

Olivier Dain-Belmont, *L'Archipel de béton*,
Collection Exprim', Sarbacane 2025

ATELIER D'ECRITURE

Comment raconter une « bonne histoire » sur une peur commune ?

L'atelier se déroulera autour du roman *L'Archipel de béton*, qui devra être étudié au préalable par les participants : lecture du premier chapitre ou du texte intégral, connaissance du résumé de l'histoire, analyse d'extraits...

Déroulé :

- 1. Présentation de *L'Archipel de béton* par l'auteur
- 2. Phase collective
- 3. Phase par équipe
- 4. Mise en commun

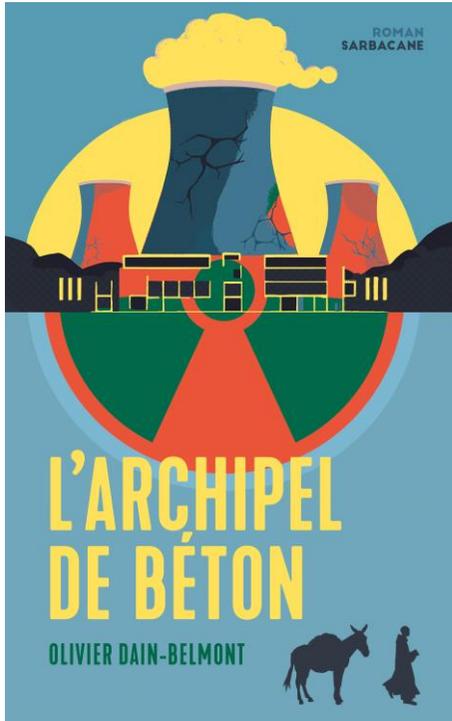
➤ **Âge :** 3^{ème} et lycée

➤ **Nombre d'enfants :**
une classe entière, une demi-classe ou un
groupe de 12 maximum (hors
établissement scolaire)

➤ **Durée optimale :** Demi-journée

➤ **Tarifs :** Charte des Auteurs

➤ **Matériel à prévoir par l'organisateur :**
vidéoprojecteur, tableau, feuilles / stylos.



L'auteur



Architecte diplômé de l'INSA de Strasbourg et de l'ENSTIB d'Épinal, Olivier Dain-Belmont s'intéresse particulièrement aux utopies urbaines et à l'architecture éthique et écologique. Auteur d'un essai sur la Permacité aux éditions Cosmografia (*Continuer la ville différemment*, une proposition illustrée), il a décidé d'adapter ici son propos à la jeunesse dans plusieurs albums comme *Permacité* (2021) ou *Permavillage* (2022). Il vit à Lyon.

DÉROULÉ :

Olivier Dain-Belmont, *L'Archipel de béton*,
Collection Exprim', Sarbacane 2025

Atelier

Postapocalyptique / Solarpunk / Quête / Environnement /
Humour / Nucléaire

1. Présentation de l'Archipel de béton par l'auteur (30 min) :

- Sur la base d'une présentation graphique (PowerPoint)
- Point de départ (l'effondrement, le nucléaire) / idée / construction du contexte / personnage / identification.
- Echanges, réponses aux questions.

2. Phase collective (30 min) :

- Listez vos peurs « globales ». Identifier les principales menaces et problèmes environnementaux, technologiques, économiques ou sociétaux qui, à votre sens, risquent d'être un danger dans l'avenir.
- L'auteur accompagne la réflexion en donnant des exemples issus de la pop culture : romans, mais aussi films, bande-dessinées, séries...
- Associer des équipes de 3-4 élèves (possibilité également d'un travail en solo) avec une menace à traiter.

3. Phase par équipe (80 min) :

- Réflexion collective sur la menace choisie. Identifier le contexte. Mesurer les risques, les évolutions possibles, les enjeux. Quelles seraient les solutions ? Comment le « retourner » pour en faire quelque chose de positif ?
- Construire un univers, en cohérence avec le problème choisi. Définir : Un lieu, une époque, un contexte historique / économique / technologique / social.
- Créer deux personnages prenant part à ce problème, et bien ancrés dans leur contexte.
- Réaliser un court dialogue d'environ une page (ou plus) pouvant être le début d'une aventure.
- Pendant toute cette phase, l'auteur passera parmi les groupes pour les conseiller / aiguiller / accompagner.

4. Mise en commun (40 min) :

- Mise en commun des productions
- Conseils (éviter les incohérences / facilité, éviter les stéréotypes, incarner ses personnages, leur imaginer une histoire, etc.)
- Réflexion commune sur les pistes d'amélioration.