

LES AVENTURES DE PATRIMONITO ET LE PATRIMOINE MONDIAL CONCOURS de STORYBOARD 2022

Document d'instruction



CONTEXTE ET INFORMATIONS GENERALES

La série de dessins animés *Les Aventures de Patrimonito et le patrimoine mondial* est une activité phare menée dans le cadre du programme d'éducation des jeunes au patrimoine mondial, depuis 2002. Cette série de dessins animés vise à sensibiliser les jeunes à l'importance de la préservation du patrimoine, par une approche "par les jeunes, pour les jeunes", en les invitant à transmettre le message de la préservation du patrimoine mondial à leurs pairs.

Jusqu'à présent, 14 épisodes des *Aventures de Patrimonito et le patrimoine mondial* ont été produits et sont disponibles pour le grand public sur le site Web du patrimoine mondial de l'UNESCO (<https://whc.unesco.org/fr/patrimonito/>) et les réseaux sociaux de l'UNESCO.

Le personnage de Patrimonito a été créé par un groupe d'étudiants hispanophones, d'après l'emblème du patrimoine mondial, lors du forum de jeunes de Bergen en Norvège en 1995. Patrimonito signifie "petit patrimoine" en espagnol et représente un jeune gardien du patrimoine.

Patrimonito a depuis été adopté comme la mascotte internationale du Programme d'éducation du patrimoine mondial. Patrimonito est également depuis 2002 le personnage principal de la série de dessins animés *les aventures de Patrimonito et le patrimoine mondial*



CONCOURS DE STORYBOARD



Le concours de storyboard offre aux jeunes l'opportunité d'utiliser leur créativité et leur capacité à résoudre des problèmes, afin de sensibiliser le grand public aux sites du patrimoine mondial.

Les élèves du secondaire et les jeunes en général sont invités à créer des storyboards sur le thème du concours de cette année. Le meilleur storyboard sera sélectionné par un jury indépendant et produit en film d'animation, pour être mondialement distribué dans les écoles et lors d'événements du patrimoine mondial pour la jeunesse.

THEME : LE PATRIMOINE MONDIAL ET LE CHANGEMENT CLIMATIQUE



Le changement climatique est le problème majeur de notre époque, et l'une des plus grandes menaces auxquelles est confronté le patrimoine culturel et naturel aujourd'hui. De nombreux sites naturels et culturels inscrits sur la liste du patrimoine mondial sont actuellement menacés par le changement climatique. Ces derniers mois et ces dernières années, nous avons vu des sites du patrimoine culturel et naturel, dont de nombreux sites du patrimoine mondial, menacés par des incendies de forêt, des inondations, des tempêtes et des événements de blanchiment massif. Nous avons également vu comment le changement climatique met en péril le patrimoine vivant – traditions orales, arts du spectacle, pratiques sociales, événements festifs et connaissances traditionnelles. Comme le changement climatique entraîne des déplacements et des migrations forcées, des modes de vie entiers risquent de disparaître à jamais.

Si le défi du changement climatique est monumental, on peut aussi s'inspirer du patrimoine pour agir en faveur du climat. Les biens du patrimoine mondial fournissent également à la société plusieurs options quant à l'atténuation et à l'adaptation au changement climatique à travers les bénéfices de l'écosystème qu'ils fournissent, tels que la régulation de l'eau et du climat, ainsi que le stockage du carbone dans les sites forestiers du patrimoine mondial. Le patrimoine culturel peut transmettre un savoir traditionnel qui bâtit une résilience au changement à venir et nous conduit à un avenir plus durable. Il est donc crucial que toutes les générations contribuent à la sensibilisation sur les impacts du changement climatique sur les sociétés humaines et la diversité culturelle, la biodiversité et les services d'écosystème, et le patrimoine naturel et culturel du monde.

Dans ce contexte, nous invitons les jeunes du monde entier à réfléchir à la question urgente du changement climatique et à son impact sur les sites du patrimoine mondial qui les entourent, ainsi qu'aux solutions ou mesures qui, selon eux, permettraient de relever ces défis.

CRITÈRES DE PARTICIPATION :

Le concours de storyboard Patrimonito est ouvert aux jeunes du monde entier âgés de **12 à 18 ans**.

Les œuvres doivent être créées uniquement par le(s) participant(s), soit à la main, soit à l'aide d'outils de dessin numériques. Dans les deux cas, les copies scannées doivent être envoyées par courrier électronique OU les copies originales (dans le cas des œuvres dessinées à la main) ou les versions imprimées (dans le cas des œuvres numériques) doivent être envoyées par courrier postal à l'UNESCO. Les participants peuvent également choisir de soumettre leurs contributions par l'intermédiaire de la Commission nationale pour l'UNESCO de leur pays.

Vous trouverez ci-dessous des informations sur la création d'un storyboard ainsi qu'un exemple de feuille de travail.



PROCESSUS DE PARTICIPATION:

Création d'un storyboard:

Préparer un story-board est comme dessiner une bande dessinée. Un story-board consiste en un script racontant une histoire au moyen de dessins présentés en ordre chronologique. Généralement, on dessine un story-board en utilisant des crayons et des stylos. Les images ou illustrations visuelles de l'histoire sont présentées en utilisant une série de cadres.

L'histoire et les dessins doivent refléter:

- la connaissance du site du patrimoine mondial que l'auteur a choisi et les raisons de son inscription sur la Liste du patrimoine mondial
- un défi/problème rencontré par le site, fondé sur le thème choisi
- la solution que l'auteur propose à ce défi/problème

Des feuilles de travail blanches pour le storyboard (que vous trouverez dans les annexes ci-jointes) doivent être utilisées pour dessiner les bandes dessinées. Les feuilles de travail donnent une série de cadres qui montreront le développement de l'action et de l'histoire.

Structure du storyboard:

- Les participants doivent réfléchir à l'histoire qu'ils aimeraient transmettre au public sur le thème du changement climatique. Patrimoinito devrait jouer un des rôles principaux parmi les personnages, et il devrait idéalement y avoir deux autres personnages principaux - une jeune fille et un garçon.
- Le script a besoin d'avoir une structure – cela veut dire qu'il a besoin d'un début, d'un milieu et d'une fin.
 - Début: Mettre en place l'histoire et les personnages - en relation avec le site du patrimoine mondial choisi.
 - Milieu: C'est la colonne vertébrale de l'histoire. Y présenter les obstacles ou les problèmes que les personnages doivent surmonter. Ou alors il n'y a aucun problème, mais un parcours intéressant ou une série d'évènements que les personnages ont vécus. Transmettre le message principal.

- Fin: C'est la conclusion de l'histoire, où tout se résout. Y montrer de quelle façon on pense que le problème doit être résolu et y conclure l'histoire.
- Les participants doivent équilibrer la présentation de l'histoire. Ils doivent tenir compte du nombre de cadres consacrés à la description du site, au problème auquel il est confronté et à la solution qu'ils proposent.

Exemple de feuille de travail et comment la remplir

- La partie supérieure de la feuille est réservée au dessin. La partie inférieure est destinée à la description, **en anglais ou en français**, de l'action, du mouvement des personnages et pour des suggestions de musique, d'effets spéciaux etc. pour la réalisation du dessin animé.
- Il n'y aura **pas de dialogue** dans le dessin animé, par conséquent, les dessins doivent exprimer le message que l'on veut transmettre. Quelques mots clé peuvent cependant être ajoutés. Dessiner les personnages en pleine action. Ajouter un arrière-plan.
- Le numéro des cadres doit être indiqué dans le coin supérieur droit dans l'ordre chronologique. Les participants doivent utiliser un **minimum de 16 et un maximum de 24 cadres**.
- Si nécessaire, la feuille de travail blanche peut être copiée ou reproduite sur une feuille de papier. Les dessins peuvent être faits en noir et blanc ou en couleurs.

Nom:

L'école:

Adresse:

Prénom:

Classe:

.....

Âge:

Professeur:

Pays:

→
Cette partie du cadre est destinée au dessin. Les dessins peuvent être en noir et blanc ou en couleur.

	<div style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">1</div>
	<p>Cette partie du cadre permet d'ajouter des mots clés ou une description de l'action, de l'action, du mouvement des personnages et pour des suggestions de musique, d'effets spéciaux etc. pour la réalisation du dessin animé ; en anglais ou en français.</p>

Les participants doivent numéroter les cadres par ordre chronologique dans le coin supérieur droit et utiliser un maximum de 16 et un maximum de 24 cadres.



Avant de soumettre les entrées :

Les participants doivent s'assurer d'inscrire leurs coordonnées personnelles au début de chaque feuille de cadre.

Les participants ne doivent pas oublier de faire une copie de l'original du storyboard terminé.

SOUMISSION DES STORYBOARDS

- **En cas d'envoi par email:**

La **version scannée** des story-boards doit être envoyée au Centre du patrimoine mondial par courrier électronique :

PatrimonitoCompetition@unesco.org

- **En cas d'envoi par courrier postal :**

Les copies originales (dans le cas d'œuvres dessinées à la main) ou les versions imprimées (dans le cas d'œuvres numériques) doivent être soumises à l'attention de :

Ms Ines Yousfi

Point Focal, Programme d'éducation des jeunes au patrimoine mondial

Centre du patrimoine mondial de l'UNESCO

7, place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP France

Tel : +33 1 45 68 18 82

E-mail: i.yousfi@unesco.org

Les participants peuvent également choisir de soumettre leur candidature par l'intermédiaire de la **Commission nationale pour l'UNESCO** de leur pays.

Date limite des soumissions :

Les storyboards doivent être reçus au plus tard le **16 octobre 2022, 23:59 CET**.

SÉLECTION ET RÉSULTATS

Le gagnant sera sélectionné par un jury indépendant établi par le Centre du patrimoine mondial, composé d'experts en patrimoine et en éducation. Le gagnant recevra un **certificat de l'UNESCO** et le storyboard gagnant sera professionnellement transformé en un épisode de film d'animation de la série *Les Aventures de Patrimonito et le patrimoine mondial*.

Le **nom du créateur** du storyboard gagnant sera **crédité dans le film** qui sera **distribué dans le monde entier** par l'UNESCO et ses partenaires. La sortie du prochain épisode est prévue pour 2023.

Les participants peuvent trouver des informations générales sur la Convention du patrimoine mondial à l'adresse suivante : <https://whc.unesco.org/fr>

Les participants peuvent également découvrir la liste du patrimoine mondial et les sites inscrits dans leur région. at <https://whc.unesco.org/fr/list/>

Des informations sur le thème du changement climatique et du patrimoine mondial sont disponibles à l'adresse suivante : <https://whc.unesco.org/fr/climatechange/>

Nom:

Prénom:

Âge:

L'école:

Classe:

Professeur:

Adresse:

.....

Pays:



--	--	--

	<hr/> <hr/> <hr/>	
--	-------------------	---



--	--	--

	<hr/> <hr/> <hr/>	
---	-------------------	---

--	--	--

	<hr/> <hr/> <hr/>	
--	-------------------	---

--	--	--

	<hr/> <hr/> <hr/>	
---	-------------------	---