ATLAS/REMIX

Un projet artistique transdisciplinaire

Comment orchestrer la rencontre entre photographie, création sonore et cartographie sensible ?

La vidéaste Amélie Kestermans et le créateur son Gregor Beck vous dévoilent le fruit de leurs explorations avec les ados !



Les élèves de l'École Decroly, à Bruxelles, imaginent une nouvelle cartographie des bâtiments qu'ils et elles traversent tous les jours. Photo : Amélie Kestermans

Bios express



Amélie Kestermans

Depuis plus de 20 ans, Amélie Kestermans est spécialisée dans la création vidéo pour le secteur culturel. Autodidacte, la photo, le son et la création de scénographies vidéo pour le théâtre font partie de son parcours. Depuis peu, Amélie a commencé des recherches autour de la fluorescence, ce qui lui a permis de participer avec d'autres artistes à des installations plastiques dans le cadre de La nuit des lumières Mons.

Lien vers ses vidéos :

https://www.youtube.com/@AKAAmelieVideo



Gregor Beck

Gregor Beck a commencé sa carrière comme animateur et producteur sur Radio Campus Bruxelles de 1990 à 1993, avant de devenir auteur et réalisateur de documentaires radio. Il collabore aujourd'hui avec diverses structures culturelles telles que l'Atelier de création sonore et radiophonique, la RTBF et Across Stickos asbl. Parmi ses réalisations figurent *Pasolini, la bestiale douceur de l'errance d'un chien* (1997) et *Léo Ferré, voyage au jardin d'une fleur sauvage* (2007). Il développe des fictions radiophoniques, produit des œuvres pour d'autres auteurs et autrices, et anime des ateliers depuis 2004. Depuis 2017, il préside la Commission Consultative de la Création radiophonique de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Lien vers ses créations sonores :

https://www.radiola.be/artistes/gregor-beck/

Carte sensible des images abstraites et sons inouïs

Récit de notre atelier transdisciplinaire

Introduction

Proposer un atelier transdisciplinaire mêlant photographie, son et cartographie sensible, c'est inviter les élèves à percevoir les lieux et les objets de leur quotidien autrement, à ralentir, à écouter, à regarder avec attention. Nous proposons aux élèves de porter leur attention sur le son d'un objet de leur environnement scolaire. Un son, si possible étrange ou peu évident à reconnaître de prime abord mais néanmoins caractéristique de l'objet dont il provient, qu'ils vont enregistrer avec leur smartphone. Ensuite, nous les invitons à photographier ou à filmer l'objet en question selon des cadrages, des angles de vue, des éclairages qui révèleront un point de vue inhabituel et rendant peu reconnaissable le sujet qu'ils auront choisi.

Notre démarche se veut sensible et ludique, l'objectif étant d'aboutir en fin d'atelier à un quiz qui vise à faire deviner, dans un premier temps aux autres élèves participants, puis à toute autre personne qui se prêterait au jeu, de quel objet provient le son et la ou les images présenté(s) dans un court montage réalisé sur leur smartphone.

Au terme de l'atelier, ces montages sont accessibles via des QR codes qui sont collés sur une "carte sensible" de leur environnement scolaire, carte qui a été réalisée par les élèves tout au long de l'atelier. La création d'une carte sensible vise aussi à une réappropriation créative par les élèves d'un objet présent dans leur vie scolaire mais dont ils vont pouvoir ici réinventer les codes et les modes de représentations, différant de ceux qui leur sont habituels, tels que, par exemple, dans leurs atlas.

À travers ce projet intitulé **"Carte sensible des images abstraites et sons inouïs"**, notre objectif a été de guider les élèves dans une démarche de collecte, de transformation et de création à partir de leur environnement sonore et visuel immédiat. En trois ateliers de 2x50 minutes, nous avons souhaité amener les participants à écouter les bruits qui les entourent, à les enregistrer, à les traduire en images abstraites, puis à en créer une représentation collective sous forme de carte sensible de leur école.

Au départ, nous avions imaginé un déroulé en trois étapes :

Atelier 1 : Présentation du projet ATLAS/REMIX, quiz introductif croisant son et image et création d'une première carte sensible.

Atelier 2 : Initiation à CapCut (un logiciel de montage vidéo), prise de son et exploration de l'image abstraite, suivies d'une collecte sur le terrain.

Atelier 3 : CapCut avancé, peaufinage des montages, création des QR codes et finalisation collective de la carte sensible.

Notre approche reposait sur l'idée d'une expérimentation collective, sensible et créative, accessible à tous à partir d'outils simples et familiers comme le smartphone.

Nos objectifs pédagogiques : développer l'écoute attentive, porter un autre regard/ une autre écoute sur notre environnement quotidien, stimuler la créativité individuelle et collective, explorer l'abstraction visuelle et sonore, favoriser l'autonomie technique, encourager l'expression personnelle et poétique, créer une œuvre collective sensible, découvrir la cartographie émotionnelle.

Lexique pratique ou le petit guide pour s'y retrouver…

Une carte sensible, c'est quoi ?
Une carte sensible n'est pas une carte classique, avec des noms de rues ou des mesures précises. C'est une manière poétique de représenter un lieu par le ressenti qu'en a une personne ou un groupe. On y traduit des impressions, des sons, des souvenirs, des émotions, plutôt que des données objectives. La carte devient ainsi vivante, personnelle, unique — comme une empreinte intérieure du lieu.

Un son inouï, c'est quoi ?
Un son inouï est un bruit ou une ambiance sonore que l'on n'écoute plus vraiment, tant il fait partie de notre quotidien. C'est le froissement d'un papier, le cliquetis d'une clé, le murmure d'un ventilateur. Dans notre projet, nous avons invité les élèves à révéler ces sons discrets, à leur redonner une place, à les rendre visibles à travers l'écoute et la création.

Une image abstraite, c'est quoi ?
Une image abstraite ne montre pas directement un objet reconnaissable. Elle capte une texture, une couleur, une lumière, une matière, un mouvement… L'abstraction ouvre l'imaginaire : chacun peut y voir ce qu'il ressent. Dans notre atelier, les élèves ont appris à regarder autrement et à transformer le réel en poésie visuelle.

CapCut, Vysor, WeTransfer & Cie… c'est quoi ?
CapCut est une application gratuite de montage vidéo et audio, disponible sur smartphone, tablette et ordinateur. Sa prise en main est extrêmement facile. Elle permet de créer des montages courts, d'ajouter des effets, du texte, des transitions, et bien plus encore. Certains élèves connaîtront peut-être déjà très bien l'outil — parfois même mieux que vous, surtout si vous débutez ! N'hésitez pas à vous appuyer sur leurs compétences : c'est aussi une belle manière de valoriser leurs savoirs.

Vysor est une application gratuite (en qualité moyenne) qui permet de projeter l'écran d'un smartphone sur un ordinateur via un simple câble USB. Vous pouvez ensuite partager cet affichage sur un tableau interactif ou un vidéoprojecteur (via HDMI ou VGA). C'est un outil très pratique pour faire des démonstrations en direct depuis un téléphone : parfait pour montrer une manipulation ou guider les élèves pas à pas. Pour une bonne qualité, Vysor coûte 9 euros par an.

WeTransfer est une application pour smartphone (et un site web) gratuite qui permet d'envoyer facilement des fichiers volumineux via un simple lien. C'est une solution idéale pour recevoir les vidéos des élèves sans saturer votre boîte mail. L'élève envoie le fichier (maximum 2 Go), vous recevez un lien à télécharger. Attention : avec la version gratuite, le lien est valable seulement 3 jours, et le nombre d'envois par jour est limité.

Pour des fichiers encore plus lourds, et avec un lien actif durant 30 jours, vous pouvez également utiliser SwissTransfer (disponible uniquement via navigateur web mais jusqu'à 50 Go avec un lien qui reste actif 30 jours). Ou encore Smash, une alternative française, gratuite, elle permet d'envoyer des fichiers volumineux (jusqu'à 2 Go), voire plus pour un lien qui reste disponible jusqu'à 14 jours (à préciser préalablement à l'envoi).

Vimeo est une plateforme gratuite (dans sa version de base) qui permet d'héberger et de partager des vidéos en ligne, comme YouTube… mais sans pubs ! Elle est souvent utilisée dans des contextes artistiques ou pédagogiques car elle permet une diffusion plus soignée, sans contenu sponsorisé ni suggestions distrayantes. Vous pouvez rendre une vidéo privée, protéger l'accès par mot de passe ou même cacher la vidéo du moteur de recherche. Idéal pour publier les créations des élèves dans un cadre sécurisé et respectueux.

QRCode Monkey est un générateur gratuit de QR codes. Il génère des QR codes d'une durée de vie illimitée et sans restriction du nombre de scans. Ils sont toutefois statiques, ce qui signifie que vous ne pourrez pas les modifier. Vous pourrez également donner des styles et des couleurs personnalisés à vos QR codes.

Pour vous accompagner et vous faciliter la mise en œuvre de cet atelier, nous avons rassemblé toutes les ressources utiles (tutoriels, exemples de création, sons, images, liens vers les outils pratiques…) dans un dossier en ligne. Il est également possible de le partager avec les élèves ou les collègues intéressé·es.

Atelier 1 – Introduire l'écoute, présenter ATLAS/REMIX et créer un climat d'attention

Dès leur arrivée, nous avons accueilli les dix élèves de l'option théâtre de 5e secondaire en leur présentant le projet ATLAS/REMIX. Nous leur avons expliqué que nous faisions partie d'un collectif de douze artistes qui se réunissent chaque mois pour imaginer des projets transdisciplinaires. Nous leur avons précisé qu'aujourd'hui, le 13e artiste, c'était eux : leur regard, leur sensibilité, leur créativité complétaient notre projet.

Nous avons abordé la transdisciplinarité sans imposer de définition théorique, préférant poser la question suivante : "Pour vous, qu'est-ce que c'est, la transdisciplinarité ?"

Pour expliquer notre manière de travailler ensemble, nous avons utilisé la métaphore de la recette de cuisine : "Nous venons avec nos ingrédients – le son et l'image – et vous apportez les vôtres – le théâtre, l'écriture, votre imagination, votre sensibilité."

Avant de démarrer, nous avons proposé un tour de table : chaque élève a été invité à exprimer ce que le mot "atlas" lui évoquait.

Nous avons ensuite lancé un quiz participatif en vidéos ou en Powerpoint croisant nos univers artistiques : photographies abstraites et sons captés dans notre quotidien. Ce jeu a immédiatement installé une atmosphère conviviale et propice à l'écoute.

Nous avons poursuivi en présentant quelques exemples de cartes sensibles, expliquant comment celles-ci mêlent des éléments visuels, sonores et émotionnels pour représenter autrement un espace vécu. Nous avons insisté sur le fait que leur propre carte serait unique, nourrie par leurs perceptions et par leur créativité.

À l'issue de ces exemples, les élèves ont exprimé leur envie de partir directement en captation sonore. Nous avons suivi leur dynamique : initiation express à CapCut puis sortie en binômes pour enregistrer un son et capturer une image abstraite liée à ce son.

Chaque élève était invité à expérimenter lui-même la prise de son et la photographie pour vivre pleinement toutes les étapes du projet.

ASTUCES !

La carte sensible

À l'occasion d'un échange après l'atelier, l'enseignante nous a suggéré une idée simple et efficace : imprimer plusieurs types de cartes sensibles et les faire circuler en classe, sans consigne initiale, de main en main (plutôt que de les montrer numériquement).

Ce moment permet de créer un moment de découverte et d'échanges :

- que représente le dessin (la carte sensible) ?
- quelle est votre interprétation de cette carte ?
- qu'est-ce qui vous touche dans cette carte ?
- que percevez-vous, que ressentez-vous ?
- qu'est-ce qui vous parle esthétiquement ? Symboliquement ?
- qu'est-ce qui vous intrigue ou vous inspire ?

Cette approche permet de décloisonner les imaginaires, de favoriser l'écoute et de préparer la création de leur propre carte sensible.

Vous pouvez terminer ce moment par une question de projection individuelle :
"Et toi, si tu devais choisir un seul lieu dans l'école, ce serait lequel ? Pourquoi ? Qu'est-ce qu'il t'évoque ?"

L'organisation en grand groupe

Si vous travaillez avec un grand groupe, vous pouvez inviter les élèves à écrire anonymement leur définition du mot "atlas" sur des post-it. Cette astuce encourage l'expression libre, donne la parole à chacun, y compris aux plus discrets et enrichit la diversité des réponses.

Pour la phase de captation sonore, pensez à diviser l'école en zones (par étage, bâtiment, aile ou type de lieu). Cette répartition facilitera la circulation, évitera les doublons et servira de base claire pour la création d'une ou plusieurs cartes sensibles.

Veiller à la pratique collective et individuelle. N'hésitez pas à insister sur l'importance pour chaque élève de réaliser au moins une prise de son et une photographie sur son propre smartphone. Nous avons observé que, dans plusieurs binômes, l'enregistrement et la captation étaient souvent réalisés sur un seul téléphone, limitant ainsi la pratique de l'autre élève. En assurant une pratique individuelle, chaque participant pourra mieux s'approprier toutes les étapes du processus, jusqu'au montage final.

Captation sonore : écouter avant d'enregistrer

Avant toute chose, rappelez aux élèves que leur meilleur outil de captation, ce sont leurs oreilles. Prêter attention aux sons environnants, affiner son écoute, se laisser surprendre : c'est par cette écoute active que commence toute bonne prise de son.

Pour la prise de son, encouragez les élèves à enregistrer au moins 30 secondes de matière sonore. Cette durée minimale facilitera le travail de montage par la suite en leur offrant une base plus confortable à exploiter.

Proposer aux élèves d'explorer les distances : en variant les distances de captation (loin, proche, très proche) ou en testant différents angles. L'exploration sonore peut se faire par diverses expériences, par exemple : coller le micro du smartphone à l'objet, ou l'insérer dans un récipient creux (seau, tuyau…) pour créer des résonances étonnantes et poétiques.

Limiter les bruits parasites : incitez les élèves à être attentifs aux sons qu'ils produisent eux-mêmes (en bougeant, bruits de pas…). Si besoin, ils peuvent se déchausser ou retirer un vêtement bruyant, veiller à éviter les déplacements pendant l'enregistrement, et être attentifs à repérer les sons parasites et involontaires environnants (voix, pas, grincements…).

Réécouter avec attention : s'ils en ont la possibilité, il est préférable qu'ils réécoutent leurs sons au casque. Cela leur permettra d'identifier les bruits gênants, les volumes trop faibles, ou les prises à refaire.

Oser, tester, recommencer : rappelez-leur qu'ils peuvent refaire plusieurs essais, tenter des expériences, créer des ambiances. L'enregistrement sonore, comme la photo, se nourrit aussi de surprises. Seule règle : ne jamais mettre en danger ni soi-même, ni son matériel (prudence avec l'eau, la chaleur, les objets tranchants…).

À prévoir en amont : autorisation de circulation

Dans le contexte du nouveau décret interdisant l'usage récréatif des téléphones dans les écoles, si l'atelier se déroule pendant les heures de cours, pensez à préparer à l'avance une autorisation permettant aux élèves de circuler librement avec leur smartphone. Cela facilitera les prises de son et d'image sans interruption ni confusion, tout en rassurant l'équipe éducative sur le cadre pédagogique de la démarche. Petit rappel important, le décret autorise l'usage pédagogique : "L'utilisation d'un téléphone portable ou de tout autre équipement terminal de communications électroniques par un élève est interdite sauf à des fins pédagogiques". (Décret du 13 mars 2025 MB 01/04/2025)

Retrouvez nos ressources pédagogiques de ce premier atelier via les fichiers :

- quiz sonore et visuel
- exemples de cartes sensibles à imprimer
- le tutoriel vidéo CapCut et prise de son

Atelier 2 – Travailler l'image et le montage

Nous avons ouvert cet atelier en parlant de l'importance de changer de point de vue. Avant même de cadrer une image, nous avons encouragé les élèves à regarder autrement : placer leur téléphone au sol, zoomer sur un détail, retourner leur appareil, s'approcher ou s'éloigner de l'objet, chercher un angle inattendu ou inhabituel. Une démonstration en direct a été réalisée en projetant l'écran du smartphone sur l'écran de l'ordinateur via l'application Vysor, permettant aux élèves de suivre les manipulations en temps réel.

Cette approche a permis de libérer le regard, d'ouvrir l'imaginaire, et de commencer à composer des images abstraites en s'éloignant volontairement de la représentation classique.

Nous avons ensuite présenté quelques exemples de photographies abstraites pour inspirer les élèves et leur montrer que la photographie peut traduire une émotion, une texture, une lumière, plutôt qu'un sujet identifiable.

Puis, nous avons abordé la règle des tiers, une règle classique de cadrage qui consiste à disposer les éléments importants sur les lignes ou points forts de l'image. Nous avons expliqué que, si cette règle peut aider à construire une image équilibrée, il est tout aussi intéressant de s'en affranchir : casser les repères, centrer volontairement un sujet, laisser beaucoup de vide, jouer avec la symétrie ou l'asymétrie.

S'autoriser cette liberté permet de créer des images plus sensibles, plus étonnantes, plus poétiques. Nous avons ensuite proposé une démonstration pratique avec un smartphone : utiliser le mode macro pour explorer les détails invisibles d'un tabouret, travailler sur les flous et les textures, jouer avec la lumière et les matières environnantes.

Concernant la lumière, nous avons introduit une astuce simple mais très efficace : baisser manuellement la luminosité de l'image directement depuis l'écran du téléphone. Cette manipulation, très accessible sur smartphone, permet d'isoler un élément de la composition en éliminant visuellement le superflu. Grâce à des lampes de poche apportées en classe, les élèves ont pu éclairer localement l'objet sonore choisi tout en assombrissant le reste de l'image. Ce contraste lumineux volontaire a permis de mettre en valeur des détails, de créer des ambiances mystérieuses et de produire des images plus évocatrices, presque narratives.

Enfin, nous avons approfondi l'utilisation de CapCut :

- commencer le montage par une image noire pour avoir accès à l'outil "enregistrement sonore"
- travailler le son et ne pas hésiter à couper et à supprimer les parties du son enregistré qui seraient moins intéressantes, trop ou pas assez significatives de ce que l'on veut mettre en évidence, les éventuels bruits parasites (voix, passage de voiture...)
- si cela s'avère intéressant : couper dans le son, le dupliquer pour lui donner un rythme, supprimer ou ajouter des silences, ou encore faire évoluer le montage sonore d'un son lointain à un son plus proche, par exemple, en relation avec les images reprises au montage
- éventuellement, enchaîner les images par des fondus visuels
- intégrer les sons en utilisant des fondus en ouverture et en fermeture pour une écoute fluide

Grâce à ces outils simples, chaque élève a pu repartir sur le terrain pour une nouvelle collecte de sons et d'images afin de les monter directement sur CapCut et nous les envoyer.

ASTUCES !

Le format des photos et des vidéos

Si vous souhaitez une certaine cohérence visuelle dans les productions finales, pensez à indiquer dès le départ le format à utiliser : horizontal ou vertical. Vous pouvez choisir d'imposer un seul format ou laisser les élèves libres, les deux options fonctionnent, à condition d'y prêter attention avant l'export.

Nous vous conseillons de rappeler, selon l'objet à prendre en photo, la possibilité d'une photo au format horizontal car, aujourd'hui, les smartphones incitent spontanément au format vertical (Instagram, TikTok...), mais l'horizontal permet un autre rapport à l'espace, à la composition, au mouvement. C'est un excellent prétexte pour questionner le point de vue et varier les regards.

Montage final sur CapCut

Nous vous conseillons de prévoir un retour en classe 15 à 20 minutes avant la fin de l'atelier. Cela vous permettra de refaire une nouvelle démonstration du montage final sur CapCut, en direct avec les élèves. Ce moment est précieux pour réactiver les apprentissages, répondre aux questions, accompagner les élèves dans les dernières étapes du montage. Ainsi, chaque élève pourra finaliser son mini-portrait sonore et visuel avec plus d'aisance.

Envoi des fichiers

Privilégiez un envoi via le wifi. Si ce n'est pas possible au moment de l'atelier, assurez-vous qu'ils pourront le faire plus tard, dès qu'ils auront une connexion stable. Certains élèves n'ont pas toujours d'abonnement adapté pour envoyer des fichiers volumineux : soyez flexible et proposez-leur de finaliser l'envoi à la maison. N'hésitez pas à envoyer un rappel par mail si nécessaire.

Avant la fin de l'atelier, donnez une consigne claire pour l'envoi des fichiers :
lors de l'envoi via WeTransfer ou via mail, demandez que l'objet de l'envoi soit bien renommé *(Nom + Prénom + Objet)* afin de vous y retrouver dans les fichiers reçus.

Envoyer les fichiers à une adresse e-mail dédiée ou votre adresse personnelle (précisez-la à l'oral et à l'écrit). Vous pouvez aussi préparer de petites cartes (format carte de visite) avec l'adresse d'envoi, le rappel des consignes et éventuellement les objectifs pour le prochain atelier.

Retrouvez nos ressources pédagogiques de ce second atelier via les fichiers :

- exemples de photographies abstraites
- des astuces photo en vidéo
- tutoriel vidéo CapCut avancé
- le document vers les liens des applications, (Wetransfer, Vysor...) et des liens pour aller plus loin avec Cap Cut

Atelier 3 – Créer une carte sensible collective

En amont, nous avons demandé aux élèves de nous envoyer leurs vidéos.
Nous avons hébergé nous-mêmes les fichiers en ligne et généré les QR codes correspondants avec QRCode Monkey.

L'atelier a commencé par la création d'un croquis brouillon de la carte de l'école. Nous avons ensuite réalisé un quiz avec les créations des élèves via les QR codes : écouter, observer et, après avoir deviné ce que l'image et le son représentent, placer l'objet artistique sur la carte sensible réalisée au brouillon.

Nous avons ensuite créé la carte sensible définitive :

- réalisation de la carte sur une grande feuille finale sur base du brouillon, les bases de l'implantation de l'école ont été posées
- réalisation de détails dessinés/découpés à placer sur la carte (poubelles, voitures, panneaux...)

Chaque élève a représenté des lieux ou des objets par une forme sensible, en utilisant : des papiers colorés, des tissus à dessins, découpages. Les tissus ont été apportés par un élève, les feuilles colorées et autres matériaux (ciseaux, colles, marqueurs...) ont été apportés par l'enseignante et nous-mêmes.

Les différents éléments ont été collés sur la carte générale et les QR codes ont été ajoutés aux bons emplacements pour une navigation sensible dans l'école.

ASTUCES !

Travailler en grand groupe

En cas de grand groupe, il est préférable de prévoir plusieurs cartes sensibles simultanées. Vous pouvez par exemple : diviser l'école en zones (par étages, bâtiments ou ailes différentes) ou inviter les élèves à créer plusieurs petites cartes en parallèle. Ces cartes pourront ensuite être assemblées comme un puzzle géant, créant un effet ludique et interactif particulièrement apprécié par les élèves.

Organisation de la création

Avant de commencer la création collective, nous vous conseillons de lister les différents éléments que vous souhaitez retrouver sur la carte (routes, bâtiments, espaces verts, petits objets...) et déterminer les matières ou matériaux utilisés pour représenter chaque élément (papier, tissu, ficelle, laine, etc.).

Ensuite, pour organiser le travail : répartissez les rôles en fonction des envies et compétences des élèves, par exemple : dessiner la carte globale au crayon dans un premier temps, repasser les grandes lignes au marqueur, créer les matières de la carte (papier pour les routes, tissu vert pour les espaces naturels...), fabriquer des éléments à coller (buissons, bancs, poubelles, panneaux, etc.), découper et positionner les QR codes, imaginer et écrire des phrases poétiques ou personnelles, et pourquoi pas, illustrer des sons en lettres (par exemple, pour un bruit de voiture : écrire *VROUM* en lettres déformées).

Matériel

Pour les élèves :

- smartphone chargé (et si possible un casque audio)
- application CapCut installée en amont
- (optionnel) application WeTransfer en amont
- matériaux pour la carte sensible (fils, tissus, matières végétales...)
- autorisation de circuler dans l'établissement avec un smartphone
- un accès au wifi pour l'envoi des fichiers

Pour les intervenants :

- ordinateur
- vidéoprojecteur ou écran
- application Vysor (pour diffuser votre écran de smartphone sur vidéoprojecteur)
- enceinte Bluetooth (idéalement pour une meilleure diffusion du son)
- rouleau de papier ou grandes feuilles de papier blanc pour les brouillons et divers essais avant de réaliser la carte sensible au propre
- grande(s) feuille(s) pour la carte
- matériel créatif varié : papiers, colles, crayons, marqueurs, ciseaux...

Disposition de l'espace

Nous avons choisi un espace différent du cadre habituel pour marquer la transition entre les cours et l'atelier artistique. Les élèves étaient installés dans la cafétéria en cercle pour favoriser les échanges.

Si aucun espace spécifique n'est disponible, n'hésitez pas à transformer temporairement la classe en espace circulaire convivial en bougeant les bureaux. Pour la création de la carte, de grandes tables ont été utilisées.

Progression du projet

Notre projet suit ce cheminement :
Écouter → Observer → Capturer → Transformer → Représenter.

Pour enrichir la carte sensible, nous avons proposé :

Des phrases personnelles, qui traduisent leur quotidien, leurs émotions ou leurs souvenirs liés à un lieu :

- "C'est là que je me cache quand j'ai besoin de silence."
- "Sous cet escalier, je relis mes notes, le cœur qui bat trop vite avant les examens."
- "C'est le seul endroit où je respire vraiment avant le cours de maths."
- "C'est ici que je suis tombé·e amoureux·se. Iel ne le saura peut-être jamais."

Des haïkus, courts poèmes de trois vers, inspirés par un lieu ou une ambiance :

- "Un couloir désert / mes pas résonnent trop fort / fin d'un vendredi"
- "Le banc du matin / tiède au soleil de novembre / silence partagé"
- "Bruits de casiers / entre rires et soupirs / le jour recommence"

Des private jokes, nées de leur quotidien scolaire :

- "Attention, prof grincheux en embuscade !"
- "Zone à frites (odeur persistante)"
- "Territoire des retardataires chroniques."
- "Attention : escaliers maudits, fatigue garantie."

Des devinettes poétiques, des énigmes pleines d'images, pour faire deviner un objet ou un lieu sans jamais le nommer.

- "Toujours dans l'obscurité sauf quand le rideau s'ouvre brièvement" (Un appareil photo)
- "Deux petits cerveaux enfermés dans une boule de bois" (Une noix)
- "Allumé, éteint, allumé, éteint..." (Une minuterie)

Des rébus en émojis, des petits puzzles visuels qui racontent l'école autrement, avec humour et imagination.

🔒📱👀 Le casier à téléphones : là où ton précieux disparaît chaque matin
📖😳🔇 La bibliothèque : "Chut... ici, même les livres chuchotent."
👁️📒😌 Salle des profs : "Zone interdite : réservée aux maîtres du savoir et aux buveurs de café."

Une série d'ateliers supplémentaires permettrait de peaufiner la carte et de l'agrémenter d'une multitude d'informations que le groupe aurait loisir d'imaginer, en lien avec leur vécu, leur regard ou les thématiques abordées en classe. L'enseignant·e peut ainsi prolonger la démarche en y associant son cours principal, que ce soit par l'écriture, l'histoire, les sciences ou toute autre discipline.

Nous avons aussi imaginé que la carte exposée dans l'école devienne un espace vivant, accessible par QR codes, et que les visiteurs puissent ainsi écouter et ressentir autrement les lieux.

En prolongement de la carte sensible, différentes pistes d'évolution créatives ont été envisagées avec les élèves :

- La carte pourrait être intégrée dans une visite interactive de l'école, guidée par les élèves eux-mêmes.
- Elle pourrait également donner lieu à une conférence gesticulée, où les élèves raconteraient anecdotes et émotions liées aux lieux en s'appuyant sur les sons et les images captés.
- Le théâtre, discipline principale des élèves, pourrait trouver un prolongement naturel dans une mise en scène sensible de leur carte sonore et visuelle.

Favoriser l'autonomie

Grâce aux outils simples utilisés, les élèves peuvent continuer à créer en toute autonomie après l'atelier.

Liens avec Atlas

La carte sensible s'inscrit pleinement dans la logique d'un Atlas vivant.

Chaque son et chaque image devient une île sensible, un repère émotionnel dans l'espace scolaire.

Notre démarche n'était pas de cartographier objectivement les espaces, mais de révéler l'invisible, partager l'imperceptible, relier l'individuel au collectif.

Les QR codes permettent de prolonger l'expérience au-delà de l'atelier, créant un atlas des émotions dans l'école.

ITHAC

ITHAC invite les ados au cœur d'un tourbillon artistique !

Le document que vous avez sous les yeux propose des exercices destinés à tout·e lecteur·ice désireux·se d'explorer la création transdisciplinaire avec des adolescent·es. Cette ressource, comme une foule d'autres outils que vous découvrirez ici, a été réalisée dans le cadre de l'opération ATLAS/REMIX. Ce projet, créé et porté par ITHAC, permet aux jeunes de 12 à 18 ans de plonger dans la création transdisciplinaire en compagnie d'artistes professionnel·les féru·es de mélanges audacieux.

Les ressources associées au projet sont bien entendu destinées à toustes – même si vous ne participez pas à l'opération ! Elles sont le fruit d'un collectif composé de dix artistes aux langages variés, accompagnés par le philosophe Gilles Abel et l'équipe d'ITHAC. L'objectif des ressources qu'ils et elles ont forgées est de soutenir les groupes de jeunes dans la mise en route de leur propre aventure artistique, autour d'un thème déclencheur de créativité : ATLAS ! Ce "coffre aux trésors" rassemble des exercices stimulant leur imagination, des références pour les nourrir, des formes dont s'inspirer…

ATLAS/REMIX vise à développer l'expression et la pratique artistiques des jeunes, tant en milieu scolaire qu'extrascolaire. Au fil des ateliers, porté·es par les artistes-intervenant·es, les enseignant·es et les animateur·ices, les ados deviennent créateur·ices d'œuvres transdisciplinaires. Tous les "remixes" sont permis : que devient le cirque lorsqu'il rencontre les arts plastiques ? Et la vidéo, quand elle croise la création radiophonique ? Ou le théâtre, lorsqu'il se mêle au chant lyrique ? En apothéose de l'opération, ces passionnants laboratoires révèlent le fruit de leurs recherches lors de festivals à travers toute la Fédération Wallonie-Bruxelles, en fin de saison.

ITHAC a donc souhaité rendre ces ressources accessibles à toustes les intrépides. Elles sont donc à lire et à partager sans modération ! À vous de jouer !

Le collectif artistique d'ATLAS/REMIX est composé de : Gilles Abel, Gregor Beck, Adèle Cooken, Lisa Da Boit, Gaëtan D'Agostino, Régis Duqué, Amélie Kestermans, Mille Engberg Lundt, Giuseppe Lonobile, Sandra Nazé et Catherine Pineur.

ITHAC – initiatives, théâtre, ados, créations

Place de La Hestre, 19
7170 Manage

ithac.be