

**MODE D'EMPLOI**

**« UNE JOURNÉE À L'ACADÉMIE DU CLIMAT »**

En partenariat avec les services de la Ville de Paris, le Conseil d'Architecture, d'Urbanisme et d'Environnement (CAUE) de Paris organise un appel à idées, sur tout le territoire parisien dénommé « Appel à idées – Académie du climat – Une journée à l'académie du climat ».

Le CAUE de Paris a pour objet de promouvoir la qualité architecturale, urbaine et environnementale par des actions de conseil, de sensibilisation, d'information et de formation. Ses missions s'adressent à de nombreux publics : particuliers, collectivités locales et administrations, maîtres d'ouvrage... Intervenant sur le territoire parisien depuis 1981, et doté d'une équipe pluridisciplinaire, le CAUE de Paris porte, au travers de ses missions d'intérêt public relatives à la qualité du cadre de vie, l'esprit de participation du public.

Dans la continuité des ateliers de sensibilisation à l'architecture et à l'environnement urbain qu'il propose sur le temps scolaire depuis plus de 15 ans, le CAUE de Paris, en partenariat avec la Direction des Affaires Scolaires de la Ville de Paris, propose une démarche participative à destination des enfants, pour initier une réflexion sur les évènements au sein de l'Académie du climat.

# SOMMAIRE

---

<b>01. PRÉSENTATION</b>	<b>p.4</b>
<b>02. LES ATTENDUS</b>	<b>p.5</b>
<b>03. MODE D'EMPLOI</b>	<b>p.6</b>
<b>04. L'UNIVERS GRAPHIQUE</b>	<b>p.8</b>

---

# 01. PRÉSENTATION

La Ville de Paris, acteur engagé sur le climat, se lance dans un projet ambitieux : l'Académie du climat. Dans un contexte d'urgence climatique, suite à l'interpellation de la jeune génération et afin d'honorer les engagements de la COP 21, elle souhaite donner aux jeunes parisiens les moyens de comprendre, d'expérimenter et de se mobiliser sur les défis climatiques et les possibilités d'actions pour construire collectivement un futur désirable.

Afin de nourrir la programmation de la future académie et d'inviter ses futurs usagers à se saisir de ce projet, le CAUE de Paris organise un appel à idées intitulé « Une journée à l'Académie du climat » dont le lancement aura lieu le **lundi 29 mars 2021**.

Ce projet vise, d'une part, à sensibiliser le jeune public, par une approche historique, sur les futurs aménagements proposés dans l'ancienne mairie, et d'autre part, à les inviter à être source de propositions. **Il s'agit de faire réfléchir les enfants sur les usages et les aménagements**, de récolter leurs envies lors de leur future visite à l'Académie du climat (de salles en salles), et de nourrir le projet de leur imaginaire.

À quoi ressemblera l'académie depuis l'extérieur ? Que se passera-t-il sur son parvis ? Que découvrira-t-on en entrant et en empruntant le grand escalier ? Quels ateliers souhaitent-ils dans les grandes salles ? Avec quelles ambiances ? Quelles thématiques abordées ? Quelles nouvelles offres de services proposer ? Quels usages imaginer pour les espaces de circulation ? Comment être guidé de salles en salles ?

Sous forme de storyboard et de récit, les enfants doivent illustrer l'histoire de leur journée rêvée à l'Académie du climat, en **s'interrogeant sur le contenu des différents espaces**.

---

## 02. LES ATTENDUS

Les participants complètent le cahier de réponse (fichier à part) fourni par le CAUE de Paris, en fonction de leur catégorie (candidature individuelle ou en groupe). Toutes les techniques de dessin manuel et/ou collage sont acceptées. La réflexion portera sur plusieurs thématiques : la programmation des lieux, leurs contenus, les usages et services souhaités, la temporalité et la durée de leur visite, l'ambiance générale imaginée. Toutes les thématiques ne seront pas obligatoirement traitées.

Les éléments attendus, le récit et/ou le storyboard, sont à adresser, en version papier ou en format numérique, au CAUE de Paris, **avant le dimanche 13 juin 2021 à 23h59.**

**LE RÉCIT** : pour raconter une journée passée dans la future Académie du climat et décrire plus précisément ses propositions d'activités, de thématiques et de contenus rencontrés lors d'un parcours de salles en salles à l'Académie du Climat.

**LE STORYBOARD** : pour illustrer cette journée à l'Académie du climat, l'ambiance imaginée et les types d'éléments souhaités durant la visite.

Appelé chemin de fer en français, le storyboard est communément utilisé pour la préparation du scénario d'un film. Il désigne une suite d'illustrations correspondant chacune à un plan de l'histoire et permettant de visualiser le découpage des scènes.

La chronologie du parcours est déjà guidée par des dessins de l'existant, mais les espaces sont vides de tout contenu et ambiance. Cela ressemble à une bande dessinée vidée de son histoire. **C'est aux participants d'illustrer et de raconter ce qu'ils souhaitent voir, apprendre et faire !**



# 03. MODE D'EMPLOI

TITRE DE LA CRÉATION : \_\_\_\_\_

Nom(s) et prénom(s) participant(s) : \_\_\_\_\_

Âge : \_\_\_\_\_ Classe : \_\_\_\_\_

**LE STORYBOARD**

● Découper le long des pointillés de la partie haute de la deuxième page et coller-la part dessus la partie basse de la première, en s'alignant sur les pointillés. Le raccord ne doit pas être visible.

● Sans aucune découpe, scotcher la partie haute de la troisième page le long des pointillés de la partie basse de la deuxième page.

Appel à idées - « Une journée à l'Académie du climat » - CAUE de PARIS - 2021

---

Afin de comprendre les enjeux climatiques et l'histoire du lieu, consultez :

- le *dossier pédagogique* composé d'informations et de ressources ;
- l'*histoire de l'Académie* retraçant la chronologie du lieu et des espaces.

● N'oubliez pas de trouver un **titre au récit** de votre journée à l'Académie du climat (à renseigner également dans le bordereau d'envoi).

● L'arrivée et l'entrée dans l'Académie du climat. Le narrateur présente **la situation initiale**, soit le cadre du récit. Il répond aux questions : quand et avec qui. Le visiteur traverse le parvis et aperçoit l'entrée du bâtiment. Il pénètre dans le hall et monte les marches du grand escalier.

● Dans la salle des mariages, le visiteur découvre un volume chargé d'histoire et grandement décoré, future salle de la citoyenneté et lieu de démocratie délibérative, le visiteur prend part au débat. Le narrateur développe ici **l'élément déclencheur**, sursaut de l'histoire.

● Dans les couloirs baignés de lumière puis dans la salle des fêtes, le visiteur prend part aux différents événements imaginés. C'est le moment où le visiteur participe à des ateliers, des conférences, des expositions etc. Dans ces salles, **les actions ou péripéties** sont développés par le narrateur. Il répond alors aux questions : quoi, comment et pourquoi avec le plus de précisions possibles.

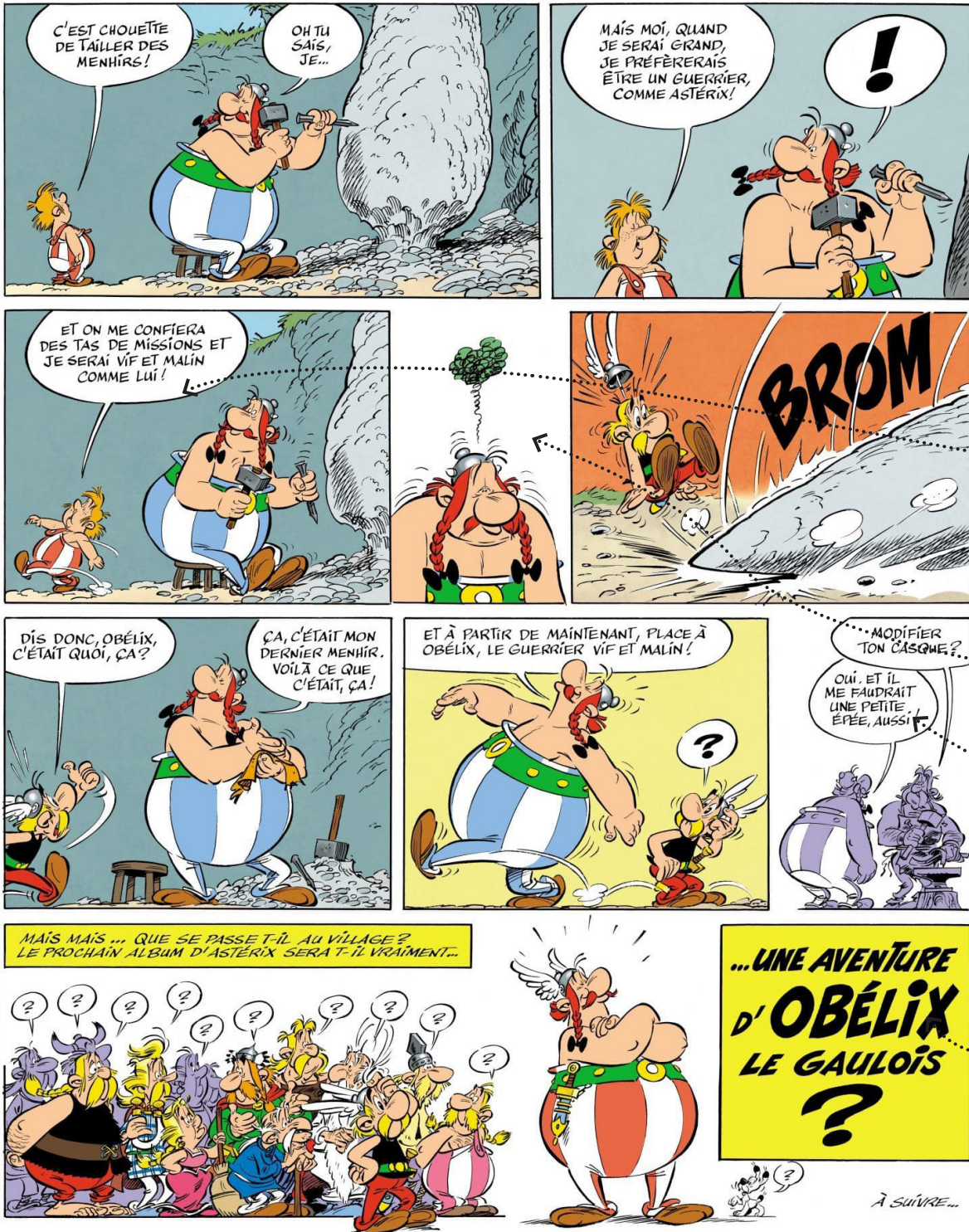
● En sortant de la salle de sport, où il a encore réalisé une nouvelle activité, dans le large couloir, le visiteur s'intéresse aux divers services proposés dans cet espace de circulation. Le narrateur décrit la résolution, **l'élément équilibrant**, qui apporte une solution positive.

● La fin de la visite de l'Académie. Dans la cour, morceau de nature dans ce lieu historique, le visiteur traverse l'espace animé et rejoint le parvis. Le narrateur retourne au lieu initial et décrit **la situation finale**.

Remplissez le *cahier de réponse* et envoyez-nous vos pages !



# 04. L'UNIVERS GRAPHIQUE



Extrait de la BD «Astérix et la Transitalique», Jean-Yves Ferry (scénario) et Didier Conrad (dessins), 2017 © Astérix



---

## PETIT LEXIQUE DE LA BANDE DESSINÉE

La **planche** est une page entière de bande dessinée ; elle comporte généralement plusieurs **vignettes** qui sont délimitées par un cadre.

● **La vignette ou la case** : espace souvent entouré par un cadre où est dessiné un moment de l'action.

● **Les onomatopées** : des interjections émises pour simuler un bruit particulier associé à un être, un animal ou un objet, par l'imitation des sons que ceux-ci produisent.

● **L'idéogramme** : icône, symbole ou petit dessin exprimant une pensée ou un sentiment.

● **Les bulles ou les phylactères** : espaces dans lesquels sont inscrites les paroles des personnages.

● **Le cartouche** : endroit souvent placé en haut des cases où l'on marque les indications de lieu, de temps, servant à situer une action.

Des modèles de cartouches, de bulles et d'onomatopées à découper sont disponibles dans le *cahier de réponse* pour t'aider à mettre en récit ta BD !

## LA BANDE DESSINÉE

La **bande dessinée** est une **suite de dessins racontant une histoire**. Les personnages s’y expriment par des textes écrits dans des **bulles**. Parfois, des lignes de texte, appelés **cartouches**, accompagnent les dessins : elles servent à donner des indications de temps, de lieu ou à fournir des informations permettant une meilleure compréhension des événements.

Apparue en Suisse au début des années 1830, elle se répand dans le monde au cours du XIXe siècle grâce aux revues et journaux satiriques.



Extrait du storyboard du film «Les Oiseaux» (The Birds),  
d’Alfred Hitchcock, 1963  
© Culturedarm

## LE STORYBOARD

Un **storyboard** utilise une **séquence d’images et de texte pour illustrer une histoire**. C’est une stratégie qui vient du cinéma et des bandes dessinées. C’est une étape incontournable pour mettre en forme un concept animé ou un film. Un storyboard s’accompagne d’un **script** ou d’un **scénario**, qui permet de décrire en profondeur l’action et le sujet. Ici, la séquence est déjà définie mais son contenu reste à définir et créer !

---

## LES ÉTAPES DU DESSIN

### CRAYONNÉ

Commencez tout d'abord par le crayonné : dessinez le contenu de chacune des vignettes au crayon à papier et mettez en image de façon détaillée le contenu, en y apportant le plus de soin possible. L'étape du crayonné va vous permettre de modifier vos dessins : gomez, corrigez, effacez et redessinez afin de trouver le bon positionnement des éléments, des personnages, des bulles, et le bon équilibre narratif de la page.

Gardez à l'esprit qu'une planche est un tout. Il est important d'en concevoir la composition et le rythme dans son ensemble.

### ENCRAGE

Une fois le crayonné achevé, vous pouvez passer à l'encrage. Ce travail consiste à repasser avec une encre noire les traits crayonnés que vous souhaitez garder (vous gommerez les traits de crayon superflus une fois l'encre sèche). L'encrage est une étape décisive du processus. C'est lui qui donne au dessin son épaisseur, son style et son aspect définitifs.

### MISE EN COULEUR

La couleur doit servir l'histoire que vous racontez. Elle peut être utilisée par exemple pour mettre en valeur les éléments et thèmes que vous imaginez. Vous avez une large palette à votre disposition : la gouache, les aquarelles, l'acrylique, les feutres, les crayons de couleurs, etc.

## LE PHOTOMONTAGE EN OPTION

Libre à vous d'utiliser d'autres outils graphiques pour compléter vos dessins : pastels, peintures, collages... L'accumulation de photographies, d'images et de textures collées les unes avec les autres pour créer une nouvelle image s'appelle un photomontage. Toutes les techniques de dessin manuel sont acceptées, tant qu'elles ne prennent pas de volume (les documents finaux seront scannés). Laissez parler votre imagination !

