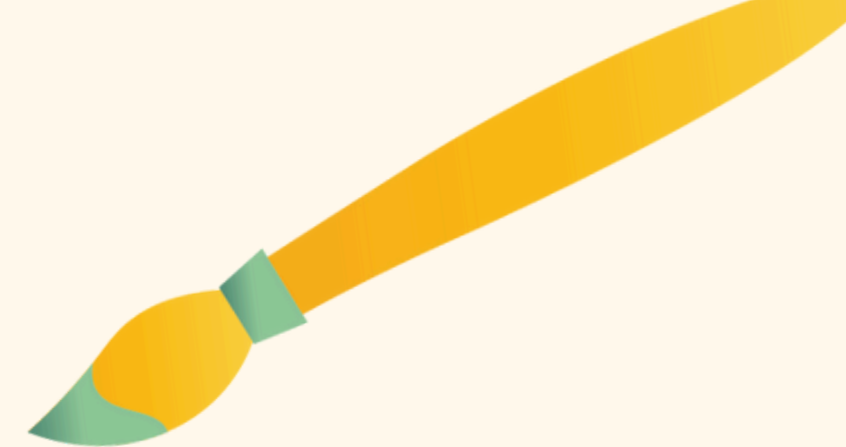


Concours Résonances

Par la Fondation GoodPlanet · Édition 4



Guide pédagogique
guide pour l'animation



A propos de ce guide p. 3-5

Pour qui ? p. 4

Contenu p. 5

Présentation p. 6-12

Résonances, c'est quoi ? p. 7

Résonances, c'est pour qui ? p. 9

Les récompenses de Résonances p. 10

Le calendrier de Résonances p. 11

La thématique p. 12

Aide pour l'animation p. 13-25

Déroulé type d'un atelier p. 14

1. Présentation du concours p. 15

2. Poser le cadre p. 16

3. Brise-glace p. 19

4. Réalisation d'un atelier p. 24

5. Restitution et conclusion p. 25

Atelier Résonances p. 26-33

Un atelier pour explorer la thématique

Écriture p. 34-42

1. Explorer l'écriture instinctive p. 35

2. Manifeste pour le futur p. 39

Illustration p. 43-52

1. C·ART·ographie imaginaire p. 44

2. Fragments d'image p. 48

Photographie p. 53-67

Dans la peau d'un·e photographe p. 54

Audio p. 68-75

La voix du futur p. 69

Vidéo p. 76-89

Visions du futur p. 77

Conseils & ressources p. 90-95

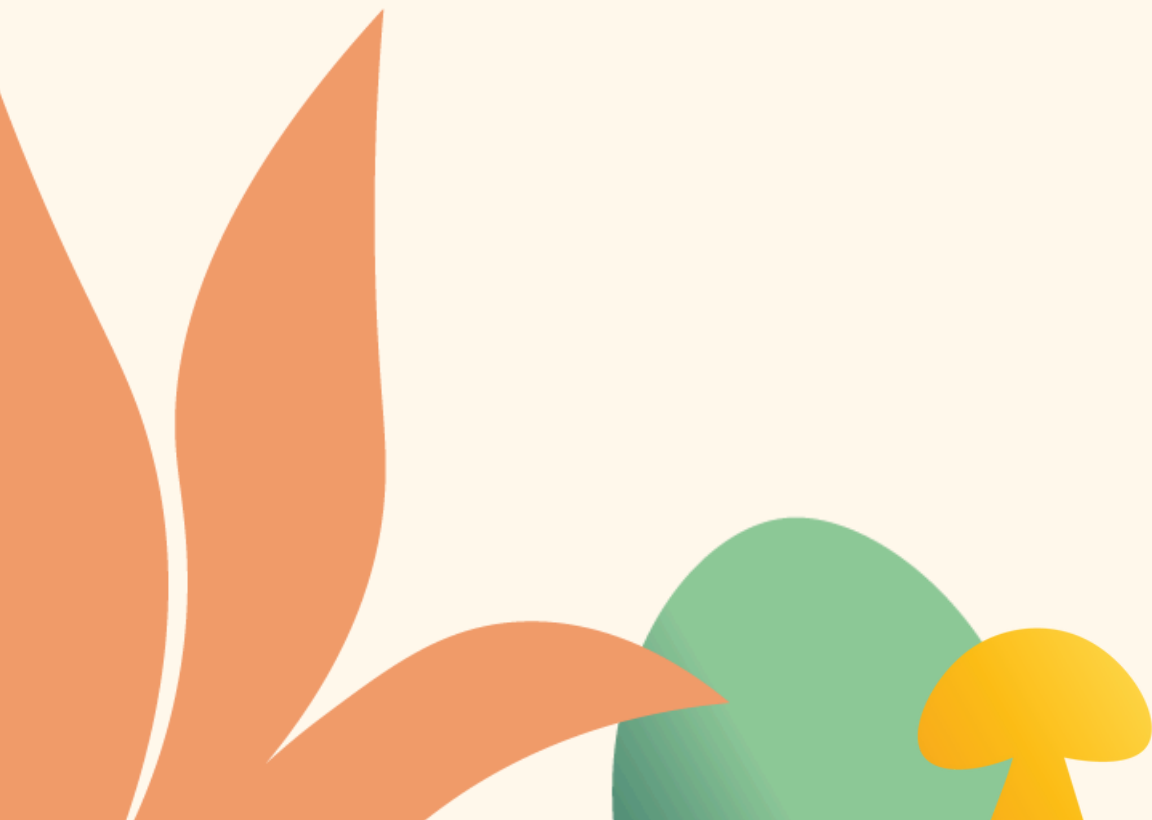
Déposer une création p. 92

Contacts p. 95



A propos de ce guide

FONDATION
GoodPlanet



Pour qui ?

Vous souhaitez animer des ateliers créatifs avec des jeunes ?
Leur proposer un espace d'expression et de création ?
Bienvenue, ce guide est fait pour vous !

Vous y trouverez :

- 🌱 des ateliers artistiques clé-en-main, simples et adaptables ;
- 🌱 des ateliers de réflexion autour de la thématique de cette 4ème édition “Territoire Vivant” ;
- 🌱 des exercices pour libérer la créativité et renforcer la confiance en soi des jeunes ;
- 🌱 des conseils pratiques, des recommandations et des pistes d'animation.

Objectifs :

- 🌱 Permettre à un maximum de jeunes de se sentir légitimes à participer au Concours Résonances, quel que soit leur parcours ;
- 🌱 Les encourager à prendre la parole à travers la création artistique !

Contenu

Ce guide **pour les animateur·ices**

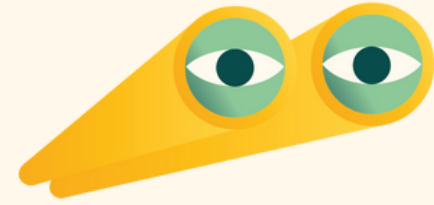


Un document qui rassemble tous les **supports pédagogiques** à imprimer pour les jeunes si besoin



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





Présentation de **Résonances**

FONDATION
GoodPlanet

Résonances, c'est quoi ?

1 Le concours créatif de la **Fondation GoodPlanet** qui donne la parole **aux jeunes francophones de 15-25 ans** sur leur vision du monde de demain !



Une plateforme avec des ressources gratuites pour s'inspirer, une newsletter bi-mensuelle pour suivre le parcours et un compte Instagram

[@resonances_goodplanet](#)

FONDATION
GoodPlanet

2 Un **Festival** annuel à la Fondation GoodPlanet pour clôturer le concours de manière joyeuse et célébrer la jeunesse !



5 formats artistiques :



Photo



Vidéo



Illustration



Audio



Écriture

Le concours est ouvert jusqu'au

28 février 2026

2 catégories d'âges :

15-19 ans

20-25 ans



Plus d'infos



Règlement



Plateforme
Résonances



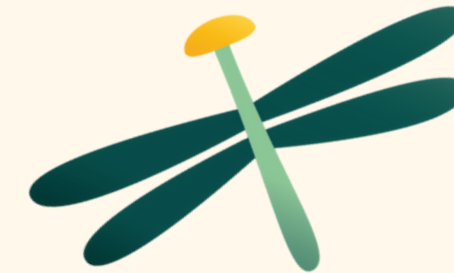
Instagram

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 (la nationalité française n'est pas obligatoire)
- Ayant envie de s'exprimer et de partager sa vision du monde de demain

Pas besoin d'être artiste depuis longtemps ou expert·e en écologie pour participer !



Et c'est

100% gratuit

FONDATION
GoodPlanet



Les récompenses de Résonances



Pour les 20 finalistes :

- Une **invitation** au Festival Résonances 2026
- L'**exposition** de sa création pendant le Festival
- La **valorisation** des créations finalistes sur nos canaux de diffusion
- Un **abonnement de 3 mois** à une box de lecture personnalisée KUBE ou à la plateforme de cinéma indépendant MUBI

Pour les 10 lauréat·es :

- La **publication** des créations dans un média partenaire
- L'inscription gratuite à un **stage** d'une valeur pouvant aller jusqu'à 500 euros, une **expérience immersive** pour découvrir un domaine artistique ou un **accompagnement personnalisé** pour monter en compétences

Par exemple : un stage vidéo aux Gobelins

ou

une immersion au sein des éditions Héloïse d'Ormesson

un accompagnement par un photographe professionnelle



Le calendrier Résonances

2025

15 décembre

Lancement du concours

Ouverture de la plateforme Résonances



2026

1er février

Début des votes du public

Sur la plateforme Résonances

31 mars

Fin des votes du public

40 créations pré-sélectionnées

28 février

Clôture du concours

Date limite de dépôt des créations

avril

Vote du jury

Annonce des **20 créations** finalistes

mai

Festival Résonances 2026

Annonce des **10 créations** lauréates

La thématique

Territoire Vivant

une thématique qui invite à :

- **(Re)penser son lien** au territoire et redéfinir les contours de sa définition
- Rappeler le caractère **malléable** et **évolutif** d'un territoire
- **Questionner** les notions de frontière, le sentiment d'appartenance ou l'accès à la nature
- **Imaginer** des aménagements inclusifs, solidaires et écologiques de nos territoires futurs
- Se pencher sur **les liens sensibles, sensoriels et émotionnels** que l'on tisse avec un territoire
- Dépasser notre regard centré sur l'humain pour **donner voix à la nature, aux animaux, aux éléments**
- **Imaginer les archives futures** de nos territoires vivants

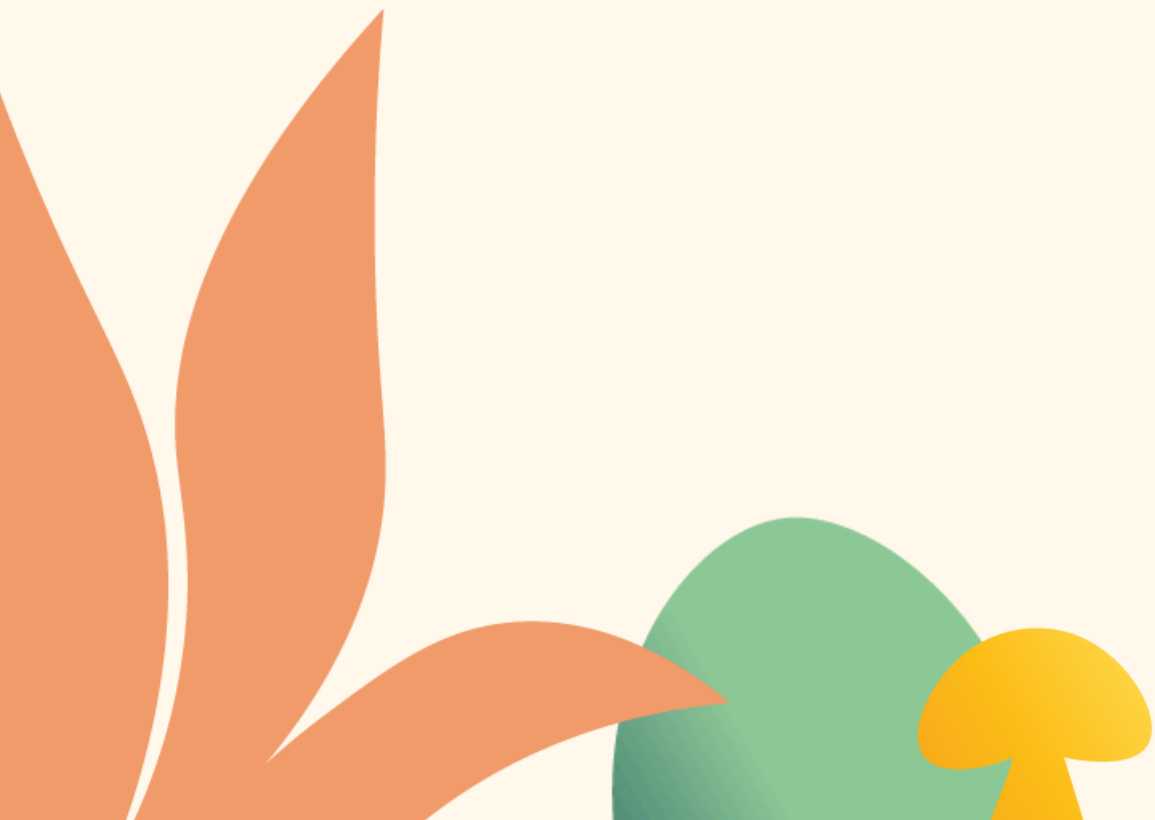
...et bien plus encore !





Aide pour l'animation

FONDATION
GoodPlanet



Déroulé type d'un atelier

1 – Présentation du concours Résonances et des objectifs de l'atelier



5 min

2 – Poser le cadre



5-10 min

- Rédiger collectivement les règles qui cadrent 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 de l'atelier



temps variable – de 30 min à plusieurs sessions si nécessaire

- Pour permettre aux jeunes de réfléchir à la thématique, repartir avec quelques pistes concrètes ou une création finalisée à déposer au concours Résonances

5 – Restitution et conclusion



5-10 min

- Selon les ateliers et en fonction du temps restant, cela permet de partager les créations réalisées par les jeunes ou de prévoir un temps d'échanges et de retours sur l'atelier, à chaud

1. Présentation du concours Résonances et des objectifs



5 min



2. Poser le cadre



5-10 min

Pourquoi ?

- Définir ensemble **les principes** qui vont constituer le cadre de l'atelier ;
- Réfléchir à **la manière de communiquer** ensemble pendant l'atelier ;
- Facilite **la coopération** entre les différentes personnes présentes ;
- Créer **un espace de confiance et de partage**.

Comment ?

- En discuter et décider collectivement en début d'atelier et élire **2 ou 3 notions-clés** (ou plus selon les besoins).
- **S'assurer que tout le monde approuve ce cadre** et s'engage à le respecter, par exemple en demandant au groupe : “Est-ce que quelqu'un pense que nous avons oublié quelque chose d'essentiel ?” ou “Est-ce que vous êtes d'accord avec ce cadre ?”.
- Une fois validé, **rendre visible l'ensemble des principes choisis** (en les notant dans un coin du tableau, en accrochant des cartes au mur, etc.).

Pour rappel :

- Ce cadre **s'applique à soi et aux autres** et permet de placer tout le monde au même niveau.
- Ce cadre est **évolutif** et de nouvelles notions peuvent être ajoutées au cours d'un atelier, selon les besoins exprimés.

2. Poser le cadre (suite)

Quelques exemples de notions :



Ecouter avec ATTENTION

Et pas avec réaction. Avoir une écoute active et curieuse, ne pas juger immédiatement une idée, rester ouvert·e, etc.



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.



Avoir le DROIT À L'ERREUR

Accepter de se tromper ou de poser des questions.



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 **Fertîles** qui propose un ensemble de ressources utiles pour l'animation d'ateliers, notamment le kit de cartes "L'Espace de liberté" qui peut être un bon outil pour cette étape.

Consulter :



2. Poser le cadre (suite)

Quelques conseils pour la posture d'animation :



Garder en tête l'objectif de l'atelier et ce qui est attendu : pourquoi organiser un atelier ?

- **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

- La personne qui anime est **garante du temps**.
- Il est recommandé de **poser un cadre collectivement** pour impliquer tout le monde dans le bon déroulé de l'atelier et réduire les risques de tensions possibles au sein d'un groupe (voir "2. Poser le cadre").



Les savoir-être

Quelques exemples de postures à avoir lorsqu'on anime un atelier :

Être à l'écoute

Avoir une posture bienveillante

Rester accessible

Rester souple et flexible

3. Brise-glace



10 min

Objectifs :

- **Mettre le groupe à l'aise**, 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, simples à mettre en place, selon la taille du groupe, le temps nécessaire ou l'objectif du brise-glace.



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)

Déroulé :

- 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 “gros ballon vert”. Le geste doit être soigné pour montrer aux autres s’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 “gros ballon vert”, un ballon supplémentaire d’une autre couleur peut être introduit au jeu (“un petit ballon bleu”).
- Le jeu continue avec les deux ballons vert et bleu. D’autres ballons continuent d’être introduits jusqu’à ce qu’il y en ait trop !



5-8 min

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

Nombre de personnes : de 6 à 30+
Il faut pouvoir les diviser en deux
groupes.

Déroulé :

- 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, de A à Z.”



10-15 min

Objectifs : se mettre en mouvement ; dynamiser le groupe

Il faut suffisamment d'espace pour former un cercle de chaises (nombre de jeunes -1).

Nombre de personnes : de 6 à 20

Déroulé :

- Le groupe est assis en cercle, sauf une personne qui se trouve au milieu du cercle. L'objectif de cette personne est de prendre une place dans le cercle.
- Pour ce faire, elle va citer une caractéristique en utilisant la phrase : "le vent souffle sur...". Par exemple : "Le vent souffle sur les personnes qui portent des lunettes.", "Le vent souffle sur les personnes qui ont des frères et sœurs." ou "Le vent souffle sur les personnes qui aiment les chats."
- Quand une personne assise est concernée par une phrase, elle doit rapidement changer de place avec une autre personne.
- À chaque phrase, l'objectif est de s'asseoir sur une autre chaise pour ne pas se retrouver sans place au milieu du cercle.
- La nouvelle personne qui se retrouve au milieu invente une phrase et le jeu continue ainsi de suite.



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).



Déroulé :

- 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 .Realisation d'un atelier

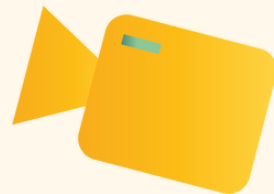


durée variable

Vous trouverez dans ce guide **des ateliers artistiques clé-en-main, faciles et adaptables**, pour chaque format du concours :



Photo



Vidéo



Illustration



Audio



Écriture

+ **l'atelier Résonances** pour réfléchir autour de la thématique de cette 4ème édition : **Territoire Vivant**



5. Restitution et conclusion



5-10 min

Il existe plusieurs manières de clôturer un atelier :



En plénière, vous pouvez d'abord demander une : **restitution collective**

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

Personne n'est obligée de partager, mais vous pouvez les encourager, en leur rappelant qu'il est tout à fait normal d'avoir une création qui ne soit pas totalement finalisée à l'issue d'un atelier.

Les “ratés” ou les brouillons font partie du processus créatif !



Puis, vous pouvez terminer par un temps plus calme et réflexif, pour repartir avec une dose d'énergie !

Par exemple :

Chaque jeune partage :

Ses pépites

les moments préférés

Ses cailloux

les choses à améliorer



Atelier Résonances

FONDATION
GoodPlanet





Atelier Résonances

Objectifs : **réfléchir** au thème du concours Résonances ; **accompagner** les jeunes dans leurs réflexions ; leur permettre d'**élaborer des premières pistes créatives**.



1h-2h selon la taille du groupe

L'atelier peut aussi être découpé en plusieurs sessions pour chaque étape, afin d'approfondir davantage la thématique.

Matériel :

- De quoi écrire (stylos, crayons, etc.)
- Des feuilles A4
- Post-it (facultatif)
- Les documents du dossier “Supports pédagogiques”

Etape n°1 - Décrypter le thème TERRITOIRE VIVANT



30-45 minutes

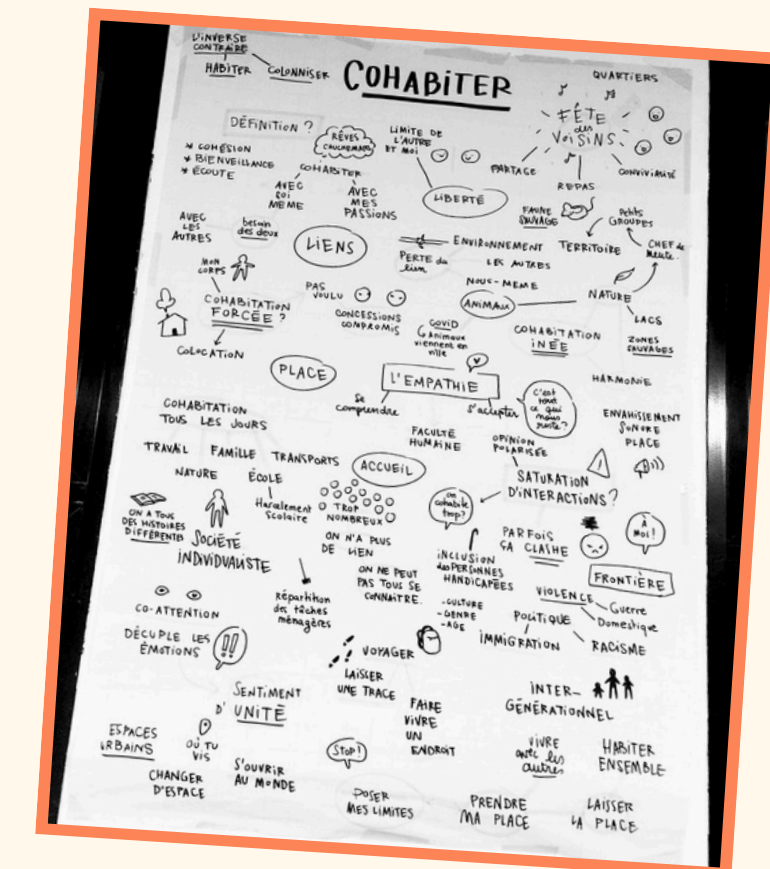
Demandez au groupe :

“Qu’est-ce que le thème TERRITOIRE VIVANT vous évoque ?”

Notez toutes les expressions et les mots associés sur un paperboard ou un tableau blanc, afin de créer un nuage de mots. Vous pouvez désigner 1 ou 2 personnes du groupe pour prendre des notes sur ce qui se dit, sous forme écrite et/ou dessinée.

Après ce temps de brainstorming, on peut commencer à réunir certains mots, créer des liens entre eux ou les catégoriser pour rendre visible toutes les sous-thématiques associées au thème TERRITOIRE VIVANT.

Voici un exemple de brainstorming sur le thème “Cohabiter” de l’édition 2 de Résonances



Etape n°2 – Ecoute sensible et inspirante



30 min

Il s'agit d'un temps introspectif et individuel pour stimuler l'imagination des jeunes à travers l'écoute d'extraits sonores ou le visionnage de créations.

Retrouvez ci-dessous une sélection d'extraits sonores. Vous pouvez choisir de tous les écouter ou de n'en présenter que quelques-uns.

[Lancer la playlist d'extraits](#)



Pendant l'écoute, demandez aux jeunes de se poser les questions suivantes :

1. Quelles **émotions** me parcourent à l'écoute de ces extraits sonores ?
2. Quelles **sensations** me procurent l'écoute de ces extraits sonores (agréables ou désagréables) ?
3. Quelles sont les **images** qui m'apparaissent lorsque j'écoute ces extraits sonores ?
4. Qu'est-ce que ces extraits sonores **m'inspirent** pour le futur ?

Cette liste peut aider à nommer ses émotions :

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
Reconnaissant	Tranquille	Désorienté	Hésitant	Mélancolique	Intimidé		



Liste non-exhaustive

Déroulé de l'étape 2 :

- Expliquez aux jeunes le but de cette étape : l'idée est de réfléchir à la thématique par l'écoute d'extraits sonores qui vont générer des images, nourrir leur imagination et inspirer une vision du monde de demain. Il s'agit d'explorer ce que l'on ressent ou imagine. Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse.
- Choisissez en amont les extraits sonores à faire écouter aux jeunes. Imprimez les fiches d'écoute sensible pour les distribuer à chaque jeune.
- Lancez le premier extrait sonore. Après chaque extrait, laissez le temps à chaque jeune de noter leurs émotions et les images associées à ces sons.
- Une fois l'ensemble des extraits sonores écoutés, demandez à chaque personne de réfléchir individuellement aux questions bilan de la fiche d'écoute sensible.
- Clôturez cette expérience sonore en invitant les jeunes qui le souhaitent à échanger ensemble ou en sous-groupes de 4 ou 5.



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

Voici un exemple :

Extrait sonore n°1 : des oiseaux chantent, une légère brise souffle sur les feuilles

Emotions / sensations

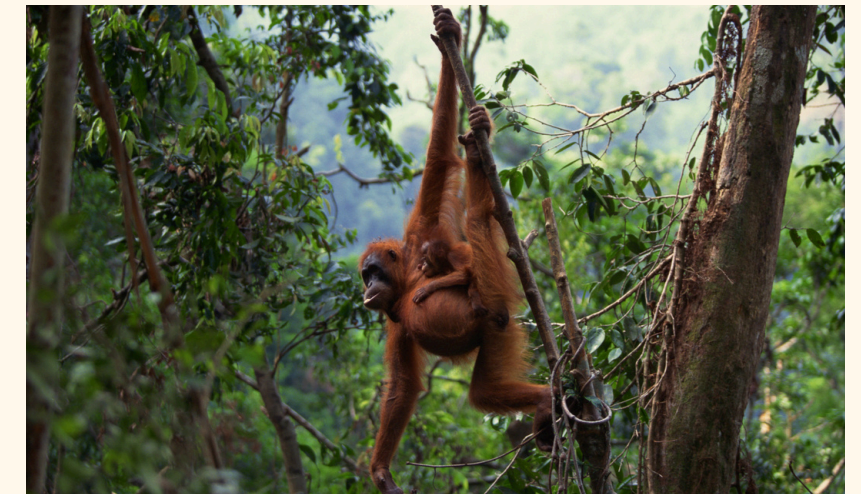
*Ces sons m'apaisent,
l'ambiance est calme.
Je me sens détendu·e.*

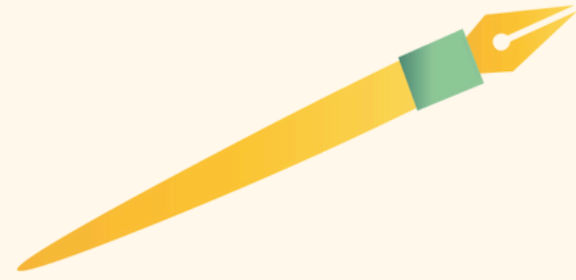
Images mentales / souvenirs

*J'imagine une forêt
avec beaucoup
d'oiseaux différents.
J'imagine une maison
en bois au milieu de la
forêt.*

En complément ou à la place de l'étape 2, on peut réaliser un exercice similaire à partir d'images. Les jeunes vont devoir imaginer les sons associés à ces images, si cela leur évoque un environnement agréable ou désagréable, comment cela les inspire pour imaginer les territoires vivants du futur, etc.

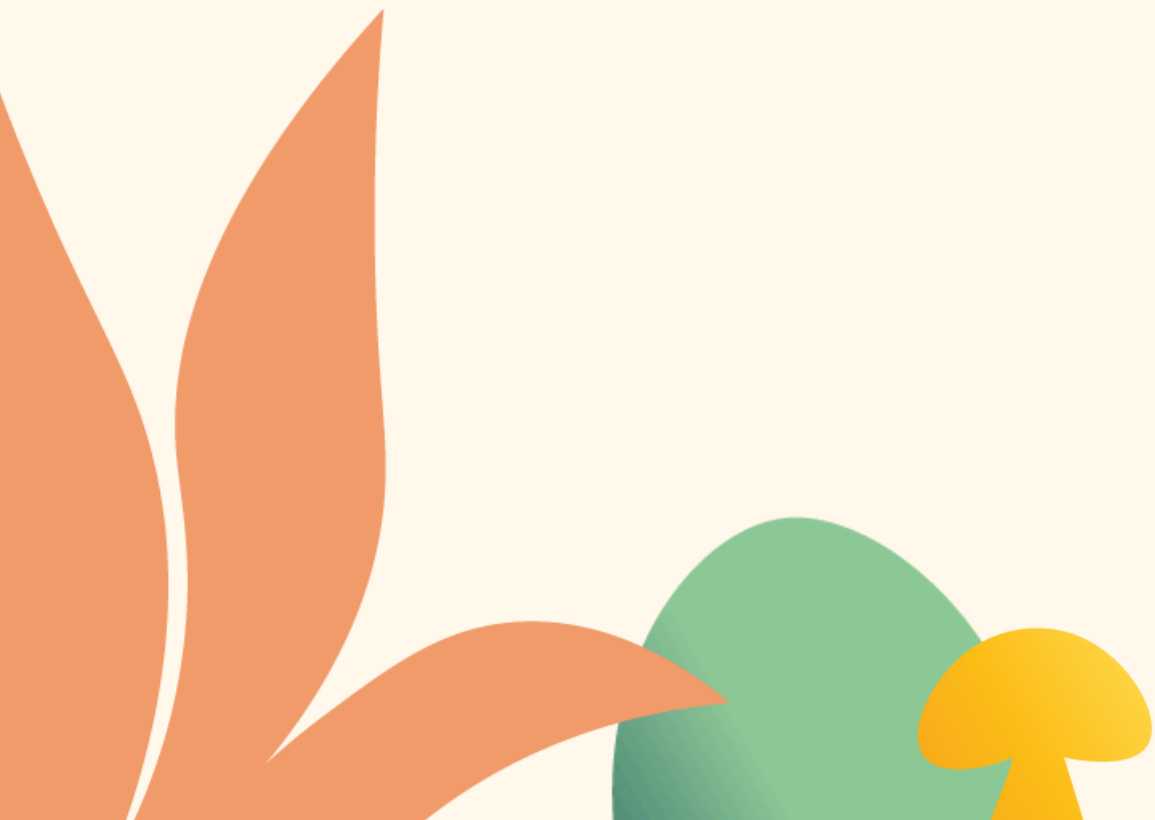
Voici quelques exemples d'images (voir les cartes de supports visuels des “Supports pédagogiques”)





écriture

FONDATION
GoodPlanet



Explorer l'écriture instinctive

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

Nombre de personnes : 4-30 pers.

 45 min - 1h (selon la taille du groupe)

Matériel :

- Imprimer le matériel pour les exercices (voir le document "Supports 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 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

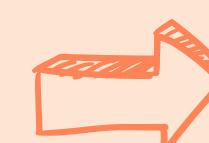


Marche



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** (4 personnes 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 nouveau**.
- 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



1h environ

Matériel :

- Feuilles A4
- Imprimer le matériel pour les exercices (voir le document “Supports pédagogiques”)
- Un stylo par personne



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**.

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

Se concentrer sur une seule information, un problème ou une norme que l'on aimerait changer

Ne pas se fixer de limite ou de contrainte

Être précis·e : donner des dates, des villes, existantes ou non, etc.

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

Partir de choses de son quotidien

Exemple

En France, les émissions du secteur de l'agriculture comptent pour 18 % des émissions totales de GES (gaz à effet de serre) de la France. Il s'agit du 2ème secteur le plus émetteur en France. 85 % de ces émissions sont constituées de méthane et de protoxyde d'azote, notamment à cause de l'élevage intensif de bovins ou l'utilisation d'engrais nocifs pour l'environnement.

Source : Le rapport thématique du Haut Conseil pour le Climat de janvier 2024 sur l'alimentation et le secteur de l'agriculture



Se concentrer sur cette information.

Par exemple, imaginer comment, en 2050, le secteur de l'agriculture s'est transformé et l'impact que cela a pu avoir sur les territoires et la biodiversité : une loi qui a tout changé ? Une révolution de la population qui entraîna de grandes exodes rurales ?

Puis expliquer comment toutes ces avancées ont été permises, comment son 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 “Supports 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** 

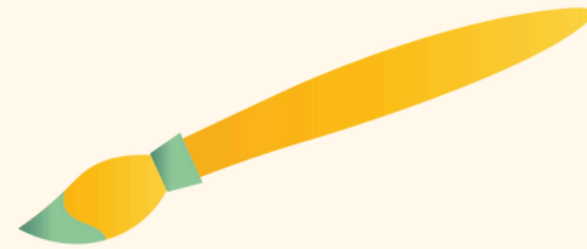
L'inspiration

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

Editions La Mer Salée (2023)

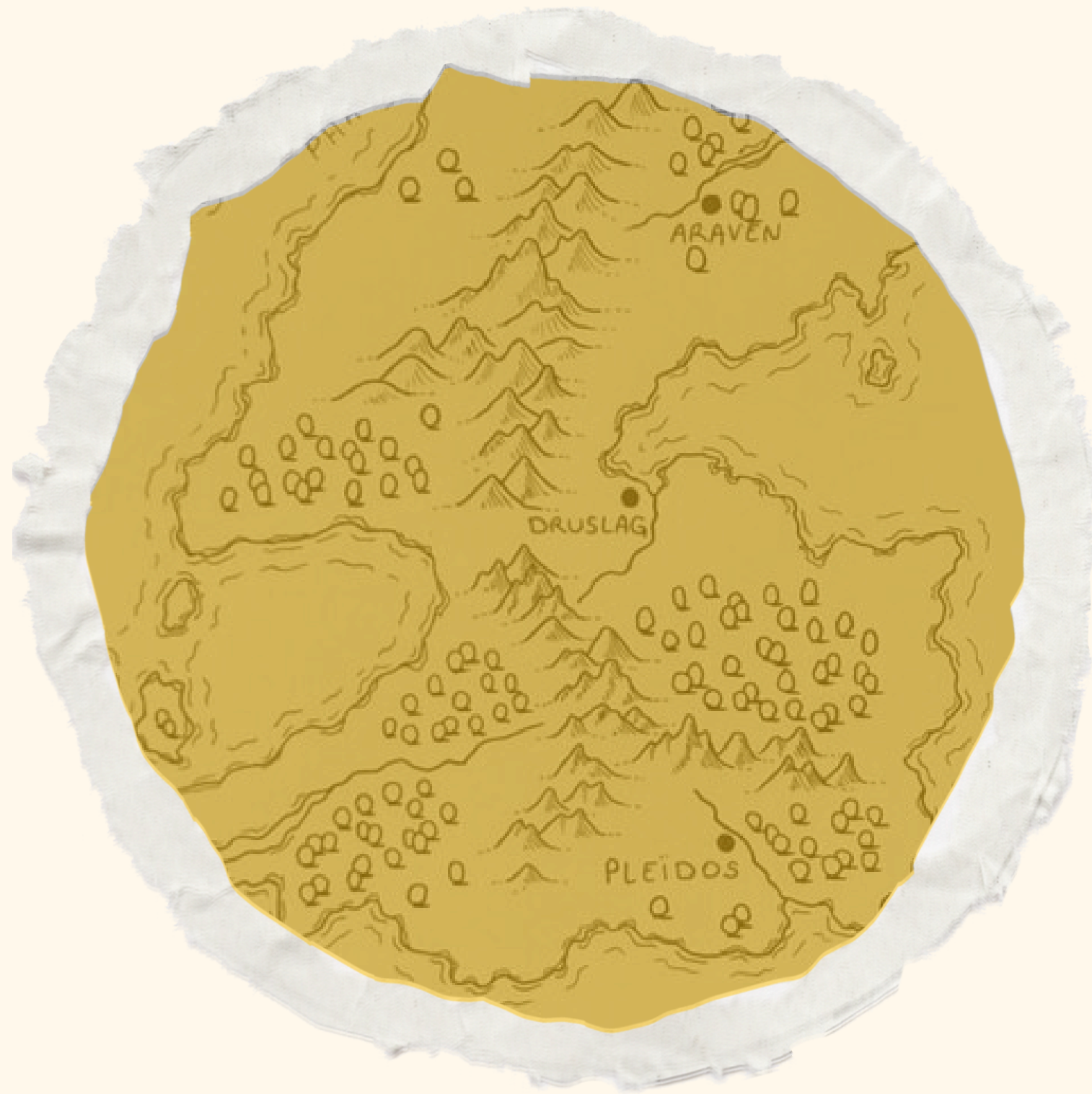
“Des habitant·es du futur nous racontent leur monde advenu et les points de bascule des années 2020-2030.”





illustration

FONDATION
GoodPlanet



C·ART·ographie imaginaire

Objectif : 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.)
- Voir le document “Supports pédagogiques”

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 immerger progressivement.

“ Un jour, votre don se révèle à vous : vous avez le pouvoir de voyager dans le futur, en 2050.

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 leurs 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 ?

A quoi ressemblent la faune et la flore locale ?

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

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 vivent-elles ?

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

Quel est le climat ?

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

Comment les personnes se déplacent-elles ?

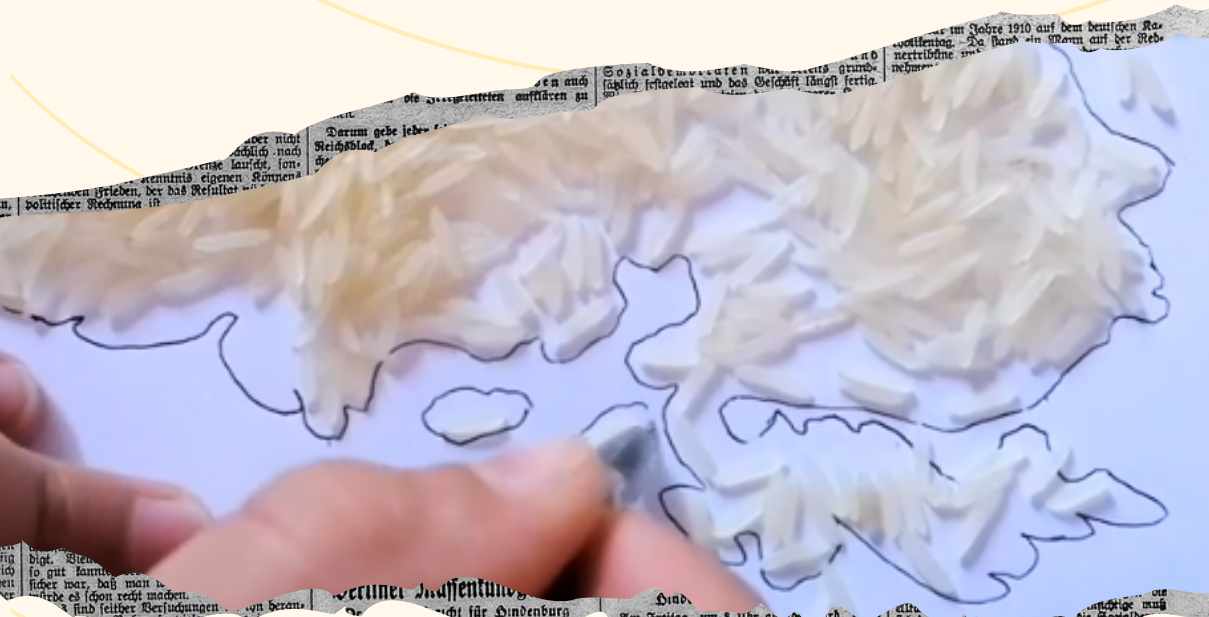
Quel est le moyen de locomotion le plus utilisé : le vélo ? La voiture low-tech ? Le mini-bus électrique ? La tyrolienne ? Y a-t-il des routes ?

Et plein d'autres :

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 ?



Etape n°3 – Création de la carte



1 - **Renverser le riz** (ou des lentilles, des petits cailloux, du sable, etc.) **sur une feuille de papier.**

2 - **Dessiner les contours** de sa carte imaginaire en suivant la forme créée par les grains de riz renversés, puis retirer le riz (avec soin, pas de gaspillage alimentaire !).

3 - **Finaliser les contours de sa carte** et les mettre 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 (habitations, routes, etc.). Toutes formes de créations plastiques peuvent être utilisées : peinture, dessin, collage, gravure, fusain, etc.



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
- Voir le document "Supports pédagogiques"



Etape n°1 – Introduction

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, assembler, etc.
- **Du collage numérique** (sur ordinateur) : changer les couleurs d’une image, déformer, reproduire un élément, etc.

Systématiquement, 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. **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.



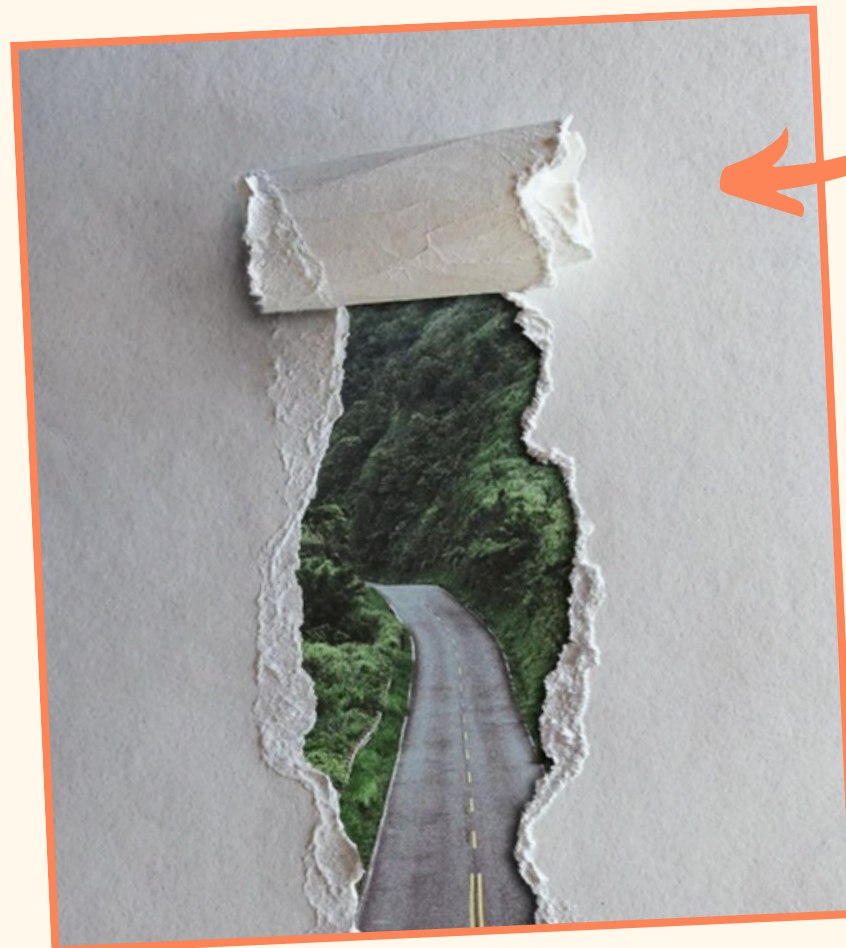
Ainsi, chaque image peut raconter une histoire différente. Laisser libre court à votre imagination !



(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, donnant lieu à une situation **absurde** ;
- 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 !



photographie

FONDATION
GoodPlanet





Dans la peau d'un·e photographe

Objectifs : permettre aux jeunes de regarder autrement le territoire qui les entoure, apprendre à contempler ce qui nous entoure sous un prisme artistique.

🕒 02h00

1h de théorie et 1h de pratique environ. *L'atelier peut être adapté pour durer moins longtemps.*

Matériel :

- Les téléphones des jeunes. Prévoir peut-être quelques téléphones ou appareils photo numériques en plus à prêter aux jeunes si besoin
- Une imprimante
- Voir le document “Supports pédagogiques”

Etape n°1 – Introduction

On va d'abord prendre le temps d'**explorer les différentes techniques photographiques** qui existent. Cet atelier est donc divisé en deux parties bien distinctes : **une partie théorique et une partie pratique.**

Nous allons donc d'abord définir les points suivants :

1. Le cadrage
2. Le point de vue
3. La composition
4. La lumière
5. Les couleurs



Etape n°1 – Introduction (suite)

1. le cadrage

Cadrer c'est **choisir ce que l'on montre ET ce que l'on ne montre pas** :
un bon cadrage aide à raconter une histoire



Le plan large :
montrer quelque chose
dans son ensemble,
donner une impression de
grandeur.



Le plan rapproché :
mettre en valeur un
élément en particulier,
centrer le regard sur un
sujet précis.



Le gros plan :
focalise l'attention sur un
détail, crée de l'émotion par
le fait de voir un élément
sous un angle inhabituel.

Etape n°1 – Introduction (suite)

2. le point de vue

Il désigne d'où la photographie est prise : à quelle hauteur (à hauteur des yeux, du sol, etc.), à quelle distance du sujet, sous quel angle (plongée, contre-plongée, point de vue inhabituel, etc.).

Une photographie est toujours subjective et située par rapport à la personne qui photographie. Elle n'est jamais neutre.



La plongée :

donne une impression de supériorité, le sujet paraît fragile. Il peut aussi suggérer un sentiment de vertige.

La contre-plongée :

donne une impression de grandeur, de force de l'élément photographié.



Etape n°1 – Introduction (suite)

3. la composition

C'est la manière dont les éléments de l'image sont agencés et interagissent entre eux.

On peut notamment penser aux lignes créées par des routes, des murs, des ombres, des arbres, des personnes, etc. pour structurer son image.

Il y a 3 notions-clés :

1. Quel est le point d'intérêt ?

C'est-à-dire de quelles manières un sujet est mis en valeur dans la photo. Qu'est-ce qui doit être vu en 1er dans l'image ? Il n'est pas obligé d'être au centre. Le placement va changer la lecture de l'image.

2. Comment structurer et agencer les éléments d'une image ?

Pour que l'image soit bien lisible. Il s'agit de réfléchir à la manière dont on guide le regard avec quelques principes qui peuvent servir de base, mais ne sont pas des règles !

3. Comment équilibrer son image ?

Il s'agit de la répartition des éléments dans l'image. Surcharger une image veut dire autant que de garder du vide. Il s'agit de travailler sur la symétrie / l'asymétrie pour impacter l'équilibre de l'image.

Etape n°1 - Introduction (suite)

3. la composition (suite)

Quelques exemples :



Le point d'intérêt est ici très clair : l'arrière-plan flou met en avant la fleur, même si elle n'est pas au centre de l'image.



Le plein cadre : le visage occupe ici toute l'image ce qui donne une forte présence au sujet, le focus est ici sur les textures, les détails de la peau.



La symétrie : elle donne une impression d'ordre, de calme et renforce l'aspect graphique de l'image.

Etape n°1 – Introduction (suite)

3. la composition (suite)

Quelques exemples :



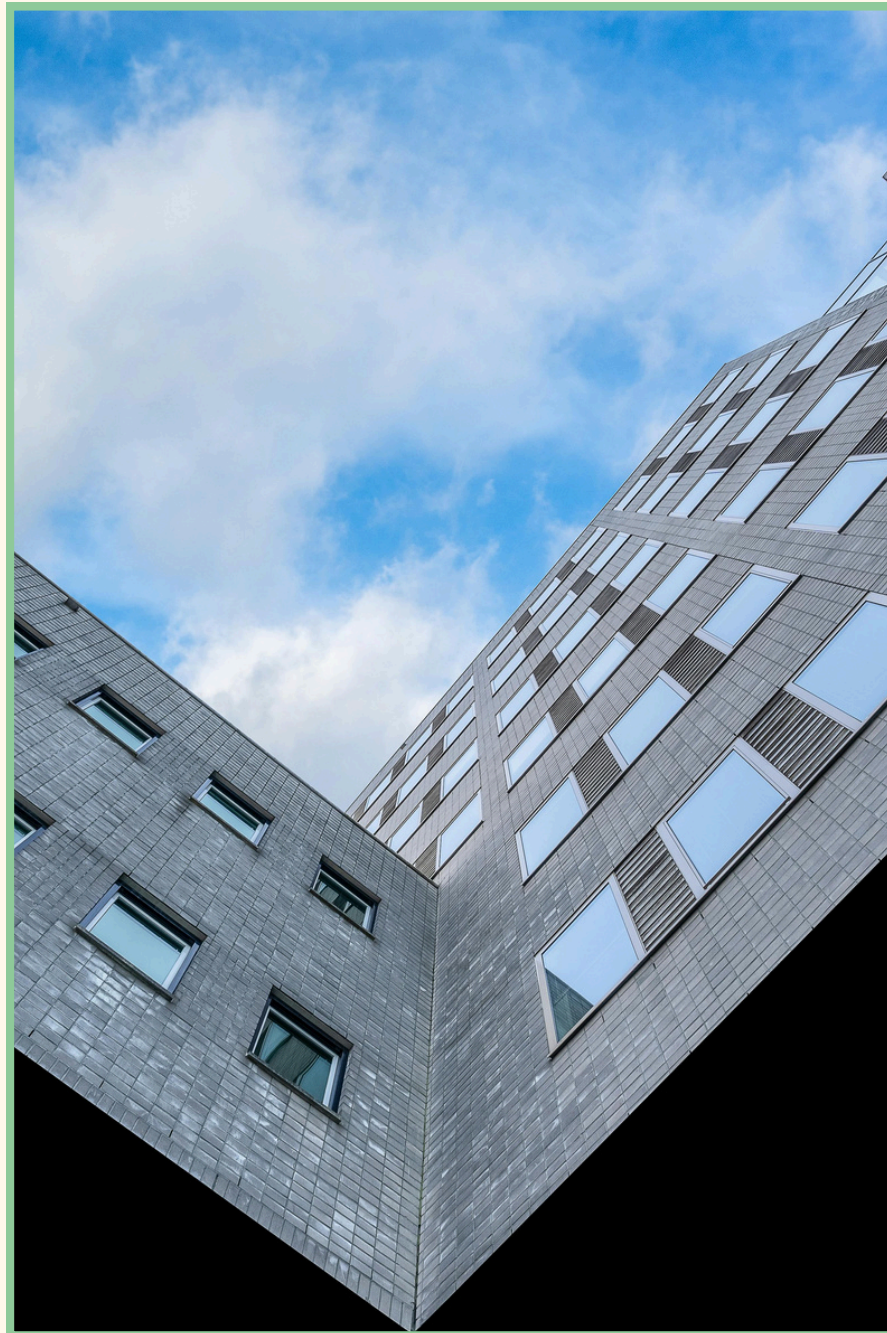
La règle des tiers : quadriller mentalement l'image en 3 parties horizontales et 3 parties verticales. L'élément important doit alors se situer sur une intersection ou sur l'une de ces lignes

Etape n°1 – Introduction (suite)

3. la composition (suite)

Quelques exemples :

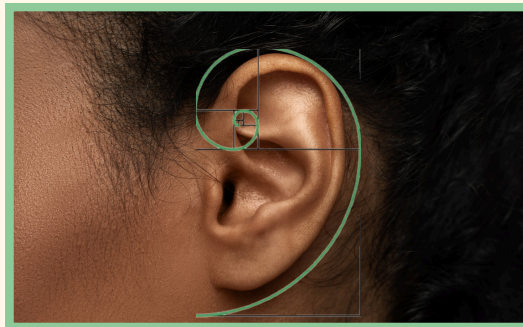
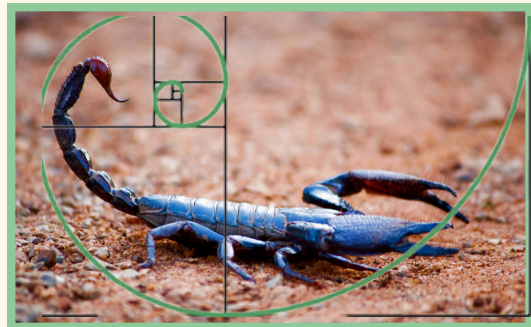
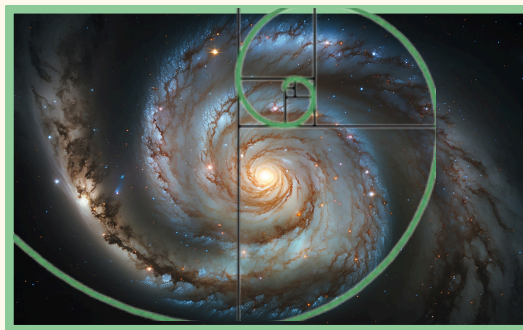
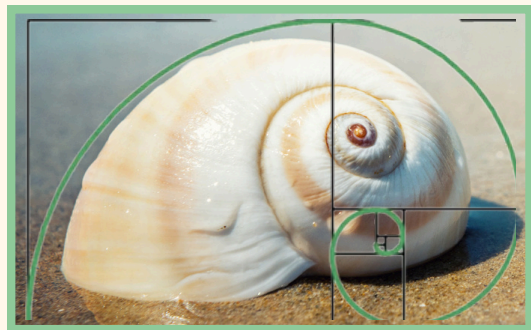
Le triangle : il s'agit de placer les éléments de la photo de manière à former un triangle qui apporte de l'équilibre, de la stabilité ou du dynamisme à une image.



Etape n°1 - Introduction (suite)

3. la composition (suite)

Quelques exemples :



La spirale d'or : cette règle s'inspire de la nature, pour donner une belle harmonie à une image, de la rondeur et permet à l'œil de suivre un chemin logique dans l'image.

Etape n°1 – Introduction (suite)

4. la lumière

Sans lumière, il n'y a pas d'image. **La lumière peut être naturelle ou artificielle.** La lumière est différente selon le moment de la journée : douce le matin ou en fin de journée, plus dure ou diffuse par temps nuageux. **Qui dit lumière, dit aussi ombre.** On peut se demander d'où vient la source de la lumière : derrière le sujet, au-dessus de lui, etc.



Le contre-jour :
quand la lumière est
derrière le sujet.



Le clair obscur :
lorsqu'un élément est très lumineux
au milieu d'éléments plus sombres,
cela crée un fort contraste.



Différentes lumières :
selon la météo ou le moment
de la journée.

Etape n°1 – Introduction (suite)

5. les couleurs

Les couleurs d'une photographie vont influencer sa réception, sa lecture et les émotions suscitées.

La couleur peut aussi être retouchée numériquement pour accentuer la chaleur / la froideur d'une image ou renforcer le contraste. L'utilisation du noir et blanc permettra une autre lecture de l'image.

Par exemple, sur une même photo le traitement de la couleur peut varier :

- les **couleurs chaudes** apportent de la vie, du mouvement, de la joie ;
- les **couleurs froides** apportent une distance, du calme ou de la nostalgie ;
- le **noir et blanc** apporte une lecture plus directe et une force graphique à l'image.



Chaud



Froid



Noir et blanc

Etape n°2 - Se mettre dans la peau d'un·e photographe

Quelques derniers conseils :

1

Patience et observation

Prendre le temps d'observer une scène, un lieu avant de photographier. La patience est la clé pour capturer des moments uniques.

2

Respect


de l'environnement et des personnes photographiées.
Demander l'autorisation des personnes photographiées ou bien assurer leur anonymat.

3

Faire des tests

Expérimenter de nouvelles techniques, essayer certains angles, varier les cadrages, etc.
Il ne faut pas espérer faire UNE photographie parfaite du 1er coup, surtout si on débute.
L'idée n'est pas de produire 1000 images, mais de ne pas avoir peur d'essayer certaines choses !

Etape n°2 - Se mettre dans la peau d'un·e photographe (suite)

 La session photo peut être réalisée dans le cadre de l'atelier, en organisant une balade autour du lieu de l'atelier (un lieu contraint, mais qui peut forcer l'imagination) ou bien dans le cadre de session autonome, permettant ainsi aux jeunes de choisir le lieu qui les intéressent.

Après avoir absorbé tous ces conseils théoriques, vous pouvez prévoir un temps de pause pour permettre aux jeunes de réfléchir au sujet de leur photo, en lien avec la thématique **TERRITOIRE VIVANT**.

Maintenant, place à la pratique !
Les jeunes peuvent partir en exploration photographique.



Etape n°3 – Restitution collective et exposition

Afin de clôturer l'atelier, il est possible d'organiser un temps de restitution collective.

Demandez aux jeunes de **choisir une seule photographie**,
de lui donner **un titre** et de rédiger **un message**.

Vous pouvez ainsi créer une mini exposition des différentes photographies des jeunes.

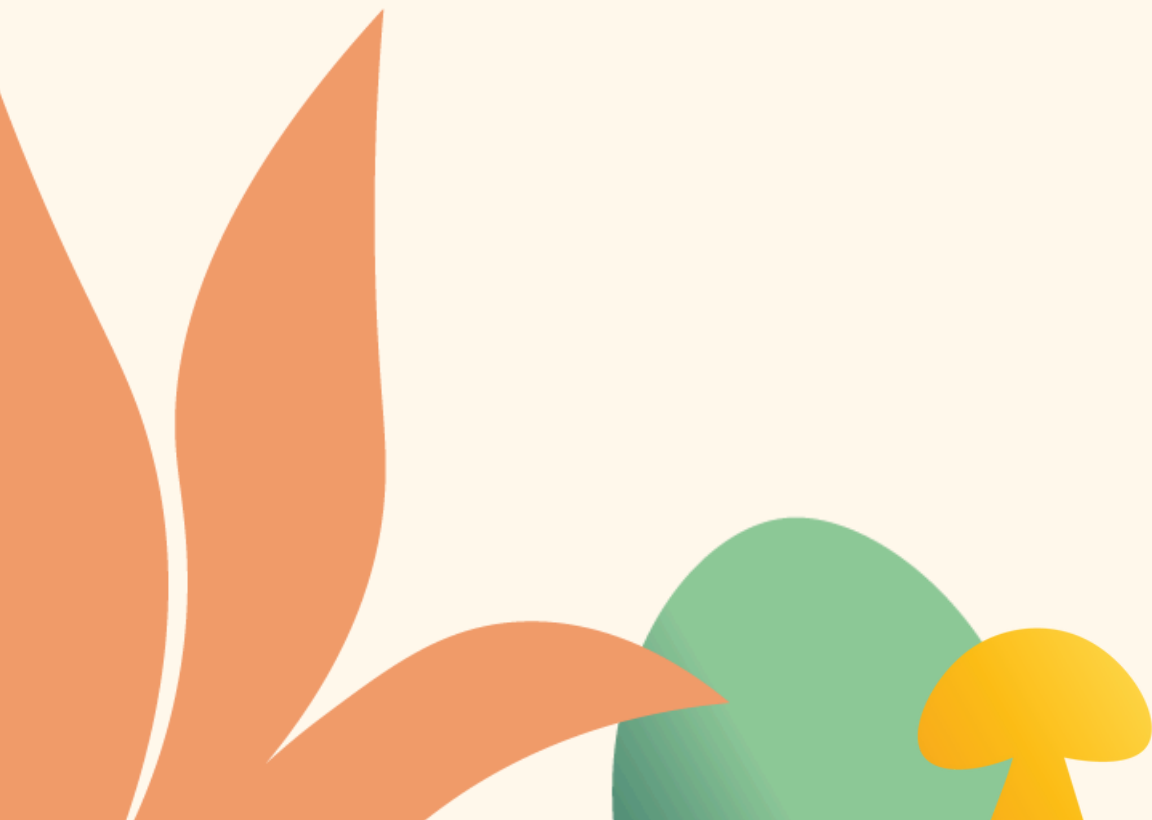
 Appuyez-vous sur les éléments du document “Supports pédagogiques”
pour la rédaction du cartel d'exposition (titre, message, artiste).





audio

FONDATION
GoodPlanet



La voix du futur

Objectifs : se projeter dans le monde du futur et travailler son imaginaire sonore pour créer les archives du futur



01h00 x 2

Cet atelier se divise en deux temps :

1 - Atelier de réflexion et d'écriture ;

2 - Enregistrement et montage de la création sonore.

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).
- Voir le document "Supports pédagogiques"



Etape n°1 – Réflexions autour du sujet

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

D'abord, **L'atelier Résonances** pour débiter une réflexion autour de la thématique "Territoire Vivant".

Puis un atelier d'écriture comme **Manifeste pour le futur**

qui permettra aux jeunes de commencer l'atelier "La voix du futur" avec un texte qui pourra servir de base, de matière 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.



Bien entendu, le texte qui sert de base pourra être modifier au cours de l'atelier selon le format de la création audio : texte lu, podcast, interview, chanson, etc.



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 ? Un texte peut susciter de l'espoir, de la **tristesse**, de la **joie**, de la **nostalgie** ou de la **colère** par exemple.

Chaque jeune doit alors réfléchir **aux sons associés à l'émotion ou à 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

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

Voix

dialogues,
chants, voix off,
etc.

Silence

souvent oubliés les silences peuvent
permettre de souligner certains
éléments ou 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**. Une pluie en fond sonore peut être **douce et rassurante** ou au contraire **prendre toute la place sonore et être menaçante**. Tous ces paramètres vont avoir un impact sur les émotions ressenties par les personnes qui écoutent.

Montage & post-production

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

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

Etape n°3 – Enregistrement du son

i Il n'est pas nécessaire d'avoir du matériel audio professionnel. **Le dictaphone d'un portable peut suffire.**

Pendant l'enregistrement, pour simplifier la prise de son, les jeunes peuvent procéder selon l'ordre suivant :

- 1** Enregistrement de la ou des voix, le cas échéant
- 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.

C'est ici que l'on va pouvoir agencer les sons et **ajouter des effets sonores** si besoin.

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 des logiciels de montage gratuits, comme par exemple :

Sur ordinateur : **Audacity** (sur PC et Mac) OU **GarageBand** (sur Mac) Sur téléphone : **BandLab** (sur Android) OU **GarageBand** (sur iPhone)

En ligne, sans installation : **AudioMass** OU **BandLab**

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

Par exemple, une voix bien posée peut être suffisante pour transmettre un message !



vidéo

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.
(le résultat sera bien une création individuelle)



01h00 x2

- 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.
- Voir le document "Supports pédagogiques"



Etape n°1 – Réfléchir au scénario

Chaque jeune va créer son propre petit film à partir de la thématique “**Territoire Vivant**”.

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 “Supports pédagogiques” pour réaliser les différentes étapes de cet atelier.



(suite) Etape n°1 – Réfléchir au scénario

Plusieurs choix sont possibles et peuvent influencer la direction que prendra l'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 » !

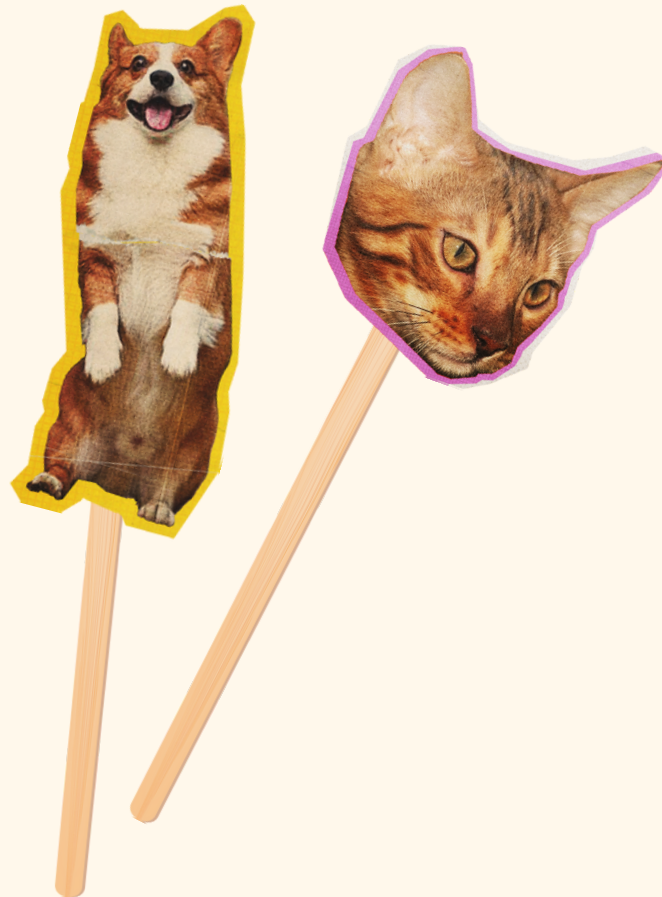
(suite) Etape n°2 – Préparation

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 ?

Trouver des acteurs et actrices.

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

Filmer chez soi ou filmer ce que l'on connaît

Réfléchir à comment détourner la fonction d'une pièce pour suggérer un autre espace

Etape n°3 – Le tournage

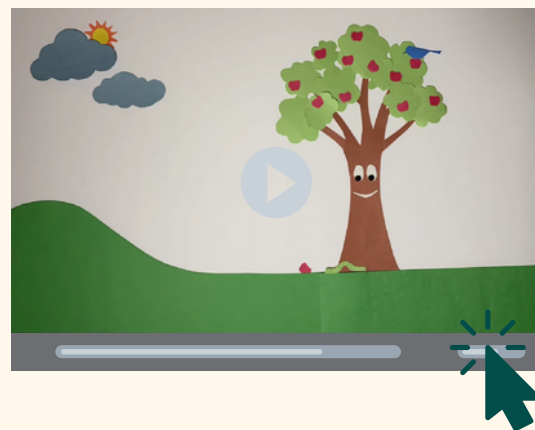
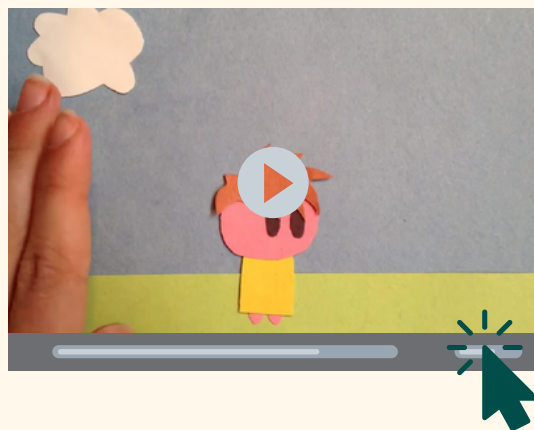
Option 1 Faire un film d'animation en **stop motion** :

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

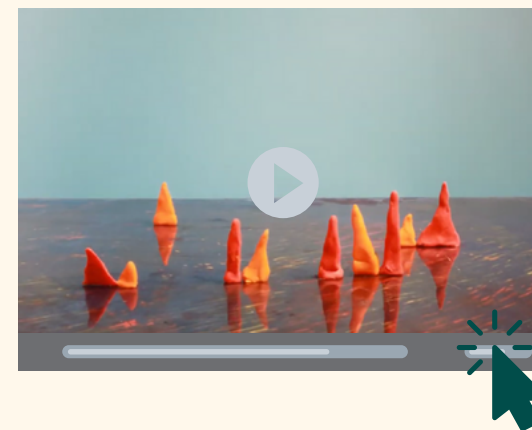
Si les éléments sont en papier (2D),
il faut les disposer sur une surface plane,
à plat, et prendre les photos sur le dessus
OU les scotcher sur un mur par exemple
pour prendre les photos d'en face.

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.

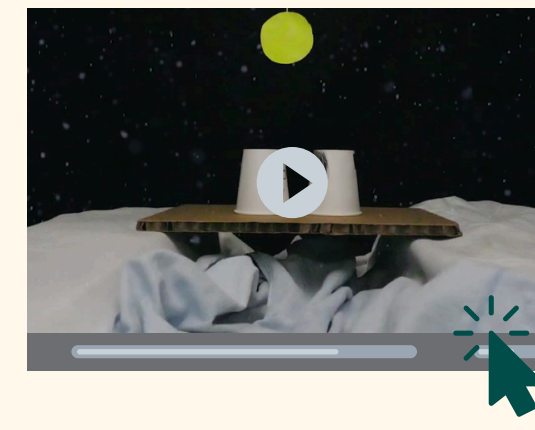
i Voici quelques exemples (à cliquer) :



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**.

Option 2

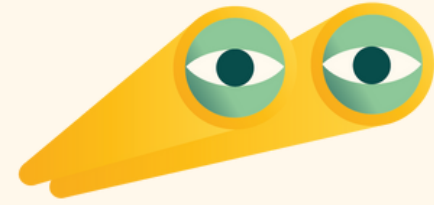
Faire un film en **prise de vues réelles**

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

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 !

Les films sont maintenant prêts à être diffusés !



Conseils & ressources

FONDATION
GoodPlanet

Conseils

1

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

Ne pas se juger. 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".

3

2

Sortir de sa zone de confort. Petit pas par petit pas. Se demander ce que l'on peut faire de nouveau aujourd'hui ?

Goûter un nouvel aliment, ne pas écouter de musique pendant son trajet, prendre un itinéraire différent, etc.

4

Faire des choses "inutiles"

On n'est pas obligé de toujours produire des choses qui vont servir ensuite. L'ennui peut être le meilleur ami de la créativité.

Déposer une création 1/2

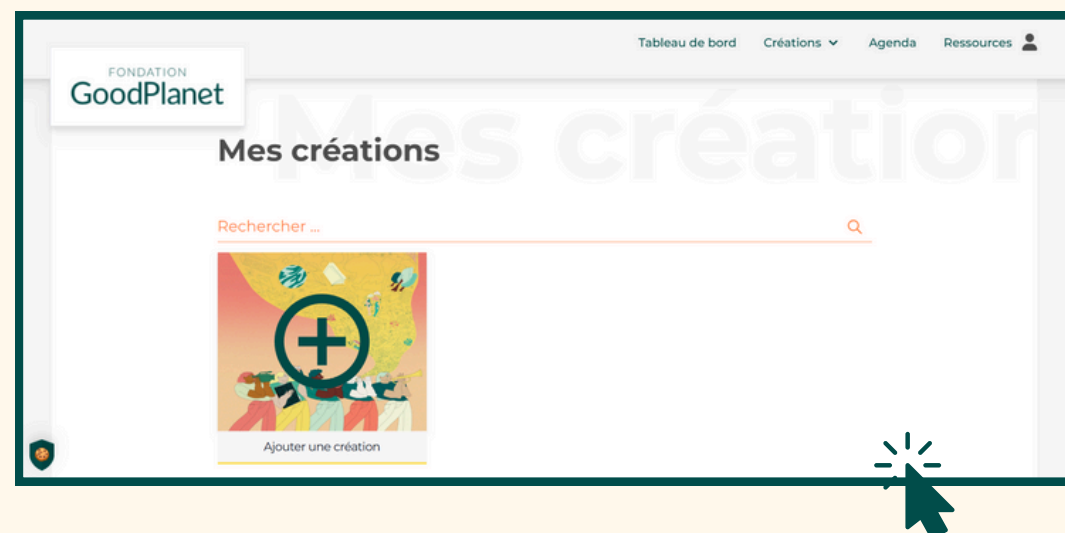
- 1 Se rendre sur la plateforme Résonances et cliquer sur participer :



- 2 Créer un compte gratuitement en remplissant les informations demandées (ou se connecter)

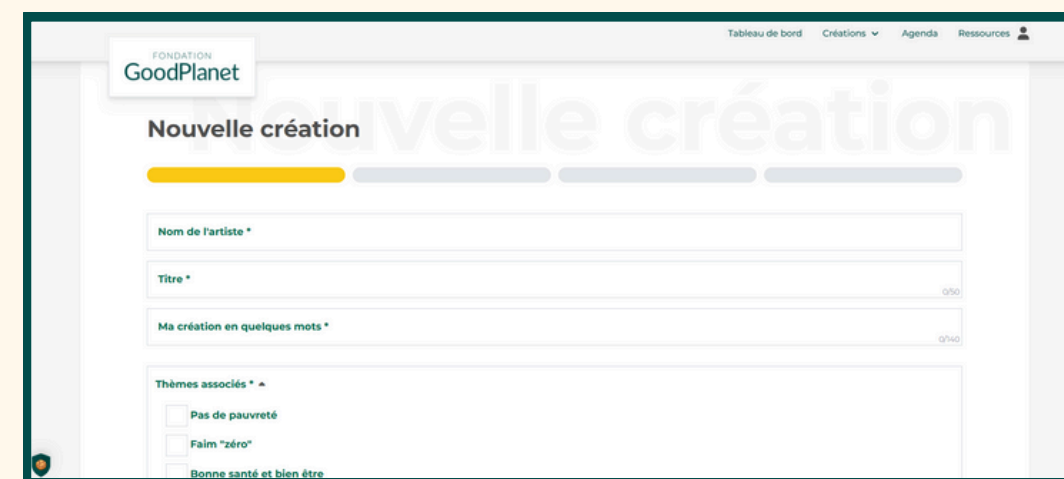


- 3 Dans l'onglet "Créations", cliquer sur "Mes créations", puis sur "Ajouter une création"



Jusqu'à 3 créations par personne max

- 4 Remplir le formulaire et cliquer sur "Envoyer"



Après une vérification en interne, la création apparaîtra sur la plateforme sous 2 semaines

Consulter le règlement pour plus d'infos

Déposer une création 2/2

Quoi mettre dans le formulaire de dépôt d'une création sur la plateforme Résonances :

- 1 Sélectionner le format de la création et la téléverser** ou la copier-coller selon ce qui est demandé (voir le règlement pour les différents formats de fichiers)
- 2 Renseigner le titre de l'œuvre** : un titre accrocheur
- 3 Sélectionner les Objectifs de Développement Durable associés à la création**
[Plus d'infos sur les Objectifs de Développement Durable de l'ONU ici](#)
- 4 Une courte description** : elle sera affichée sous le titre dans la page de présentation de la création (elle peut reprendre une phrase du message)
- 5 Le message de la création** : expliquer pourquoi avoir choisi ce sujet, ce que vous voulez faire comprendre et ressentir aux spectateur·ices (une idée, une émotion, un point de vue, une réflexion, un appel à l'action, etc.)
- 6 Le processus créatif** : comment la création a-t-elle été créée, parler de ses inspirations, expliquer plus en détail quelles ont été les différentes étapes de création, quels outils ont été utilisés, quelles méthodes ou techniques artistiques, etc. Et expliquer pourquoi ces choix.

Ressources supplémentaires



Ressources de la
FONDATION
GoodPlanet

[La Plateforme Résonances](#)

avec un onglet “Ressources” pour trouver l’inspiration

[Les supports éducatifs de la Fondation GoodPlanet](#)

[Les ateliers de la Fondation GoodPlanet](#)



Autres ressources

[Association Fertiles](#)

Kit du cadre commun : L’Espace de liberté

[9 outils pédagogiques pour introduire les Objectifs de Développement Durable](#)

Ce guide a été créé par la

FONDATION

GoodPlanet



Contact

concoursresonances@goodplanet.org

Marina Vaz, Chargée de sensibilisation

marina@goodplanet.org

06 13 97 85 48



Plus d'infos



resonances.goodplanet.org



[@resonances_goodplanet](https://www.instagram.com/resonances_goodplanet)