

## 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 que 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 permit 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/>).

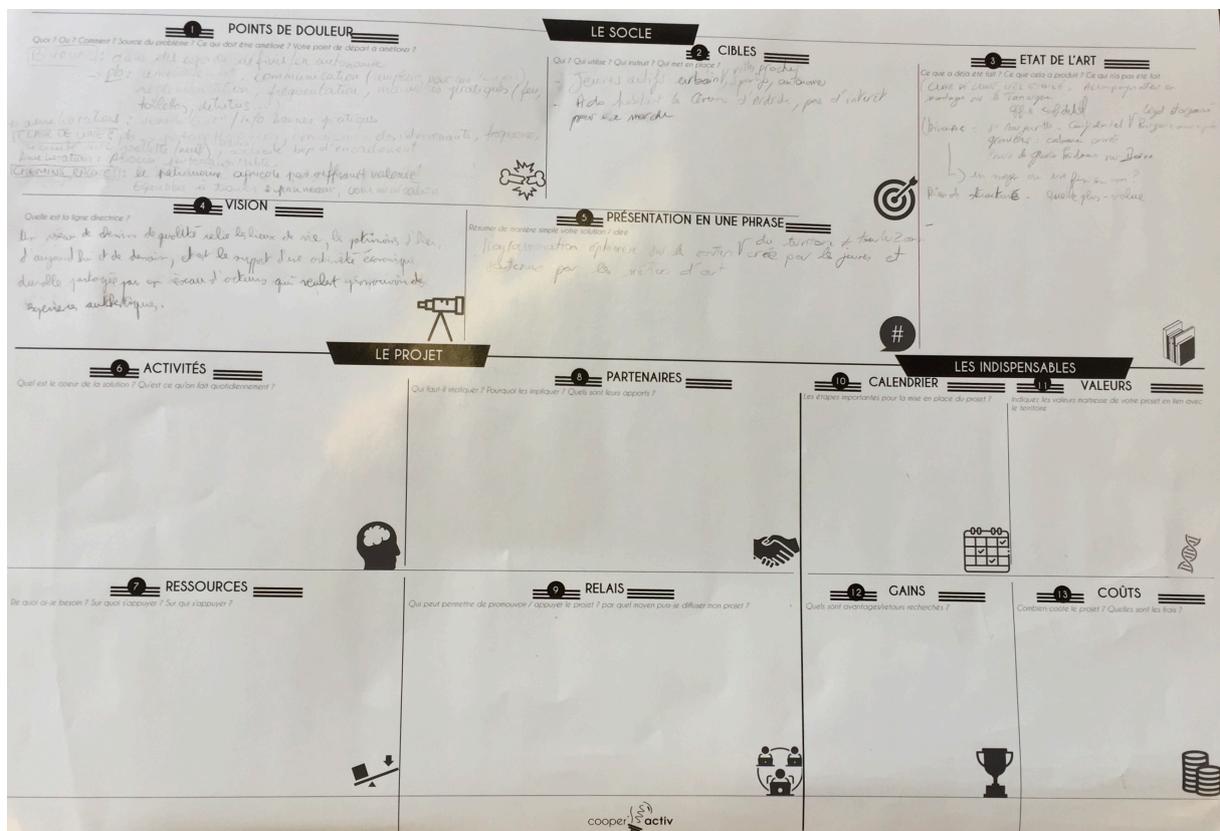


Figure 4 : une matrice de composition culturelle inadaptée que les groupes-projets n'ont pas utilisée.

Dans la procédure, il s'agit dans un premier temps de rappeler les liens et les apports des phases précédentes et de fournir les contenus des ateliers réalisés comme base pour explorer le champ des possibles réalisables. Si un consultant a souhaité jongler entre les applications globales et mini-territoriales, les deux autres hackathons furent centrés sur les micro-territoires référencés et investis depuis bien longtemps dans le projet RECREATER. Différentes techniques créatives furent proposées que ce soit avec des jeux de cartes imagées représentant différentes scènes sociales, culturelles et écologiques ou des projections sémantiques sur des panneaux, évoquant des pistes d'application possible. Ajoutons l'apport d'une illustratrice pour donner à voir la trame conceptuelle envisagée par groupe-territoire (photo x), avant d'inviter les collectifs à s'engager dans la réalisation de leur fiche, présentant la forme culturelle proposée via un support d'accompagnement pour la décrire. Un des principes d'intervention à retenir concerne l'importance accordée à la verbalisation et à la prise de parole par groupe ; mais aussi pour exposer à d'autres leur proposition (experts scientifiques par exemple). Les médiatrices ont souhaité aussi la réalisation de tableaux synthétiques décrivant le processus conceptuel, collectivement réalisé. Ce collectif de designer a utilisé des supports graphiques pour illustrer les univers culturels référents des micro-territoires. Cette procédure amplifie l'embarquement dans un imaginaire créatif. Une restitution collective fut proposée à la fin de la dernière journée pour mutualiser la participation à l'émergence de ce commun récréatif.

## VI.1 Hackathon à Meyrueis



Figure 5 : L'itinérance à Barre de Cévennes

ce cadrage transmis au collectif Barres de Cévennes reprend les principes de la trame récréative transmis. On peut simplement noter qu'il manque le catalogue des ressources récréatives locales pour traduire cette forme culturelle en parcours opérationnel. Le document transmis dans l'encart blanc est insuffisant car il n'exprime pas les ressources locales sur « Résister-exister ».



Figure 6 : Les séances collectives

au niveau des quatre collectifs existants (Barre des Cévennes, Monde souterrain, rivière Tarn, Causse Méjean), des échanges se sont mises en place via les cartes personnalisées pour



Nous avons les prémices de deux trames culturelles (en lien avec d'autres), mais sans que celles-ci s'inscrivent dans un ensemble globale qui fait projet de territoire. Mais, une amorce méthodologique est à souligner qui mériterait d'être approfondie.

FORME CULTURELLE

**NOM DE LA FORME CULTURELLE :** MONDE SOUTERRAIN ← Dargi UnderSound →

RE  
CREA  
TER

**DESCRIPTION DE LA FORME CULTURELLE :**  
Les événements musicaux en résonance avec la grotte

**PUBLIC CIBLÉ :**  
 Enfants  Adolescents  Adultes  Familles  
 Personnes en situation d'handicap  Jeunes adultes  
 Comité d'entreprise  Retraités  Autres

**LIEN AVEC LA TRANSITION :**

**LIEN À L'AUTOCHTONIE GCC :**  
Sorges, causes, cavernes

**SITES ET COMMUNES CONCERNÉES :**  
grotte de Dargilan  
Motos nan aménagées

**OBJECTIFS DU PROJET :**  
sensibilisation au son dans un environnement unique et inspirant. Espérons une expérience musicale transcendante.

**ÉTAPES ET ECHÉANCES :**  
planification avec une conception unique pour chaque événement. parfois, renforcement sonore et les éléments théâtraux = mouvement, mise-en-scène

**CROQUIS DE PRINCIPE DE L'EXPÉRIENCE :**  
(parcours, étapes clés, acteurs...)

**PORTEUR DU PROJET :**  
Nom, contact potentiel...  
Scott WALTON  
06 52 85 95 45  
scottwlt@ gmail.com / ondasosterrane.fr.

**TEMPORALITÉ :**  
 Jour  Nuit  
 1/2 journée  1 journée  Plusieurs jours  
 Récurrent  Occasionnel

**SAISONNALITÉ :**  
 Printemps  Été  Automne  Hiver

**PÉRIODICITÉ :**  
(1 fois par an, par mois, par jour...)  
4-5 fois par an

**PARTENAIRES FINANCIERS ET COÛTS :**  
j'espère !

**COMPLEXITÉ DE MISE EN OEUVRE ET RAISONS :**  
 Facile  Médian  Difficile  
certaines logistiques

FORME CULTURELLE

**NOM DE LA FORME CULTURELLE :** L'art Souterrain . Approche sensorielle du monde souterrain ? et créative

RE  
CREA  
TER

**DESCRIPTION DE LA FORME CULTURELLE :**  
Diambulation libre dans la grotte  
Équipé d'une frontale (ou bougie) → grotte dans le noir  
Expression artistique de chacun (dessin, peinture, méditation, expression corporelle etc) → s'attarder sur les détails de la grotte  
Sans notion de temps  
A point chaud (à l'image des speléologues)  
Expressions artistiques que l'on peut laisser à la grotte pour former son carnet d'exploration pour l'été

**PUBLIC CIBLÉ :**  
 Enfants  Adolescents  Adultes  Familles  
 Personnes en situation d'handicap  Jeunes adultes  
 Comité d'entreprise  Retraités  Autres

**LIEN AVEC LA TRANSITION :**  
- interroger son rapport au temps, au noir, au silence  
- transition corporelle et spirituelle

**SITES ET COMMUNES CONCERNÉES :**  
Aven Armand, Dargilan

**OBJECTIFS DU PROJET :**  
- Redécouverte de la grotte / du monde souterrain  
- Appropriation de l'espace par les habitants  
- Soins de la santé climatique  
- Retour sur des liens avec la grotte originelle  
- Limiter la saisonnalité

**ÉTAPES ET ECHÉANCES :**

**CROQUIS DE PRINCIPE DE L'EXPÉRIENCE :**  
(parcours, étapes clés, acteurs...)

**PORTEUR DU PROJET :**  
Nom, contact potentiel...  
?

**TEMPORALITÉ :**  
 Jour  Nuit  
 1/2 journée  1 journée  Plusieurs jours  
 Récurrent  Occasionnel

**SAISONNALITÉ :**  
 Printemps  Été  Automne  Hiver

**PÉRIODICITÉ :**  
(1 fois par an, par mois, par jour...)  
1 fois par semaine

**PARTENAIRES FINANCIERS ET COÛTS :**  
Faible coût

**COMPLEXITÉ DE MISE EN OEUVRE ET RAISONS :**  
 Facile  Médian  Difficile

Figure 8 : Fiche-projet d'une forme culturelle appliquée.

Au-delà de l'intérêt de cette démarche sur un plan méthodologique et créatif, on peut douter de son intérêt par rapport aux attendus recherchés dans cette phase 3 de RECREATER. En effet, nous avons déjà dans la première partie de la phase 3 mis en place des ateliers des savoirs

partagés et une application opérationnelle d'un parcours récréatif, traduisant la trame récréative identifiée<sup>20</sup>. La finalité ne consistait pas à rouvrir le champ des possibles mais de rendre opérationnelle la forme culturelle retenue en lien avec le catalogue des ressources récréatives mobilisables (cf partie précédentes)<sup>21</sup>. La figure 5 réalisée par la capitainerie traduisait bien les principes de la trame récréative comme support pour investir l'application pratique à réaliser. Bien dommage que la démarche proposée n'ait pas été en adéquation avec les attendus concrets attendus. Encore une fois, cette situation ne fait qu'exprimer les difficultés à coopérer au sein d'une équipe-projet constitué de différentes personnes n'ayant pas la même approche du projet. Pourtant de nombreux échanges ont eu lieu ; un dossier a été transmis pour accompagner la capitainerie dans sa démarche. Mais cela n'a pas suffi pour atteindre l'objectif attendu. Nous sommes confrontés à l'existence d'un collectif de consultants qui a acquis la maîtrise d'une démarche d'intervention. Ils souhaitent l'appliquer globalement mais sans s'investir dans un cadre d'action déjà définie avec une demande bien précise sur la contribution attendue. Le fait d'avoir changé d'accompagnateur culturel en cours de mission peut sans doute expliquer ce problème concernant le projet RECREATER Causse, Tarn, Cévennes. Il n'est pas pertinent de ne pas avoir les mêmes personnes impliquées dans les phases 2 et 3 de RECREATER.

## **VI.2 Dans le cadre de l'hackathon dans le Cantal et en Ardèche**

Dans la salle mise à disposition, la scénarisation fictionnelle participe de la démarche pour amplifier l'adhésion à cet imaginaire narratif via des images de film disposées autour des collectifs-projets. Tout comme, il était possible de transmettre aux équipes, des documents de référence, évoquant le contenu issu des ateliers des savoirs partagés et créatifs. On peut ainsi évoquer l'intention de bien lier les différentes parties du projet RECREATER de la part des équipes RECREATER. Mais est-ce suffisant pour aboutir à des réalisations récréatives opérationnelles ?

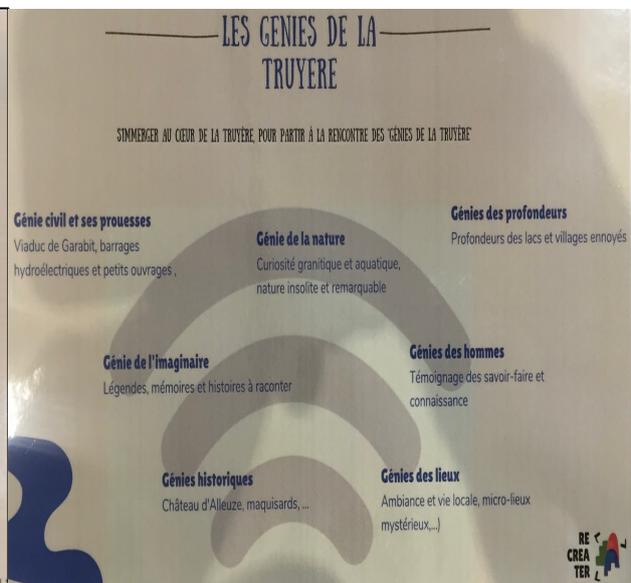
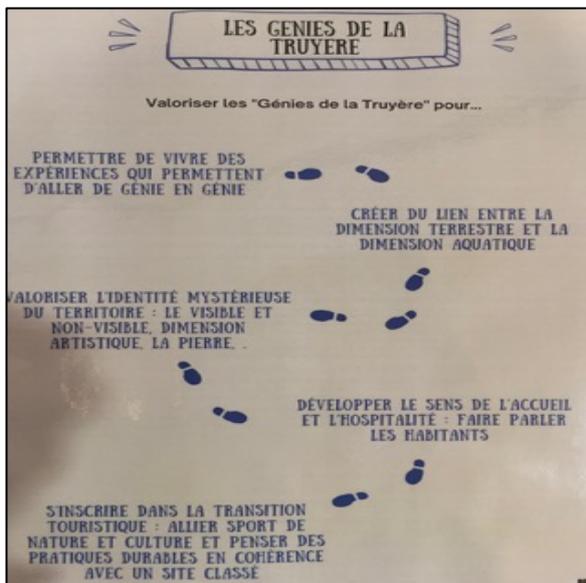
---

<sup>20</sup> Celle-ci a d'ailleurs été appliquée et vécue par les membres de RECREATER lors du séminaire inter-territorial. Il était alors possible de partir de cette application pour l'affiner et la perfectionner pour en faire un parcours à Barre de Cévennes sous une forme libre ou accompagnée.

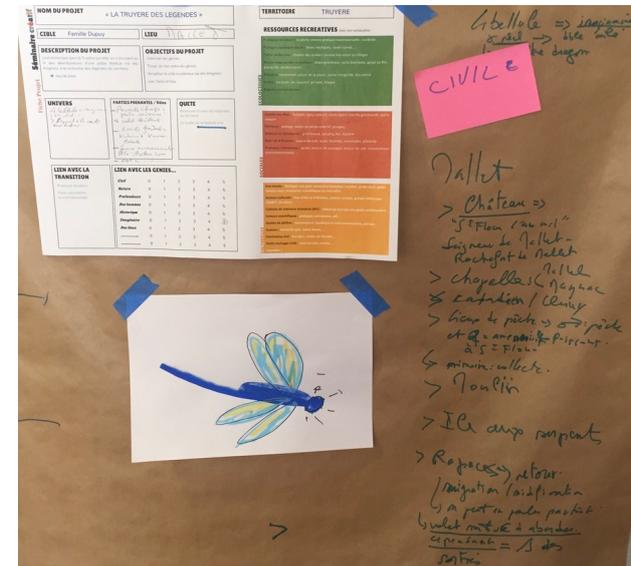
<sup>21</sup> Sauf à penser que la première partie de la phase 3 n'était pas suffisamment aboutie pour un hackathon de qualité...



Photos 10 : Séance créative du collectif Truyère



Photos 11 : la trame récréative du Cézallier



Photos 12 : mise en situation sur le champ des possibles

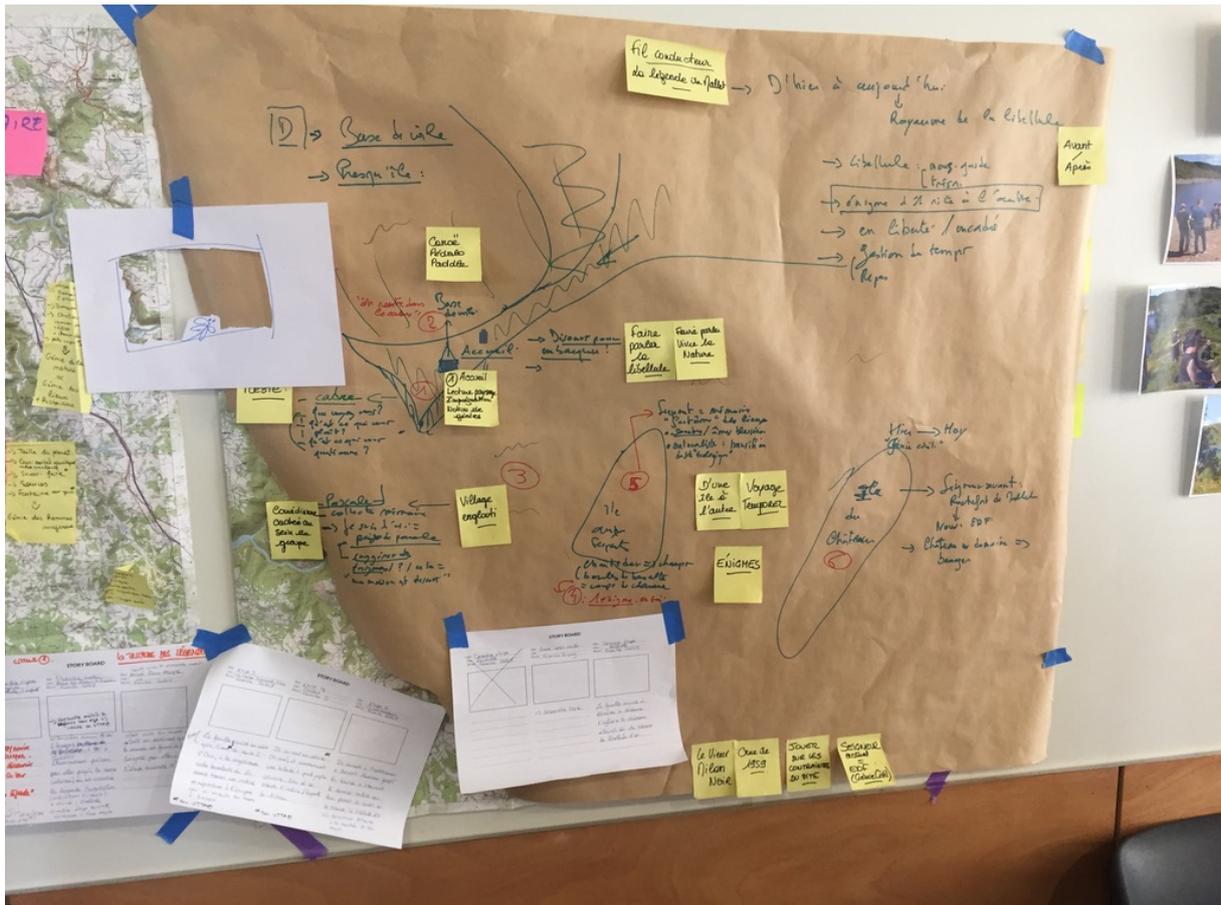


Photo 13 : le scénario envisagé

Nous pouvons souligner deux procédures très intéressantes pour accompagner la réalisation d'applications concrètes et visualisables : l'illustration graphique du projet d'application proposée, réalisée par une graphiste et la création d'une maquette ou d'une illustration graphique de la proposition envisagée. Ces supports enrichissent la démarche-projet et donnent du réalisme au concept défini préalablement.



Photos 14 : la maquette de réalisation et la graphiste accompagnatrice

Sans doute, faut-il convenir que ces hackathons n'ont pas donné pleine satisfaction aux collectifs RECREATER (dans leur ensemble). Ce qui nécessite d'envisager une transformation de leur usage dans la mise en place des ateliers de réalisation. Dans la procédure initiale de RECREATER, l'hackathon se situait dans la phase 3 du projet de recherche-action, c'est-à-dire en lien avec les phases précédentes mais aussi avec les terrains d'application. Donc, de se situer au plus près des lieux investis et des relations concrètes et vivantes avec eux. Dans la manière dont l'hackathon a été conçu et animé par les organisateurs, bien des décalages existaient avec les deux process (les phases précédentes et le terrain d'application). Nous avons même parfois l'impression que nous en étions au début de RECREATER, ce qui limitait l'investissement opérationnel dans la mise en application des concepts et des principes culturels retenus dans les ateliers (des savoirs partagés et créatifs), réalisés dans la première partie de la phase 3. Ajoutons aussi que lorsque la méthodologie n'est pas aboutie, les groupes-projets s'inscrivent fortement dans une pratique moderne du projet culturel, proposant une prestation, un séjour ou une itinérance sans accroche forte, avec et dans l'habitabilité récréative du lieu concerné.

L'intérêt de ce retour sur expérience consiste à montrer que le choix des procédures et des outils méthodologiques n'est pas neutre, en lien avec le cadre d'intervention proposé. Celui-ci doit qualifier une connaissance fine des contenus à mettre en place pour créer une pratique récréative, ancrée dans un territoire. Nous avons pu nous rendre compte de ce déficit professionnel chez certains intervenants qui avaient une connaissance très superficielle de la manière dont se construit une forme culturelle et en particulier une forme culturelle écomoderne. De même, on ne peut pas concevoir une application réalisable et opérationnelle sans une immersion préalable dans le lieu concerné et la constitution d'un catalogue des ressources récréatives, ancré dans les pratiques récréatives locales existantes et souhaitables (composées avec les acteurs et les publics du lieu). Enfin, la connaissance fine des principes culturels que l'on souhaite activer dans la forme culturelle retenue pour une application pratique est fondamentale. La référence aux styles de pratique (logique sportive, usages sociaux et représentations) et à l'habitabilité récréative est possible (et nécessaire) pour affiner le contenu proposé en lien avec la trame récréative qualifiée. On retrouve dans cette perspective tous les apports de la pédagogie par projet (que ce soit en milieu scolaire, aux centres de vacances, en éducation populaire...) pour formaliser un contenu culturel adapté aux territoires et au public concernés. C'est tout l'enjeu de la troisième génération des professionnels du plein air (les éco-prestataires) qui sont les plus à même de décliner la matrice culturelle de la transmission récréative envisagée (Corneloup, 2002).

### **VI.3 Les ateliers de réalisation**

Ceux-ci ne peuvent apparaître qu'avec la définition claire et aboutie du projet de développement à réaliser. Lorsque le lieu précis, les activités et l'idée globale ont été qualifiés en lien avec la trame récréative et le catalogue des ressources récréatives, il devient possible d'enclencher la phase opérationnelle de la démarche.

Concernant l'Ardèche, différents groupes-projets ont pu s'activer dans la deuxième partie de l'hackathon en lien avec les applications retenus : une déambulation dans la châtaigneraie de Saint André, un parcours d'interprétation à proximité de la rivière Ardèche... Dès lors, les groupes-projet se sont mobilisés dans l'intention de proposer un contenu d'activités qui associe différentes dimensions culturelles, sociales et écologiques en lien avec un engagement politique posé quant aux finalités transitionnelles affichées. Mais là encore, il importe de proposer une méthodologie d'accompagnement de qualité pour alimenter le contenu qui va agrémenter la réalisation souhaitée. Quelles écologie corporelle, pratiques collectives, tâches et activités à réaliser, transmission et connaissances envisagées ? A quels niveau et moment, les personnes présentes s'activent et deviennent les figurants de la scène émergentes ? L'affinement du cadre

conceptuel et méthodologique est à faire pour qualifier le contenu de la forme culturelle activée. Si, certains groupes-projets ont réussi à élaborer un contenu culturel, d'une manière empirique, il reste encore du chemin à faire pour renforcer l'accompagnement à la mise en place de ces ateliers de réalisation. La matrice méthodologique présentée dans le Cantal se présente comme une ébauche du possible pour alimenter la mise en scène d'une forme culturelle, mais bien des améliorations sont à envisager pour donner de la présence à une habitabilité récréative du lieu en lien, avec les dimensions esthétiques et conceptuelles convoquées.

**Séminaire créatif**  
Fiche Projet

**NOM DU PROJET** « LA TRUYERE DES LEGENDES »

**TERRITOIRE** TRUYERE

**CIBLE** Famille Dupuy

**LIEU** MAISON

**DESCRIPTION DU PROJET**  
Une immersion dans la Truyère secrète, en s'amusant au fil des déambulations d'une petite libellule via des énigmes, à la recherche des légendes du territoire.  
→ Jeu de piste

**OBJECTIFS DU PROJET**  
Valoriser les génies.  
Tisser du lien entre les génies.  
Amplifier le côté mystérieux via des énigmes.  
Lier Terre et Eau

**RESSOURCES RECREATIVES** *liste non exhaustive*  
Pratiques en nature : la pêche comme pratique incontournable, cueillette...  
Pratique aquatique douce : baves nautiques, rando-canoë...  
Petite randonnée : chemin des écoliers comme lien entre les villages  
Micros lieux secrets et insolites : chaos granitique, roche branlante, gorges du Bé, presqu'île, chemin secret...  
Artisans : notamment autour de la pierre, rucher margeride, biscuiterie  
Granit : escalade, jeu corporel, grimper, bouger  
Experts environnement

**UNIVERS**  
4 libellule = 4 univers  
1 libellule = 1 univers  
5 pages à la carte  
pour histoire

**PARTIES PRENANTES / Rôles**  
Personne chape =  
paire mimosse ?  
+ valde théâtral.  
Emile frontal =  
histoire + know  
Catala  
Genie = environnement  
StC - Martin con  
- ept = ...

**QUETE**  
Retrouver et vivre les légendes  
du territoire  
En quête de la libellule d'or

**LIEN AVEC LA TRANSITION**  
Pratiques durables.  
Forte valorisation  
environnementale

**LIEN AVEC LES GENIES...**

<b>Civil</b>	0	1	2	3	4	5
<b>Nature</b>	0	1	2	3	4	5
<b>Profondeurs</b>	0	1	2	3	4	5
<b>Des hommes</b>	0	1	2	3	4	5
<b>Historique</b>	0	1	2	3	4	5
<b>Imaginaire</b>	0	1	2	3	4	5
<b>Des lieux</b>	0	1	2	3	4	5
.....	0	1	2	3	4	5
.....	0	1	2	3	4	5

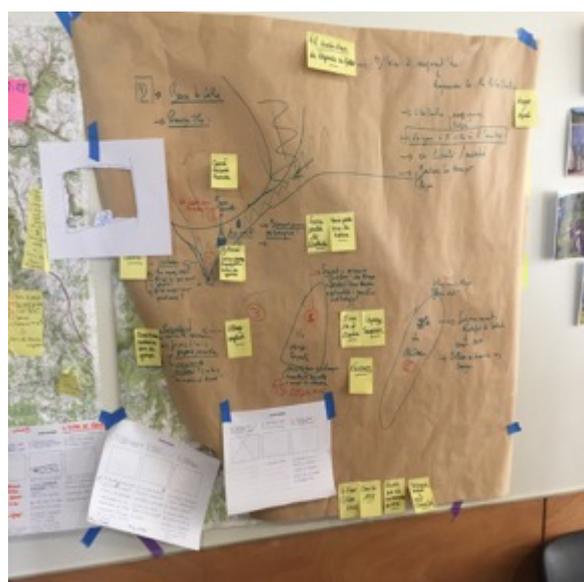
**ECOLOGIQUES**  
Comité des fêtes : festivité, repas collectif, rando-apéro, marche gourmande, apéro-concert  
Pêcheurs : partage, temps de pêche collectif, groupes.  
Habitats et commerces : gîtes locaux, camping, bar, épicerie  
Maid Val d'Arcemine : course de trail, repas, festivités, convivialité, solidarité  
Pratiques instructives : jardin, lecture de paysages, lecture du ciel, connaissances environnementales...

**SOCIALES**  
Eco-musée : fabriquer son pain, rencontre botanique, recettes, jardin local, petits rendez-vous, ressources scientifiques et culturelles  
Acteurs culturels : Pays d'Art et d'Histoire, conteur occitan, groupe folklorique, CDMOT, Greeters)  
Collecte de mémoire Grandval (SFC) : collectage oral par une guide confédération  
Acteurs scientifiques : géologue, astronome, éd...  
Guides de pêches : connaissance aquatique et environnementale, partage...  
Auteurs : Daniel Bruges, Sylvie Baron...  
Patrimoine civil : barrages, viaduc de Garabit...  
Petits ouvrages civils : pont enjôyé, moulin...  
Légendes /

**CULTURELLES**

Figure 9 : la matrice méthodologique dans le cantal

Sans doute, faut-il convenir que cette recherche-action est expérimentale et qu'elle permet de saisir les améliorations possibles pour donner plus de réalisme et de pragmatique aux applications futures envisagées. Nous ouvrons simplement un « chantier » qui laisse de la place à des contributions théoriques et méthodologiques à envisager pour d'autres collectifs et au sein de RECREATER 2. On ne peut pas sous-estimer l'engagement et l'implication des groupes-projets que ce soit en Ardèche ou dans le Cantal pour chercher à bien faire ; mais le manque de méthode, de méthodologie et d'appropriation de trame conceptuelle n'a pas facilité la procédure d'application. Il faut parfois du temps pour assimiler les apports des contributeurs aux différentes phases du projet en recherche-action.



Photos 15 : illustration des différentes phases de l'hackathon

Tous les groupes présents ont joué le jeu et se sont fortement investis dans les ateliers proposés avec conviction, intérêt et envie de bien faire. Comme ici dans ce collectif proposant un voyage en Cézallier autour des couleurs à observer et à vivre au cours des différentes pratiques à habiter tout au long de ce voyage coloré.

Mais le groupe-projet avait-il le bon cadre conceptuel et méthodologique ainsi qu'une connaissance fine des couleurs et des symboliques attachées à celle-ci ? Le collectif d'artiste Nogozone a ouvert le champ des possibles dans le Cantal (Tableau 10) pour alimenter la déclinaison d'un voyage en Cézallier ou à la rencontre des génies de la Truyère, en agrémentant le contenu culturel d'une immersion insulaire. Nous avons là à disposition un cadre conceptuel et méthodologique pour accompagner les groupes-projets qui pourrait être sollicité ultérieurement dans la perspective d'un RECREATER 2. Notons cependant que des ateliers de réalisation ont été activés pour amorcer l'émergence d'une forme culturelle écomoderne, comme par exemple à Barre-des-Cévennes, en lien avec une trame conceptuelle et méthodologique qualifiée. Tout un parcours a été proposé lors du séminaire inter-territorial pour donner à vivre les principes culturels qualifiant la rencontre avec ce lieu autour de deux symboles (exister et résister) qui qualifient la vision de leur mode d'existence en Cévennes. Tout au long du parcours investi, différents ateliers invitaient les personnes présentes à s'imprégner du lieu via des pratiques de recueillement personnel, d'imprégnation dans le paysage présent, de repas partagé autour des biens locaux réalisés par l'aubergiste, de pratiques en duo les yeux bandés, de réalisation d'une peinture à l'aide d'une toupie, d'une invitation à réfléchir à deux puis à plusieurs sur des phrases extraites d'ouvrages et de poésies présents dans la bibliothèque collective en libre accès... sans oublier le passage dans l'église pour évoquer l'histoire des huguenots et des camisards dans ce territoire cévenol. Mais si cette démarche n'a pas donné lieu à l'écriture d'une fiche-projet comme Nogozone l'a effectué, on ne peut sous-estimer l'existence, d'une manière empirique, d'une trame conceptuelle et méthodologique sous-jacente.

CEZALLIER		
THÉMATIQUES ISSUES DU COMPAGNONNAGE ARTISTIQUE	OUTILS UTILISÉS LORS DE LA TENTATIVE DU 9 JUIN AU PUY DE LA MATHONNIÈRE	SYNTHÈSE DU COMMUN DES HABITANTS
Espace scénographique Échange de points de vue Oralité Matérialiser concrètement l'ADN du territoire	Cadre : matérialisation dans l'espace d'un point de vue	Géologie, archéologie  Sauvegarde de leur territoire fragile
Itinérance, grands espaces, animalité, roche, nature, faune flore	Randonnée collective avec incitation à la prise de parole par le cadre introduit précédemment	Cohabitation agriculture et tourisme
Errance Voyage, grands espaces, itinérance	Ascension finale seul hors des sentiers battus Bâtons de pèlerin	Qualité de l'eau
Pastoralisme Agriculture, estive, transhumance Vent, eau (éléments) Balisage d'itinéraire obsolète ou absent	Cloches  Installation éphémère de carillons fabriqués par Nogozone Proposition de repères sensibles (sonores, visuels, matériaux recyclés, land art)	Proposer des voyages et pas du tourisme  Pas de tourisme de masse
Abris, zones de rencontre (Touristes et locaux)	Construction d'un espace collectif : camp de base Création d'une œuvre collective : feu de camp	Grands espaces, liberté
Oralité, onirisme, légendes, contes	Veillée auprès du feu, bivouac Atelier sensible collectif : se relier à l'environnement et aux autres	Façonnage du paysage par l'homme
Colonies de vacances Zones de rencontre Mise en mouvement : point de départ point d'arrivée point de vue	Atelier sensible en petit groupe : Comment on regarde et qu'est-ce que l'on voit selon notre lien intime avec le territoire, et comment on le raconte. Carnet : singulier, commun, donner un titre	Agriculture : pastoralisme faune flore, burons, prairies  Envie de poésie
Oralité, onirisme, légendes, contes	Restitution collective de l'atelier sensible au camp de base autour du feu	Vent

Tableau 10 : fiche-projet Nogozone

## VI. 4 – L’activation d’un commun récréatif

RECREATER devient un projet abouti que s’il participe à introduire une transition récréative dans la manière de penser les politiques publiques et les relations avec les parties prenantes, désireuses d’engager une transformation dans leurs manières de développer des pratiques récréatives en ruralité. C’est dans cette perspective qu’un événementiel a été programmé dans la phase 3 de cette recherche-action pour alimenter la mise en scène et en partage d’un commun récréatif. Cette visibilité politique d’une manifestation RECREATER dans l’espace public n’est pas neutre. Elle traduit l’engagement d’une communauté de communes dans un monde récréatif défini et choisi en lien avec une déclinaison de pratiques qui s’inscrivent dans cet univers culturel. Cette institution devient un territoire intentionnel à partir du moment où elle propose en lien avec le collectif RECREATER d’animer leur système récréatif localisé (SCL) via l’activation d’une forme culturelle écomoderne, engagée dans des relations singulières avec les espaces de pratique de proximité.

C’est exactement cette démarche qui a été mise en place dans la communauté des communes Gorges, Causses, Cévennes le 14 et 15 mai 2022 en proposant aux habitants et aux touristes de s’évader près de chez eux. Le jardin du lien à Ispagnac a donné lieu à différentes rencontres avec l’environnement, le foyer rural Des p’tits cailloux, des moniteurs plein air, des musiciens et différentes manières d’investir le site pour donner naissance à une habitabilité récréative qui renforce le sentiment d’existence au sein d’une communauté de sens. Un tissage relationnel est ainsi créé et activé qui donne toute sa profondeur à une ruralité rurale capable de métisser différentes pratiques, personnes et univers pour fabriquer un commun récréatif écomoderne. Le contenu des pratiques proposées est orienté vers une transmission d’une trame culturelle commune qui combine les dimensions écologiques, sociales et culturelles, en lien avec les modes d’existence locale, bien souvent orientés vers la transition. A l’exemple de l’atelier combinant : observation des oiseaux, parcours sensoriel, pratiques sportives, jeux coopératifs, énigmes à résoudre et connaissance transmise sur les habitats locaux, une intention de développer une habitabilité récréative globale est proposée pour accompagner le collectif présent à vivre au mieux la forme culturelle écomoderne activée.

Plus globalement, cette manifestation tisse des liens avec les différents projets locaux du programme RECREATER qui ont été développés pendant trois ans, tout en associant d’autres acteurs et publics pour renforcer l’adhésion à ce monde récréatif. Un engagement politique est pris au niveau de la communauté de communes pour accompagner la transition récréative au sein de leur SRL, comme première implication dans la fabrique d’un monde récréatif qui donne de la présence à leur autochtonie récréative. Bien sûr, il ne faut pas penser que l’adhésion sociale et locale a été forte et grandiose. Mais tout le monde sait que la transition récréative est un processus lent et progressif qui nécessite des pratiques de transformation qui accompagnent le passage d’un monde récréatif à un autre, tout en sachant qu’ils nous restent peu de temps pour donner naissance à des modes de vie, compatibles avec un effondrement possible de nos sociétés contemporaines. Mais nous avons là des éléments d’analyse et d’observation qui permettent de montrer que des laboratoires récréatifs sont bien en mouvement et en action dans ces territoires ruraux...