

NOUS DES
SAURONS BESOIN
DE VOUS

DU

1

DU

2

DU

3

DU

4

DU

5

DU

6

DU

7

DU

DU

8

DU

9

DU

10

DU

11

DU

12

DU

13

DU

14

DU

DU

15

DU

16

DU

17

DU

18

DU

19

DU

20

DU

21

DU

DU

22

DU

23

DU

24

DU

25

DU

26

DU

27

DU

28

DU

DU

29

DU

30

DU

31

DU

1

DU

2

DU

3

DU

4

DU

DU

5

DU

6

DU

7

DU

8

DU

9

DU

10

DU

11

DU

DU

12

DU

13

DU

14

DU

15

DU

16

DU

17

DU

18

DU

DU

19

DU

20

DU

21

DU

22

DU

23

DU

24

DU

25

DU

DU

26

DU

27

DU

28

DU

29

DU

30

DU

31

DU

1

DU

DU

2

DU

3

DU

4

DU

5

DU

6

DU

7

DU

8

DU

DU

9

DU

10

DU

11

DU

12

DU

13

DU

14

DU

15

DU

DU

16

DU

17

DU

18

DU

19

DU

20

DU

21

DU

22

DU

DU

23

DU

24

DU

25

DU

26

DU

27

DU

28

DU

29

DU

DU

30

DU

31

DU

1

DU

2

DU

3

DU

4

DU

5

DU

DU

6

DU

7

DU

8

DU

9

DU

10

DU

<

-
CITÉ DES
MÉTIERS
2022



-

PARTENAIRES

DORIER GROUP

TRIP TRAP

CODESIGN-IT

ONU

FONDATION POUR GENÈVE

EDUKI

PULSE

OFPC

HES-SO

DIP

-

TIMELINE

PHASE 1 : SEPTEMBRE & OCTOBRE 2021
(DANS LES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES)

PHASE 2 : DU 23 AU 28 NOVEMBRE 2021
(À LA CITÉ DES MÉTIERS)

PHASE 3 : 2022
(DANS L'ESPACE PUBLIQUE / À DÉFINIR)



SCÉNARIO

Un film de présentation est montré aux élèves des cycles genevois pour leur introduire les notions d'ODD. Une présentation d'apparence institutionnelle démarre, jusqu'à ce qu'un artiste ou influenceur de la nouvelle génération s'invite à prendre le contrôle de la diffusion.

«Arrête-moi ça ! Les ODD c'est pas ça ! Je vous montre»

Le film devient une suite de formats TikTok qui mettent en scène les notions de développement durable à travers les codes et le quotidien des élèves. Il appartient à eux d'agir maintenant, mais au sein de leur propre univers, pour **construire le futur qui leur appartient**.

PHASE 1



SUPPORTS :

VIDEOS

PORTE D'ENTRÉE VERS LE CONTEXTE NARRATIF ET BASE FORMELLE DES ATELIERS EN CLASSE

Formats courts, visionnage en commun et en classe



WEB APP

FIL ROUGE ET LE LIEN PERSONNEL DES ÉLÈVES AVEC LE PROJET

Les élèves ont accès à une plateforme (sur navigateur web).

L'app contient :

- Suivi des # / du #CDM, suivi et vue d'ensemble contenus influenceurs
- L'accès à un questionnaire GapMinder partageable, incluant les vidéos des «défis» autour du questionnaire de la dizaine d'influenceurs à impliquer dans le projet (sportifs, artistiques, gaming, lifestyle, aventure). Les influenceurs suivent et publient des contenus autour du projet sur l'ensemble des phases 1, 2 et 3
- La publication mise en forme des projets issus des ateliers
- Facts : ODD / Peer reviewed knowledge / ONU



TOOLKIT

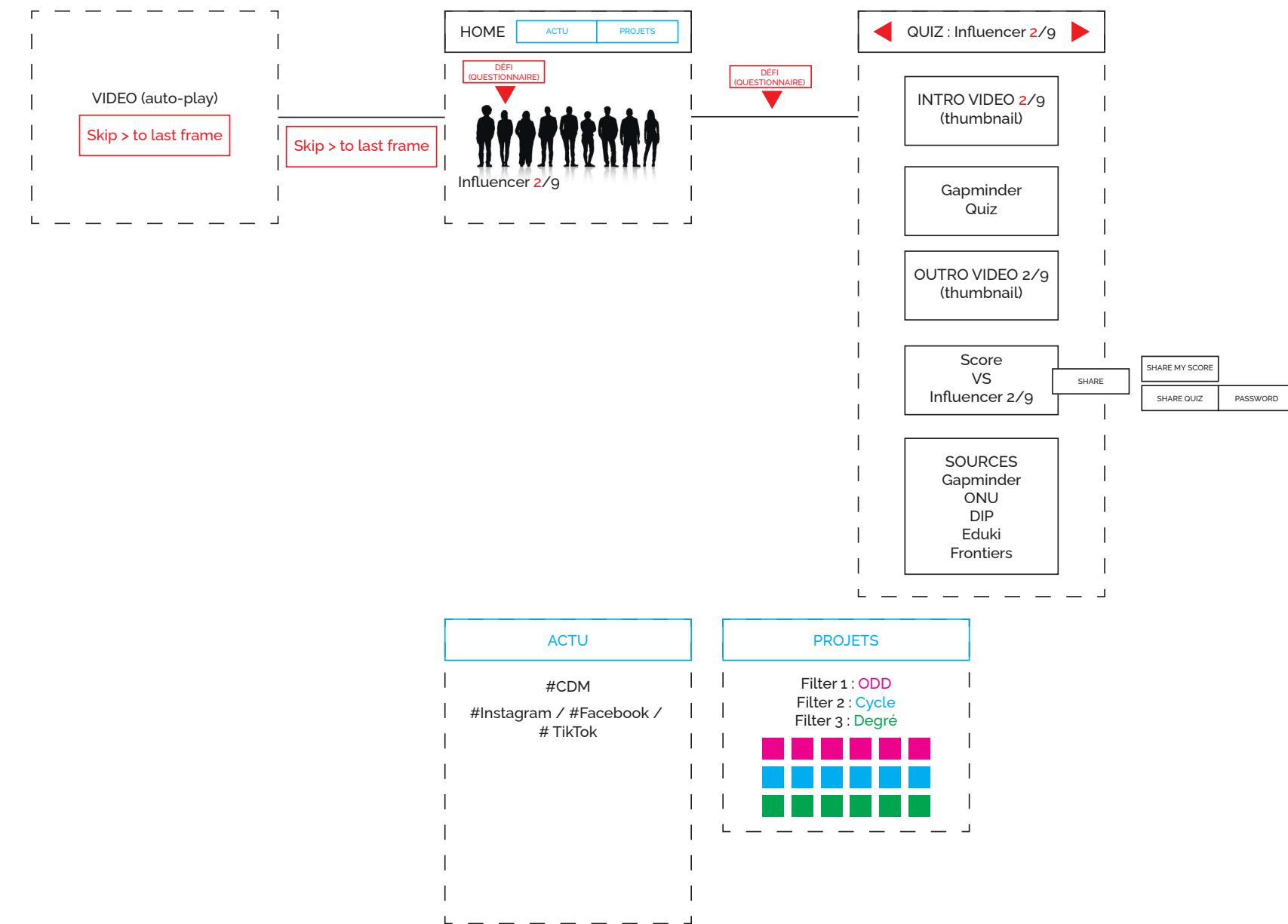
SUPPORT D'ATELIERS EN CLASSE POUR LA RÉFEXION ET LA MISE EN PLACE DES PROJETS DES ÉLÈVES

Tutoriels et outils méthodologiques élaborés par Addict Lab et Codesign-It.



WEB APP

ÉLÈVES / PUBLIQUE



LE MONDE BOUGE, LES SOLUTIONS EXISTENT

OBJECTIF:

- > Dégager une proposition par cycle de projet, en lien avec les ODD de l'ONU
- > Récolte de données traduisant les points de vue actuels des élèves et de leur entourage sur l'évolution du monde



DURÉE :

2 périodes de 45 min, dates respectives à définir (les 2 périodes ne s'enchaînent pas nécessairement)

DÉROULEMENT :

Durant 2 périodes de 45min, les élèves participent à un atelier (par classe, encadrés par un enseignant à l'aide de supports (vidéos, web app), élaborés au préalable par les équipes créatives et techniques et les partenaires du projet durant des sessions de travail dédiées à la définition de ces contenus.

1. Récolte des a prioris des élèves (questionnaire Gap Minder)
2. Changement d'état d'esprit face à l'état du monde
3. Présentation aux élèves des ODD de l'ONU
4. Travail collectif pour l'élaboration d'une proposition de projet «idéaliste» de développement durable
 - > Chaque classe produit un projet et le soumet à une présélection au sein de son établissement
 - > Chaque établissement sélectionne l'un de ces projets

EXEMPLE DE PROJET :

Les enjeux environnementaux nous amènent à devoir explorer et coloniser l'espace afin de s'émanciper de la dépendance à la Terre en développant des écosystèmes, de la technologie.

RÉSULTAT :

- > 19 projets (1 par établissement, qui serviront de base de travail pour la Phase 2 et de contenu pour la phase 3.

NOTE :

Une fois les 19 projets sélectionnés, les classes de primaire seront invitées à illustrer par des dessins ceux qu'ils auront choisi avec leur professeur. Ces dessins serviront de contenu lors de la phase 3. Les élèves du post-obligatoire viendront lier les projets à des secteurs d'activité et aux ODD qui leur correspondent.

DÉROULEMENT - STRUCTURE

INSTALLATION

- 2 MINUTES

1. FILM D'INTRO

- 2 MINUTES

2. QUESTIONNAIRE TYPE GAPMINDER

+ PRÉSENTATION ODD FORMAT TIKTOK

- 10 MINUTES

3. DEBRIEFNG QUESTIONNAIRE AVEC L'ENSEIGNANT

- 20 MINUTES

4. FILM D'OUTRO : CALL TO ACTION

(FORMAT PLATEAU INFRAROUGE : À CONFIRMER)

- 10 MINUTES

5. FILM D'INTRO DE LA DEUXIÈME PÉRIODE

- 10 MINUTES

6. ÉLABORATION DE LA PROPOSITION DE PROJET

-35 MINUTES

7. CONCOURS : LES DÉFIS DES INFLUENCEURS

PÉRIODE 1 :

Le projet est introduit à travers des vidéos et démarre avec la participation des élèves en commun au questionnaire de type Gapminder et l'annonce d'un jeu proposé par les influenceurs participants, qui encourage les élèves à faire circuler ce questionnaire et ses thématiques dans leur entourage. La création du projet en période 2 est suggérée par un teasing : «Bientôt à vous».

PÉRIODE 2 :

De interviews d'initiateurs de projets existants sur les thématiques ODD sont diffusées pour déclencher réflexion des élèves, puis ces derniers construisent leur proposition de projet, selon le cadre donné par l'enseignant et défini durant les sessions préalables.

APRÈS L'ATELIER :

Chaque élève sera encouragé à continuer à inviter des personnes de son entourage à répondre au questionnaire. Ilaura choisi sur la web app un influenceur parmi d'autres qui, dans une vidéo introductory, lance son défi : l'élève dont les invités cumuleront le meilleur score recevra une récompense. Le prix est lié à l'univers et à l'activité de l'influenceur : un footballeur / hockeyeur invite l'élève à une séance de penalty autour d'un match réel, etc.

Il pourra également consulter les projets de ses pairs, mis en ligne sur la web app.

VIDÉOS : CONTENUS

1. FILM D'INTRO

DURÉE	DÉROULÉ	SON (SOURCES)	ACTEURS	ACTIONS	LIEU	VISUELS (SOURCES)	DIALOGUE
0:10	Logo et messages institutionnels (stéréotypes de film éducatif)	Jingle				Graphisme de générique institutionnel	
0:10	Décompte de 10 secondes	Effets sonores datés de compte à rebours de films anciens				Compte à rebours rétro	
0:25	Images d'archives noir/blanc - Présentation de l'histoire de la Société des Nations, de l'ONU	Son rétro + voix-off de type documentaires				Images d'archives SDN / ONU	
0:03	Interruption de la présentation : Animation disruptive (hacking)	Son de scratch ou déchirure				Animation hacking	
0:10	Une personnalité / <i>Influenceur 1</i> prend le contrôle de la vidéo et s'adresse aux élèves	Beat Hip Hop en background	<i>Influenceur 1</i>	<i>Slimka</i> s'adresse à la caméra (en selfie)	Devant l'ONU, en mouvement		Arrête moi ça ! Les ODD c'est pas ça. Je vous explique ce que c'est ! Déjà y'en a 17. Et ça existe chez nous. Je vous les fais découvrir. Et pour chacun, je vais vous poser une petite question
0:15	<i>Influenceur 1</i> se retrouve devant la chaise de l'ONU. Il reprends le «crazy hoodie challenge» TikTok avec des hoodies aux couleurs des 17 ODD, comme s'il effectuait le challenge sur la chaise, selon l'illusion d'optique de la distance des plans entre lui-même et la chaise.	TikTok Crazy Hoodie Challenge - Oh no I hope I don't fall + Busta Rhymes - Touch It (Deep Remix)	<i>Influenceur 1</i>	«Crazy hoodie challenge» TikTok sur la chaise de l'ONU	Devant la Chaise Cassée		

VIDÉOS : CONTENUS

2. PRÉSENTATION ODD FORMAT TIKTOK

(1/4)

THÈME	DÉROULÉ	QUESTION	SON (SOURCES)	ACTEURS	ACTIONS	LIEU	VISUELS (SOURCES)	MATÉRIEL SPÉCIFIQUE
0. COMPTE À REBOURS	Compte à rebours de 10 secondes pour les réponses après chaque question	<i>Beat of the Black Heart</i> - Aloan	<i>Beat of the Black Heart</i> - Aloan				<i>Motion design : compte à rebours</i>	
1. PAS DE PAUVRETÉ	<i>Première partie :</i> Images filmées de jeunesse dorée genevoise / locale. Plusieurs extraits «bling bling» : voiture, montre, vêtements, night club <i>Deuxième partie :</i> Succession d' images fixes, scène de pauvreté à Genève: Vernets, Le Carré, Caritas		<i>Oh No (TikTok Remix)</i> - Capone				<i>- Images filmées de jeunesse dorée</i> <i>- Photographies artistiques de représentations de la pauvreté à Genève</i>	
2. FAIM «ZÉRO»	RÉFÉRENCE : https://www.youtube.com/watch?v=My599gQrp-E		<i>Combination Pizza Hut and Taco Bell</i> - Das Racist	Jeune femme	<i>Chorégraphie TikTok</i>	Appartement / studio	<i>Émojis</i>	
	Une jeune femme, en selfie, reproduit la chorégraphie TikTok avec les emojis suivants pour comparer : ressources nécessaires/valeur énergétique de différents produits alimentaires en termes d'eau et de céréales nécessaires : Viande, Poulet, Grillon							
3. BONNE SANTÉ & BIEN-ÊTRE	RÉFÉRENCE : https://www.youtube.com/watch?v=WA4dDsoT7sM		<i>Good for you</i> - Olivia Rodrigo	Femme	<i>Course synchronisée avec les images sources</i>	Bord du lac	<i>Images de personne qui court chercher du secours (rizière)</i>	
	Split screen synchronisé entre : - Une femme qui fait son jogging sur les quais genevois - Une femme qui court chercher du secours, dans des rizières avec un enfant malade							
4. EDUCATION DE QUALITÉ	Montage de différentes scènes d'Amine/Manga, mettant en scène des élèves en classe		<i>Nyanpasu Yabure Kabure</i>				<i>Images d'Anime de scènes à l'école</i>	



VIDÉOS : CONTENUS

2. PRÉSENTATION ODD FORMAT TIKTOK

(2/4)

THÈME	DÉROULÉ	SON (SOURCES)	ACTEURS	ACTIONS	LIEU	VISUELS (SOURCES)	MATÉRIEL SPÉCIFIQUE
6. EAUX PROPRE & ASSAINISSEMENT	Un jeune homme fait un saut acrobatique depuis le pont Sous-Terre, Filmé en POV et avec un drone en parallèle.	Billie Eilish & Khalid - Lovely (HOPEX Remix) - (0:52)	Plongeur	Saut acrobatique dans le Rhône	Pont Sous-Terre, Genève		- GoPro - Drone
7. ENERGIE PROPRE ET D'UN COÛT ABORDABLE	Montage saccadé et dynamique de constructions spectaculaires liées à l'énergie en Suisse Romande : Barrage et éolienne en Valais, panneaux solaires de Palexpo, fin de la vidéo avec le Jet d'Eau de Genève qui émerge.	Somebody to love - Basstrologue			À confirmer selon les images sources disponibles	Barrage et éolienne en Valais, panneaux solaires de Palexpo, Jet d'Eau de Genève qui émerge	
8. TRAVAIL DÉCENT ET CROISSANCE ÉCONOMIQUE	RÉFÉRENCES : https://www.youtube.com/watch?v=BNzc6hG3yN4 https://www.youtube.com/watch?v=NNNhqT9Okq8 (02:10 - 02:30)	My life be like - Grits	Jeune homme	Actions courtes du quotidien liées à chaque environnement	- Bureaux lumineux - Terrasse - Bains des Pâquis		Supports caméra pour l'effet de référence (arc de cercle 180° du POV de la caméra)
9. INDUSTRIE, INNOVATION & INFRASTRUCTURE	Première partie : Images d'archives noir & blanc : Timeline de la révolution industrielle jusqu'à internet Kick musical Deuxième partie : Explosion de couleur et images de technologie / architecture moderne et écologique	Awolnation - Run - (02:00 - 02:30)				- Images d'archives pré-internet - Images stock de progrès technologiques	



VIDÉOS : CONTENUS

2. PRÉSENTATION ODD FORMAT TIKTOK

(3/4)

THÈME	DÉROULÉ	SON (SOURCES)	ACTEURS	ACTIONS	LIEU	VISUELS (SOURCES)	MATÉRIEL SPÉCIFIQUE
10. INÉGALITÉS RÉDUITES	Social experiment : caméra cachée Un étranger VS un genevois : Chacun demande un téléphone à une personne approchée dans la rue.	<i>Lil Nas X</i> - Montero (Call me by your name)	- Aurèle Barde - Sanjay Duddupudi	Les acteurs abordent des inconnus pour emprunter leur téléphone	Rue Basses, Genève		Caméra et micros dissimulables
11. VILLES & COMMUNAUTÉS DURABLES	RÉFÉRENCE : https://www.youtube.com/watch?v=LmeXtLN2Xj4 Le conducteur d'un véhicule (ou charrette/transpalette) danse à côté de celui-ci selon la référence. Les membres d'une de jardins urbains dansent en arrière-plan.	<i>It's Friday then Saturday Sunday What !</i> - <i>TikTok</i>	Équipe de Nomad Carouge	Chorégraphie <i>TikTok</i>	Jardins de Nomad, Carouge		
12. CONSOMMATION & PRODUCTION RESPONSABLES	RÉFÉRENCE : https://www.youtube.com/watch?v=bL0oSeg3aPw Mise en confrontation entre d'images d'élevage aux États-Unis et en Suisse, selon le format de référence.	<i>This is America, I guess</i> - <i>(Eugene Tsai Remix)</i>				- Images d'élevage intensif - Images d'élevage local	
13. MESURES RELATIVES À LA LUTTE CONTRE LES CHANGEMENTS CLIMATIQUES	Actrice filmée en portrait selon la référence, et joue les émotions successives qui sont décrites dans la piste sonore. Des visuels sont projetés sur son visage et accentuent les émotions jouées	<i>Duncan Laurence</i> - <i>Arcade (TikTok remix)</i>	Jeune femme	Émotions faciales	Appartement / studio	Images à projeter	Projecteur



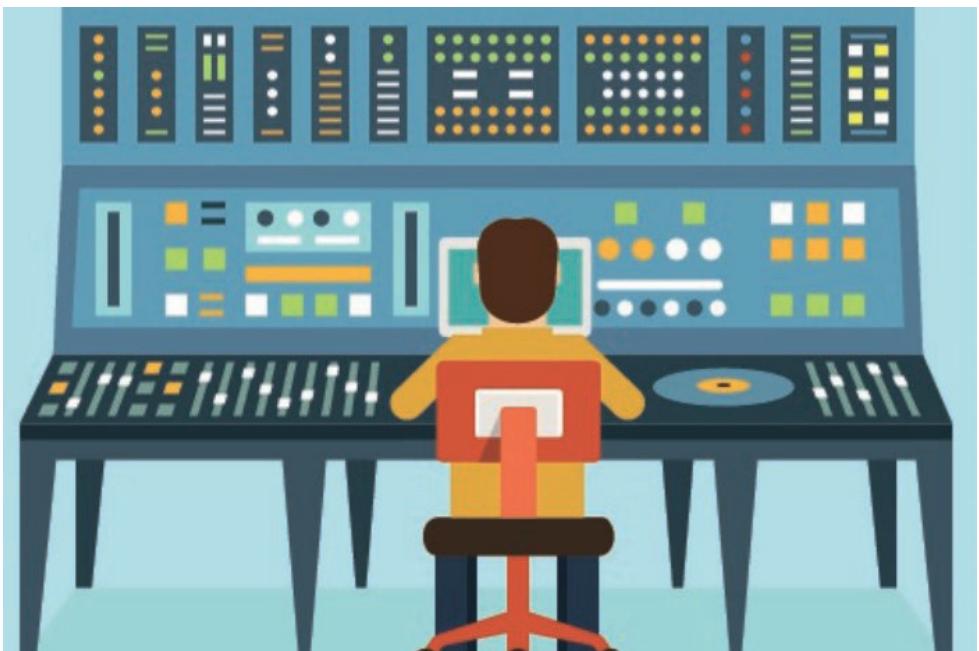
VIDÉOS : CONTENUS

2. PRÉSENTATION ODD FORMAT TIKTOK

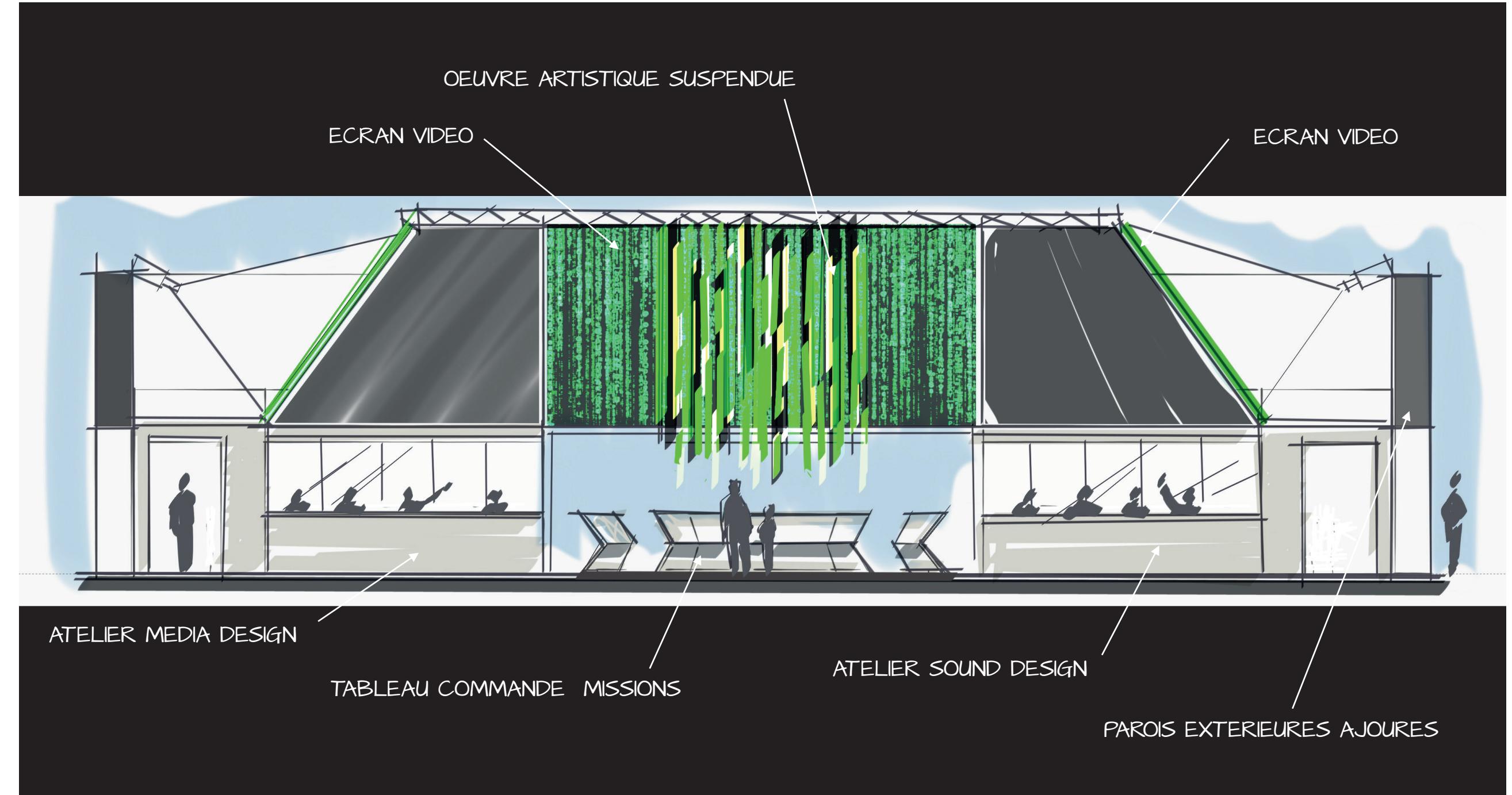
(4/4)

THÈME	DÉROULÉ	SON (SOURCES)	ACTEURS	ACTIONS	LIEU	VISUELS (SOURCES)	MATÉRIEL SPÉCIFIQUE
14. VIE AQUATIQUE	<p>RÉFÉRENCE : https://www.youtube.com/watch?v=ktU2dx_GVAw</p> <p>Plongée de Guillaume Nery synchronisée avec le démarrage du beat musical, puis entrecoupée d'images d'animaux marins et de statistiques relatives au thème.</p>	<i>Masked Wolf</i> - <i>Astronaut in the ocean</i>				- Vidéo de référence - Images de faune marine - Statistiques	
15. VIE TERRESTRE	<p>RÉFÉRENCE : https://www.youtube.com/watch?v=x3og8OHBaq4&list=PLghrgnKoM2oqGeBMQeMqisefYn8W-SoR2 www.youtube.com/watch?v=nGz_gNdUhC8</p> <p>Détournement d'images d'animaux : Chorégraphie : séquences d'animaux avec montage avant/arrière pour qu'ils paraissent danser sur la musique de fond. La musique s'arrête, tous les animaux s'arrêtent et regardent la même direction, étonnés, puis la vidéo «Orang-Outan VS Bulldozer» (deuxième référence) est jouée avec son ambiant.</p>	<i>Alice Merton</i> - <i>No Roots</i>				- Images d'animaux en mouvement - Vidéo «Orang-Outan VS Bulldozer»	
16. PAIX, JUSTICE ET INSTITUTIONS EFFICACES	<p>RÉFÉRENCE : https://www.youtube.com/watch?v=t4nMWVE97lw</p> <p>Reprise de la chorégraphie de référence avec deux acteurs baillonés et menottés</p>	<i>Justin Wellington</i> - <i>Iko Iko</i>	2 acteurs / actrices	Chorégraphie TikTok avec menottes et baillons	Pièce sombre / studio		
17. PARTENARIATS POUR LA RÉALISATION DES OBJECTIFS	<p>Montage / Compilation d'images «behind the scenes» de tous les autres tournages. Les acteurs des autres séquences dansent et chantent en play-back, et effectuent le même geste durant le refrain (mains jointes / begging, synchronisé avec les paroles de la piste sonore).</p>	<i>Måneskin</i> - <i>Beggin'</i>	Tous les acteurs vus dans les vidéos 1-16	Danse et Play-back	Tous les lieux de tournages 1-16		

PHASE 2



PHASE 2



DU RÊVE AUX MÉTIERS

OBJECTIF:

Faire découvrir les métiers au travers des 19 projets sélectionnés.

Mettre en avant la notion d'interdisciplinarité dans la résolution des problématiques liées au développement durable.

DURÉE :

Pendant la cité des métiers (du 23 au 28 novembre)

DÉROULEMENT :

1. En arrivant sur le stand, les élèves découvrent une installation sur laquelle sont présentées des cartes «mission».

Cette installation, déjà interactive, est le squelette de l'oeuvre qui sera exposée lors de la phase 3. Des statistiques et infographies sont projetées sur les parois du stand.

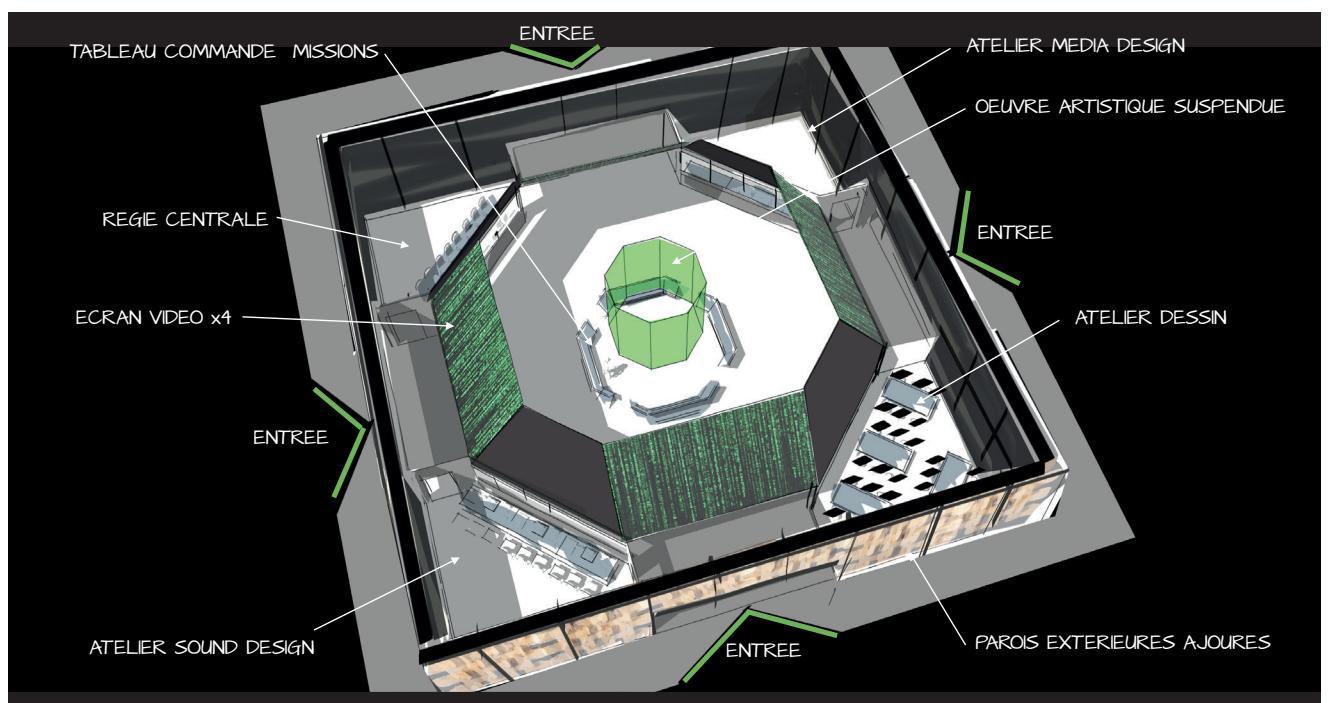
2. Chaque élève choisit une carte «mission» qui comporte :

- L'indication d'un secteur de métier lié au projet indiqué sur la mission
- une question à poser au représentant de ce secteur
- un QR code à faire scanner par ce représentant afin qu'il enregistre sa réponse (sous forme vidéo, écrite, etc.) et la transmettent à l'oeuvre centrale
- les réponses sont traitées sur le stand par une régie qui les met en scène à travers la structure visuelle inhérente à l'oeuvre

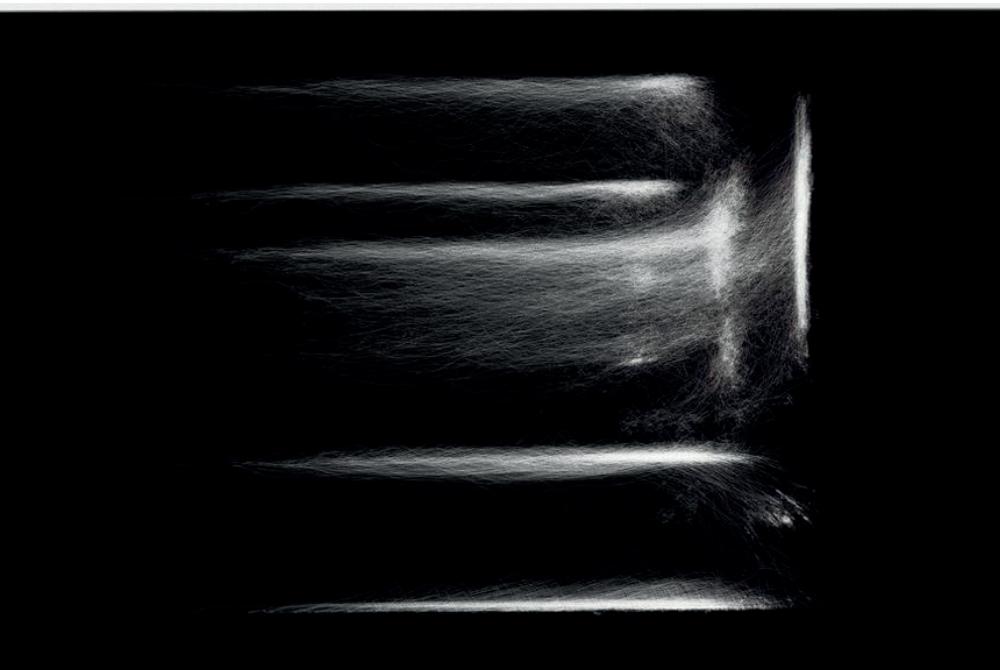
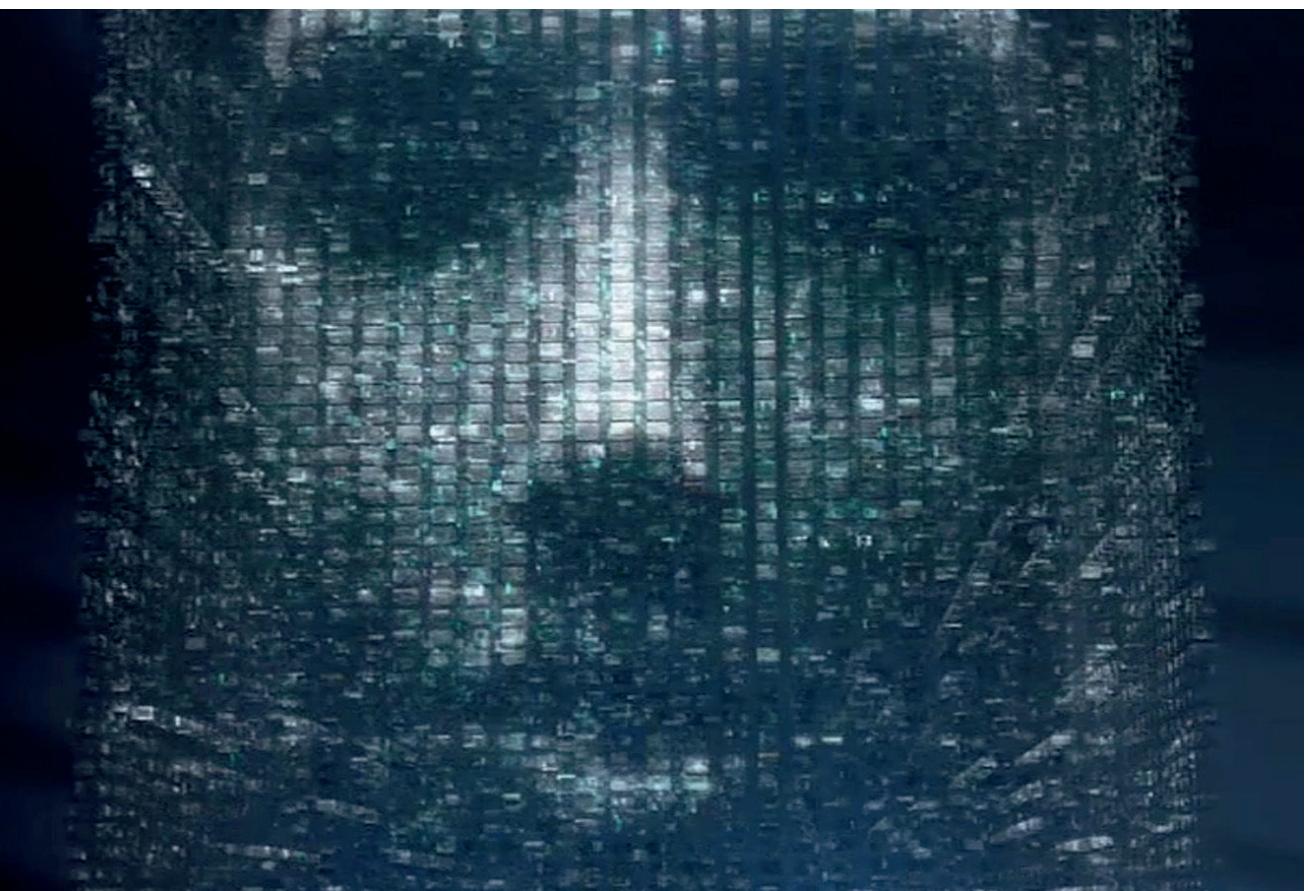
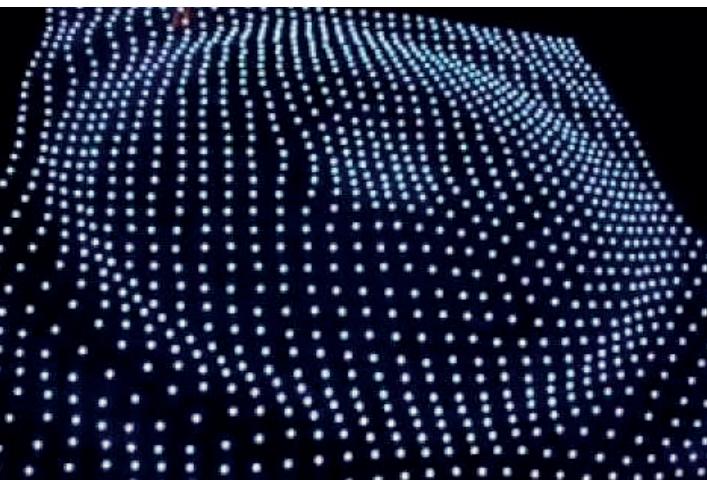
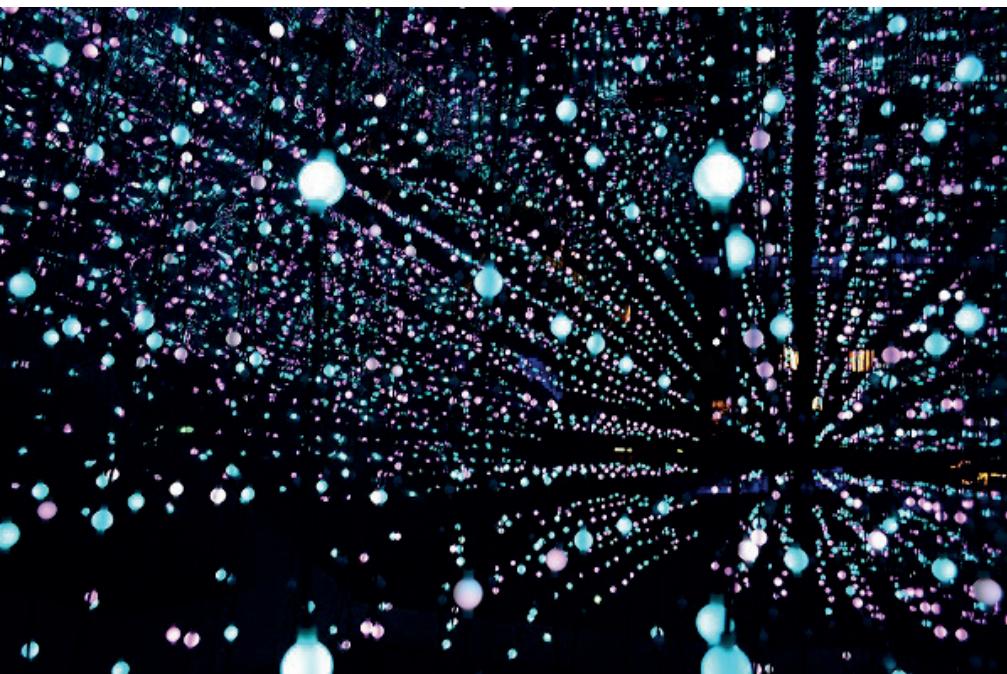
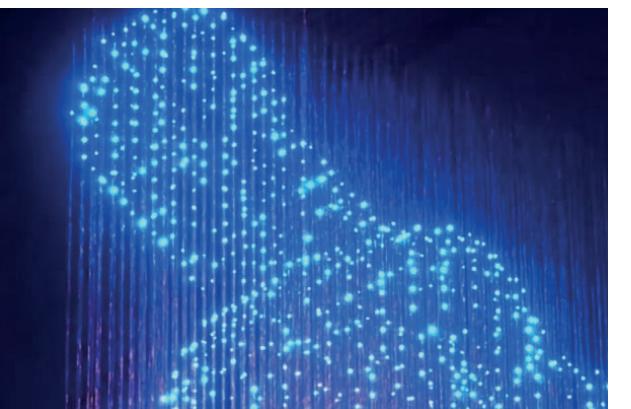
3. Sur le stand, les élèves peuvent participer à des ateliers de production artistique (Media Design, Sound Design, Dessin, salle de rédaction pour un magazine) pour alimenter l'oeuvre en collaborant avec les représentants des métiers qui ont contribué à son élaboration. Ils peuvent illustrer un projet parmi tous ceux qui ont été suggérés suite aux ateliers de la phase 1 (pas uniquement les 19). L'atelier dessin est animé par Les Maîtres du Monde.

RÉSULTAT :

> Contenus formels sur divers supports qui témoignent des réflexions des élèves et qui seront mis en scène dans l'espace public lors de la Phase 3



PHASE 3



CITÉ DES MÉTIERS - PHASE 3 / APRÈS LA CITÉ DES MÉTIERS

UNE VISION POUR L'AVENIR

OBJECTIF :

Faire vivre et exposer les thématiques du projet (ODD vus et abordés par la jeunesse) au-delà de l'espace et de la temporalité figés de Palexpo

DURÉE :

Après la cité des métiers : 2 ans (à confirmer)

INSTALLATION :

L'installation qui transmettra les messages issus du projet est composée de points lumineux spatialisés géométriquement dans un espace tridimensionnel (voxel) qui illustrent les contributions de chacun et génèrent des «sculptures» visuelles aléatoires.

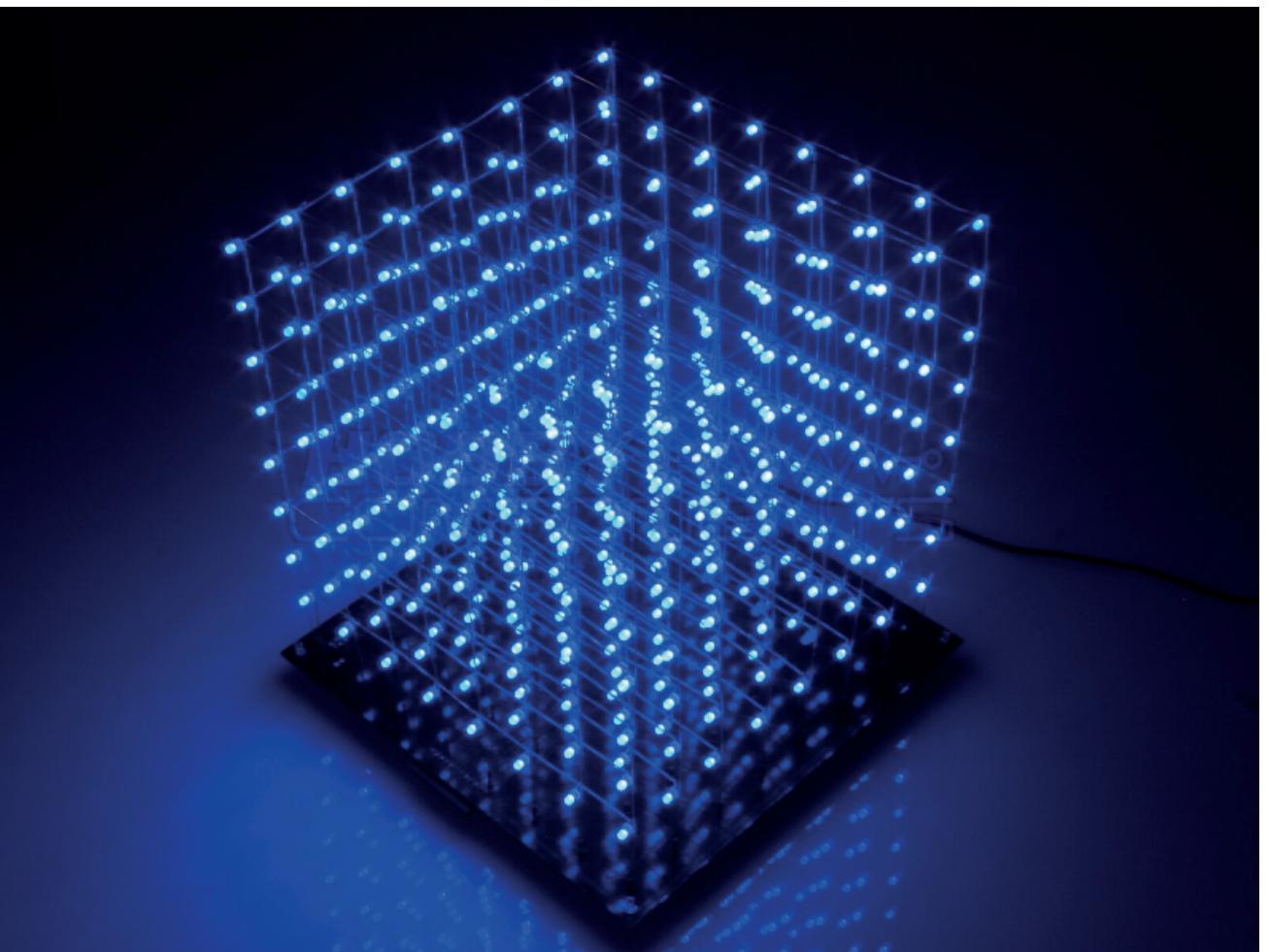
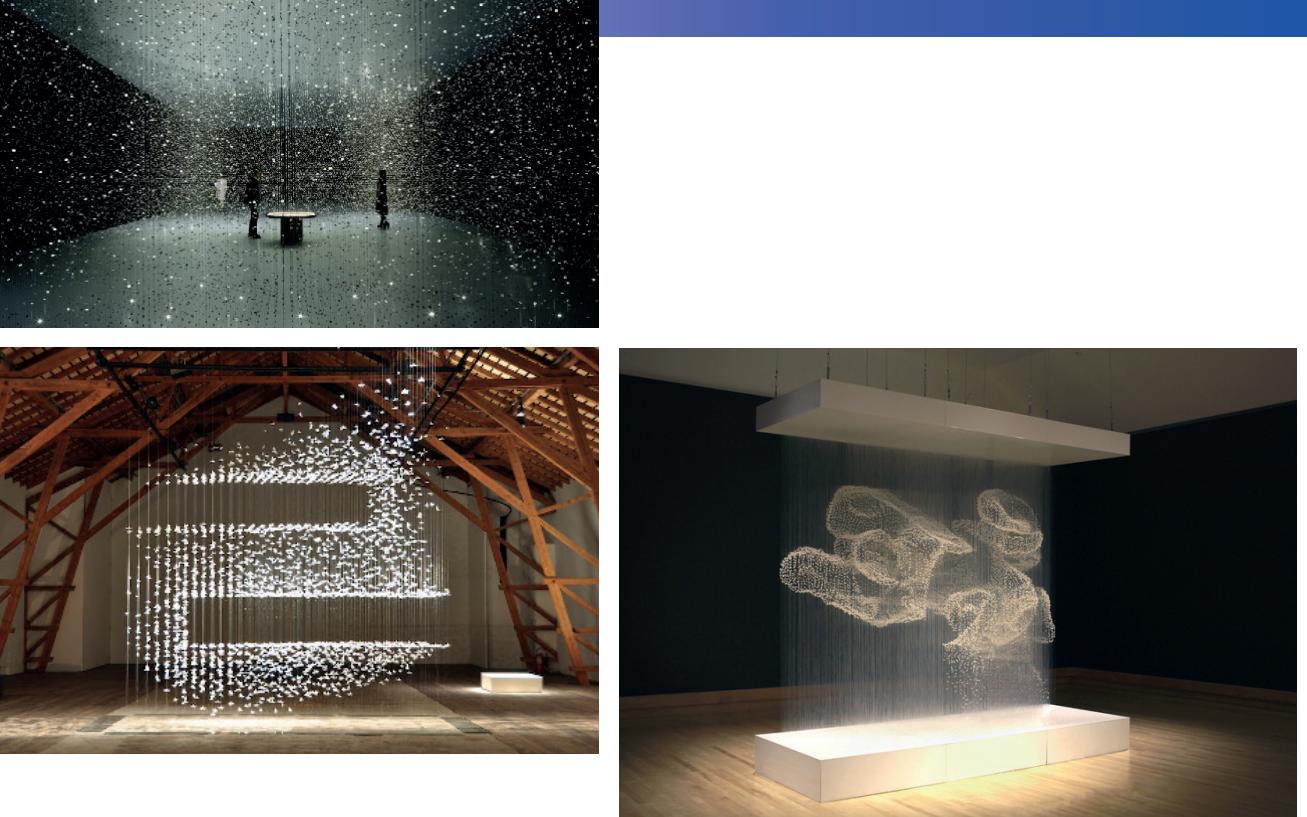
En complément à la structure, des bornes permettent au public de visualiser des informations et contenus supplémentaires liés aux projets traités.

<https://www.youtube.com/watch?v=RiPFtd-FAds>

<https://vimeo.com/79260274>

<https://vimeo.com/78816444>

<https://vimeo.com/106417297>



INFLUENCEURS : PARTICIPANTS

Les influenceurs participent aux films diffusés en Phase 1 et communiquent ponctuellement autour du projet jusqu'à la Phase 2.

Ils pourront aussi participer à la communication de l'inauguration de l'oeuvre en Phase 3.

ALEXIS FAVRE

JOUEUR ET JOUEUSE SERVETTE FC

TITEUF

ROMAIN JACQUES

LANA BANTE

CONTACTS

DAVID GRANITE

079 770 86 65

DAVIDGRANITE@DORIER-GROUP.COM

PIERRE BARADA

078 673 43 15

PIERRE.BARADA@DORIER-GROUP.COM