

3ème édition

RÊVER
le monde de demain

Guide pédagogique Résonances

Guide pour l'animation

FONDATION
GoodPlanet



PRESENTATION

A propos
Résonances, c'est quoi ?
Résonances, c'est pour qui ?
Calendrier
Contenu du guide
Thématique

p. 3-10

p. 4

p. 5

p. 6

p. 7

p. 8-9

p. 10

ANIMATION

La posture d'animation
Déroulé type d'un atelier

1. Présentation
2. Poser le cadre
3. Brise-glace
 - Les ballons imaginaires
 - Le jeu de la chaîne
 - L'image qui parle
4. Réalisation d'un atelier

p. 11-21

p. 12

p. 13

p. 14

p. 15-16

p. 17

p. 18

p. 19

p. 20

p. 21

ATELIER RESONANCES

p. 22-29

ECRITURE

p. 30-39

Atelier n°1 Explorer l'écriture instinctive
Atelier n°2 Manifeste pour le futur

p. 31-34

p. 35-39

ILLUSTRATION

p. 40-44

Atelier n°1 C·art·ographie imaginaire

p. 41-44

PHOTO

p. 45-50

Atelier n°1 Fragments d'images

p. 46-50

AUDIO

p. 51-58

Atelier n°1 La voix du futur

p. 52-58

VIDEO

p. 59-72

Atelier n°1 Visions du futur

p. 60-72

CONCLUSION

p. 73-78

5. Conclusion de l'atelier
Conseils généraux
Ressources supplémentaires

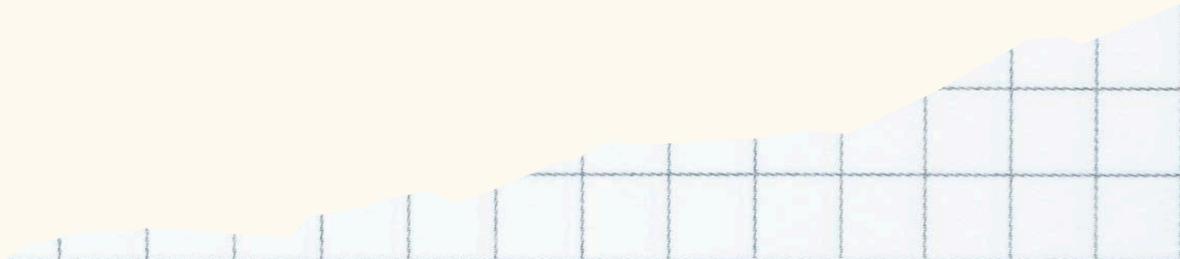
p. 74-75

p. 76

p. 77



PRESENTATION



À propos

Vous souhaitez animer des ateliers créatifs avec des jeunes ?
Alors ce guide est fait pour vous !

Vous y trouverez :

- ▶ des ateliers artistiques clé-en-main et faciles à mettre en place ;
- ▶ des exercices pour débloquer sa créativité et prendre confiance en soi ;
- ▶ des conseils pratiques et des recommandations.

Objectifs :

Inciter un maximum de jeunes à se faire confiance pour participer au concours Résonances.



Résonances

C'est quoi ?

- 1 Une initiative de la **Fondation GoodPlanet** qui s'inscrit dans le programme national de mobilisation de la jeunesse "**CAP 2030**".
- 2 Un **concours créatif** pour donner la parole aux 15-25 ans sur leur vision du monde de demain, ouvert à toute la francophonie.
- 3 Des **ateliers et rencontres en ligne** avec des artistes et personnalités engagées, gratuits et ouverts à tout le monde.
- 4 Une plateforme avec des **ressources gratuites** (contenu inspirant, conseils, recommandations, etc.), une **newsletter bi-mensuelle** et un compte Instagram **@resonances_goodplanet**.
- 5 Un **festival** annuel à la Fondation GoodPlanet pour célébrer l'engagement, la jeunesse et la créativité !

Plus d'infos :



[Plateforme Résonances](#)



[Règlement du concours](#)



[CAP 2030](#)



[Instagram @resonances_goodplanet](#)

5 formats artistiques :



Illustration



Photo



Vidéo



Ecriture



Audio

Résonances

C'est pour qui ?

Toute personne **entre 15 et 25 ans** :

- Elève de collèges ou lycées, étudiant·e, jeune en insertion professionnelle, actif·ve, volontaire en Service Civique, etc.
- Francophone
- Ayant envie de s'exprimer et de partager sa vision du monde de demain

Pas besoin d'être artiste ou expert·e des enjeux écologiques et solidaires pour participer !

Pour tenter de remporter :



Pour les finalistes

- Un abonnement à la box de lecture **Kube** ou à la plateforme de cinéma **Mubi**
- Un **coaching** à la prise de parole
- Une **invitation** au Festival Résonances
- Une **exposition** de sa création pendant le Festival

Pour les lauréat·es

- De la visibilité dans un **média**
- Une **expérience inspirante** ou un **accompagnement personnalisé** pour monter en compétences dans le domaine artistique de leur choix (un shooting photo avec Yann Arthus-Bertrand, un stage BD ou vidéo à l'école des Gobelins, etc.)

Calendrier

3ème édition

mi-oct. 2024

Lancement de Résonances et annonce de la thématique

Déb. janvier 2025

Votes du public

31 janvier

Date limite de participation au concours et fin des événements en ligne

17 mars

Annnonce des 20 finalistes

28 février

Fin des votes du public
Début des délibérations du jury

4-6 avril

Festival Résonances & annonce des 10 lauréat·es

4 novembre

Début des ateliers et rencontres en ligne

Contenu du guide

Ce guide **pour les animateur·ices**



Avec notamment :

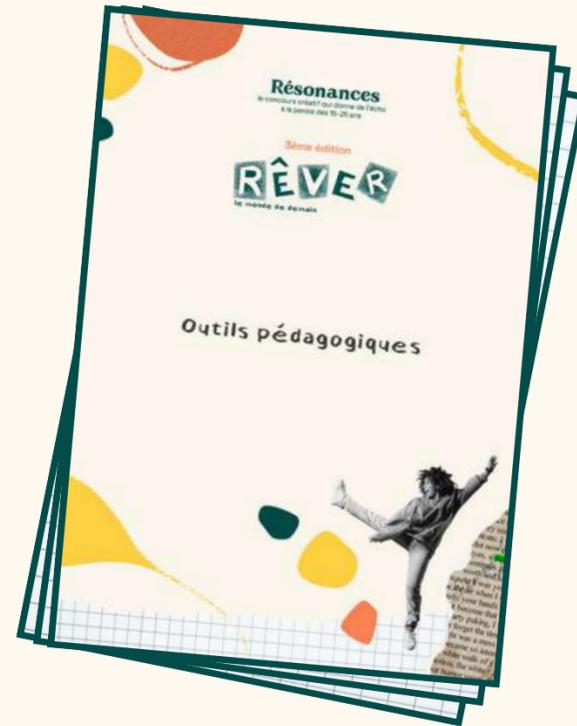
Un **atelier Résonances** : pour amorcer une réflexion autour de la thématique de cette 3ème édition

Des **ateliers pratiques** par format artistique pour permettre aux jeunes d'avoir des premières pistes concrètes pour déposer une création au concours



Retrouvez-y tous les ateliers à mener avec des groupes de jeunes, des conseils d'animation et les trames pour animer ces ateliers

Contenu du guide



Un document qui rassemble
tous les **outils pédagogiques**
à imprimer pour les jeunes

Lorsque vous voyez ce **logo**,
cela signifie qu'un **outil pédagogique**
existe pour cet atelier



3ème édition

une thématique pour

RÊVER
le monde de demain

Renouer avec son imaginaire

Produire des utopies écologiques

Prendre soin de son monde intérieur

Fabriquer des narrations inspirantes

Cartographier les territoires du futur

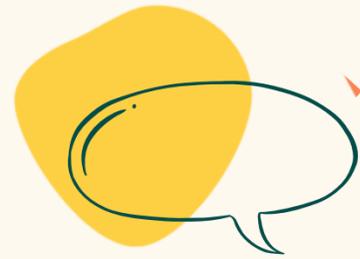
Se projeter dans le monde du futur

Rêver aujourd'hui le monde de demain

Transformer les récits

Cultiver un horizon désirable

... et plein d'autres idées.



ANIMATION

La posture d'animation



Garder en tête ses objectifs et ses attentes

En tant que personne animatrice, il est important de se rappeler les raisons qui nous poussent à organiser un atelier pour garder en tête ces objectifs pendant la durée de l'activité.

Par exemple :

- **Fédérer** un groupe de jeunes
- Leur **(re)donner confiance** à travers la création artistique
- Permettre aux jeunes de **s'exprimer** sur leur vision du monde de demain en leur offrant cet espace d'expression
- Les **investir** dans un projet national et leur donner envie de **s'inscrire à Résonances**
- Les **accompagner** dans la création et utiliser la création artistique pour **faire de la médiation sur des enjeux** qui les concernent



Les savoir-faire

- Vous êtes la personne **garante du temps**.
- Vous gérez un groupe dans lequel des interactions sociales peuvent parfois amener... des conflits : il est donc important de **poser un cadre collectivement** pour impliquer tout le monde dans le bon déroulé de l'atelier (voir "2. Poser le cadre").



Les savoir-être (voir le "2. Poser le cadre")

Être à l'écoute **Avoir une posture bienveillante** **Rester accessible** sont autant de qualités à avoir lorsque l'on anime un atelier.

Mais surtout : **Rester souple et flexible**

Il y a toujours de l'imprévu lorsque l'on organise un atelier (retard, absence, etc.). Cela demande donc une **capacité d'adaptation et d'improvisation** qui fait partie du jeu. Il faut aussi savoir **rester souple**, notamment par rapport à ses attentes initiales, ses projections et le résultat final.

Déroulé type d'un atelier



1h00-2h00

durée donnée
à titre indicatif

1 - Présentation 5 min

- Présenter le concours Résonances
- Décrire les objectifs de l'atelier
- Expliciter certaines notions et donner des clés de compréhension si besoin (facultatif)

2 - Poser le cadre 5 min

- Rédiger collectivement les règles de l'atelier (pas de jugement, bienveillance, écoute active, etc.)

3 - Brise-glace 5-10 min

- Un temps pour mettre en mouvement le groupe, pour libérer la parole, apprendre à se connaître, etc.

4 - Réalisation d'un atelier pratique (au choix parmi les différents formats proposés) temps variable

- Pour permettre aux jeunes de repartir de l'atelier avec quelques pistes pour développer une création à déposer au concours Résonances

5 - Restitution et conclusion 5-10 min

- Selon les ateliers et en fonction du temps restant, il s'agit d'un temps de partage des productions réalisées pendant l'atelier ou d'un temps de bilan sur l'atelier réalisé
- Conclusion de l'atelier

1. Présentation



5 min

Quelques éléments de langage pour présenter rapidement ce qu'est le concours Résonances :



2. Poser le cadre



5 min

Pourquoi ?

Avant de débiter un atelier, cela permet de prendre un temps collectif pour **définir ensemble les principes qui vont constituer le cadre de l'atelier**. Cela permet d'instaurer un climat serein pour l'ensemble des personnes participantes et d'assurer une bonne communication. Le cadre facilite la coopération entre les différentes personnes présentes et permet de créer **un espace de confiance et de partage**.

Comment ?

Ces principes sont discutés en début d'atelier. Une fois qu'ils ont été **décidés collectivement**, assurez-vous que ce cadre soit approuvé par tout le monde et que tout le monde s'engage à le respecter :

“Est-ce que quelqu'un pense que nous avons oublié quelque chose d'essentiel ?”

“Est-ce que vous êtes d'accord avec ce cadre ?”

Une fois validé, assurez-vous que l'ensemble de ces principes soit bien **visible par tout le monde** (en les notant dans un coin du tableau, en accrochant des cartes au mur, etc.).

Ce cadre permet de **rendre visible** les notions qui nous importent pour assurer au maximum un moment de partage apaisé. Il s'applique à soi et aux autres et permet de **placer tout le monde au même niveau**.

Garder en tête que le cadre est **évolutif** au cours d'un atelier, selon les besoins !

2. Poser le cadre



5 min

2-3 notions peuvent être suffisantes pour poser un cadre. Voici quelques exemples :



Ecouter avec **ATTENTION**

Avoir une écoute active et curieuse, ne pas rentrer immédiatement dans le jugement, rester ouvert·e, etc.



Avoir le **DROIT À L'ERREUR**

Accepter de se tromper ou de poser des questions. Se faire confiance.



Garantir la **CONFIDENTIALITÉ** des échanges

Assurer aux jeunes que leur parole peut être libre, consentir à ne pas répéter ce qui se dit dans ce cadre.



Adopter une posture **BIENVEILLANTE**

Envers soi-même et envers les autres. S'écouter et être honnête.



Ce cadre reprend les principes développés par l'association **Fertiles** qui propose un ensemble de ressources utiles pour l'animation d'ateliers. Elle propose notamment un kit de cartes "L'Espace de liberté" qui peut être un bon outil pour cette étape.

Consulter :



3. Brise-glace



10 min

Objectifs :

- Mettre rapidement à l'aise le groupe, surtout si les personnes ne se connaissent pas
- Créer une ambiance propice à l'échange et à la cohésion du groupe
- Mettre le groupe en mouvement pour commencer à stimuler sa créativité

Il existe un grand nombre de jeux brise-glace, nous vous proposons ici quelques exemples, assez courts et simples à mettre en place.

Les ballons imaginaires

brise-glace n°1

🕒 5-8 min

Objectifs : se mettre en mouvement ; travailler l'observation, l'écoute et la cohésion du groupe.

Ce brise-glace nécessite un peu d'espace pour que le groupe puisse se mettre en cercle.

Nombre de personnes : de 5 à 30
(possible de faire des sous-groupes)

Principe :

- Le groupe se met en cercle et joue à se lancer un ballon imaginaire, de la couleur, de la forme et du poids de son choix. Par exemple, un ballon "vert". Le geste doit être soigné pour permettre de montrer qu'il s'agit d'un petit ou d'un gros ballon, d'un ballon lourd ou léger.
- Une personne envoie le ballon à une autre personne en disant "vert". La personne qui reçoit le ballon doit dire "vert", puis redire "vert" avant de le lancer à une autre personne et ainsi de suite.
- Le ballon doit être envoyé à une personne qui ne l'a pas encore reçu.
- Une fois le jeu bien installé avec ce 1er ballon "vert", un ballon supplémentaire d'une autre couleur peut être introduit au jeu.
- Le jeu continue avec le maximum de ballons de couleurs et de tailles différentes !

🕒 5-8 min

Objectifs : dynamiser le groupe ;
permettre aux membres du groupe
de se rencontrer

Nombre de personnes : de 8 à 30+
Il faut pouvoir faire deux groupes
(2x4, 2x10, etc.)

Principe :

- Le groupe est divisé en deux sous-groupes. La personne qui anime va alors énoncer des demandes. Les deux groupes doivent alors s'exécuter le plus rapidement possible pour répondre à la demande.
- Quelques exemples de demandes :
 - “Placez-vous en ligne en fonction de votre date de naissance, de la plus ancienne à la plus récente.”
 - “Placez-vous en ligne en fonction de la couleur de vos yeux, du plus clair au plus foncé.”
 - “Placez-vous en ligne en fonction de la première lettre de votre prénom.”



Objectifs : ouvrir son imagination ; permettre au groupe de se découvrir à travers des partages plus personnels

Nombre de personnes : de 4 à 30+
Afin de gagner du temps, il est aussi possible de ne pas faire une restitution collective, mais de faire des sous-groupes de partage.

Matériel : lot de cartes (prévoir un lot par sous-groupe, le cas échéant).



Principe :

- Eparpillez sur une table les cartes de supports visuels “L'image qui parle” (à retrouver dans le document “Outils pédagogiques”).
- Laissez le temps au groupe d'observer les différentes cartes, puis poser une question ou énoncer une affirmation.
- Demander ensuite à chaque personne de choisir une carte qui fait sens pour elle par rapport à l'énoncé ou la question. La carte doit rester sur la table car il se peut que plusieurs personnes choisissent la même carte.
- Chaque personne se présentera ensuite en expliquant pourquoi elle a choisi cette carte.
- Par exemple :
 - Vous pouvez rester vague pour ne pas orienter les réponses : “Quelle est la carte qui vous parle le plus et pourquoi ?”
 - Ou être plus précis dans vos demandes : “Quelle carte représente pour vous le monde en 2030 ?”

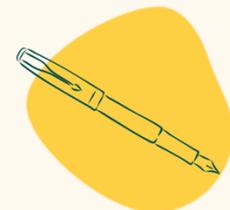
4. Réalisation d'un atelier

 le temps varie : de 30-45 min à 1h00-1h30

Vous pouvez réaliser en préambule l'**atelier Résonances** pour réfléchir d'abord à la thématique avant de passer à la pratique.



Puis, choisissez un **atelier pratique** parmi les 5 formats suivants :



Écriture



Illustration



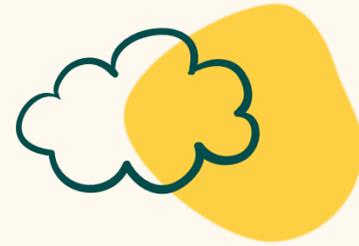
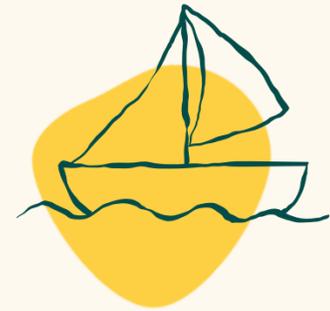
Photo



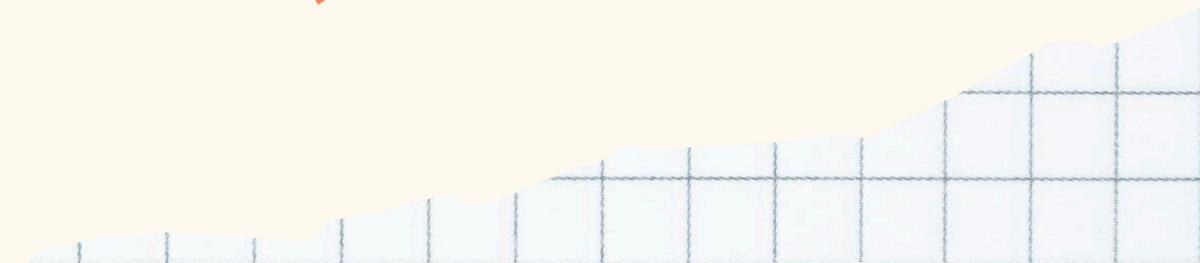
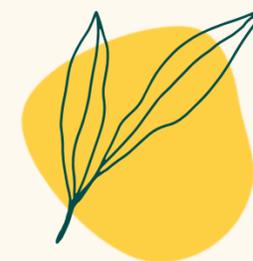
Audio



Vidéo



ATELIER Résonances



Résonances
le concours créatif qui donne de l'écho
à la parole des 15-25 ans

5 formats artistiques
Illustration - Photographie
Vidéo - Ecriture - Audio

3ème édition

RÊVER
le monde de demain

Participe au concours et tente
de gagner des expériences uniques !
Immersion dans une maison d'édition,
stage de photographie, rencontres
avec des artistes...

FONDATION
GoodPlanet

en partenariat avec :
l'Étudiant WE DEMAIN Socialter

avec le soutien de :
AFD SNCF GARNIER

Concours gratuit, ouvert à toute personne francophone
entre 15 et 25 ans. Date limite pour participer : 31 janvier 2025.
Informations et inscriptions : resonances.goodplanet.org
Instagram : @resonances_goodplanet

atelier Résonances

Objectifs : réfléchir au thème de cette 3ème édition du concours Résonances ; permettre aux jeunes de repartir de l'atelier avec une idée plus précise du sujet de leur création afin d'élaborer leurs premières pistes créatives.



entre 01h00 et 2h00 selon la taille du groupe

Matériel :

- De quoi écrire
- Des feuilles A4
- Post-it (facultatif)
- Les documents du dossier "Outils pédagogiques"

FONDATION
GoodPlanet

Etape n°1 - Décrypter le thème "Rêver"



30-45 minutes

Dans cette première partie, l'idée est de réfléchir autour du thème **Rêver le monde de demain**.

Vous pouvez commencer par poser une question générale aux jeunes :

"Qu'est-ce que le rêve vous évoque ?",

puis ajouter des précisions dans un second temps :

"Qu'est-ce que le rêve vous évoque quand vous pensez au futur ?"

Vous pouvez désigner une ou plusieurs personnes pour prendre des notes sur ce qui se dit, sous forme écrite et/ou dessinée.



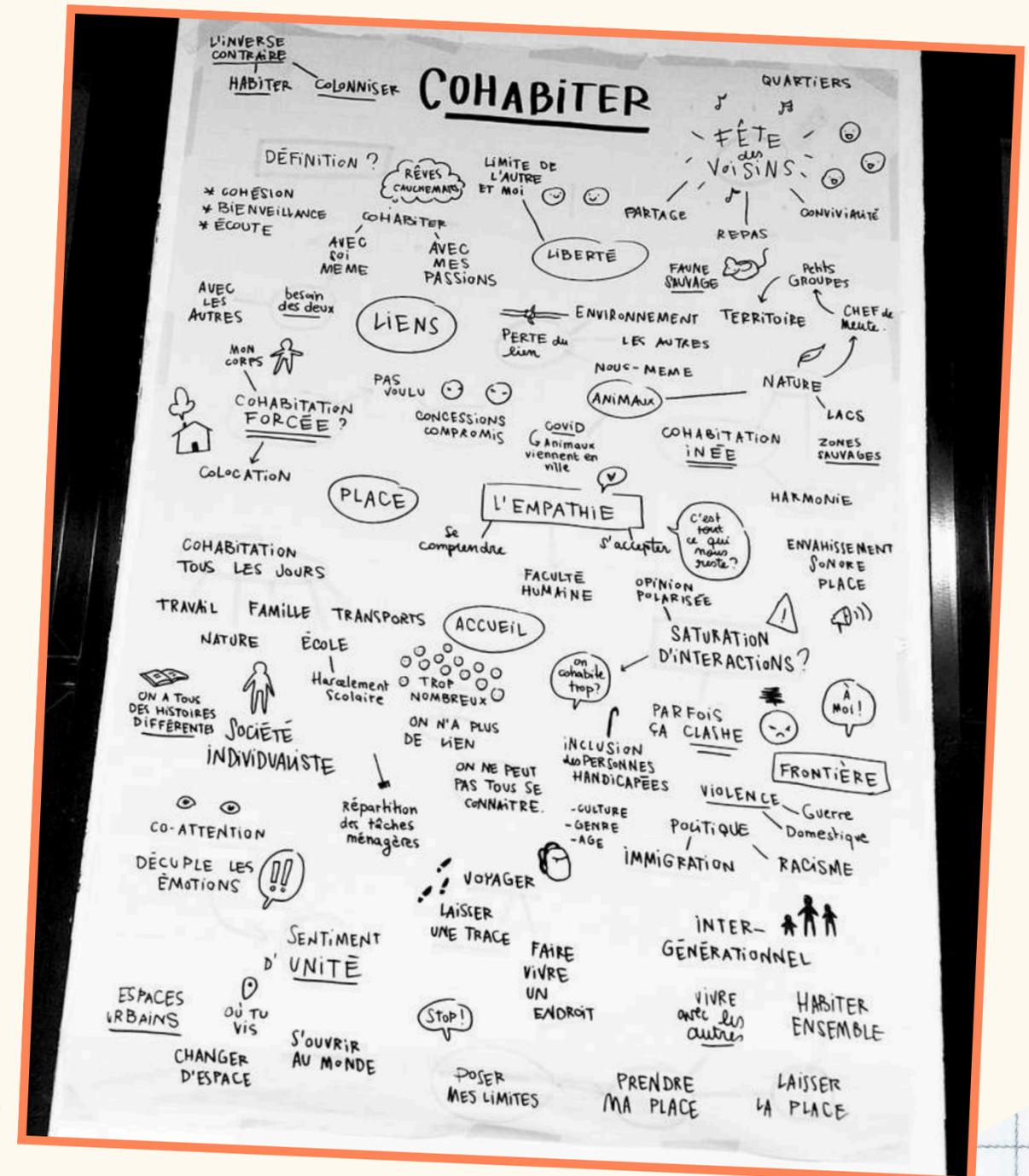
En désignant plusieurs personnes pour prendre des notes, cela permet d'avoir des notes différentes, car une information peut être retenue ou interprétée différemment selon la personne qui écrit.

(suite) Etape n°1 - Décrypter le thème "Rêver"

Une fois l'exercice terminé, les personnes qui ont pris des notes peuvent partager aux autres les notions clés qui sont ressorties de ce temps d'échanges.

Dans un second temps, vous pouvez faire des familles de mots-clés pour essayer de rassembler ensemble les grandes idées communes. Cela permet rendre visible toutes les notions qui découlent du thème "Rêver".

Voilà un exemple de brainstorming sur le thème "Cohabiter" de l'édition 2023-2024 de Résonances, réalisé ici avec la méthode de la facilitation graphique qui permet d'illustrer en temps réel les idées énoncées avec des dessins, des couleurs, des flèches, etc.



Etape n°2 - Ecoute créative et inspirante



30 minutes

Il s'agit ici d'un temps plus introspectif dont l'objectif va être de stimuler l'imagination des jeunes à travers les sons. Les jeunes devront alors faire attention aux émotions ressenties à l'écoute de ces différents sons et se demander à chaque fois :



- 1 Quelles émotions me parcourent à l'écoute de ce son ?
- 2 Quelles sensations me procurent l'écoute de ce son (agréable ou désagréable) ?
Et quels sont les caractéristiques de ce son qui me font ressentir cela ?
- 3 Quelles sont les images que j'imagine lorsque j'écoute ces sons ?
- 4 Est-ce que ce sont des sons que je veux retrouver dans mon futur rêvé ?

(suite) Etape n°2 - Ecoute créative et inspirante

D'abord, vous pouvez projeter ou donner aux jeunes une liste des émotions avec plusieurs nuances par émotions afin de leur permettre de trouver les mots les plus appropriés à ce que cela leur fait ressentir :

JOIE	CONFIANCE	SURPRISE	PEUR	TRISTESSE	HONTE	DÉGOÛT	COLÈRE
Heureux	Calme	Incertain	Alarmé	Blessé	Plein de	Ecoeuré	Agacé
Amusé	Serein	Alerté	Anxieux	Découragé	remords	Rebuté	Contrarié
Libre	Apaisé	Choqué	Craintif	Abattu	Méprisant	Répugné	Tendu
Léger	Confiant	Abasourdi	Angoissé	Eteint	Humilié	Nauséux	Enervé
Joyeux	Détendu	Déconcerté	Inquiet	Désespéré	Découragé	Ennuyé	Fâché
Rassuré	En paix	Etonné	Méfiant	Vidé	Indigné	Trahi	Nerveux
Ebloui	Equilibré	Interloqué	Intimidé	Peiné	Confus	Repoussé	Haineux
Comblé	Inspiré	Stupéfait	Préoccupé	Déçu	Gêné	Mal à l'aise	Révolté
Rayonnant	Optimiste	Embarassé	Terrorisé	Résigné	Embarassé		Impuissant
Emerveillé	Admiratif	Dérangé	Paniqué	Accablé	Rabaissé		Vexé
Reconnaisant	Tranquille	Désorienté	Hésitant	Mélancolique	Intimidé		



Et il en existe encore plein d'autres !

(suite) Etape n°2 - Ecoute créative et inspirante

- 1 Vous pouvez demander au groupe de prendre 1 minute de silence ou de tranquillité, voire même faire une mini méditation guidée pour commencer. L'idée est d'**installer une ambiance calme**, propice à l'écoute.
- 2 **Rappelez l'objectif de l'exercice** : explorer ce que l'on ressent à partir de notre exposition aux sons, être attentif·ve aux images générées par ces sons et comment ils peuvent **nourrir notre imagination**, puis nous **inspirer** une vision du monde de demain.
- 3 **En amont de l'atelier, préparez votre bibliothèque d'échantillons sonores à faire écouter au groupe.** Les sons doivent être assez courts (1 min maximum). Par exemple :

Sons de la nature

Chants d'oiseaux, bruits d'animaux, vent, feuilles, branche qui craque, ruisseau, fleuve, vague, tempête, feu, etc.



Sons urbains

Bruits de foule, supporteurs, voix humaine, chantier, trafic et voitures, klaxons, vélo, bus, etc.

Autres types de sons

Instrument, carillon, cloches, bruits de machines, touches d'un clavier, notifications, crayon qui dessine, craie, sons électroniques, etc.

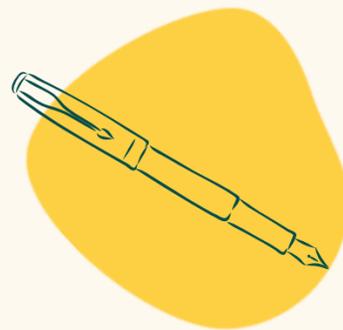


(suite) Etape n°2 - Ecoute créative et inspirante

- 4 Demandez aux participant·es de **fermer les yeux**. Lancer le premier échantillon sonore.
- 5 Vous pouvez dire aux jeunes de prendre ensuite un temps pour noter ce que cela leur a fait ressentir en terme d'**émotions**, de **sensations**, d'**images mentales**, de **souvenirs** associés, etc.
- 6 Une fois l'ensemble des échantillons sonores écoutés, demandez à chaque personne de **réfléchir individuellement** aux questions suivantes :
 - Quelles ont été les émotions et les sensations qui me sont revenues fréquemment ?
 - Y a-t-il un échantillon en particulier qui m'a provoqué une émotion ou une sensation inattendue ? Est-ce que l'un de ces échantillons m'a surpris, étonné, interloqué ou inspiré plus que les autres ?
 - Quels sont les sons que je souhaite entendre lorsque je me projette dans le futur ?
 - Quelles ont été les idées ou les visions du futur qui sont ressorties de cette expérience ?
- 7 Clôturez cet exercice **en invitant les jeunes à échanger ensemble** ou en sous-groupes de 4 ou 5. Encouragez les jeunes à participer sans les forcer. Il est possible de ne partager qu'une phrase, un mot ou même de s'appuyer sur une image pour s'exprimer sur cette expérience.

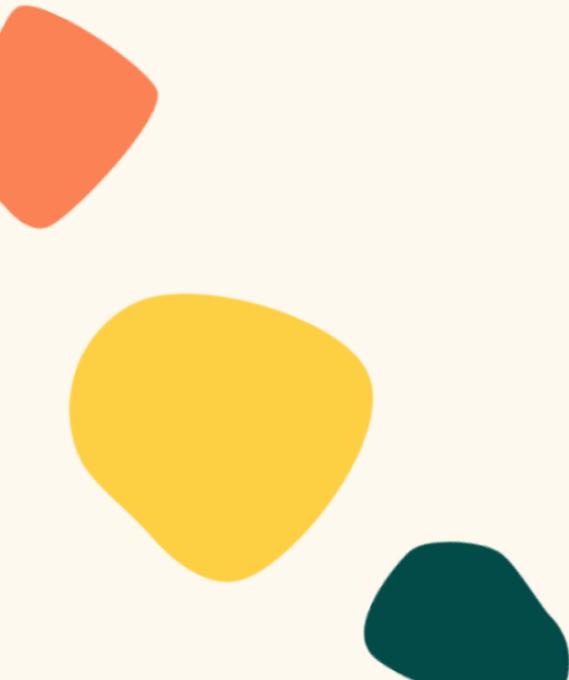


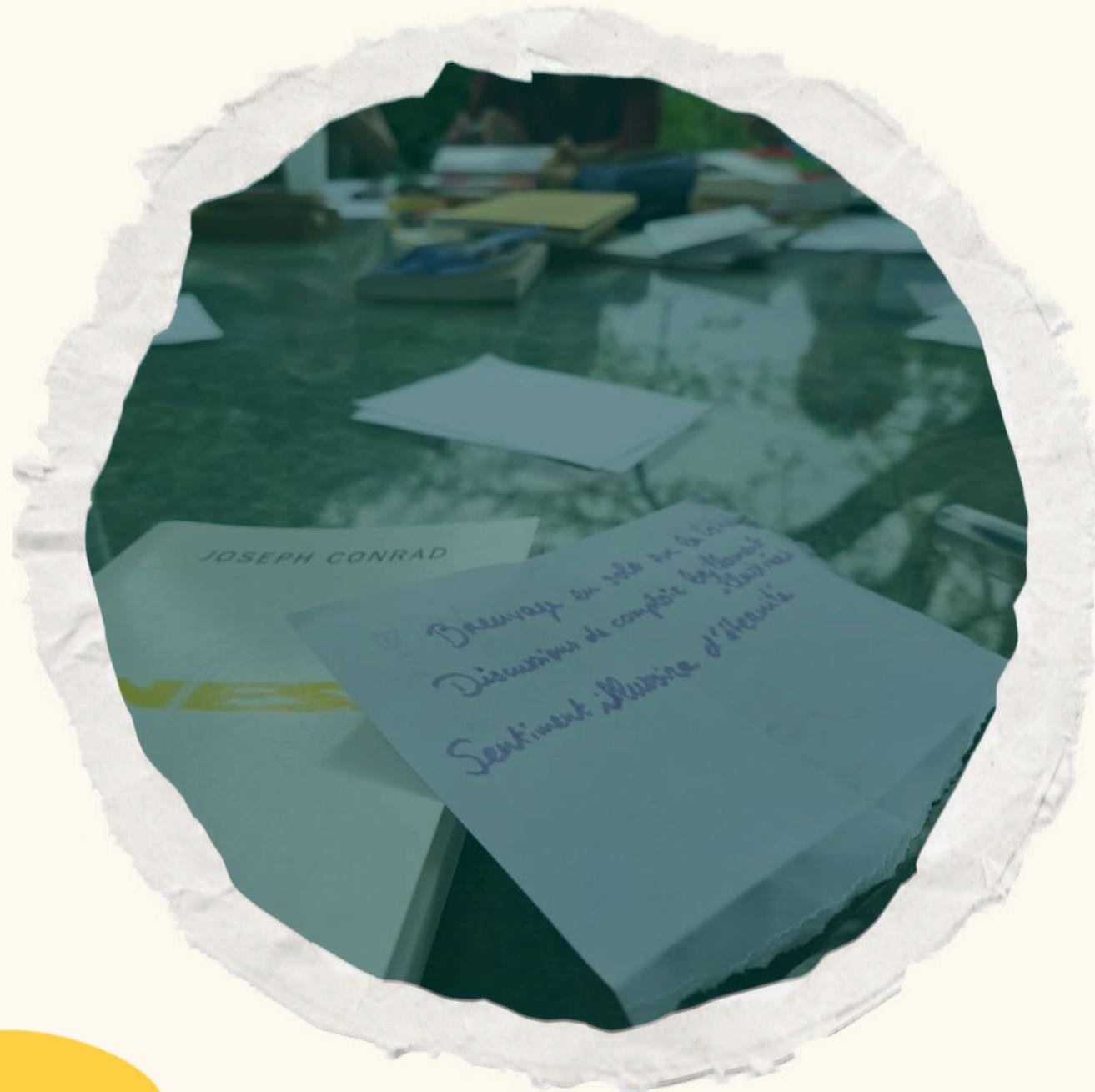
Cet exercice permet de connecter les jeunes à leurs émotions et de les préparer à la pratique artistique en stimulant leur créativité.



ECRITURE

FONDATION
GoodPlanet





Explorer l'écriture instinctive

Objectifs : se libérer de son propre jugement et s'initier à des techniques d'écriture créatives

Nombre de personnes : 4-30 pers.

 45 min environ (selon la taille du groupe)

Matériel :

- Imprimer le matériel pour les exercices (voir le document "Outils pédagogiques")
- Des feuilles format A5 (format carte postale)
- De quoi écrire, peindre et dessiner (feutres, crayons de couleurs, stylos, etc.)

Cet atelier se compose de 3 petits exercices :



Exercice n°1 - Invente ton langage



10-20 min

1 - Chaque participant·e doit inventer un mot. On peut s'inspirer d'un autre mot existant, d'un préfixe, on peut choisir deux mots au hasard dans un livre ou un article Internet et les combiner pour former un nouveau mot. Si cela est trop compliqué, donnez-leur des exemples.

2 - Une fois le nouveau mot créé : imaginer sa définition. Vous pouvez mélanger les définitions des deux mots ou en inventer une, il n'y a pas de règle !

3 - Vous pouvez compiler l'ensemble des mots dans un petit dictionnaire pour garder un souvenir !

Exemple :

Mot 1 :

- Table
- Vélo
- Chemise



Mot 2 :

- Marche
- Baignoire
- Sceptique



Vélo



Marche



Vélarche

Marlo

Marélo



Marlo n.m.

Un marlo désigne une paire de roues qui s'attachent aux chevilles pour se déplacer.

Exercice n°2 - Le jeu du poème



20-25 min

- 1 - Répartir les jeunes en sous-groupes (entre 4 minimum et 10 maximum).
- 2 - Chaque participant·e écrit une phrase au hasard en haut d'une feuille A4, puis passe la feuille à son ou sa voisin·e qui doit **changer un seul mot de la phrase** précédente, et ainsi de suite.
- 3 - Au bout d'un moment une nouvelle règle peut s'ajouter (facultative) : en plus de changer un mot de la phrase, il est **possible d'en supprimer un autre ou d'en ajouter un**.
- 4 - Une fois le tour terminé, retour en plénière pour que **chaque sous-groupe partage sa phrase avec tout le monde** : il est possible d'y mettre du rythme, de s'accompagner de musique, d'en faire un slam, une petite mise en scène, etc.

Exemple :

La première personne écrit :

Imaginer le monde écologique et solidaire de demain.

Elle passe sa feuille à la seconde qui change un mot :

Imaginer le ~~monde~~ écologique et solidaire de demain.

Imaginer le feu écologique et solidaire de demain.

Puis à la troisième :

Imaginer le feu écologique et ~~solidaire~~ de demain.

Imaginer le feu écologique et solitaire de demain.

Et à une quatrième qui change un mot et en ajoute un autre :

~~imaginer~~ le feu écologique et solitaire de demain.

Oublier le feu écologique et solitaire de demain soir.

Exercice n°3 - Le jeu du poème 15-20 min

Ce dernier exercice plus introspectif est à faire de manière individuelle. Il n'y a aucune obligation de partager ensuite sa création en plénière.

- 1 - Distribuer une feuille au format A5 (carte postale) au groupe.
- 2 - Chaque personne écrit un message sur sa feuille, quelques mots pour décrire une peur, une limite, etc. Vous pouvez par exemple leur demander : "Qu'est-ce qui vous retient de créer ?" / "De quoi avez-vous peur ?".
- 3 - Ensuite, en utilisant le matériel à disposition (feutres, peinture, crayons, etc.) chaque personne va recouvrir ce mot, l'embellir, le transformer en laissant libre court à son imagination pendant ce temps de création libre.



Manifeste pour le futur

Objectif : développer une 1ère piste pour écrire un texte sur sa vision du monde de demain, écologique et solidaire

Nombre de personnes : **10-30 pers.**

Exercice d'écriture en individuel



45 min - 1h

Matériel :

- Feuilles A4
- Imprimer le matériel pour les exercices (voir le document "Outils pédagogiques")
- Un stylo par personne



Préambule (facultatif)

En préambule de cet atelier d'écriture, vous pouvez faire une **séance de sensibilisation** sur une thématique plus précise (la biodiversité, l'alimentation, la mobilité, le logement, le numérique, etc.). Cela vous permettra d'avoir un point de départ pour organiser cet atelier, en partant par exemple des émotions ressenties par les jeunes lors de ce temps de sensibilisation (la surprise en apprenant une information, la colère, la frustration, la peur, l'espoir, etc.).



Par exemple, nous vous proposons une entrée en la matière ludique avec les activités clé-en-main disponibles sur la plateforme

Cap Eco-délégués (un autre programme de CAP 2030).

A l'issue de ce temps de sensibilisation, vous pouvez demander aux jeunes :

“Comment vous sentez-vous après ces découvertes ? Qu'avez-vous ressenti ?”

“Avez-vous appris une information à laquelle vous ne vous attendiez pas ?”

“Avez-vous été surpris par l'un de ces chiffres ?”



Etape n°1 - Point de départ

A partir d'une information marquante, d'un événement ou d'un fait surprenant, chaque jeune va se projeter en 2050.

Donner d'abord quelques conseils pour faciliter la prise en main de cet atelier :

Rester concentré·e sur une information, un problème ou une norme que l'on aimerait changer

Être précis·e : donner des dates, des villes, mentionner des personnes existantes et en créer de nouvelles, etc.

S'amuser ! Se laisser transporter par ses idées, même si elles paraissent extravagantes.

Ne pas se fixer de limite ou de contrainte

Partir de choses de son quotidien

Exemple

En Europe, on se débarrasse chaque année de **4 millions de tonnes de textiles**.

Source : infographie de l'Ademe "La mode sens dessus-dessous"



Rester concentré·e sur cette information.

Vous pouvez par exemple :

- imaginer une solution de recyclage de ces vêtements, les réutiliser pour fabriquer des filtres dépolluants ;
- imaginer qu'en 2050, la fast-fashion a été interdite en France et la filière du textile repose désormais sur une économie du troc.

Puis expliquer comment toutes ces avancées ont été permises, comment votre quotidien a changé...

Voyage en 2050

Vous pouvez aussi les guider en leur donnant **une situation** de base, un **fait imaginé**, un **constat** provenant tout droit de ce **monde de 2050** :

- Un·e artiste du futur qui organise une exposition sur ses créations écologiques ;
- Un retour sur la découverte révolutionnaire d'un·e scientifique en 2030 ;
- L'interview d'un·e jeune activiste à l'origine d'un mouvement écologique qui a changé le cours de l'histoire.

Ou bien leur attribuer **un rôle**.

Exemple

En 2050, vous êtes journaliste et vous devez rédiger un article sur un fait marquant des 20 dernières années, qui a bouleversé positivement l'avenir de la planète et de ses habitant·es !

Etape n°2 - Ecriture en autonomie

Il est maintenant temps de laisser chaque personne rédiger son texte, de manière individuelle !

 Retrouvez des outils supplémentaires pour guider la rédaction du texte dans le document des “Outils pédagogiques”.



Etape n°3 - Création du manifeste

Une fois tous les textes individuels produits, vous pouvez les rassembler en un seul document, pour garder un souvenir collectif de ces créations :

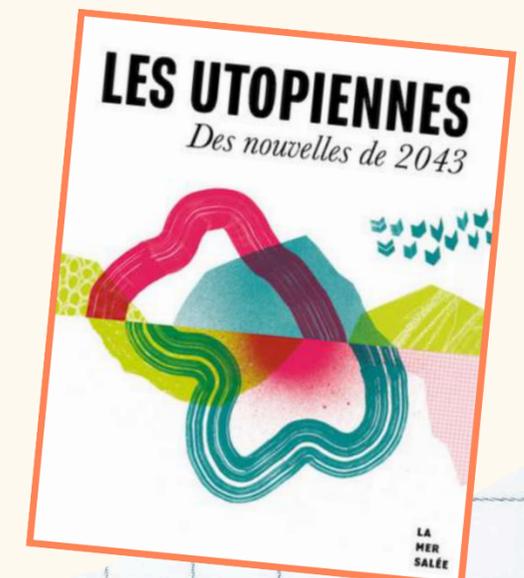
Le Manifeste pour le futur

L'inspiration

L'ouvrage collectif **Les Utopiennes, des nouvelles de 2043**

Editions La Mer Salée (2023)

“Des habitant·es du futur nous racontent leur monde advenu et les points de bascule des années 2020-2030.”





ILLUSTRATION

C·ART·ographie imaginaire

Objectifs : libérer sa créativité et esquisser une première piste pour rêver le monde de demain. Chaque personne va devoir imaginer la carte d'un territoire du futur (réel ou imaginé).



45 min - 1h

Matériel :

- Feuille de papier (épaisse de préférence, type Canson)
- Riz, lentilles, sables, etc.
- Crayons à papier et gomme
- Stylos noirs
- Crayons de couleurs, feutres colorées, etc.
- Matériel de collage (ciseaux, magazines, etc.)



Etape n°1 - installer l'ambiance

Avant de commencer, vous allez raconter au groupe une histoire. Vous pouvez leur demander de fermer les yeux et/ou mettre de la musique pour installer une ambiance et les plonger progressivement dans cette immersion.

“ Un jour, votre don se révèle à vous : vous avez le pouvoir de voyager dans le futur, **en 2030**.

Vous n'en revenez pas. Tout est exactement comme vous l'aviez imaginé. Vos yeux pétillent de joie et d'espoir ! A votre retour, personne ne vous croit, mais votre mémoire conserve chaque souvenir de ce voyage incroyable à travers le temps : les odeurs, les bruits, les paysages, etc.

Alors vous décidez de tout noter, de dessiner tout ce que vous avez vu et appris pendant votre voyage afin de le raconter autour de vous. ”



N'hésitez pas à **créer votre propre mini-histoire** pour apporter plus ou moins de détails aux jeunes, selon les différents profils.

Etape n°2 - Temps de réflexion

Vous pouvez demander aux jeunes de noter au préalable les caractéristiques de leur territoire imaginaire.

Des personnes habitent-elles sur ce territoire ?

Si oui, combien sont-elles ?
Comment sont-elles réparties sur le territoire ?

Comment les personnes vivent-elles ?

Doivent-elles travailler ? Si oui, où ? Y a-t-il une monnaie locale ? Un système de troc de biens ou de services ?

N'hésitez pas à leur dire de noter tous les éléments qui semblent intéressants !

A quoi ressemblent la faune et la flore locale ?

Quelles relations entretiennent les personnes avec leur environnement (animaux, plantes, etc.) ?

Quel est le climat ?

Continental, polaire, océanique, tempéré, etc. Combien y a-t-il de saisons et combien de temps durent-elles ?

Y a-t-il un sport national ? Un plat traditionnel ? Un lieu emblématique ? Une capitale ?
Comment s'organise la politique et la vie citoyenne sur le territoire ?
Y a-t-il un drapeau ? A quoi ressemble-t-il ? Que signifie-t-il ?
Comment se passe l'éducation des enfants ?
Y a-t-il un système judiciaire ?

Comment les personnes mangent-elles ?

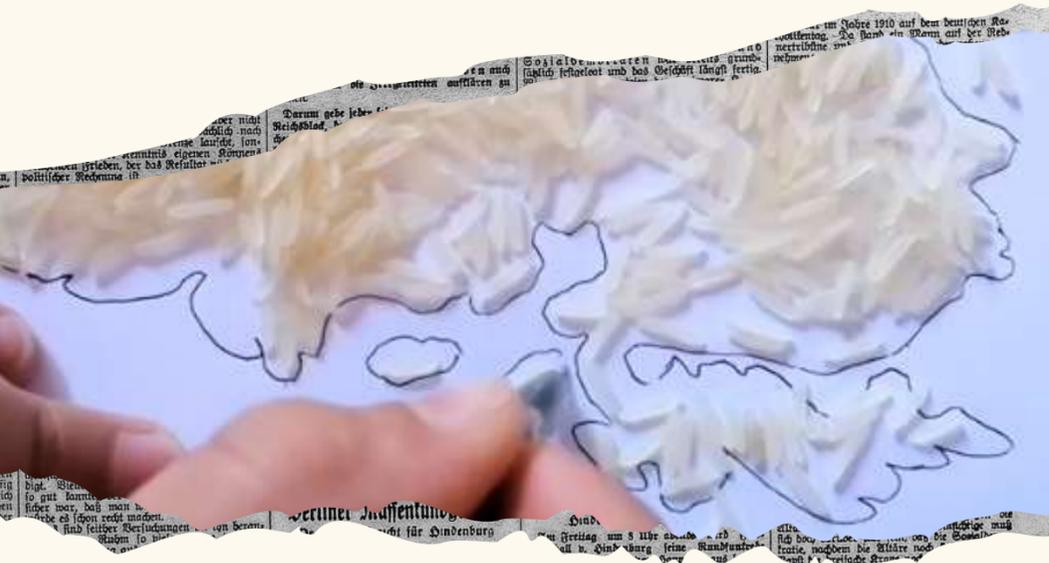
Quels sont les fruits et légumes qui y poussent ?
Y a-t-il des cultures ? Doivent-elles faire importer leur nourriture ? Si oui, par quels moyens ?

Comment les personnes se déplacent-elles ?

Quel est le moyen de locomotion le plus utilisé : le vélo ? La voiture low-tech ? Le mini-bus électrique ? La tyrolienne ? Y a-t-il des routes ?



Etape n°3 - Création de la carte



1 - Chaque personne renverse le riz (ou des lentilles, des petits cailloux, du sable, etc.) sur une feuille de papier. Laisser le hasard décider des contours de la carte.

2 - Au crayon, chaque personne dessine les contours de sa carte imaginaire en suivant la forme créée par les grains de riz renversés, puis retire le riz (avec soin, pas de gaspillage alimentaire).

3 - Chaque personne finalise ensuite les contours de sa carte au propre.

4 - A partir de là, chaque personne laisse libre court à son imagination pour placer les différents éléments qu'elle souhaite faire apparaître sur sa carte, en fonction de ce qu'elle a imaginé lors de l'étape précédente. Toutes formes de créations plastiques peuvent être utilisées : peinture, dessin, collage, gravure, fusain, etc.





PHOTOGRAPHIE

FONDATION
GoodPlanet

Fragments d'image

Objectifs : découvrir les possibilités de transformation infinies d'une image. Apprendre à utiliser de la matière existante pour créer une image unique.



45 min - 1h

Matériel :

- Magazines, vieux livres de photo, catalogues, etc. (pour découper dedans) ou imprimer les images de son choix en amont
- Colle en tube ou scotch (transparents et colorés)
- Feuilles de papier de différentes couleurs
- Crayons, feutres, stylos, etc.
- Stickers collants
- Ciseaux



Cet atelier est à mi-chemin entre un atelier "PHOTO" et un atelier "ILLUSTRATION"



Etape n°1 - Introduction

Aujourd'hui, il est compliqué de créer des œuvres totalement inédites ou originales, tant il existe de matières artistiques créées. Et si, au lieu de produire de nouvelles images, on créait une image à partir de matières existantes ? Ces procédés artistiques se déclinent dans plusieurs formats artistiques :



Au **cinéma**, on parle de films de "found footage", littéralement "enregistrement trouvé".

Le found footage, c'est faire du recyclage, du réemploi avec de la matière vidéo existante : en déformant le propos initial par la manipulation des images (ralentissement, accélération, répétition, modification du montage, etc.) ou simplement pour faire un film d'archives.



En **musique**, on parle de "mash up", lorsque l'on mélange ensemble plusieurs musiques existantes afin de créer une nouvelle composition.



A l'**image**, c'est l'art du collage. Là encore, il existe une infinité de techniques :

- Du collage manuel : découper, coller, déchirer, vieillir le papier, le colorer avec du café, peindre, tamponner, ajouter des éléments (fleurs, stickers, etc.), tâcher, salir, froisser, etc.
- Du collage numérique (sur ordinateur) : changer les couleurs d'une image, déformer, reproduire un élément, etc.

Systematiquement, la fusion de matières existantes permet de **faire émerger de nouvelles œuvres** : en manipulant, transformant, découpant, déchirant, dessinant, peignant cette matière existante.

Etape n°2 - Découvrir les techniques

Il existe beaucoup de techniques différentes. Vous pouvez essayer de lister collectivement toutes les techniques qui peuvent exister. **Quelques exemples :**



Vous pouvez colorier, dessiner, écrire sur l'image.



Vous pouvez imprimer plusieurs photogrammes sur une feuille, en changeant la colorimétrie de chaque photo. De cette manière, il est possible ensuite de déchirer des morceaux et de les recoller sur l'autre photo.



Vous pouvez coller des stickers sur l'image, modifier des éléments en les remplaçant par d'autres, découper des éléments et les copier sur votre image, etc.



Ainsi, chaque image peut raconter une histoire différente.

Laisser libre court à votre imagination !

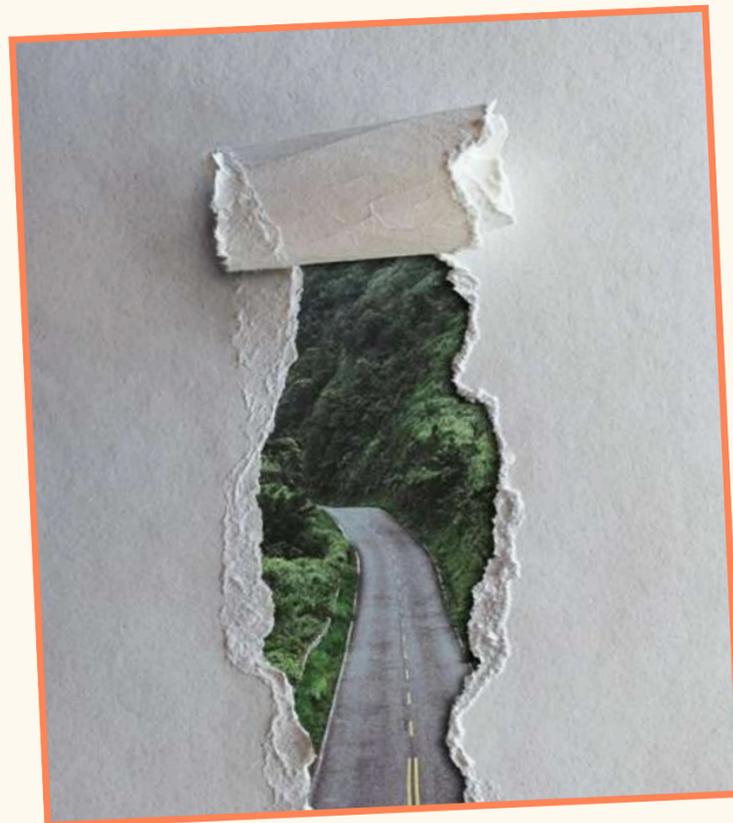


Conseil : organiser un atelier autour de la thématique rêver (partie 1 de l'atelier Résonances) pour que tout le monde puisse débiter l'atelier en ayant déjà pu réfléchir à la thématique.

(suite) Etape n°2 - Découvrir les techniques

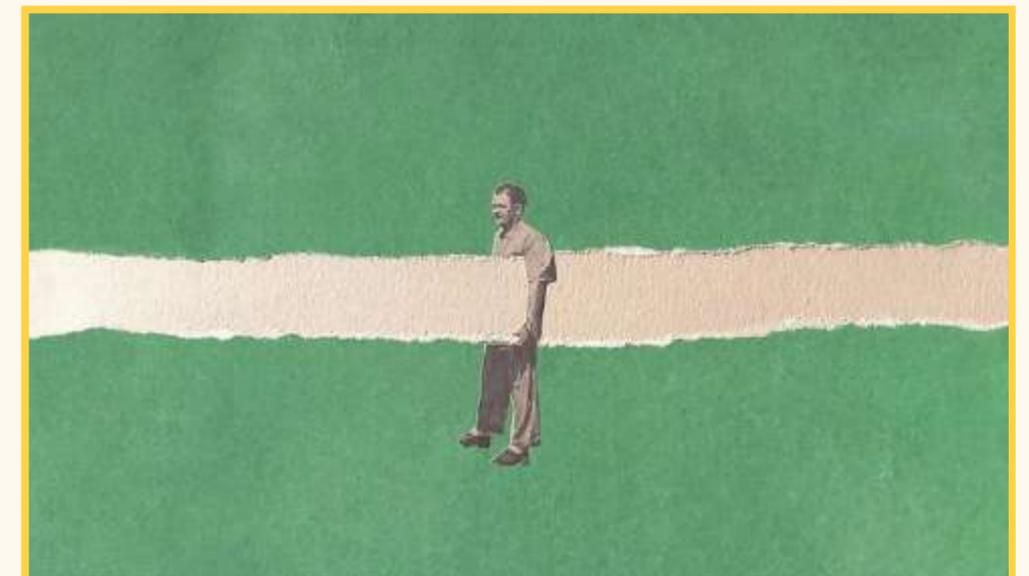
L'art du collage peut aussi être celui de la dérision ou du détournement.

Et il n'est pas nécessaire de faire des choses compliquées, certains collages peuvent être simples et raconter une histoire :



Par exemple, ici, il y a juste une photo en fond sur laquelle a été collée une feuille de papier déchirée.

On retrouve une technique similaire ici. Ces collages sont minimalistes, mais permettent tout de même de raconter quelque chose, simplement.



Etape n°3 - Passer à la pratique

Bien que l'art du collage puisse être très minutieux, il a quelque chose de **transgressif** aussi :

- à la fois dans le contenu et le sujet choisi : on peut ridiculiser un élément ou faire coexister deux éléments qui n'ont rien à faire ensemble ;
- mais aussi dans la pratique et les outils utilisés : dans le simple fait de déchirer des pages de magazines ou de livres, en salissant une image et en s'autorisant à créer une image qui ne soit pas lisse, en acceptant les imperfections. C'est une approche qui peut être très libératrice.

C'est en testant des choses qu'on peut ouvrir notre créativité !



AUDIO

FONDATION
GoodPlanet

La voix du futur

Objectifs : se projeter dans le monde du futur et développer sa créativité en plongeant dans son imaginaire

 30-45 min

Nous vous encourageons à réaliser d'abord un atelier d'écriture créative comme le "Manifeste pour le futur".

Matériel :

- Si vous ne disposez pas de matériel d'enregistrement, la fonction enregistreur vocal d'un téléphone est suffisante.
- Il existe également des logiciels de montage audio accessibles et gratuits sur ordinateur (Audacity sur PC ou Garage Band sur Mac).



Etape n°1 - Réflexions autour du sujet

Pour cette étape, vous pouvez vous appuyer sur d'autres ateliers :

D'abord, **L'atelier Résonances** puis, un atelier d'écriture comme **Manifeste pour le futur**

L'objectif étant ici de permettre aux jeunes de commencer l'atelier avec :

- Une réflexion déjà entamée sur la thématique "Rêver le monde de demain" ;
- Un texte qui peut servir de base à leur création audio.



Cet atelier ne porte pas sur le fond (le message), mais sur la forme et la manière dont la création sonore peut venir soutenir le message que l'on cherche à transmettre.



Etape n°2 - Sound design ou la conception sonore

- 1** Demandez aux jeunes de relire leur texte une première fois et de noter à l'écrit pour chaque phrase, chaque mot, chaque idée, **tous les sons** qui leur viennent à l'esprit : des bruits d'oiseaux, des voix humaines, des bruits de circulation, etc.
- 2** Demandez-leur de réfléchir à l'intention principale de leur texte : quelles émotions sont recherchées chez les personnes qui seront amenées à l'écouter ? De l'espoir ? De la tristesse ? De la nostalgie ?

Chaque jeune doit alors réfléchir **aux sons associés à l'émotion ou l'intention principale recherchée** par leur création. Pour les aider, on peut réfléchir par catégorie de sons (voir page suivante).



Catégorisation des sons

Sons d'ambiance

pluie, chants
d'oiseaux, insectes,
etc.

Bruitages

généralement ce
sont des sons plus
ponctuels (un coup
de tonnerre, etc.)

Les effets sonores

qui peuvent agir comme des
accents ou des ponctuations
sonores et donner une
couleur sonore (effet
futuriste, effet magique, etc.)

Sons musicaux

instruments, accent
musical, musique
d'ambiance, etc.

Voix

dialogues,
chants, voix
off, etc.

Silence

souvent oubliés les silences
peuvent permettre de souligner
certains éléments ou d'accentuer la
tension dramatique d'un moment.

**Il existe évidemment encore plein d'autres
types de sons pour nourrir une histoire !**

3 Pour chacune de ces catégories, les jeunes peuvent également réfléchir à la **matière de ces sons**.

Par exemple, une voix peut être **douce, rauque, grave**, une parole peut être **chantée, murmurée, criée** : tous ces paramètres vont avoir un impact sur les émotions ressenties par les personnes qui écoutent.

Post-production

En post-production, c'est-à-dire au moment du montage et du traitement du son, il est également possible de **modifier, transformer, répéter, inverser, tordre, distendre** cette matière sonore pour lui donner une autre texture.

On peut par exemple ajouter à un son de la **réverbération** ou de l'**écho**, on peut au contraire **l'étouffer** : cela va alors donner des informations spatiales sur le son (petite ou grande salle, proche ou lointain, etc.).

Etape n°3 - Enregistrement du son

Il est temps de passer à l'enregistrement de ces sons. Pour simplifier la prise de son, les jeunes peuvent procéder selon l'ordre suivant :

- 1 Enregistrement de la ou des voix
- 2 Enregistrement des ambiances et des bruitages : en se baladant dans la nature, chez soi, dans le bus, etc.
- 3 Enregistrement de la musique originale OU choix des musiques. **La musique n'est pas du tout obligatoire.**

i Musiques libres de droits ? Comment savoir quelle musique utiliser ou non ?

Attention à ce que la musique soit bien **libre de droits**. Bien vérifier la **licence** de la musique utilisée, certaines sont gratuites, mais exigent à minimum de créditer l'artiste, d'autres autorisent ou non la modification de la musique originale, etc. C'est souvent le cas pour les musiques qui sont sous **licence Creative Commons**.

Il existe un grand nombre de banques de sons et de musiques gratuites en ligne. Ces musiques libres de droits peuvent être sous **licence Creative Commons**, comme citée précédemment, ou des **musiques du domaine public** dont les droits d'auteur ont expiré.

Quoiqu'il en soit il est important de toujours vérifier les licences, les restrictions ou les attributions (crédits), au risque sinon de devoir supprimer son contenu, payer une amende ou même des poursuites judiciaires pour non-respect des conditions de la licence.

Etape n°4 - Montage de la création sonore

Une fois l'ensemble des sons collecté, il est temps de passer au montage sonore.

Bien entendu, la conception finale de la création va dépendre du format souhaité : chanson, texte lu, interview, podcast, reportage audio, essai expérimental, etc.

Pour le montage sonore, il existe sur ordinateur des logiciels de montage gratuits, tels que :

Par exemple :

Audacity

(sur PC)

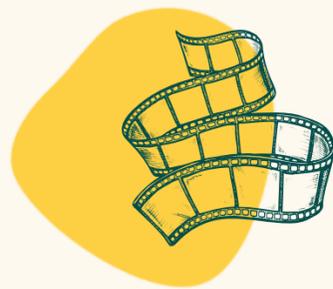
OU

GarageBand

(sur Mac)

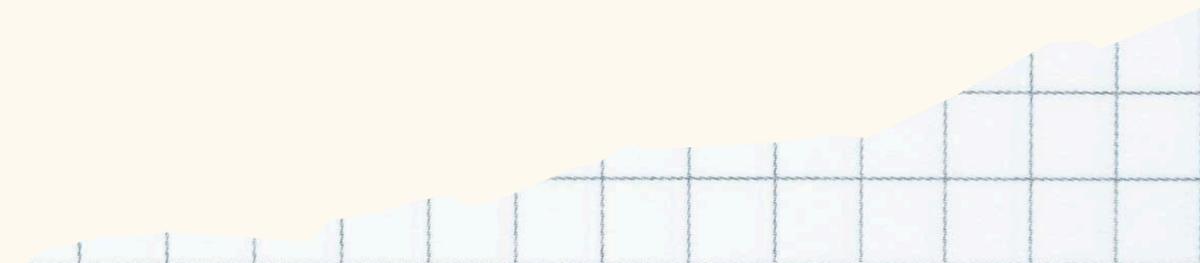
Il n'est pas nécessaire d'utiliser toutes les couches sonores mentionnées précédemment, une création audio peut être pertinente et percutante en étant minimaliste.

Une voix bien posée peut être suffisante pour transmettre un message !



VIDEO

FONDATION
GoodPlanet



Visions du futur

Objectif : apprendre à développer une idée de film, de la réflexion à la réalisation

Nombre de personnes : 10-30 pers.

Exercice individuel

 1h-2h (2 séances si nécessaire)

- 1 séance de préparation (production)
- 1 seconde séance créative (tournage et montage)

Matériel :

- 1 téléphone par jeune
- 1 application mobile gratuite à télécharger
- N'importe quel matériel pour fabriquer l'univers du film. On peut aussi faire un film avec ce qui nous entoure, sans rien fabriquer.



Etape n°1 - Réfléchir au scénario

Chaque jeune va créer son propre petit film à partir de la thématique “**Rêver le monde de demain**”.

Les jeunes vont réfléchir **individuellement** au scénario.

Le scénario, c’est le déroulé de l’histoire. C’est lors de cette première étape que les jeunes vont imaginer :

le sujet de la vidéo

les personnages de l’histoire

les lieux et espaces dans
lesquels se déroule la vidéo

Et comment tout cela s’articule ensemble !



Appuyez-vous sur les éléments du document “Outils pédagogiques” pour réaliser les différentes étapes de cet atelier.



(suite) Etape n°1 - Réfléchir au scénario

Vous pouvez rappeler aux jeunes certaines notions en préambule car plusieurs choix sont possibles et peuvent influencer la direction que prendra leur histoire :

1 S'agit-il d'une **fiction** ou d'un **documentaire** ?

FICTION

C'est une histoire inventée de toutes pièces, qui peut se baser sur des éléments réels, mais ce n'est pas filmé en temps réel.

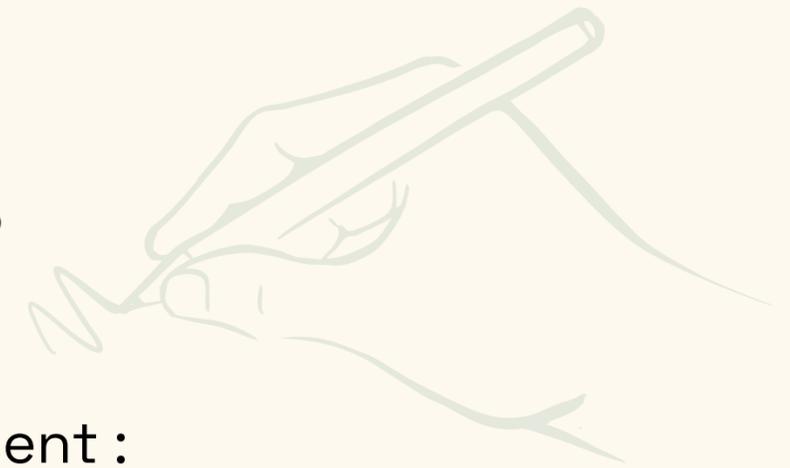
DOCU

Dans un documentaire, il y a cette idée de... documenter. C'est-à-dire de conserver une trace ou d'apporter une information sur un élément (une histoire personnelle, familiale, une culture, une personne, etc.)

Ce sont deux modalités d'expression différentes entre lesquelles il peut parfois y avoir des ponts.

(suite) Etape n°1 - Réfléchir au scénario

2 Quel est le **genre** du film que vous souhaitez réaliser ?
(un film peut avoir plusieurs genres)



Voici quelques exemples avec des mots-clés qui les caractérisent :

ACTION

Adrénaline
Danger

AVENTURE

Quête
Mouvement

COMÉDIE

Rires
Absurde

FANTASTIQUE

Irréaliste
Merveilleux

HORREUR

Peur
Suspense

SCIENCE-FICTION

Futur lointain
Galaxie

DRAME

Emotions
Humanité

ROMANCE

Amour
Sentiments

Il en existe encore plein d'autres,
selon le fond ou la forme adoptée :

BIOPIC

THRILLER

POLICIER

HISTORIQUE

WESTERN

MUSICAL

Etape n°2 - Préparation

C'est à ce moment-là que l'on prépare toute l'organisation du tournage, en s'assurant notamment que nous avons tous les éléments matériels nécessaires à la réalisation du films :

Plusieurs options ici :

Option 1

Faire un film d'animation en **stop motion** :

- créer ses personnages
- créer ses décors
- créer et prévoir des accessoires

Option 2

Faire un film en **prise de vues réelles**,
c'est-à-dire enregistrer un sujet en mouvement réel :

- avec des personnes réelles
- avoir des décors
- prévoir des accessoires



Matériel : cet atelier peut être réalisé avec un **téléphone** uniquement. Matériel facultatif : un **trépied**.

(suite) Etape n°2 - Préparation

Option 1 Faire un film d'animation en **stop motion** :

Qu'est-ce qu'un film en stop motion ?

C'est une technique d'enregistrement du cinéma d'animation, qui consiste à mettre en mouvement une série d'images fixes par un léger déplacement des objets ou des personnages présents dans la scène, à chaque prise de vues. **On appelle ça aussi le cinéma « image par image » !**

(suite) Etape n°2 - Préparation

Option 1 Faire un film d'animation en **stop motion** :

Il y a plusieurs éléments essentiels à préparer :

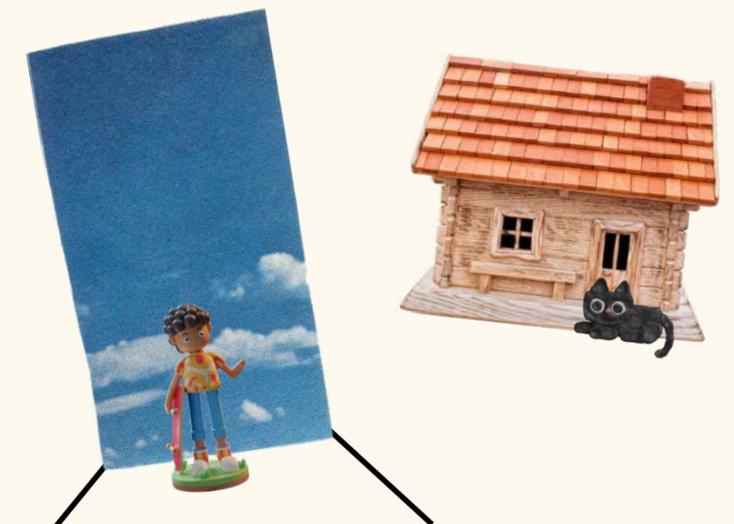
1 Les personnages

Combien y a-t-il de personnages ?
A quoi ressemblent-ils ?
Comment les faire : les dessiner
et les découper ? Les modeler ?
Les fabriquer à partir d'objets existants ?
Utiliser des jouets ?



2 Les décors

A quoi ressemblent-ils ?
Comment les fabriquer ?
En collage ? En modelage ?
Détourner la fonction
d'objets existants ?
Faire des maquettes en papier ?
Utiliser des photos imprimées ?



(suite) Etape n°2 - Préparation

Option 2 Faire un film en **prise de vues réelles** :

Il y a plusieurs éléments essentiels à préparer :

1 Les personnages

Y a-t-il des personnages ?

Si oui, combien sont-ils ?

A quoi ressemblent-ils ?

Quelles sont leurs émotions, leurs caractéristiques, leurs manières d'être ?

2 Les décors

A quoi ressemblent-ils ?

C'est le temps de faire un repérage : quels lieux vous inspirent ?

Certains sont inaccessibles et il est impossible de filmer à l'intérieur.

C'est le moment de faire travailler son imagination pour trouver des alternatives :

Utiliser des images
personnelles ou d'archives

Comment détourner la fonction d'une
pièce pour suggérer un autre espace

Filmer chez soi
ou filmer ce que l'on connaît

Etape n°3 - Le tournage

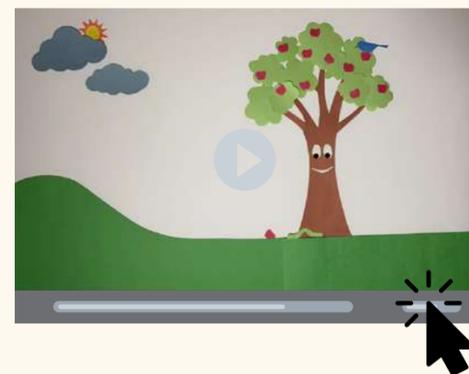
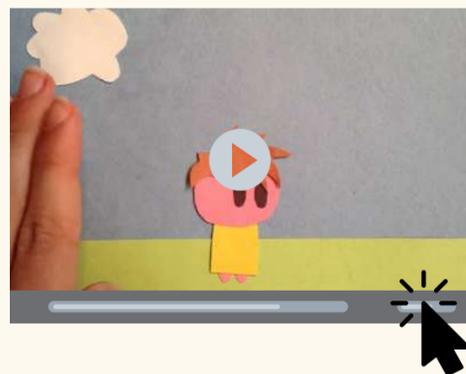
Option 1 Faire un film d'animation en **stop motion** :

Il y a plusieurs éléments qui vont définir la manière dont va être photographié le film :

Si les éléments sont en papier (2D), il faut les disposer sur une surface plane, à plat, et prendre les photos sur le dessus OU les scotcher sur un mur par exemple pour prendre les photos d'en face.

Si les éléments sont en 3D, en pâte à modeler par exemple, il faut agencer les différents éléments en 3D. Vous pouvez par exemple poser une table contre un mur. Cela permet d'accrocher le décor au mur et sur la table et de pouvoir déplacer facilement les éléments posés sur la table.

i Voici quelques exemples (à cliquer) :



Pâte à modeler



Ici des gobelets



Et un super mini-tuto de Michel Gondry ici



(suite) Etape n°3 - Le tournage

Option 1 Faire un film d'animation en **stop motion** :

Après avoir installé l'application de stop motion sur le téléphone, il ne reste plus qu'à commencer !

i Pour rappel, il existe beaucoup d'applications gratuites téléchargeables, par exemple **Stop Motion Studio**.

- 1** Placer tous les éléments du décor, les personnages, les objets, etc..
- 2** Choisir le **cadre**, c'est-à-dire l'angle et le placement du téléphone.
Idéalement, placer le téléphone sur un trépied afin de garder un cadre stable, qui ne bouge pas.
- 3** Prendre la première photo depuis l'application.
- 4** Déplacer légèrement les éléments qui doivent être en mouvement.
- 5** Prendre une photo, décaler un ou plusieurs éléments, et **continuer ainsi de suite**.
- 6** Une fois terminée, animer la création sur l'application. On peut ensuite ajouter une voix off (c'est-à-dire une voix enregistrée a posteriori), des bruitages ou de la musique (dans le respect des droits de propriété intellectuelle).



(suite) Etape n°3 - Le tournage

Option 2 Faire un film en **prise de vues réelles** :

Il n'y a pas d'étapes précises à suivre ici :

FICTION

Tourner tous les plans qui se passent dans un même lieu à la suite pour éviter des allers-retours inutiles.

DOCU

Filmer régulièrement afin d'avoir de la matière, mais ne pas filmer à outrance. Un documentaire se prépare : quelle situation m'intéresse ? Quel sujet ? Quelle personne ?

GÉNÉRALEMENT

S'amuser et faire naître de la créativité à partir des contraintes : peu de temps, peu d'argent, aucune possibilité de se déplacer, aucun·e acteur·ice, etc.

Filmer les choses que l'on aime en se demandant ce que l'on veut montrer avec une image : quel est le message ?

Rester humble et sincère : un film avec très peu de moyens peut être réussi dès lors qu'il a été fait avec sincérité.



(suite) Etape n°3 - Le tournage

Option 2 Faire un film en **prise de vues réelles** :

Quelques inspirations et idées :



On peut faire un film à partir d'images de nature ou d'architecture, sans avoir de personnages, et y ajouter ensuite une voix off.

On peut utiliser des archives personnelles : vidéos ou photos de soi enfant...



... s'adresser à son enfant du passé, à son soi du futur ou s'imaginer un présent en 2050 !

Faire uniquement une ou plusieurs interview : réelles ou imaginées



S'amuser à mixer les médias & **libérer sa créativité** : faire un clip musical engagé, avoir une forme hybride au service du propos, c'est aussi possible !



Etape n°4 - Le montage

C'est l'étape qui permet d'organiser les images enregistrées, de leur donner du sens, de les habiller avec du son, des bruitages, de la musique (attention aux droits d'auteurs !) ou des temps de silence (oui, oui).

Option 1

Faire un film d'animation en **stop motion**

Il existe des applications gratuites qui permettent de monter un petit film en stop motion directement depuis son téléphone, comme **Stop Motion Studio**.

Sur ordinateur, et pour les plus motivé·es, il est possible d'utiliser des sites Internet ou des logiciels de montage en accès libre comme **Canva** (montage basique) ou **DaVinci Resolve**, qui permet de faire un montage un peu plus poussé.

Dans les deux cas, il est possible de finaliser un petit film avec très peu de matériel !

Option 2

Faire un film en **prise de vues réelles**

Il existe des applications de montage gratuites, utilisables directement depuis son téléphone, comme **CapCut** ou **YouCut**.

Les films sont maintenant prêts à être diffusés !



CONCLUSION

5. Conclusion d'un atelier 5-10 min

Il existe plusieurs moyens de clôturer un atelier.

En plénière, vous pouvez d'abord demander une :

restitution collective

Afin que chaque personne qui le souhaite partage avec le reste du groupe sa création ou ses réflexions par rapport à l'atelier pratique réalisé.

Il est important de ne pas insister : **personne n'est obligée de partager**. Cependant, vous pouvez **les encourager**, en leur rappelant qu'il est tout à fait normal d'avoir une production qui ne soit pas totalement finalisée à l'issue d'un atelier.

La réflexion, les "ratés", les brouillons font partie du processus créatif !

5. Conclusion d'un atelier



5-10 min

Puis, vous pouvez terminer par un temps plus calme et réflexif, pour repartir de l'atelier avec une bonne énergie !

Exemple

Pépites

Les moments préférés

Cailloux

Les choses à améliorer

Conseils généraux

Observer le monde qui vous entoure. Prendre une pause pour prendre le temps de regarder ce qu'il y a autour de soi.



Regarder les objets autour de moi, me balader dans la nature et relever ce qui me saute aux yeux !

Sortir de sa zone de confort. Petit pas par petit pas, demandez-vous ce que vous pouvez faire de nouveau aujourd'hui ?



Goûter un nouvel aliment, regarder un nouveau film, prendre un itinéraire différent pour vous déplacer, etc.

Pour développer sa créativité

Prendre de la distance et ne pas attendre de résultats précis à chaque tentative de création.



Prendre une feuille et laisser sa main gribouiller au hasard, écrire des mots de manière automatique sans se demander si ce que l'on fait est "beau" ou "intéressant".



Il n'y a pas de mode d'emploi pour la création, une idée peut arriver n'importe quand, d'où l'importance de **cultiver son imaginaire au quotidien** !

Faire des choses "inutiles"



On n'est pas obligé de toujours produire des choses qui vont servir ensuite et on peut aussi... ne rien faire ! L'ennui peut être le meilleur ami de la créativité.

Ressources supplémentaires

La Plateforme Résonances

Avec un onglet "Ressources" pour trouver l'inspiration

La Plateforme Cap Eco-Délégués

Pour retrouver plein d'ateliers de sensibilisation simples à mettre en place

Les supports éducatifs de la Fondation GoodPlanet

Pour organiser des ciné-débats par exemple

Les ateliers de la Fondation GoodPlanet

Pour aller plus loin et sensibiliser les jeunes

Association Fertiles

Kit cadre commun : L'Espace de liberté

Jeu de cartes FUTURs

Un jeu pour un atelier de sensibilisation ludique

BD Manger vers le futur

Une BD pour repenser l'alimentation du futur

Plateforme de contenu gratuit Oberser Voir (Les Rencontres d'Arles)

Des idées pour des ateliers photo



Résonances

le concours créatif qui donne de l'écho
à la parole des 15-25 ans

Ce guide a été créé par la

FONDATION

GoodPlanet

Contact Résonances

Marina Vaz, Chargée de sensibilisation

marina@goodplanet.org

06 13 97 85 48