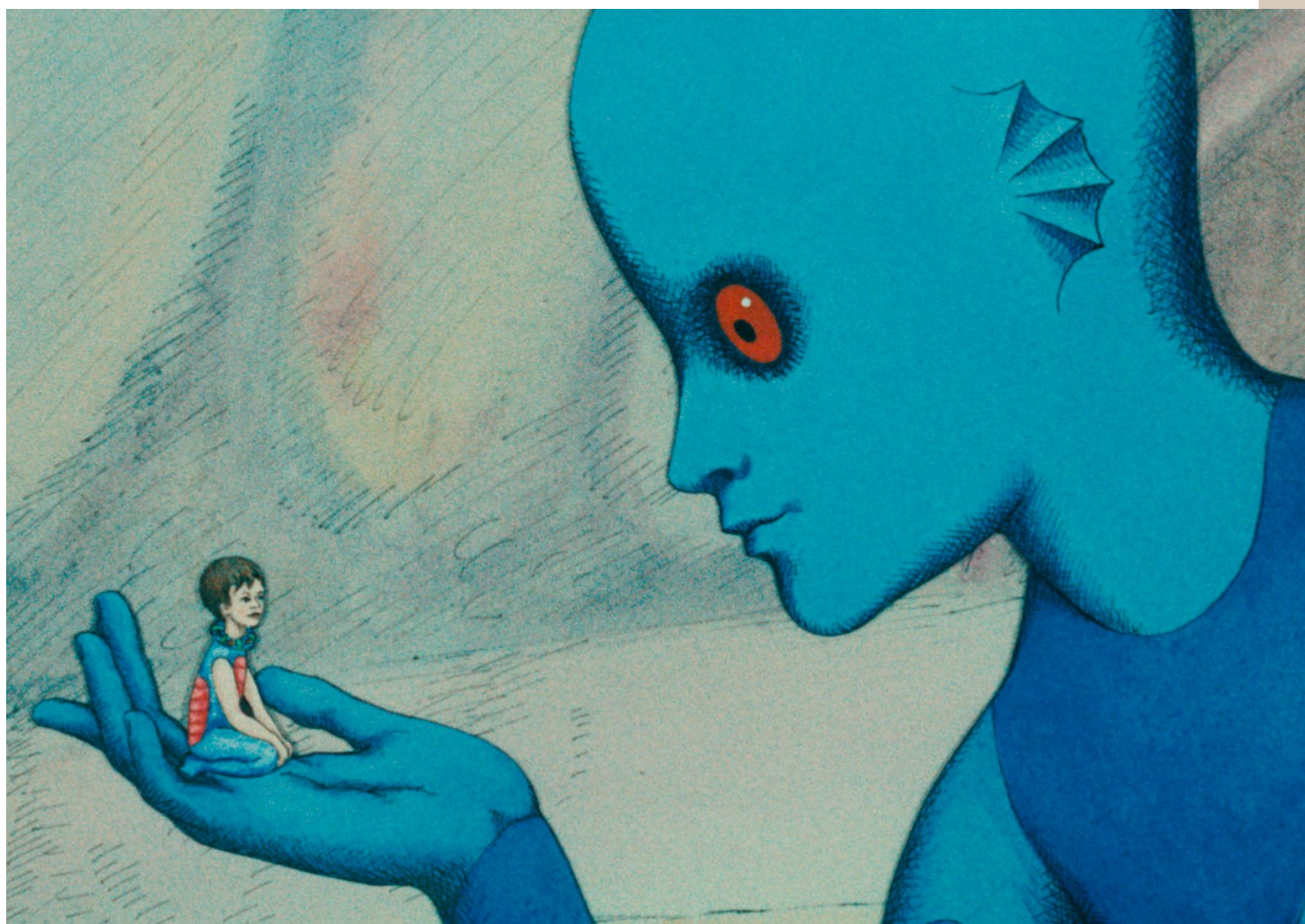


LA PLANÈTE SAUVAGE

AUX FILMS,
CITOYENS !

ÉCOLE

de René Laloux



Directeur de publication

Jean-Marc Merriau

**Directrice de l'édition transmédia
et de la pédagogie**

Béatrice Boury

Directeur artistique

Samuel Baluret

Chef de projet

Éric Rostand

Référentes pédagogiques

Audrey David et Nelly Carcy

Référente éducation et société

Anahide Franchi

Auteurs du dossier

Olivier Barbaroux, professeur de philosophie

Véronique Granville, professeur des écoles, maître formateur

Chargée de suivi éditorial

Julie Betton

Mise en pages

Dimitri Bourrié

Conception graphique

DES SIGNES studio Muchir et Desclouds

Couverture et intérieur

© Argos Films, 1973

ISSN : 2102-6556

© Réseau Canopé, 2016

[établissement public à caractère administratif]

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

86961 Futuroscope Cedex

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays. Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie [20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris] constitueraient donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

La Planète sauvage

© 1973 Les Films Armorial – Argos Films.

Réalisation : René Laloux.

Scénario et dialogues : René Laloux et Roland Topor.

D'après Oms en série de Stefan Wul – Éditions Fleuve Noir.

Dessins : Roland Topor.

Musique : Alain Goraguer.

Paysages sonores : Jean Guérin.

Graphisme des personnages : Josef Kabrt.

Graphisme des décors : Josef Vana.

Montage : Hélène Arnal.

Voix : Jennifer Drake, Sylvie Lenoir, Jean Topart, Jean Valmont.

Prix : Cannes 1973 : Prix Spécial du Jury.

Distribution : Argos Films.

Sommaire

4	Introduction
5	Les valeurs citoyennes dans le film
9	Activités pédagogiques autour des valeurs citoyennes

Ce dossier pédagogique est édité par Réseau Canopé dans le cadre de l'opération « Aux films, citoyens ! » conduite en partenariat avec le Centre national du cinéma et de l'image animée, le ministère de l'Éducation nationale et le ministère de la Culture.

Il propose une analyse du film au regard des valeurs citoyennes, ainsi que des activités pédagogiques autour de ces valeurs. Des ressources complémentaires sont disponibles sur reseau-canope.fr/aux-films-citoyens.

Un extrait commenté de ce film est également proposé sur reseau-canope.fr/les-valeurs-de-la-republique, site ayant pour objectif la transmission de valeurs républicaines.

Introduction

Sur la planète Ygam vivent les Draags, géants humanoïdes à la peau bleue et aux yeux rouges. Ces êtres, qui ont atteint les plus hauts sommets de la connaissance, mènent une existence de loisir et de méditation. Ils possèdent pour animaux familiers les « Oms », rapportés d'une lointaine planète dévastée... De cette étrange cohabitation naît une histoire emblématique qui nous interroge sur l'altérité, la peur de l'autre, le respect de la différence, le pouvoir et la liberté, l'apprentissage d'un « vivre ensemble » porteur de paix et de progrès.

Les valeurs citoyennes dans le film

« L'homme est né libre et partout il est dans les fers. » Cette citation de Jean-Jacques Rousseau convient autant aux hommes qu'aux Oms, cette espèce dont nous suivons ici le destin. À l'image de Terr, le héros du film, ce peuple de petite taille est dénigré et soumis aux géants Draags. Tel David contre Goliath, les Oms combattront pour la liberté, idéal humaniste et valeur chère à la République française. Cette lutte pour l'affranchissement s'obtiendra grâce à l'éducation et au développement du savoir. Par la suite, cette connaissance accrue permettra aux Oms d'obtenir la reconnaissance des Draags. Enfin vus comme des semblables, des frères, ils pourront vivre paisiblement ensemble. Ainsi, liberté et fraternité vont de pair, associant connaissance de l'esprit et reconnaissance d'autrui.



SE LIBÉRER, OU UNE LIBERTÉ TOUJOURS EN DEVENIR

Sur la planète Ygam, les Oms, habitants d'une lointaine planète ravagée, sont soumis à la servitude. Équipés d'un collier de contrôle, ils dépendent du bon vouloir de leurs maîtres Draags, à l'image de Terr que sa maîtresse Tiwa habille comme une poupée ou fait combattre tel un gladiateur. Seul celui qui n'appartient à aucun maître est un homme libre. La majorité des Draags, enorgueillis par leur intelligence supérieure et leur « civilisation » dite avancée, considèrent les Oms comme des sous-hommes, dépourvus de véritable esprit. Ils les assimilent à des bêtes qu'il faut dominer, ou à des nuisibles qu'il faut éradiquer. Subissant la loi du plus fort, les Oms semblent démunis, prisonniers des Draags. De cet emprisonnement autant physique qu'intellectuel va naître une soif de liberté qui animera le héros Terr, l'enfant terrible. Orphelin de mère et de planète, il doit se construire lui-même. En tirant bénéfice de « l'imprégnation directe », une méthode d'assimilation du savoir par l'image mnésique, le jeune garçon mesure son potentiel d'apprentissage, sa capacité à déployer son intelligence. Il prend conscience de son enfermement, mais aussi de lui-même, de sa condition particulière, des asservissements qu'il

subit et dont il peut s'affranchir. Car c'est en écoutant son désir de ne plus dépendre d'un autre, de se déterminer soi-même selon ses propres choix, sans qu'une autorité extérieure s'impose à nous, que nous faisons l'exercice de la liberté.

C'est la raison pour laquelle, profitant de l'absence de sa maîtresse, Terr s'enfuit et, de façon instinctive, retourne sur les pas de son enfance. En ces lieux, il rencontre Mira, une femme sauvage du clan du Grand Arbre. En coupant le collier de Terr, symbole de sa captivité, elle le libère physiquement de son esclavage. Délivré de ses chaînes, Terr, en prophète qui s'ignore, pourra mener à bien sa mission émancipatrice de libération de son peuple par le biais du savoir.



LE SAVOIR LIBÈRE : « L'HOMME PRIVÉ D'ÉDUCATION NE SAIT SE SERVIR DE SA LIBERTÉ » (KANT)

Chez les Draags, Terr a profité fortuitement des leçons reçues par sa maîtresse grâce à un casque diffusant le savoir, et a pris conscience de l'importance de cet enseignement. C'est la raison pour laquelle, malgré le poids du casque, il l'emporte dans sa fuite. Dès son arrivée dans le clan du Grand Arbre, il déjoue les premières moqueries à son égard en révélant ce qui se cache dans les boîtes qu'ils ont volées aux Draags, ce qui lui permet de se faire accepter. Ainsi l'esclave devient-il maître, non en tant que représentant d'un pouvoir de domination, mais en tant qu'instructeur ayant une maîtrise de lui-même et d'un savoir qu'il transmet ensuite à ses semblables afin de les éclairer et de les libérer à leur tour par la raison. Le savoir et la diffusion du savoir permettent l'ouverture d'esprit nécessaire à une meilleure appréhension de la réalité et de l'inconnu. Elle délivre de peurs sclérosantes, de croyances erronées, par une émancipation progressive et collective. Ainsi, la connaissance libératrice est signe d'espoir, car elle permet de sortir les faibles de leur avenir assombri par leur ignorance. La vulnérabilité des Oms n'apparaît pas ici comme une déficience physique ou un déficit de puissance, mais comme un manque de connaissance, comme l'illustre leur évolution d'un état sauvage à une civilisation organisée capable de programmer le voyage dans l'espace qui les mènera vers leur planète, la planète sauvage.

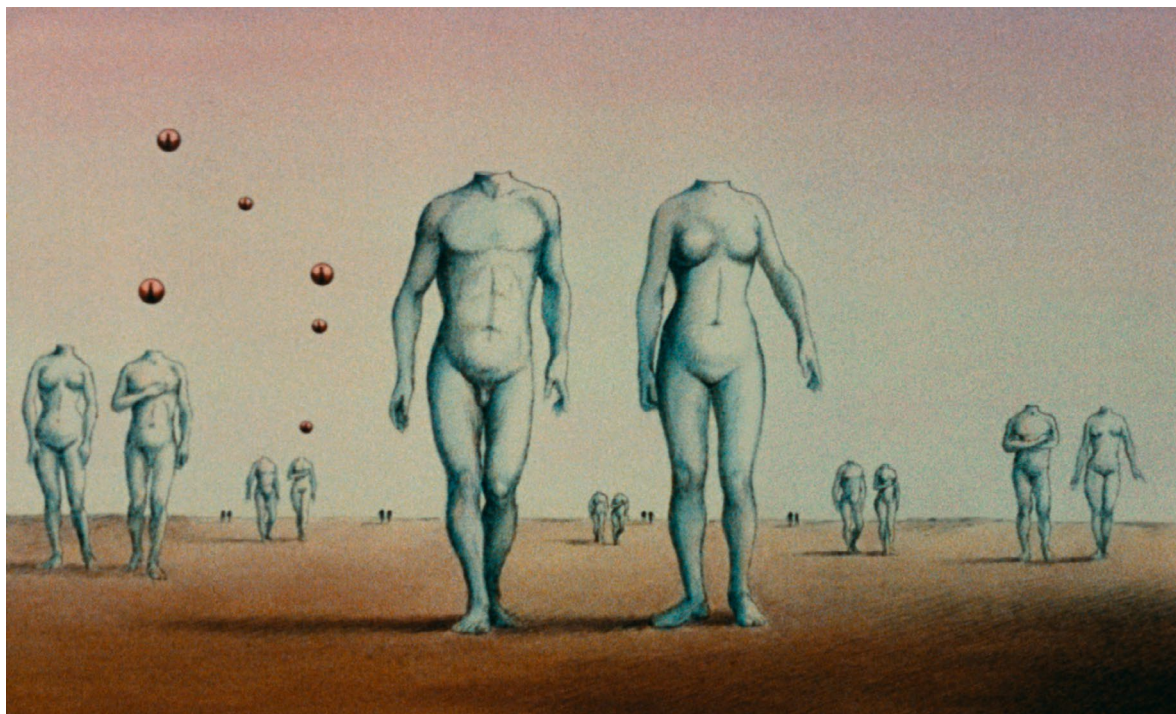
Il faut aussi s'interroger sur la défaillance, l'insuffisance de notre jugement. D'où proviennent les différences entre les Draags, les Oms du clan du Grand Arbre et ceux du Buisson creux ? Est-il possible de désigner avec certitude les gentils faisant le bien, face aux méchants représentant le mal ? On pourrait

être tenté, d'emblée, de prendre parti pour ceux qui se sont le plus exposés, à savoir les Oms du clan du Grand Arbre que Terr a rejoints. Mais, à y regarder de plus près, les Draags n'ont-ils pas raison de se protéger des Oms, qui les volent ? N'est-ce pas légitime ? Et comment les Oms pourraient-ils survivre sans voler les Draags ? Pour des raisons similaires de survie, le clan du Buisson creux pille le clan du Grand Arbre, tout juste rentré avec son butin...

Comme l'affirme le père de la philosophie occidentale : « Ce que ce que je sais, c'est que je ne sais rien. » (Socrate) Les questionnements et remarques énoncés précédemment mettent en exergue la difficulté à porter un jugement tranché sur des individus ou des situations. La remise en question de nos jugements hâtifs est nécessaire afin de continuer à s'interroger et à apprendre. Adopter une vision manichéenne qui oppose strictement le bien et le mal comme frontière étanche entre les « puissants et méchants/violents » Draags et les « faibles et gentils » Oms est une erreur d'appréciation menant à une discrimination morale préjudiciable. Ainsi, dans tous les camps se trouvent des « mauvais » et des « bons », opposant ceux qui prônent le rejet et la peur de l'autre, tel le sorcier des Oms, à ceux qui favorisent l'ouverture et la compréhension d'autrui, comme le défend Maître Sinh à plusieurs reprises au sein du Grand Conseil des Draags. Toute la différence vient alors de la lumière qu'apporte la connaissance, face à l'obscurantisme de l'ignorance. Suspendre son jugement, réfléchir par l'usage de sa raison et approfondir la recherche et la connaissance sont plus à même de nous rapprocher de la vérité et de l'autre.

SE SAVOIR FRÈRE, OU LA FRATERNITÉ COMME RECONNAISSANCE DE L'AUTRE

Si l'on ne cherche pas à savoir qui est l'autre, à mieux le connaître, il est impossible de le reconnaître comme un être sensible, doté d'une intelligence. Ainsi, par un apprivoisement réciproque et une entente progressive, Terr et Tiwa tissent une relation particulière, quasi intime (cette dernière fait répéter à l'enfant : « Terr aime Tiwa. »). Par cette complicité naissante et un jeu de miroir, chacun se reconnaît dans l'autre et veut lui ressembler (telle Tiwa se dessinant des cils et des sourcils). Car, à défaut de négliger ou de sous-estimer l'Autre, on le place dans une situation d'inégalité qui amène parfois à nier son entité.



Les Draags comme les Oms sont deux espèces humanoïdes (ils ont tous deux des caractéristiques humaines). Hormis quelques signes distinctifs (taille, yeux, couleur de peau), ils se ressemblent beaucoup physiquement. Autrui est toujours semblable et dissemblable à la fois, et c'est la focalisation, l'attention portée sur l'un ou l'autre qui fait de lui un pair ou un étranger, un frère ou un ennemi. C'est par l'ouverture et l'effort nécessaire qu'il est possible de se rapprocher les uns des autres, comme le fait Terr qui, malgré l'interdiction de sa tribu, va à la rencontre des Oms du clan du Buisson creux. C'est en surmontant ces prédispositions animales ancrées en nous, la peur de l'étranger, que nous entrons en contact avec les autres pour nouer un lien, s'associer, fraterniser et s'unir, tel Terr avec les Oms. La fraternité est cette volonté d'unir les membres de la famille humaine par ce lien de solidarité.

Ainsi la fraternité ne se décrète-t-elle pas, et s'opère via un processus de fraternisation continu. Dans *La Planète sauvage*, elle se déroule en deux étapes. Dans un premier temps, l'union des Oms et l'acquisition du savoir leur permet de découvrir le secret des Draags. Dans un second temps, Maître Sinh arrive à raisonner les membres de sa communauté pour que cesse la violence envers les Oms. Les Draags dépassent leur ethnocentrisme, se ravisent et réorientent leur jugement pour accepter les Oms : c'est la paix par la fraternisation des deux espèces. La seule véritable victoire est bel et bien celle des peuples qui réussissent conjointement, tels Oms et Draags, car, comme l'écrit Albert Jacquard : « Gagner, ce n'est pas éliminer les autres, mais profiter de ce qu'ils peuvent nous apporter¹. »

¹ Albert Jacquard, *Nouvelle Petite Philosophie*, Paris, Stock, 2005.

Activités pédagogiques autour des valeurs citoyennes

AXE 1 : S'EXPRIMER ET DÉBATTRE AUTOUR DES VALEURS ET DES QUESTIONS PORTÉES PAR LE FILM

NIVEAU

– Cycle 3.

OBJECTIF

– Organiser un temps de parole pour s'exprimer personnellement et échanger collectivement en confrontant des idées.

COMPÉTENCES

- Identifier, partager et réguler des émotions, des sentiments à propos du film. Mobiliser le vocabulaire adapté à leur expression.
- Prendre part à une discussion, un débat ou un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et apprendre à justifier un point de vue. Nuancer son point de vue en tenant compte du point de vue des autres.

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

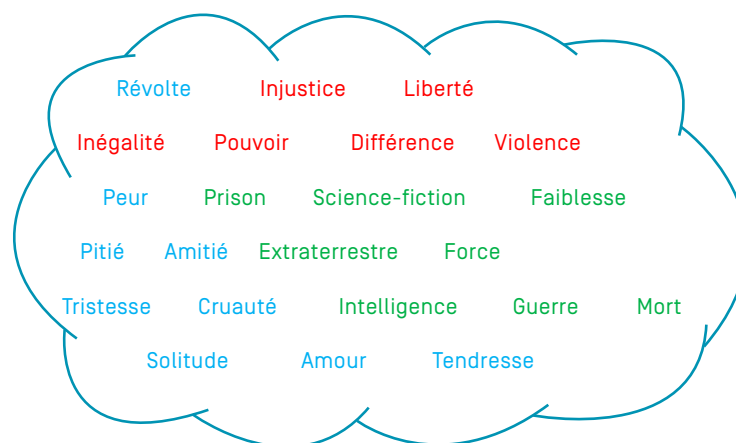
1. Visionner le film (du début à 29 min 15 s). Cette première partie se termine par la fuite de Terr avec le casque du savoir des Draags. Terr se retrouve alors dans le pays des Oms « sauvages » et rencontre Mira, qui le mène au chef du clan du Grand Arbre.

2. Proposer un temps d'expression orale d'une demi-heure. Les élèves sont en classe ou dans un espace plus ouvert (BCD par exemple) permettant une organisation des tables en cercle favorisant le vis-à-vis.

Consigne : Vous avez visionné la première partie du film. Vous allez prendre la parole librement, en respectant les règles habituelles de communication, pour vous exprimer sur cette œuvre. Vous pouvez parler de vos impressions, de ce que vous avez ressenti, de ce que vous avez compris. Chacun doit dire quelque chose et écouter les dires des autres pour ne pas répéter la même chose, pour rebondir.

L'enseignant note (au tableau, sur une affiche, ou, mieux encore, sur une page de traitement de texte au vidéoprojecteur) les mots clés qui représentent l'essentiel de l'expression des élèves : sentiments, émotions, opinions, idées, critiques, questionnement, évocations... Il invite le groupe à reformuler le discours de chacun en un mot ou une expression. Ainsi, lorsqu'un élève dit : « C'est injuste parce que le Draag tue la mère au début du film. Il s'amuse à la laisser tomber, ça fait penser à ce qu'on fait parfois avec des insectes. » On pourra se mettre d'accord pour retenir le mot « injustice » ou « cruauté ».

Ces mots peuvent être organisés sous forme d'un « nuage de mots qui constitue une trace écrite de cette première phase de *feed-back* sur le film. On obtiendra, avec des noms, par exemple :



3. À la fin de ce temps de parole, chaque élève doit créer son propre nuage de mots pour garder la trace de ce qu'il a retenu. L'ensemble des productions doit avoir une valeur esthétique (mise en forme graphique, couleurs, écritures différentes... lien avec le B2i pour une création au clavier) et donnera lieu à une exposition.

4. Dans un temps décalé et après un bref rappel de la séance précédente, l'enseignant propose à ses élèves un débat. Il s'agit de développer les aptitudes à la réflexion critique en recherchant les critères de validité des jugements moraux et en confrontant ces jugements à ceux d'autrui dans une discussion argumentée. Le fonctionnement du débat est réglementé et préparé en amont autour de la question : « Débattre, c'est quoi ? Comment débattre ? »

Le groupe retient plusieurs principes qui servent de référence à toute activité ultérieure :

- prendre la parole chacun son tour en levant la main et en gardant le contrôle de soi (temps, attitudes, ton) ;
- écouter les autres pour avancer dans la discussion, ne pas faire des redites, réagir ou répondre à bon escient ;
- bien identifier le thème du débat et rester dans le propos, ne pas faire de « hors sujet » ;
- savoir questionner, s'interroger pour relancer les échanges ;
- savoir argumenter, donner des informations, des connaissances pour appuyer une idée, expliquer et justifier ce qu'on dit ;
- savoir contredire en restant correct, sans agressivité, idée contre idée.

Plusieurs thèmes de débat peuvent être proposés sur cette première partie du film :

- Sur la planète des Draags, c'est quoi être libre ?
- Que faudrait-il changer dans le monde des Draags ?
- Le pouvoir, le bien et le mal.
- Cette histoire pourrait-elle exister dans notre monde ?
- Être différent, est-ce forcément être moins bien que l'autre ?
- Peut-on aimer et à la fois faire du mal ?

L'enseignant est le maître du jeu : il veille à faire respecter les règles du débat, il régule la dynamique des échanges, prend des notes ou délègue cette activité à un « secrétaire de séance ». Régulièrement, il fait des pauses pour proposer de brèves synthèses sur ce qui a été débattu et garder trace d'un consensus ou d'un point d'opposition. Se faisant, il reprend les arguments essentiels, reformule de manière neutre et sans transformation.

5. À la fin du débat et lorsque tous les points ont été discutés et traités, les élèves gardent une trace écrite dans un cahier ou un support dédié de classe. Ainsi, pour la première proposition de débat, « Sur la planète des Draags, c'est quoi être libre ? », on peut proposer le texte suivant : « Sur la planète des Draags, la liberté appartient à ceux qui ont le pouvoir : celui de la force physique, celui de la connaissance, celui de la méditation, celui de la civilisation. Tous les autres sujets, non-Draags, sont privés

de liberté, opprimés, soumis, exterminés si besoin. On se souvient de Jean de la Fontaine qui écrivait dans la fable *Le Loup et l'Agneau* : «La raison du plus fort est toujours la meilleure...» Or, justement, la liberté ne peut pas reposer sur la force dans une démocratie républicaine fondée sur le droit. C'est la loi qui permet à chacun d'être libre tout en respectant la liberté d'autrui. »



AXE 2 : IMAGINER ET CONCEVOIR À PARTIR DU PROJET DE VIVRE ENSEMBLE DES DRAAGS ET DES OMS

NIVEAU

– Cycle 3.

OBJECTIF

– Organiser un temps de recherche et de réflexion pour concevoir et rédiger un texte à valeur constitutionnelle sur les droits et les devoirs du citoyen.

COMPÉTENCES

- Comprendre les notions de droits et devoirs.
- Respecter tous les autres et notamment appliquer les principes de l'égalité des femmes et des hommes.
- Reconnaître les principes et les valeurs de la République.
- S'engager dans la réalisation d'un projet collectif.

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

Cette activité se déroule sur plusieurs séances avec des temps et des modalités diversifiés : échange oral, lecture documentaire, production d'écrits, exposé...

L'objectif est de se projeter, dans le contexte narratif du film, dans le nouveau monde des « Draags et Oms » lorsque les deux groupes ont décidé de cohabiter dans un vivre ensemble commun, pacifique et constructif d'une nouvelle société.

Pour construire ce nouveau lien social, les élèves s'appuieront sur les fondements de nos sociétés républicaines : valeurs, principes, institutions. Le projet est de rédiger les bases d'une Constitution qui permette aux « Draags et Oms » de fonctionner dans le droit et le respect de la loi en reconnaissant à tous les individus la liberté, l'égalité et la fraternité au sein de la communauté sociale. Ce projet s'inscrit au cœur des programmes d'enseignement civique et moral, dans la partie « Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres ».

Pour s'engager dans un projet collectif de conception d'un texte constitutionnel, aussi imaginaire soit-il, il faut en amont se documenter sur le vocabulaire et la structure de nos institutions. On peut envisager la progression de séances en trois phases : découverte, structuration et projet d'écriture.

1. Les élèves sont répartis en binômes et mènent une recherche en lecture (35 minutes) sur les ordinateurs de la salle informatique. La consigne est la suivante : « Vous disposez de deux liens qui pointent vers le texte de la Constitution française et vers un article encyclopédique junior. Vous devez lire tout ce que vous pouvez et prendre des notes sur ce qui vous semble le plus important à comprendre et à retenir. Nous partagerons ensuite les informations essentielles. »

Supports pour la salle informatique :

– <http://www.assemblee-nationale.fr/connaissance/constitution.asp>

– <https://fr.wikidid.org/wiki/Constitution>

Certains passages sont compliqués et techniques. L'enseignant peut limiter le périmètre de lecture des élèves en donnant à chaque binôme une liste d'articles à consulter, ce qui concentrera la recherche sur l'essentiel et évitera de se perdre dans des détails inutiles pour le projet. La sélection suivante peut être un point de départ suffisant : le préambule ; « De la souveraineté » : articles 2 et 3 ; « Le président de la République » : article 5 ; « Le Gouvernement » : articles 20 et 21 ; « Le Parlement » : article 24 ; « Déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789 » : articles 1, 4, 7, 9, 11.

2. La deuxième phase a pour objectif de faire la synthèse des recherches pour aboutir à une grille d'analyse des textes fondamentaux qui servira ensuite de trame pour imaginer la constitution du nouveau monde des « Draags et Oms ».

Chaque article est discuté et le lexique explicité pour s'assurer de la compréhension des principes et du fonctionnement des institutions républicaines.

Cette phase nécessite plusieurs séances et peut s'enrichir de rencontres, de débats avec différents représentants de la vie politique, des institutions ou associations citoyennes en fonction du contexte local de l'école (exemple : mairie, Ligue des droits de l'homme et du citoyen, Assemblée nationale, etc.).

On peut se baser sur un tableau synthétique de ce type :

Définition : Une constitution est un texte juridique qui explique l'organisation des pouvoirs, mais aussi les droits et les devoirs fondamentaux des citoyens d'un pays. La constitution est le texte qui commande tous les autres. De nombreuses constitutions commencent par un préambule, c'est-à-dire un paragraphe qui présente le texte et explique ce qu'il y a de plus important.

La Constitution française de la V^e République cite dans son préambule un autre texte fondamental : la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789.

Il affirme que « tout être humain, sans distinction de race, de religion ni de croyance, possède des droits inaliénables et sacrés ». C'est un principe essentiel.

Point clé 1 : La constitution fixe le fonctionnement politique du pays : comment s'articulent les relations entre le pouvoir législatif (ceux qui font les lois), le pouvoir exécutif (ceux qui font appliquer) et le pouvoir judiciaire.

Point clé 2 : Le peuple français s'engage à respecter, à travers la constitution et les textes fondateurs, le fonctionnement laïc, démocratique et social de la République. Les citoyens sont égaux devant la loi et peuvent participer à la vie politique et citoyenne.

Point clé 3 : La République possède une langue (le français), un emblème national (le drapeau tricolore, bleu, blanc, rouge), un hymne (la Marseillaise), une devise (« Liberté, égalité, fraternité ») et un principe (gouvernement du peuple, par le peuple et pour le peuple).

La souveraineté nationale appartient au peuple qui l'exerce par ses représentants et par la voie du référendum.

Point clé 4 : Le président de la République est le garant de la constitution et du fonctionnement républicain. Il est élu par le peuple, et différents scrutins permettent d'élire ou de nommer les autres personnes ou institutions de la vie politique.

Point clé 5 : Le Gouvernement est l'ensemble des personnes conduites par le Premier ministre qui a en charge le fonctionnement du pays.

Point clé 6 : Le Parlement est responsable du vote des lois. Il contrôle aussi l'action du Gouvernement. Il comprend l'Assemblée nationale et le Sénat.

Point clé 7 : Les représentants du peuple français, constitués en Assemblée nationale, ont rédigé une déclaration solennelle qui présente les droits naturels, inaliénables et sacrés de l'homme : liberté et égalité en droits ; respect de la loi pour garantir les libertés de tous ; la loi comme l'expression de la volonté générale ; présomption d'innocence ; liberté d'opinions et d'expression.

3. Cette dernière phase doit permettre aux élèves de s'engager dans un projet de rédaction d'un texte solennel à l'image de celui de la constitution étudiée précédemment.

Un premier temps, qui peut être collectif, définit les contraintes de formes : préambule, nombre d'articles, présentation, grands titres et sous-titres...

Un second temps, organisé en groupes de recherche du type « comité de rédaction », fixe comme objectif de rédiger le contenu des différents articles. L'analyse synthétique de la deuxième phase sert de trame pour sélectionner les principes et les valeurs à retenir.

Une mise en commun offre la possibilité de croiser et d'amender les propositions afin d'aboutir à un texte consensuel. On peut imaginer une mise en forme en salle informatique pour officialiser le document et lui conférer une symbolique institutionnelle.