Une boîte à outils pour mener **collectivement** un projet **interdisciplinaire** en **immersion** dans un **territoire**

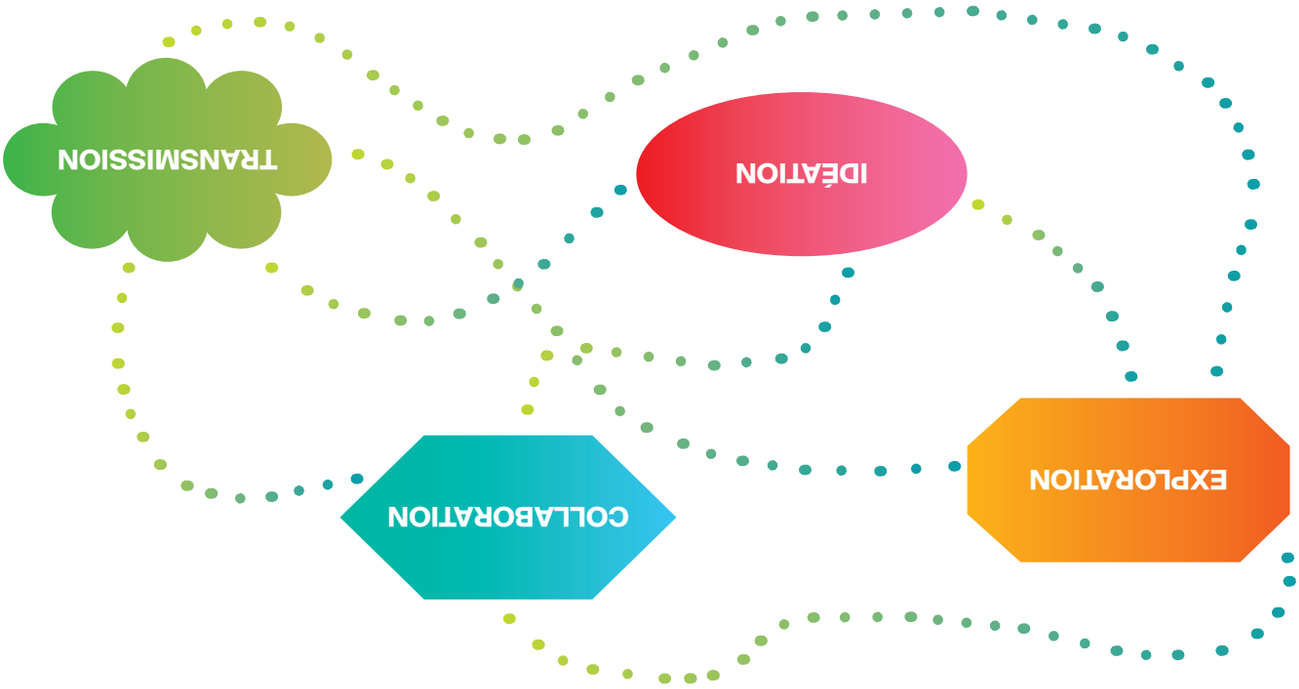
Les territoires, qu'ils soient urbains ou ruraux, sont confrontés à des enjeux majeurs liés au changement climatique, aux inégalités sociales, ou encore à l'épuisement des ressources naturelles. Ces enjeux interdépendants nécessitent une approche complexe et systémique, intégrant des savoirs multiples. Il devient donc crucial de décloisonner les disciplines pour inventer de nouvelles formes de coopération et initier des actions adaptées.

Conçue pour des projets interdisciplinaires ancrés dans un territoire, cette boîte propose différents outils pour :

- **collaborer** de manière interdisciplinaire
- **explorer** un environnement
- **faire émerger** des idées
- **partager** des visions

Cette boîte à outils est en constante évolution. Elle n'est pas exhaustive, mais conçue pour s'enrichir au fil du temps. Son développement est un processus itératif, guidé par l'expérimentation et les besoins identifiés.

Des mondes en transition



Processus de projet ancré dans un territoire

Le processus à mener pour élaborer votre projet n'est pas linéaire. La séquence d'outils à mobiliser va donc dépendre de vos besoins d'équipe, du contexte, du temps à disposition, de vos intérêts, ou encore de vos connaissances.
Les outils vous accompagnent pour collaborer, explorer, problématiser, rencontrer, imaginer, concevoir, transmettre.

COLLABORATION

COLLABORER DE MANIÈRE INTERDISCIPLINAIRE nécessite de combiner les savoirs, savoirs-faires et savoirs-être des différentes personnes impliquées.
La collaboration repose ainsi sur la communication, la compréhension de l'autre, l'échange d'idées et la recherche de coopération entre les différentes approches.

EXPLORER UN TERRITOIRE pour découvrir et rassembler des informations et faire émerger des besoins à considérer. L'exploration peut inclure une approche sensible du territoire, des entretiens avec des acteurs locaux, ou encore de la récolte de données. Cette étape vise à clarifier les enjeux et à identifier une question centrale pour concevoir un projet proposant des solutions adaptées.

EXPLORATION

IDÉATION

FAIRE ÉMERGER DES IDÉES collectivement pour formuler des premières propositions de pistes d'actions. Le processus d'idéation soutient la création de solutions pour répondre au(x) problème(s) identifié(s). Elle implique souvent l'expérimentation et la création de prototypes sous diverses formes, permettant de tester et de concrétiser les idées.

PARTAGER LE PROJET et ses objectifs avec différents publics pour clarifier les intentions de projet et recueillir des retours. Le partage aide ainsi à ajuster les intentions en fonction des besoins. La transmission nécessite de créer une narration claire et compréhensible, permettant aux destinataires de saisir pleinement les enjeux et les objectifs du projet.

TRANSMISSION

liste des outils par famille

COLLABORATION

- A1. communication non-violente
- A2. partage des valeurs
- A3. lexique interdisciplinaire
- A4. discipline inversée

EXPLORATION

- B1. carte des parties prenantes
- B2. écriture sensible
- B3. description dense
- B4. lecture par arpentage
- B5. micro-trottoir
- B6. méthode Gehl
- B7. cartographie sensible

IDÉATION

- C1. mind map
- C2. mur de référence
- C3. méthode KJ
- C4. chapeaux de bono
- C5. maquette

TRANSMISSION

- D1. carte interactive
- D2. storyboard
- D3. paysage sonore
- D4. scénographie
- D5. monomythe

notice d'utilisation
La répartition des outils dans les familles a été faite dans un souci de cohérence. Cependant certains outils peuvent être utilisés dans plusieurs familles, ils sont à mobiliser selon vos besoins.

À propos

La boîte à outils " Des mondes en transition" a été développée dans le cadre d'un projet d'innovation pédagogique financé par la Haute école spécialisée de Suisse occidentale (HES-SO). Piloté par le centre interdisciplinaire de la HES-SO Genève (CITÉ), en collaboration avec la Haute Ecole d'Art et de Design, la Haute Ecole de Musique de Genève, et l'Energy Living Lab de la HES-SO Valais, ce projet a conduit à la création d'un enseignement interdisciplinaire au niveau master portant sur les enjeux de transition territoriale.

Destiné aux étudiant-e-x-s en architecture, travail social, musique, arts visuels et ingénierie, cet enseignement repose sur les principes de l'apprentissage ancré dans le milieu (place-based learning). Il privilégie une approche par projet, l'interdisciplinarité et la coopération.

Crédits
Carla Jaboyedoff, Anastasia Ponomareva, Simon Gaberell, Marianne Guarino-Huet, Olivier Desvoignes, Gilbert Nouno, Joëlle Mastelic

Un grand merci pour leur contribution
Yves Corminboeuf, Nathalie Mongé, Didier Challand, Ulrike Armbruster Elatifi, Veronique Guiné, Laurent Cornaglia, Gaël Brulé, Emilie Sandoz, Corinne Desjacques, Manon Thomas Pavlowsky, Tristan Loloum

CITÉ HES-SO Genève
HEAD Genève
HEM Genève
HETS Genève
Energy Living Lab, HES-SO Valais

Boîte à outils imprimée à Genève, juillet 2025

Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0: partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

COMMUNICATION NON-VIOLENTE

Favoriser l'écoute et la compréhension
Mieux se comprendre en exprimant ses besoins et émotions.

Réduire les conflits
Désamorcer les tensions en évitant les jugements et les critiques.

Améliorer la coopération
Formuler des demandes claires et inviter à la collaboration.



La communication non violente (CNV) est une méthode d'expression bienveillante qui consiste à exprimer ses besoins et ses émotions de manière claire, sans jugement ni reproche, afin de favoriser la compréhension et la coopération dans les relations.

Comment favoriser la compréhension mutuelle et réduire les conflits ?

COMMUNICATION NON-VIOLENTE

1. CLIMAT DE CONFIANCE

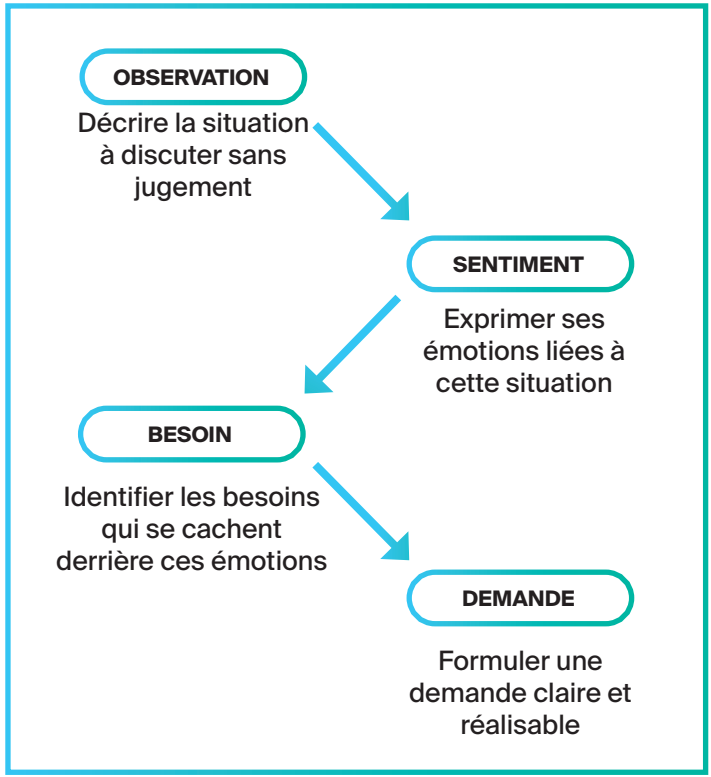
Se retrouver en groupe dans un endroit calme et fixer un cadre bienveillant. Une attention particulière est à apporter à l'écoute active, l'absence de jugement, et au respect des temps de parole de tout le monde. La discussion peut se porter sur une situation conflictuelle ou se dérouler de manière libre.

2. TOUR DE TABLE

Chaque membre du groupe partage ses sentiments sur une situation en suivant les quatre étapes de la CNV : observation, sentiments, besoins, demande. Pendant que chaque personne s'exprime, les autres écoutent sans interrompre, avec empathie. Les personnes utilisent le « je» pour s'expimer.

3. CLÔTURE DE L'ÉCHANGE

Après chaque partage, les autres peuvent demander des clarifications ou reformuler pour s'assurer d'avoir bien compris, sans jugement ni conseil. Au terme des tours de table, les besoins individuels auront été entendus par le groupe et discuté collectivement.



Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

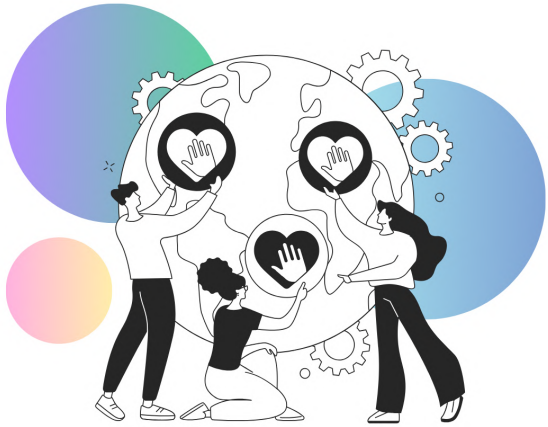
Référence: Rosenberg, M. (2003). Communication non violente. éditions Jouvence

PARTAGE DES VALEURS

Formuler ses valeurs individuelles
Présenter les valeurs individuelles au groupe et les confronter collectivement.

Identifier les valeurs collectives
Identifier les convergences et divergences au sein du groupe et formuler les points forts et faibles de l'équipe.

Discuter des divergences
Confronter et discuter des points de vues divergents dans le groupe pour une meilleure compréhension mutuelle.



Découvrir le groupe par le partage des valeurs individuelles pour faire émerger les convergences divergences de point de vue au sein du groupe et mieux se comprendre.

Comment prendre en compte les valeurs individuelles dans un groupe?

PARTAGE DES VALEURS

1. ENJEUX ET INTÉRÊTS

Choisir individuellement 3 à 4 thématiques de société qui vous intéressent. *Par exemple: inégalités sociales, accès aux ressources, participation citoyenne, protection des droits, coopération, écologie, santé, mobilité, culture, partimoine, partage et mutualisation, etc.*

2. PARTAGE DES INTÉRÊTS

Présenter à tour de rôle les enjeux thématiques et expliquer pourquoi ils vous tiennent à cœur. Identifier les intérêts convergents du groupe.

4. PARTAGE DES VALEURS

Une fois que tout le monde a rempli la fiche, partager et comparer les réponses. Identifier les valeurs qui convergent, et discuter des valeurs qui divergent. Prendre le temps d'échanger pour trouver les points d'aspirations communs et les différences. *Les discussions peuvent se mener en groupe debout dans l'espace. L'échelle peut être représentée au sol à l'aide d'objets et chacun-e positionne son corps sur cette dernière.*



3. VALEURS INDIVIDUELLES

Prendre une feuille, reproduire le document ci-dessous, et remplir la fiche individuellement.

Technologie	low-tech		high-tech
Engagement citoyen	volontariat		obligation
Economie	marché libre		intervention étatique
Mobilité	individuelle		collective
Accès aux soins	inconditionnel		limité
Mode de travail	productivité		bien-être
Projet	orienté processus		orienté résultat
IA	perte de contrôle		optimisation
Action écologique	individuelle		collective
Jeu	coopératif		compétitif

Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence: Outil développé par Yves Corminboeuf, HEAD Genève

LEXIQUE INTERDISCIPLINAIRE

Faciliter la communication
La compréhension mutuelle peut être favorisée par un langage partagé

Avoir un vocabulaire partagé à l'équipe
Collaborer pour constituer un langage partagé et mieux se comprendre

Faire émerger des incompréhensions
Les définitions et interprétations des mots peuvent changer selon les disciplines



Le lexique est un glossaire partagé entre les différentes disciplines ou domaines de l'équipe. L'objectif est de créer un vocabulaire commun pour échanger entre des membres de l'équipe et faciliter la communication dans les groupes interdisciplinaires.

Comment trouver un langage partagé dans l'interdisciplinarité?

LEXIQUE INTERDISCIPLINAIRE

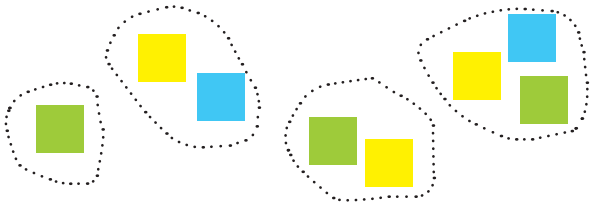
1. RECUEILLIR DES TERMES CLÉS

Identifier les termes spécifiques à sa discipline qui pourraient susciter des incompréhensions dans la collaboration. Identifier les termes similaires utilisés dans les différentes disciplines.

2. ÉCRIRE INDIVIDUELLEMENT LES TERMES SUR DES POST-IT



3. PARTAGER LES TERMES COLLECTIVEMENT ET LES REGROUPER PAR SIGNIFICATIONS SIMILAIRES



4. CONCEVOIR UN LEXIQUE PARTAGÉ À PARTIR DES REGROUPEMENTS EFFECTUÉS

terme(s) .....

définition(s)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence: Outil issu de la partique et formalisé par l'équipe des mondes en transition.

DISCIPLINE INVERSÉE

Confronter les perceptions
Identifier les écarts entre les idées préconçues et la réalité des pratiques professionnelles.

Elargir sa compréhension d'autres domaines
Mieux comprendre les méthodes, objectifs et défis d'autres domaines professionnels.

Encourager le dialogue interdisciplinaire
La compréhension des savoirs et savoirs-faire disciplinaire permet de créer des ponts entre les savoirs.



Jeu de rôle où les participant-e-s incarnent une autre discipline, partagent leurs représentations et les confrontent à la réalité de la pratique, pour encourager le dialogue interdisciplinaire.

Comment découvrir les différentes disciplines au sein d'un groupe ?

DISCIPLINE INVERSÉE

1. JOUER UNE AUTRE DISCIPLINE

S'asseoir autour d'une table et prendre le rôle de la discipline ou du champ professionnel de la personne à notre droite. Attention, il faut impérativement que la discipline soit différente que la sienne.

2. FICHE DISCIPLINE

Prenez une feuille, reproduisez et remplissez la fiche individuellement décrite ci-dessous pour la discipline choisie.

Nom de la discipline

……..

Description de la discipline

……..

……..

Compétences et connaissances

……..

……..

Outils et méthodes

……..

……..

3. PARTAGE DES REPRÉSENTATIONS

Une fois les fiches remplies, le groupe se rassemble. Les personnes qui ont joué la même discipline se regroupent ; par exemple, toutes les personnes qui ont joué architectes se rassemblent et présentent les fiches au groupe. Les référents disciplinaires (en l'occurence les vrais architectes) commentent, réfutent et ajoutent les informations manquantes.

Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

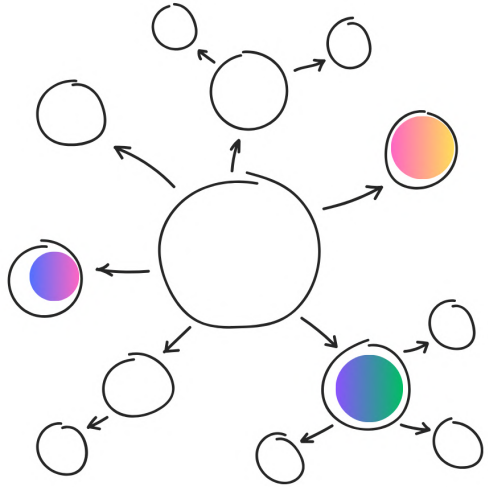
Référence: Outil issu de la partique et formalisé par l'équipe des mondes en transition.

MIND MAP

Structurer la pensée et organiser les informations
Le mind map permet de structurer des informations de manière visuelle, facilitant la compréhension.

Générer des idées
Le mind map aide à générer des idées par la pensée associative et stimule la créativité.

Formuler une vision collective
Le mind map permettent de mieux comprendre le sujet abordé collectivement et d'en desser un portrait partagé.



Le mind map est une technique de brainstorming visuelle non linéaire qui aide les groupes à se concentrer sur la question ou le sujet, et à relier les différentes informations et idées entre elles.

Comment mettre en lien différentes informations et idées récoltées ?

MIND MAP

1. IDENTIFIER UN SUJET PRINCIPAL

Placer le sujet principal ou la question clé au centre du mindmap. Cela sert de point de départ pour organiser les idées.

2. IDENTIFIER LES PRINCIPALES CATÉGORIES

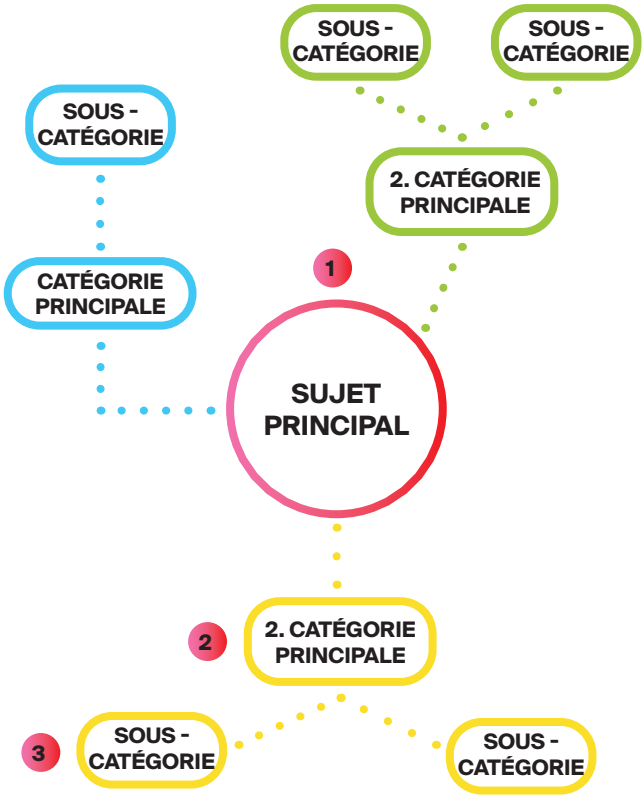
Hierarchiser les informations. Réfléchir aux grandes catégories ou thèmes qui répondent ou se rattachent directement au sujet central. Pour décider si un concept doit être une catégorie principale, réfléchir s'il regroupe un ensemble d'idées ou de sous-catégories importantes.

3. IDENTIFIER LES SOUS-CATÉGORIES

À partir des branches principales, ajoutez des sous-branches pour détailler chaque catégorie. Cela permet de hiérarchiser l'information en allant du général (les catégories principales) au spécifique (les sous-catégories).

4. RÉORGANISER LA CARTE SI BESOIN

Discuter collectivement autour du mind map pour identifier les priorités, élaborer un plan d'action ou encore faire émerger de nouvelles idées.



Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

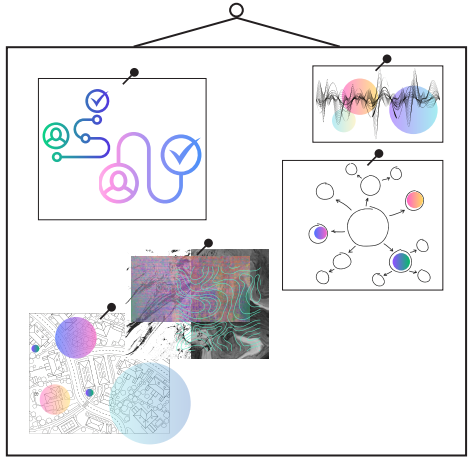
Référence: Buzan, T., & Buzan, B. (2010). The Mind Map Book: Unlock Your Creativity, Boost Your Memory, Change Your Life. Pearson BBC Active.

MUR DE RÉFÉRENCE

Collecter des inspirations
Rassembler des exemples d'initiatives, d'ouvrages, d'articles, etc.

Elaborer ensemble à partir des sources
Trouver de l'inspiration dans différentes approches, concepts, thématiques, méthodes, etc. et faire des liens.

Stimuler la créativité
Guider les décisions de conception en gardant les références visibles tout au long de la démarche.



Un mur de référence est un espace dédié (physique ou numérique) où l'on affiche une collection d'images, de textes, de graphiques, et d'autres éléments visuels liés à un projet. Le mur de référence est axé sur la recherche et la documentation.

Comment trouver des inspirations grâce à la collecte de sources ?

MUR DE RÉFÉRENCE

1. DÉFINIR L'OBJECTIF DU PROJET

Discuter collectivement de l'objectif du mur : quel type d'inspiration recherchez-vous (démarche, méthodes, images, etc) ? Choisir un format matériel ou numérique.

2. COLLECTER DES RÉFÉRENCES

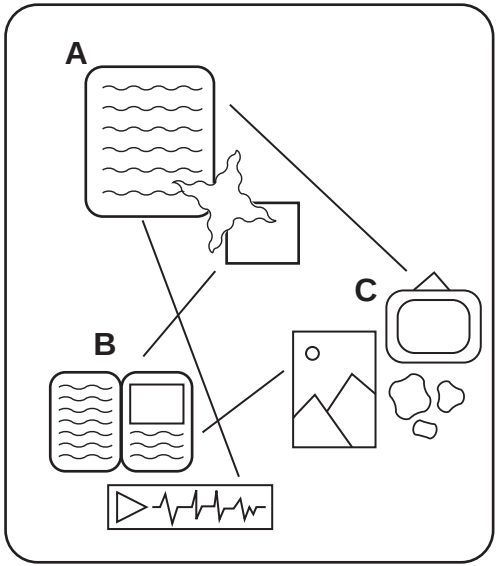
Rassembler individuellement des images, des illustrations, des typographies, des articles ou tout autre élément visuel ou textuel qui pourrait inspirer le projet.

3. CLASSER LES RÉRÉRENCES

Présenter les références au groupe. Organiser les éléments en catégories pour donner une structure au mur de référence. Regrouper par thème, méthode, style, ou tout autre critère pertinent pour le projet.

4. UTILISER LE MUR TOUT AU LONG DU PROJET

Se référer au mur de référence régulièrement pour vérifier la cohérence des choix et garder l'inspiration tout au long du processus de création.



Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence: Outil issu de la partique et formalisé par l'équipe des mondes en transition.

MÉTHODE KJ

Structurer des idées
Regrouper des informations en catégories cohérentes pour faciliter la compréhension d'un sujet complexe.

Identifier des thèmes communs
Favoriser la collaboration en impliquant le groupe dans la création de thématiques.

Clarifier les priorités
Hiérarchisér les idées pour identifier les aspects les plus importants du projet.



La méthode KJ, également appelée « méthode d'affinité » ou « diagramme d'affinité » permet d'organiser des idées et résoudre des problèmes complexes. Cette approche est souvent utilisée pour des séances de brainstorming ou pour synthétiser des informations disparates.

Comment identifier des thématiques et les structurer collectivement ?

MÉTHODE KJ

1. DÉFINIR LE SUJET

Identifier le sujet, la problématique, l'enjeu à adresser collectivement.

2. GÉNÉRER DES IDÉES

Chaque membre du groupe écrit un maximum d'idées ou d'éléments de réflexion en lien avec la problématique sur un post-it, et dans un temps défini (par exemple, 3 minutes).

3. RASSEMBLER ET CLASSER

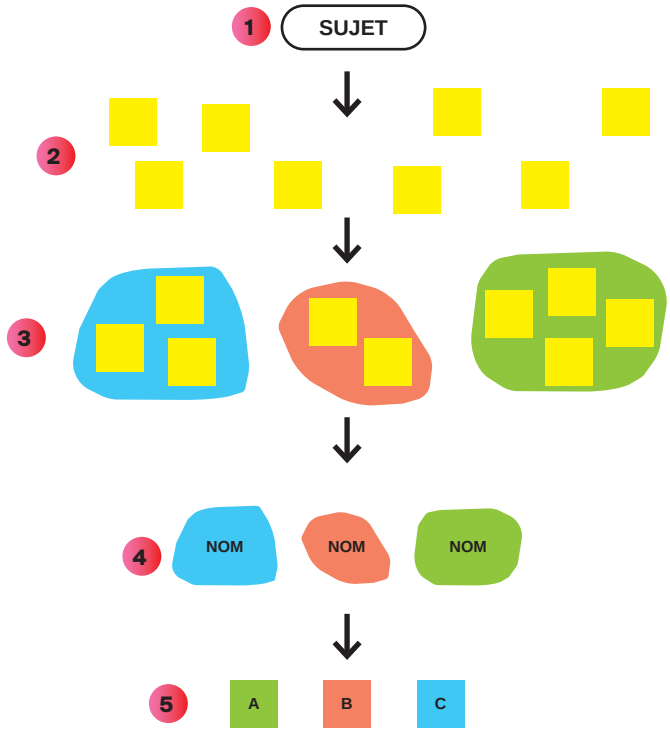
Présenter les idées rapidement et les regrouper par similarité.

4. THÉMATISER ET NOMMER

Clarifier les informations groupées en attribuant un nom à chaque groupe.

5. PRIORISER ET PRÉSENTER

Prioriser les groupes selon leur importance et présenter le résultat sous forme de diagramme ou tableau.



Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence: Scupin, R. (1997). The KJ method: A technique for analyzing data derived from Japanese ethnology. Human organization, 56(2), 233-237.

CHAPEAUX DE BONO

Confronter et diversifier les points de vue
Aborder une situation sous divers angles (créatif, critique, émotionnel, factuel, etc.).

Encourager la pensée multiple
Explorer les facettes d'une situation sous différents angles et réduire les biais de pensée.

Faciliter la prise de décision
Examiner une situation sous plusieurs perspectives pour prendre des décisions informées et collectives.



La méthode des chapeaux de Bono, développée par Edward de Bono, est un outil de pensée créative qui permet d'aborder une problématique sous différents angles. Elle repose sur l'utilisation de six "chapeaux" symboliques, chacun représentant une façon particulière de penser.

Comment faire émerger des idées collectivement à partir de problèmes complexes ?

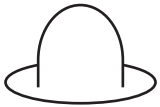
CHAPEAUX DE BONO

1. DÉFINIR L'OBJECTIF

Commencer par identifier collectivement le sujet ou la question à traiter. Cela peut être un problème, une idée ou une décision à prendre. Choisir une personne pour la modération (temps de parole, notes, synthèse, etc.).
Prendre connaissance des six chapeaux et leurs différents rôles.

2. PRENDRE CONNAISSANCE DE LA MÉTHODE EN GROUPE

A tour de rôle, les membres du groupe « portent un chapeau de couleur » et listent les idées, avis, envies, etc. sur un tableau (10min/chapeau). Tout le monde porte le même chapeau en même temps.
Une personne se charge de la modération et participe également aux discussions.



informations

Se concentrer sur les faits et les informations disponibles. Notez toutes les données pertinentes et les informations objectives.



émotions

Exprimer les émotions, intuitions et sentiments par rapport au problème. Exprimer à haute voix ses sentiments ou ses opinions.



créativité

Générer de nouvelles idées. Explorer des solutions créatives en proposant librement des idées, même si ces idées peuvent sembler irréalistes.



risques

Identifier les risques, les obstacles et les problèmes existants ou potentiels. Développer une pensée critique sans entrer dans des considérations émotionnelles.



optimisme

Se concentrer sur les aspects positifs, les avantages et les opportunités. La préoccupation principale est de reconnaître tous les aspects positifs sans développer des idées.



synthèse

Faire la synthèse des différentes perspectives et conclure l'exercice. Organiser le processus de pensée collectifs en se plaçant à un « méta-niveau » et en gardant une vue d'ensemble.

Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence: De Bono, E. (1987). Six chapeaux pour penser. InterEditions.

MAQUETTE

MAQUETTE

C5



Visualiser une idée
Transformer des idées en objet matériel ou numérique, facilitant la compréhension et la communication.

Tester les idées
Expérimenter une idée pour évaluer sa faisabilité.

Communiquer et convaincre
La maquette aide à la communication entre les membres d'une équipe et avec les parties prenantes d'un projet.

Une maquette est une représentation d'un projet permettant de visualiser et tester une idée avant sa réalisation. Elle peut être matérielle ou numérique. Utilisée en design, architecture ou ingénierie, elle facilite la communication et la prise de décision. C'est un outil permettant d'optimiser un projet avant sa mise en œuvre.

Comment donner forme à une idée pour mieux visualiser, tester et communiquer ?

MAQUETTE

1. DÉFINIR LES OBJECTIFS DE LA MAQUETTE

Définir le but de la maquette (expérimenter, visualiser, présenter). Définir le niveau de détail requis (brouillon, prototype avancé, rendu final).

2. DÉFINIR LES RÔLES DANS L'ÉQUIPE

Identifier les différentes connaissances au sein de l'équipe. Attribuer des responsabilités en fonction des compétences et des besoins du projet.

3. CHOISIR LES OUTILS ET MATÉRIAUX

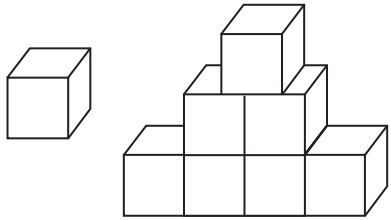
Déterminer si la maquette sera physique (carton, collage, 3D, etc.) ou numérique (prototype interactif). Choisir les logiciels et les matériaux adaptés (p.ex., le carton, le papier, le balsa, les tissus, la colle, les ciseaux, les outils de coupe).

4. CONCEVOIR UNE ÉBAUCHE

Partager les idées sous forme de croquis et schémas. Vous pouvez également utiliser l'outil « Mur de référence » pour trouver des inspirations communes. Tester les idées et en discuter collectivement.

5. RÉALISER LA MAQUETTE

Une fois l'ébauche validée par l'équipe, assembler les éléments et finaliser la maquette.



Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence: Outil issu de la partique et formalisé par l'équipe des mondes en transition.

CARTE DES PARTIES PRENANTES

Avoir une vision d'ensemble
Produire une représentation visuelle des différents rôles des parties prenantes.

Approfondir l'analyse de l'écosystème
Mettre en évidence les relations et les interactions entre les différents groupes d'acteurs.

Identifier les lacunes
Placer les parties prenantes en fonction de leurs niveaux d'engagement et identifier les besoins.

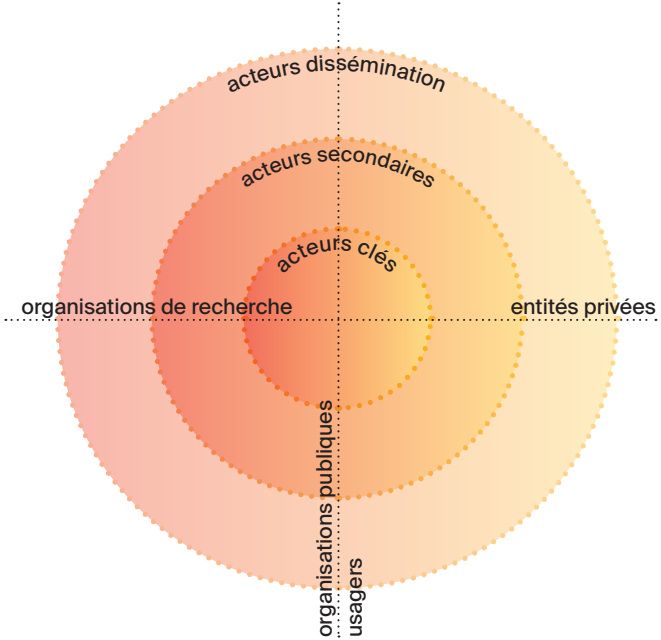


La carte permet d'avoir une représentation visuelle claire et immédiate des parties prenantes impliquées ou en lien avec un projet.

Comment identifier et structurer les liens entre les différentes parties prenantes impliquées dans votre démarche ?

CARTE DES PARTIES PRENANTES

1. DESSINER LE SCHÉMA CI-DESSOUS



2. IDENTIFIER LES PARTIES PRENANTES

3. PLACER LES PARTIES PRENANTES DANS LE SCHÉMA

La carte proposée invite à séparer les acteurs en quatre secteurs : *organisations publiques, entités privées, organisations de recherche, usagers (par exemple, les associations locales ou les individus intéressés).* D'autres carégories peuvent être utilisées en fonction du projet. Placer les acteurs selon les trois cercles de la carte :

> 1er cercle : acteurs clés (sans ces acteurs, vous ne pouvez pas avancer sur votre projet)
> 2ème cercle : acteurs secondaires (acteurs utiles/ intéressés par le projet)
> 3ème cercle : acteurs dissémination (acteurs de diffusion du projet)

4. AJOUTER LES LIENS ENTRE LES PARTIES PRENANTES

Tirer des liens entre les acteurs à l'aide de lignes et qualifier les liens qui les unit (interpersonnels, d'autorité, complémentaires, rapports de forces, solidarités, etc.). Observer la carte, identifier les besoins, et penser des stratégies d'implication des acteurs dans le projet : qui ? pourquoi? quand? comment?

Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence: Delengaigne, X., & Delengaigne, M. R. (2022). La boîte à outils du Mind Mapping-2e éd. Dunod.

ÉCRITURE SENSIBLE

Observer au-delà du premier regard
Mettre en avant la diversité des présences, des ambiances, et des lieux.

Éveiller les sens
Faire appel aux sens pour observer un environnement et en livrer une interprétation personnelle.

Ouvrir les imaginaires
Observer les diverses facettes d'un environnement pour ouvrir des pistes de réflexion qui sortent de l'ordinaire.



S'imprégner d'un environnement et l'observer au travers des sens et de l'imaginaire. Faire émerger une compréhension sensible de l'environnement pour l'aborder de manière complexe.

Comment mener une observation sensible de l'environnement ?

ÉCRITURE SENSIBLE

1. SE PROMENER ET OBSERVER L'ENVIRONNEMENT



Promenade active sans parole avec pour contrainte : se laisser guider par ses pas (20mn). Prendre en note certaines pensées et observations qui surviennent durant le parcours (mots, phrases, croquis)

2. DECRIRE UN LIEU EN GROUPE

S'arrêter, observer et partager les éléments suivants (lumière, volumes, circulation, bruit, sons, règne végétal, règne animal, présence humaine...).

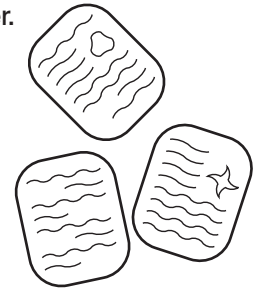
3. ÉCRIRE UN PREMIER FRAGMENT DESCRIPTIF

A partir des observations, écrire une description du lieu :
Qu'est-ce que vous voyez?
Qu'est-ce que vous ressentez?
Qu'est-ce qui vous inspire?
Qu'est-ce qui vous repousse?
....



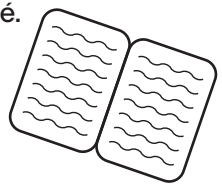
4. MISE EN COMMUN

Mettre en commun et partager des fragments, composition, collage et partager.



5. IMAGINER LE LIEU

Rédiger individuellement ou collectivement un texte libre (prose, poème, ...) en prenant le point de vue d'une personne habitante, d'un animal, d'un minéral ou d'un végétal concerné directement par ce lieu. Dans ce texte, le personnage choisi imagine un devenir pour l'environnement précédemment observé.



Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence: Outil formalisé par l'équipe des mondes en transition et issu d'une collaboration avec Aurélien Reymond et Anne-Sophie Subilia.

DESCRIPTION DENSE

Observer au-delà du premier regard
Viser une compréhension aussi complète que possible lors de l'analyse d'un lieu.

Favoriser une observation multisensorielle
Collecter un vaste ensemble d'observations pour ouvrir des réflexions impensées au premier abord.

Prendre conscience de sa propre subjectivité
Comprendre que nos premières impressions sont partielles et peuvent mêmes s'avérer inexactes.



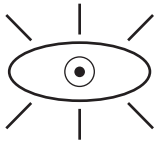
Observer un endroit de manière approfondie, jusqu'à "épuisement". Identifier des éléments – de différentes natures – qui échapperaient à une observation quotidienne.

Comment voir ce que l'on ne voit pas ?

DESCRIPTION DENSE

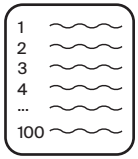
1. CHOISIR UN POSTE D'OBSERVATION

Dans le secteur à observer, s'installer à un endroit avec une vue dégagée. Si vous êtes en groupe, se disperser dans dans le secteur à observer de manière à avoir différents postes d'observation.

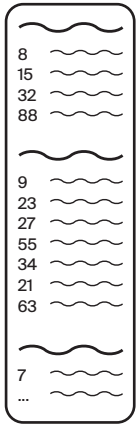


2. NOTER 100 OBSERVATIONS

Rester statique à cet endroit et noter 100 observations en lien avec ce que l'on peut voir, ressentir, entendre, etc.



3. CLASSER LES OBSERVATIONS



Une fois les 100 observations listées, chercher à les classer par catégories. Les catégories peuvent être descriptives, sensorielles, factuelles, etc. (p.ex: odeurs, couleurs, vues, sensations, comportements, mobilité, etc.)

4. ÉCHANGER SUR OBSERVATIONS

Echanger sur les observations et les catégories de chaque personne.

Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

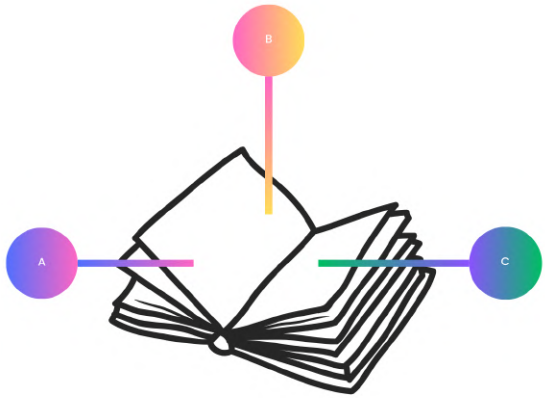
Référence: Geertz, C. (1998). La description dense. Vers une théorie interprétative de la culture. Enquête. Archives de la revue Enquête, (6), 73-105.

LECTURE PAR ARPENTAGE

Saisir les idées d'un texte rapidement
L'arpentage permet de comprendre rapidement le contenu général d'un texte sans entrer dans les détails.

Favoriser une compréhension collective
En écoutant les résumés de chaque membre, le groupe bénéficie d'un apprentissage collectif.

Comprendre la structure d'un texte
L'arpentage permet de repérer comment un texte est organisé pour se faire une idée de la logique et de la progression des idées.



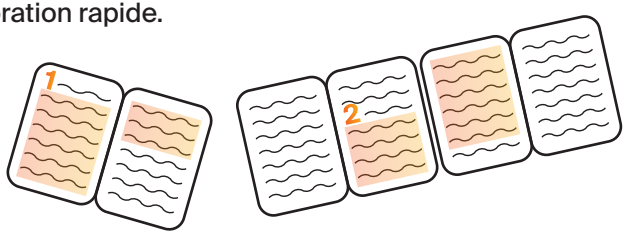
L'arpentage est une méthode de lecture collective d'un livre, issue de l'éducation populaire. L'arpentage a plusieurs objectifs : la désacralisation du savoir et de l'objet livre, la simplification de la pensée d'un auteur pour le rendre accessible, le partage égalitaire d'opinions entre des personnes issues de milieux différents.

Comment prendre connaissance d'un texte collectivement et en peu de temps ?

LECTURE PAR ARPENTAGE

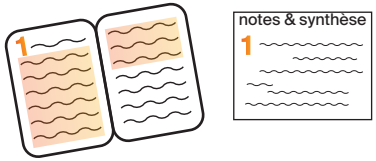
1. CHOISIR UN TEXTE ET LE DIVISER EN SECTIONS

Le texte est divisé en plusieurs parties, chapitres, ou sections thématiques. Chaque membre du groupe se voit attribuer une ou plusieurs de ces parties pour une exploration rapide.



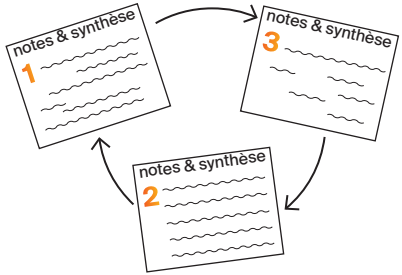
2. LIRE ET SYNTHÉTISER

Chaque personne prend des notes ou fait un résumé rapide des points clés de sa partie pour pouvoir partager avec le reste du groupe.



3. PARTAGER LES RÉSULTATS

Chaque participant présente la synthèse de sa section au groupe. Cela peut se faire sous forme de discussion, de tour de table, ou de présentation, selon les besoins.



4. ÉLABORER UNE SYNTHÈSE GLOBALE

À la fin, le groupe combine les résumés individuels pour obtenir une vue d'ensemble du texte. Cela permet de créer une synthèse complète sans que chacun ait eu besoin de lire en détail l'intégralité du document.

Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence: Werner, A. C. (2022). L'arpentage: une technique de lecture collective. D'un (e) prof à l'autre.

MICRO-TROTTOIR

Recueillir des opinions variées et spontanées
Dialoguer et recueillir des perspectives diverses.

Aller à la rencontre de profils différents
Sonder les besoins des acteurs et les enjeux de terrain de manière spontanée et in-situ.

Faciliter l'interaction
Dialoguer sans rendez-vous formel.



Le micro-trottoir est une méthode de recueil de témoignages ou d'opinions réalisée dans un espace public, souvent sous la forme d'interviews brèves. Le micro-trottoir ne garantit pour autant pas un échantillon représentatif de la population.

Comment recueillir des opinions variées et sonder les besoins ?

MICRO-TROTTOIR

1. DÉFINIR LA QUESTION CENTRALE

Définir l'objectif de l'utilisation du micro-trottoir et ce qui est recherché comme informations.

Qu'est-ce que vous chercher comme information? Quel public ou lieu est à adresser?
Tourner ensuite l'objectif sous forme de question centrale.

2. CHOISIR UN LIEU ET UNE HEURE

Sélectionner l'endroit où va se dérouler le micro-trottoir. *Par exemple dans le bus, sur une place, dans une école, etc.*
L'endroit est à choisir soit en fonction du public cible à interroger (*par. ex. des enfants, des promeneurs, etc.*), soit en fonction du lieu à questionner (*une place, un bâtiment, une forêt, etc.*).
Choisir les moments de la journée (*matin, midi, soir, nuit, etc.*) lors duquel poser les questions et qui permet d'obtenir un large échantillon d'avis du puclic cible.

3. PRÉPARER LES QUESTIONS

Préparer des questions courtes et claires en lien avec la question centrale. Limiter le nombre de questions (entre 2 et 5). Selon l'information recherchée, les questions peuvent être plus ou moins ouvertes.

4. SE RENDRE SUR PLACE

Préparer le matériel d'enregistrement et se rendre sur place.
Aborder les passant.e.x.s et expliquer brièvement le but du micro-trottoir :
« Bonjour ! Nous réalisons un micro-trottoir pour savoir ce que les gens pensent de (...)
Nous faisons ce micro-trottoir dans le cadre de (...)
Pouvez-vous répondre à quelques questions ? »

5. ANALYSER LES RÉPONSES

Retranscrire les réponses pour faciliter l'analyse si nécessaire. Faire émerger les points clés et enjeux soulevés lors des entrevues.

Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

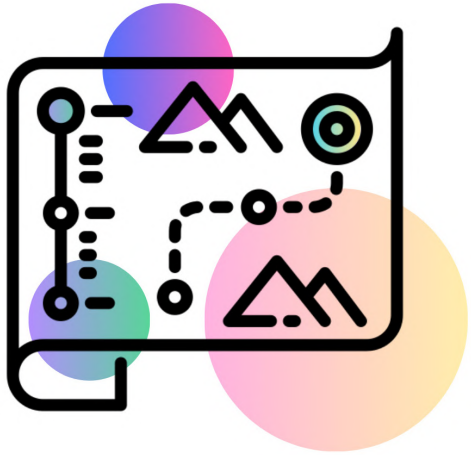
Référence: Leavy, P. (2022). Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches. Guilford Publications.

GEHL

Observer la qualité urbaine
Mobiliser des critères d'analyse pour évaluer la qualité d'un milieu urbain.

Identifier les besoins
Faire émerger les besoins et enjeux d'un environnement urbain par l'observation in-situ.

Imaginer une ville de qualité
Améliorer la mobilité, l'environnement et l'expérience quotidienne des habitant-e-x-s.



La méthode Gehl fait référence aux principes développés par l'architecte et urbaniste danois Jan Gehl. Elle se concentre sur la création d'espaces urbains favorables à la qualité de vie des habitant-e-x-s. La méthode Gehl repose sur l'idée que l'espace public doit être conçu en tenant compte des besoins de mobilité douce et des interactions sociales.

Comment observer la qualité des espaces urbains ?

GEHL

1. CHOISIR UN CONTEXTE URBAIN

Choisir un lieu à investiguer (place, parc, rue, etc.). Il est plus intéressant de choisir un lieu avec un certain taux d'activité. L'exploration peut être effectuée en tout temps de la journée, soirée, nuit et de la semaine.

2. PRÉPARER L'EXPLORATION

Préparer la grille d'analyse pour mener une observation en immersion de la qualité urbaine et de ses espaces publics. Prendre de quoi écrire les observations avec soi.

3. OBSERVER

Se rendre en groupe dans le lieu. Prendre 5 minutes pour observer et comprendre le fonctionnement. Séparer le groupe pour mener les observations individuellement (30-45min). Les informations récoltées peuvent différer suivant l'endroit que l'on choisit pour mener l'observation.

4. SE RETROUVER ET ÉCHANGER

Mener une discussion collective autour des informations récoltées.

LA GRILLE DES CRITÈRES D'ANALYSE

Protection	Est-ce que l'expérience du traffic routier est sécurisée ou dangereuse ?	Est-ce que l'espace public est perçu comme sécure de jour comme de nuit?	Y a-t-il des protections contre le soleil, la pluie, le vent ? Y a-t-il de la nuisance sonore?
Confort	L'espace est-il accessible? Y a-t-il des éléments physiques limitants ?	Y a-t-il des éléments qui invitent à rester (façade, arrêt de bus, banc, arbre, ...) ?	Y a-t-il des options non commerciales pour s'asseoir (bans, fontaine, muret, etc.) ?
	Y a-t-il des choses intéressantes à observer ?	Est-ce possible d'avoir une conversation ? Peut-on s'asseoir en groupe ?	Y a-t-il des options pour jouer, faire du sport, être actif à tout moment de l'année ?
Bien-être	Est-ce que le lieu est à échelle humaine ?	Est-ce possible de profiter des aspects climatiques positifs (vent, soleil, etc.) ?	Est-ce que l'espace est beau ? Est-ce que les matériaux semblent durables ?

Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

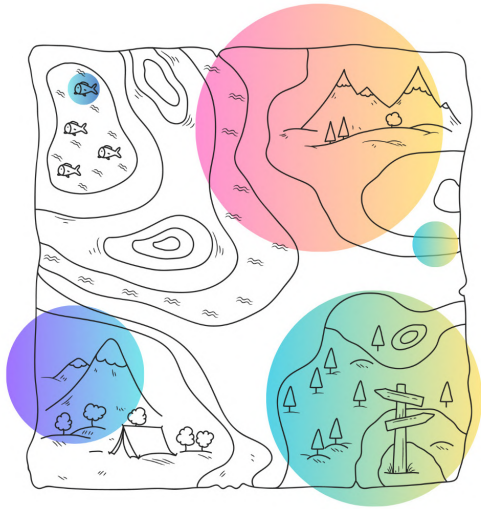
Référence: Gehl, J., & Svarre, B. (2019). La vie dans l'espace public. Comment l'etudier, ecosociete, Montreal.

CARTOGRAPHIE SENSIBLE

Recueillir les ressentis sur un territoire
Rassembler des perceptions (émotions, repères, affects, souvenirs, etc.) multiples et variées dans un territoire.

Explorer les imaginaires
Représenter une lecture sensbile du territoire observé.

Favoriser la mobilisation citoyenne
Rendre compte d'une réalité vécue collectivement et produire des contre-récits.



Contrairement aux cartes géographiques classiques, une carte sensible ne cherche pas à représenter objectivement l'espace, mais à rendre visible l'invisible : les ressentis, les ambiances, les attachements, les conflits ou les expériences vécus.

Comment représenter visuellement les perceptions d'un territoire ?

CARTOGRAPHIE SENSIBLE

La cartographie sensible peut être développée de nombreuses manières différentes. Voici une proposition de déroulé qui peut être adapté selon les besoins, le territoire, les objectifs.

1. DÉFINIR LE CADRE

Le cadre peut être défini selon différents angles :
- Spécifier le secteur à explorer.
- Choisir ce qui est à observer (émotions, souvenirs, ambiances, usages, odeurs, sons, etc.).
- Penser la méthode de récolte d'information au sein du groupe ou avec d'autres public cibles.
- Fixer la durée et le(s) moments d'exploration (matin, soir, nuit, etc.).

3. REPRÉSENTER

Retranscrire les informations récoltées dans une cartographie qui peut être symbolique ou topographique. Les informations récoltées peuvent être retranscrites sur un fond de carte selon leur localisation réelle, ou alors représenter le territoire de manière subjective, à l'aide de dessins, symboles, récits, etc.

2. RÉCOLTER LES INFORMATIONS

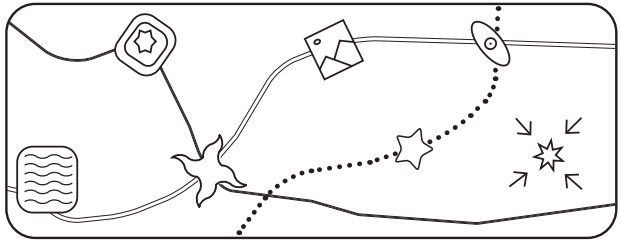
Une fois le cadre de la carte définie, les infromations peuvent être récoltées de plusieurs façons:

- Balades sensibles : partir en exploration dans le secteur concerné pour récolter des informations sensibles. Collecter les informations à l'aide de croquis, de photographies, d'annotations, de sons.

- Récits de vie : recueillir des souvenirs ou ressentis (réels ou imaginaires) liés au territoire par le dessin libre.

- Ateliers participatifs : dessiner, écrire, mettre des éléments tangibles, coller des post-its sur une carte.

- Entretiens : récolter des émotions, perceptions, usages associés au territoire.



Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

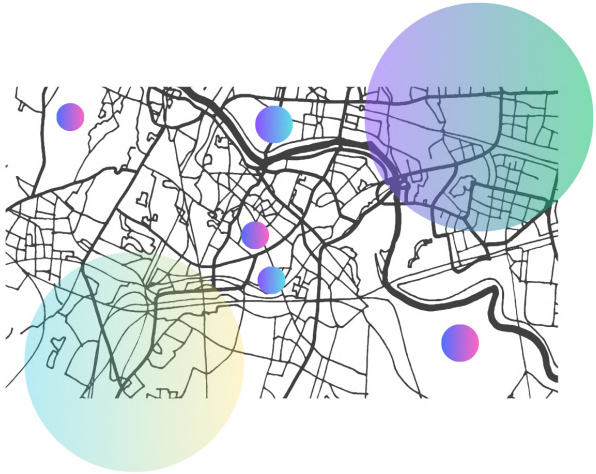
Référence: kollektiv orangotango+. (2018). This is not an atlas: A global collection of counter-cartographies. transcript Verlag.
Accès libre : www.notanatlas.org

CARTE INTERACTIVE

Créer une carte géographique collective
Rassembler et organiser les informations récoltées à l'aide d'un support cartographique en ligne.

Transmettre des intentions à l'aide de la carte
Visualiser des données géographiques dans divers contextes. Transmettre des éléments visuels et sonores.

Collaborer en temps réel
Créer des cartes personnalisées et collaboratives.



Une carte interactive est un type de carte numérique personnalisée qui permet de rassembler et retranscrire des informations (p.ex. points d'intérêt, des itinéraires, des images, annotations, etc.) de manière géographique et visuelle.

Comment réaliser une carte géographique et interactive collectivement ?

CARTE INTERACTIVE

1. CHOISIR LA PLATEFORME

Choisir le logiciel sur lequel vous allez réaliser votre carte (ArcGis Online, MyMaps google) en fonction des besoins et politiques de confidentialité. Créer un compte.

2. DÉTERMINER L'OBJECTIF ET LE CONTENU

Pourquoi créer cette carte ? Pour informer, guider, explorer, ou analyser ?

3. CRÉER UNE NOUVELLE CARTE

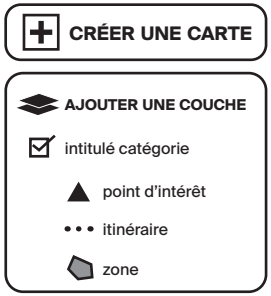
Dans le logiciel, créer une «nouvelle carte» ou un «nouveau projet». Choisir le secteur géographique concerné.

4. AJOUTER DES COUCHES

Organiser les informations en catégories. Les informations peuvent être rassemblées par exemple par équipements, types d'espace, sensations, sonorités, thématiques, etc. Ajouter une «catégorie», «calque» ou «couche» pour chaque catégorie choisie.

5. AJOUTER DES POINTS D'INTÉRÊT

Cliquer directement sur la carte pour placer un marqueur aux endroits souhaités. Personnaliser chaque marqueur avec un nom, une description, une image, un son ou un lien externe. Organiser les marqueurs par couleur ou par icône pour distinguer les catégories.



6. TRACER DES ITINÉRAIRES OU DES ZONES

Utiliser les outils de dessin comme les lignes ou formes.
Lignes : Pour des itinéraires de marche, de randonnée, ou des parcours touristiques.
Formes : Pour délimiter des zones spécifiques (comme des quartiers ou des zones de projet).

7. PARTAGER LA CARTE

Paramétrer la confidentialité : Choix de rendre la carte publique, privée ou accessible uniquement aux personnes ayant le lien.

Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

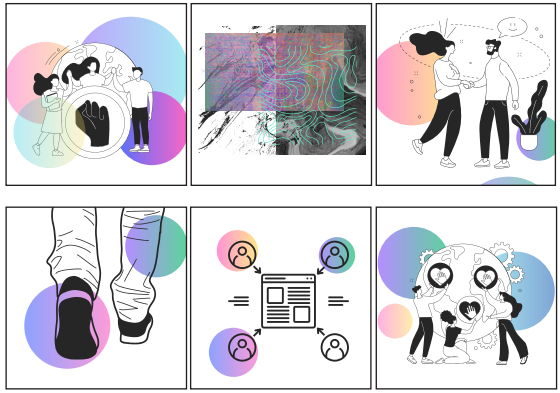
Référence: Outil issu de la partique et formalisé par l'équipe des mondes en transition.

STORYBOARD

Présenter votre récit d'une manière visuelle
Communiquer votre projet au travers d'une narration concise et visuelle.

Solliciter les imaginaires
Un storyboard permet de mettre l'imaginaire de l'audience au service des idées et propositions.

Structurer le récit
Le storyboard aide à structurer le récit en découpant l'histoire en scènes, ce qui permet d'identifier les éléments nécessaires à chaque étape de la réflexion et du projet.



Un storyboard est une série d'illustrations ou d'images disposées dans un ordre séquentiel, représentant les scènes clés d'une narration d'un projet. Il sert de plan visuel pour organiser et structurer l'histoire, en précisant les actions, les dialogues, et les transitions entre les différentes scènes.

Comment transmettre les objectifs et intention d'un projet de manière visuelle ?

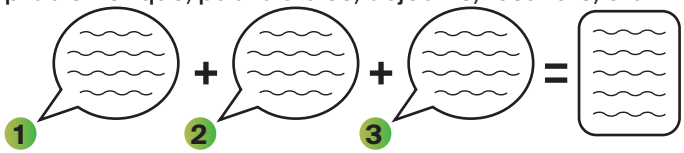
STORYBOARD

1. DÉFINIR LES OBJECTIFS

Identifier collectivement ce qu'il est important de transmettre du projet, soit les messages clés.
Lister les messages clés.

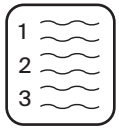
2. ÉLABORER LE SCÉNARIO

A partir des messages clés, rédiger collectivement un premier jet d'une histoire qui présente ces messages clés et qui traite des différents aspects du projet : problématique, public cibles, objectifs, résultats, etc.



Pour ce faire, vous pouvez prendre :
> 15 minutes individuellement pour rédiger une première ébauche d'histoire
> Une première personne racontre son histoire, ensuite la seconde transforme l'histoire en y ajoutant les éléments de la sienne, et ainsi de suite à tour de rôle
> Une fois la dernière version de l'histoire racontée, le groupe rédige la version finale.

3. SÉGMENTER LE CONTENU EN ÉTAPES



Diviser l'histoire en étapes. Chaque étape représentera une partie distincte du projet, allant de sa raison d'être à sa réalisation. Chaque étape porte un titre et une description.

4. ILLUSTRER LES ÉTAPES

Pour chaque étape créer ou choisir une illustration ou un schéma. Cela peut inclure des croquis, des diagrammes, des cartes, des photos, etc. Les illustrations peuvent également être accompagnées de contenus sonores.

5. RACONTER VOTRE HISTOIRE

Créer le storyboard de manière numérique ou matérielle. Ecrire l'histoire qui accompagne les illustrations. La narration orale peut être enregistrée ou performée. Présenter le storyboard à une large audience.



Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

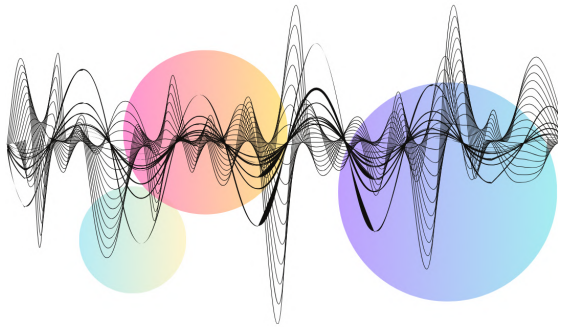
Référence: Begleiter, M. (2004). Les clés pour créer un storyboard. Synopsis.

PAYSAGE SONORE

Créer une ambiance sonore
Transmettre des ambiances immersives pour raconter un environnement réel ou fictif.

Rendre compte des sonorités d'un lieu
Comprendre un environnement de manière sensible et au travers de l'ouïe.

Sensibiliser à l'environnement acoustique
Faire évoluer un environnement pour qu'il soit agréable à écouter.



Un paysage sonore est une composition immersive qui dresse un portrait de l'environnement acoustique d'un lieu, qu'il soit naturel, urbain, ou même imaginaire. Cela peut inclure des sons comme le vent, la pluie, les chants d'oiseaux, le trafic, les voix humaines, les annonces publiques, de la machinerie, etc.

Comment transmettre l'expérience d'un environnement de manière immersive ?

PAYSAGE SONORE

1. DÉFINIR LES OBJECTIFS

Chercher l'intention derrière le paysage sonore.
Est-ce qu'il va retranscrire l'ambiance sonore d'un lieu?
Est-ce qu'il va proposer un environnement sonore fictif?
Choisir un thème (p.ex. santé, nature, mobilité, etc.) ou une ambiance d'un lieu (place, café, parc, etc.). Ces choix sont à effectuer après un temps d'exploration sensible de l'environnement.

2. LISTER LES SONS

Lister les différents sons/bruits à enregistrer.
Par exemple : des pas dans le gravier, une machine à café, un chant d'oiseau, etc.
Confronter cette liste à la réalité du terrain une fois sur place.

3. ENREGISTRER L'ENVIRONNEMENT CONCERNÉ

A l'aide d'un matériel d'enregistrement, se rendre sur place et enregistrer les différents sons qui composeront le paysage sonore. Il se peut que certains sons soient ajoutés à la liste une fois sur place.
Le matériel peut être amateur comme le smartphone, ou professionnel comme le zoom, etc.

4. COMPOSER LE PAYSAGE

Agencer les sons de manière à créer une Narration. par exemple, le paysage peut se dérouler sur une journée, du matin au soir, le temps d'un trajet de bus, ou encore lors d'un repas. Des indications de voix «off» peuvent y être ajoutées.
Monter le paysage sonore à l'aide d'un logiciel libre, par exemple: Reaper ou Audacity. Ecouter le rendu une fois le paysage sonore assemblé.

Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence: Schafer, R. M. (1977). Our sonic environment and the tuning of the world: The soundscape. Vermont: Destiny Books Rochester.

SCÉNOGRAPHIE

Illustrer le projet de manière visuelle et interactive
Mettre en scène le projet pour que le public puisse l'appréhender par l'expérience.

Favoriser l'immersion
Présenter le projet à l'aide de maquettes, projections, sons, objets, images, etc.

Scénariser le projet dans l'espace
Occuper un espace aménagé de manière à guider le public au travers du projet.



La scénographie est une manière de présenter le travail effectué dans un espace donné. A l'aide d'un fil conducteur, elle met en espace différents mediums comme des affiches, des photographies, des pièces sonores, etc. pour engager corporellement le public dans le projet.

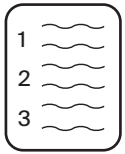
Comment transmettre un projet dans un espace physique et de manière immersive ?

SCÉNOGRAPHIE

1. DÉFINIR LES OBJECTIFS

Penser collectivement à la finalité de la scénographie.
Que voulez-vous transmettre à propos de votre projet ?
Par exemple, est-ce une expérience immersive et/ou un dispositif informatif ?

2. CRÉER LE RÉCIT SCÉNOGRAPHIQUE



Qu'est-ce que votre mise en scène raconte?
Discuter oralement et collectivement de ce que la scénographie va transmettre. Rédiger ensuite les points clés de votre discussion qui sont à mettre en scène dans la scénographie.

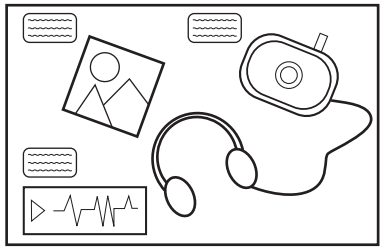
3. DÉFINIR LE CONTENU

Récolter les différents éléments du projet (textes, images, cartes, sons, objets, etc.) et les mettre en lien avec les points clés.
Déterminer les éléments principaux existants et/ou à produire que la scénographie doit contenir : objets, médias, sons, images, etc.

4. CONCEVOIR LA SCÉNOGRAPHIE

Réflechir à la disposition spatiale des différents éléments de manière à transmettre le projet.
Comment est-ce que les visiteurs découvriront le projet ?
Faut-il les guider ou leur laisser une liberté totale ?
Identifier les besoins matériels et techniques en conséquence (tables, panneaux, écran, sono, etc.)
Plusieurs possibilités sont à explorer. Par exemple un parcours qui raconte une histoire en plusieurs étapes peut être proposé. On peut aussi penser accompagner les visiteurs au travers d'une présentation orale, etc.

5. RÉALISER LA SCÉNOGRAPHIE



Mettre en place la scénographie dans l'espace prévu. Faires les ajustements nécessaires selon l'espace physique et le rendu visuel et expérientiel final.

Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence: Outil issu de la partique et formalisé par l'équipe des mondes en transition.

MONOMYTHE

Structurer un projet
Penser une structure narrative qui aide à organiser les idées et à donner une cohérence à l'histoire.

Simplifier et captiver l'attention
Permettre de raconter des histoires de manière simple pour aider à transmettre le message.

Faciliter l'appropriation émotionnelle
Suivre les étapes du voyage du héros pour créer des personnages auxquels le public peut s'identifier.



L'outil du «Monomythe» de Joseph Campbell est une structure narrative qui décrit le parcours typique d'un héros dans les mythes et récits du monde entier. Cet outil propose de structurer un projet et de le mettre en récits.

Comment organiser un récit autour du parcours de transformation d'un personnage ?

MONOMYTHE

Le concept du Voyage du Héros de Joseph Campbell est l'idée que de nombreuses histoires, mythes et récits à travers le monde suivent une structure narrative universelle. Cette structure décrit un parcours de transformation dans lequel un personnage quitte son monde ordinaire pour vivre une aventure, surmonte des épreuves, et revient transformé, souvent avec une nouvelle sagesse ou un pouvoir qui bénéficie à sa communauté. Ce concept met en évidence les étapes communes de ces récits, que l'on retrouve dans des histoires variées, de l'Antiquité aux films modernes.

1. DÉFINIR LE PERSONNAGE HÉROÏQUE

Choisir et décrire le personnage principal, son monde ordinaire. Le personnage peut être un humain, un animal, un élément naturel, une communauté, etc.

2. CRÉER L'APPEL DE L'AVENTURE

Introduire un événement ou un défi qui incite le personnage/groupe à quitter sa zone de confort.

3. STRUCTURER DES ÉPREUVES

Faire vivre au personnage / groupe des défis croissants, en lui permettant de rencontrer des alliés et des adversaires tout au long du voyage.

4. FORMULER L'ÉPREUVE MAJEURE

Confronter le personnage / groupe à une épreuve majeure qui le changera profondément.

5. TERMINER LE RÉCIT

Le personnage / groupe revient transformé, prêt à apporter des connaissances ou une solution à son monde d'origine.

Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence: Campbell, J. (1949). Le héros aux mille et un visages. University Press, Princeton.









Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence:









Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence:









Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence:









Ce contenu est sous licence CC BY-NC-SA 4.0 : partage et adaptation autorisés à des fins non commerciales, avec mention des auteurs, indication des modifications et diffusion sous la même licence.

Référence: