

## UN TUNNEL AU PAS DE L'OURS

### Description du projet

Dans le cadre de la formation paysage à l'ENSAP de Bordeaux, quatre semaines nous ont amenées à nous questionner autour de la notion d'environnement. Ce travail a notamment consisté à nous intéresser à la controverse environnementale de l'ours et du tunnel du Somport. La réflexion autour de cette controverse a été menée avec l'ensemble des membres de notre groupe mais également individuellement. La dernière semaine a été dédiée à la réalisation d'une cartographie de la controverse.

La vallée d'Aspe a été confrontée au début des années 1990 à un enjeu majeur : désenclaver la vallée grâce à la construction du tunnel du Somport et à l'aménagement de la RN 134. Relier l'Espagne à la France devenait essentiel pour impulser le développement économique de cette partie des Pyrénées tournée vers l'agriculture.

Cependant, ce projet va susciter de vives réactions de la part des écologistes qui dénoncent dans un premier temps, la menace de celui-ci sur la survie de l'ours brun dans les Pyrénées. La construction de la RN viendrait scinder en deux l'habitat naturel de cette espèce emblématique des montagnes pyrénéennes.

Celle-ci met en avant divers acteurs avec des points de vue divergents et certains se sentent peu écoutés. Le gouvernement souhaite alors qu'il y ait une concertation entre tous ces acteurs, afin de concevoir un projet cohérent. Dans la volonté de créer une cohésion entre les divers protagonistes, la réalisation d'un jeu de rôles, nous a semblé pertinent.

Chaque joueur est personnifié par un acteur de la controverse et tous ensemble ils progressent à travers les différents lieux de la vallée. Des étapes clés de la controverse les amènent à se questionner et à débattre sur les problématiques en jeu. Durant la partie, de nouveaux acteurs vont faire leurs apparitions et devraient jouer un rôle important dans l'évolution des débats.

Arriverons-t-il à trouver un consensus ?

Ci-dessous la vidéo retraçant la semaine bricolage et création au Fablab. Enjoy ;)

<https://youtu.be/fifW2iMJw0M>

Créé par Sophie Boisson, Alithea Corbi, Ariane Dalbergue, Simon Desprat, Maria Lundvik

## Étape 1 : Comment commencer ?



Chaque membre du groupe a proposé des idées et un dialogue s'est très vite instauré entre nous. Cette étape a été essentielle pour décider de la forme que prendrait la cartographie de la controverse.

Après de nombreuses discussions, l'idée de proposer un jeu nous est apparue cohérente et en adéquation pour engager un débat avec un public impliqué. Le jeu comme outil de médiation, ne devait donc pas être un jeu de versus mais bien un jeu de coopération. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises puisque nous ne sommes pas là pour juger les arguments de chacun mais bien d'arriver à créer le dialogue entre les divers acteurs. Il n'y a aucun gagnant et donc aucun perdant à la fin de ce jeu.

## Étape 2 : Premières idées

Chaque membre du groupe a proposé des idées et un dialogue s'est très vite instauré entre nous. Cette étape a été essentielle pour décider de la forme que prendrait la cartographie de la controverse.

Après de nombreuses discussions, l'idée de proposer un jeu nous est apparue cohérente et en adéquation pour engager un débat avec un public impliqué. Le jeu comme outil de médiation, ne devait donc pas être un jeu de versus mais bien un jeu de coopération. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises puisque nous ne sommes pas là pour juger les arguments de chacun mais bien d'arriver à créer le dialogue entre les divers acteurs. Il n'y a aucun gagnant et donc aucun perdant à la fin de ce jeu.

## Étape 3 : Consolidation du projet

Au cours de l'élaboration de ce jeu, il y eu des moments de discussion avec les encadrants qui nous ont permis de nous questionner et ainsi pouvoir avancer sur l'élaboration notamment des règles du jeu et de son mécanisme. Dans cette phase de travail, le dessin a été un outil primordial qui nous a aidé à travailler sur la forme que pouvait prendre le plateau de jeu, les pions... Une partie de notre groupe s'est réellement attelée à ce travail portant sur le design tant dis que l'autre partie du groupe s'est attachée à définir le contenu des questions, des règles du jeu et du récit.

#### Étape 4 : Création des pièces graphiques



Après avoir finalisé le dessin de chaque élément, nous sommes passés au dessin vectoriel sur ordinateur (utilisation du logiciel illustrator). Nous avons ensuite pu dimensionner chaque élément et lancer les impressions sur les imprimantes laser. Il a y biensur eu des succès mais également des échecs. Ces phases d'impressions tests nous ont permis de rectifier la programmation des paramètres.

#### Étape 5 : Première partie de jeux

Une fois que l'ensemble des pièces ont été imprimées, nous avons pu procéder à une mise en situation en expérimentant une partie de jeu. Il fallait vérifier que les règles et les mécanismes du jeu soient cohérents.

Nous avons ainsi procédé aux derniers ajustements concernant des pièces du jeu mais aussi ses règles.

#### Étape 6 : Joie

A la fin de la semaine, nous avons été heureux d'avoir créé un objet esthétique, dans un matériau agréable et qui puisse être utile en situation de médiation permettant d'engager le débat entre les divers acteurs qui prennent part à la controverse.