



Ateliers de pratiques artistiques et d'éducation aux images



2022

Ateliers les coulisses du cinéma

Jeu PLAN C 4

Court-métrage / web série 5

Bruitage / doublage 6

Effets spéciaux 7

Ateliers cinéma d'animation

Affiche 8 360° 11

Pré-cinéma 9 Initiation au cinéma d'animation 12

Suédage 10 Pixilation 13

Ateliers pour les tout petits

Mes Premiers Pas de photographe 14

La magie de la projection 15

Ateliers images, numérique et citoyenneté

Intelligence artificielle 16

Réalité virtuelle 17

Citoyenneté numérique 18

Séréotypes de genres à l'écran 19

Médias & fake news 20

Séries contre les discriminations 21

Enfants, jeunes et adultes, nous évoluons aujourd'hui dans un environnement où les images occupent une place centrale. Films, vidéos, photographies, réseaux sociaux et outils numériques font partie de notre quotidien. Accompagner chacun dans la découverte des images, c'est donner les clés pour mieux les regarder, les comprendre et les analyser, mais aussi pour devenir soi-même acteur de leur fabrication.

À travers leurs ateliers d'éducation aux images et aux médias favorisant la pratique artistique, CinéLigue-HdF et l'ARCI-HdF proposent d'expérimenter les différentes étapes et techniques de création cinématographique et audiovisuelle, mais aussi de faire le lien avec le numérique et les nouvelles formes d'exploitation des images: cinéma d'animation, pré-cinéma, pixilation, réalisation, bruitage, doublage, effets spéciaux, affiche, suédage, jeux vidéo, séries, IA, réalité virtuelle ou encore vidéo 360°. Ces pratiques permettent d'aborder concrètement le langage de l'image tout en favorisant la créativité, l'expression, la prévention et le travail collectif.

Les propositions présentées dans ce catalogue sont modulables et adaptables aux différents publics, aux projets et aux contextes d'intervention. Elles peuvent être proposées sur ou hors temps scolaire, auprès d'enfants, de jeunes ou d'adultes, et certaines peuvent également être conçues en accompagnement d'une séance de cinéma, afin de prolonger l'expérience du spectateur par une mise en pratique.

De la découverte ponctuelle au projet de création plus approfondi, chaque atelier constitue une occasion, à tout âge, de regarder, expérimenter, créer et partager autour des images.

Et si votre projet était différent ?

Ce catalogue présente une sélection de nos ateliers, mais il ne constitue pas une liste exhaustive de nos possibilités d'intervention.

Nous pouvons imaginer et construire des ateliers sur mesure, en fonction de vos projets, de vos envies, de vos publics ou d'une thématique particulière. D'autres pratiques, comme le cyanotype, la camera obscura, le grattage sur pellicule, le roman-photo, ... et bien d'autres expérimentations autour de l'image, peuvent également être proposées. Nous intervenons également sur des ateliers de programmation, ainsi que sur des approches plus théoriques autour du cinéma, comme les retours sur films, l'analyse filmique ou la découverte du langage cinématographique.

Un projet spécifique, une envie particulière ou une idée à développer ? Échangeons pour imaginer ensemble une proposition adaptée à votre contexte.



PLAN C : le jeu qui vous apprend à réaliser

PLAN C. est un jeu, conçu par Cinélique, ludique et pédagogique de sensibilisation au cadrage, à la mise en scène et à la réalisation audiovisuelle.

Conçu pour être joué en équipes de 3 à 5 personnes (jusqu'à 10 équipes en simultané), il se présente sous la forme d'un jeu de cartes original. À travers une série de défis visuels progressifs et créatifs, les joueurs sont amenés à concevoir, mettre en scène et capturer des images en respectant des contraintes précises liées au langage cinématographique (cadrages, mouvements de caméra, angles, intentions...). Chaque défi stimule l'imagination, favorise l'esprit d'équipe et développe le regard critique sur la composition d'une image. Que ce soit dans un cadre scolaire, associatif ou événementiel, PLAN C. propose une initiation active à l'univers de la réalisation, où l'on apprend en jouant, caméra ou smartphone à la main.

À partir de 8 ans.

Nombre maximum de jeunes : 40

Durée : 2h minimum.



Réalisation de court-métrage ou de web série

CinéLigue propose d'accompagner des jeunes de 12 à 17 ans, par groupes de 12 participants maximum, dans la découverte du cinéma et de l'audiovisuel à travers la réalisation collective d'un court métrage ou d'une mini-série de fiction.

De l'écriture au montage, en passant par le casting, les repérages et le tournage, les participants sont invités à expérimenter concrètement les différentes étapes de fabrication d'un film. Encadrés par des professionnels, ils découvrent les métiers et les techniques du cinéma tout en prenant progressivement part aux différentes responsabilités nécessaires à la réalisation d'un projet audiovisuel.

Devant comme derrière la caméra, chacun peut trouver sa place : imaginer une histoire, écrire un scénario, jouer un personnage, cadrer une image, prendre le son, mettre en scène ou encore participer au montage. L'atelier favorise ainsi l'expression personnelle, l'écoute et la coopération, tout en permettant aux jeunes de développer leur créativité et leur autonomie.

À partir de leurs propres idées, réunies autour d'une thématique éventuellement définie en amont, les participants construisent ensemble un projet qui leur ressemble. Ils apprennent à transformer une idée en récit, puis un récit en images, en découvrant les contraintes et les choix qui font partie du processus de création audiovisuelle.

L'atelier permet ainsi de parcourir l'ensemble des étapes de réalisation d'un film : écriture, préparation, casting, repérages, tournage, montage et diffusion. Cette approche pratique permet aux jeunes de mieux comprendre le langage cinématographique tout en faisant l'expérience concrète d'une création collective.

Une restitution publique du court métrage ou de la mini-série peut également être organisée à l'issue de l'atelier. Projection, rencontre avec les participants ou diffusion dans un lieu culturel : cette dernière étape vient valoriser le travail accompli et offrir aux jeunes l'occasion de présenter leur création à un public.

Plus qu'une simple initiation aux techniques du cinéma, cet atelier propose une véritable expérience de création collective, dans laquelle les jeunes deviennent tour à tour auteurs, acteurs et techniciens de leur propre film

À partir de 12 ans.

Nombre maximum de jeunes : 12

Durée : de 2 à 10 demi-journées

Besoins : salle avec table et chaises, des décors intérieurs et extérieurs accessibles.



Bruitage

Cet atelier propose une immersion ludique dans l'univers sonore du cinéma, à la rencontre des différentes familles de sons: dialogues, musiques, ambiances et bruitages. À travers des jeux d'écoute et de manipulation, les participants découvrent comment le son contribue à créer l'émotion, à renforcer l'action et à faire exister l'image.

L'atelier met particulièrement l'accent sur le métier de bruiteur, cet artisan de l'ombre qui reproduit, avec une étonnante créativité, les sons du quotidien comme ceux des scènes les plus spectaculaires.

En manipulant divers objets et matériaux, les jeunes expérimentent eux-mêmes les techniques du bruitage et réalisent, en direct, la bande-son d'une courte séquence de film. Un moment interactif et sensoriel, pour comprendre que le cinéma, c'est aussi une affaire d'oreilles... et d'imagination !

À partir de 6 ans.

Nombre maximum de jeunes : 30

Durée : 2h minimum.

Doublage

Dans cet atelier, les participants prêtent leur voix à des personnages de cinéma ! Après une brève découverte du doublage, ils s'exercent à synchroniser leur interprétation avec les images d'une courte scène. Une expérience ludique et expressive pour explorer le jeu d'acteur derrière le micro.

À partir de 8 ans.

Nombre maximum de jeunes : 12

Durée : 1h30 minimum.

un atelier en collaboration avec l'Association des Cinémas Itinérants





Découverte des effets spéciaux

Un plongeon dans l'univers fascinant des effets spéciaux au cinéma à travers un atelier ludique et interactif. De l'ingéniosité artisanale de Georges Méliès, pionnier du trucage au début du XXe siècle, jusqu'à l'utilisation généralisée du fond vert et des images de synthèse dans les productions contemporaines, cette séance propose un voyage à travers l'histoire et les techniques des effets spéciaux.

À l'aide d'extraits de films, de démonstrations et d'expériences concrètes, les participants découvrent comment illusion, trucage et technologies se combinent pour créer la magie du grand écran. L'atelier se poursuit par une initiation pratique, où les jeunes sont invités à expérimenter eux-mêmes quelques effets simples, à manipuler des accessoires et à se glisser dans la peau de créateurs d'illusion.

Un moment de découverte captivant pour comprendre les coulisses du cinéma... et en devenir, l'espace d'un instant, les apprentis réalisateurs.

À partir de 8 ans.

Nombre maximum de jeunes : 12

Durée : 2h minimum.



Atelier Affiche

À quoi sert une affiche de cinéma ? Quels messages doit-elle transmettre en un clin d'œil ? Quelles sont les règles (et les libertés) de sa composition ? Après une introduction ludique et interactive pour décrypter les codes de l'affiche cinématographique, les participantes seront invitées à imaginer leur propre visuel.

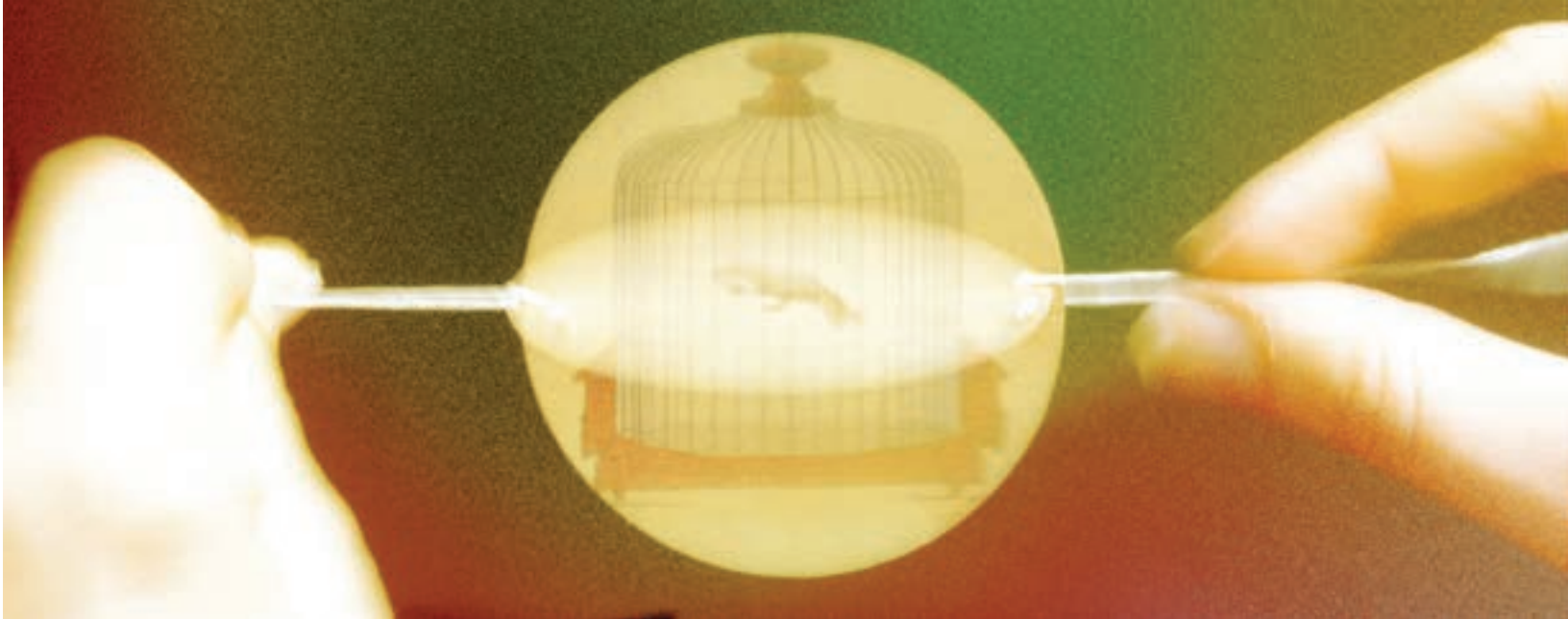
Par petits groupes, ils créeront une affiche originale sur tablettes lumineuses pour un rendu esthétique et visuel percutant à partir de formes et d'éléments prédécoupés, en relevant plusieurs contraintes créatives : genre du film, ambiance à restituer, composition graphique...

Un atelier visuel, collaboratif et ludique, qui permet de s'initier à l'univers de la communication visuelle tout en stimulant l'imagination.

À partir de 6 ans.

Nombre maximum de jeunes : 20

Durée : 1h30



Pré-cinéma

Avant le cinéma, il y avait les jouets optiques ! Bien avant les premières projections des frères Lumière, de nombreuses découvertes et inventions ont permis de comprendre comment notre œil perçoit le mouvement et comment des images fixes peuvent donner l'illusion d'être animées.

À travers une découverte ludique de l'histoire du pré-cinéma, les participants manipulent différents jouets optiques et expérimentent leurs mécanismes : thaumatrope, flipbook, zootrope et autres dispositifs qui ont progressivement ouvert la voie au cinéma.

En fonction de leur âge, ils peuvent également fabriquer leur propre jouet optique et expérimenter à leur tour la création d'images en mouvement.

Une façon de découvrir comment, par une accumulation de découvertes optiques, d'inventions et d'expérimentations, s'est peu à peu construite la magie du cinéma.

À partir de 4 ans.

Durée : à partir de 1h30



Suédage

L'atelier de suédage invite les participantes à recréer une scène culte de film... avec les moyens du bord et beaucoup d'imagination ! Inspiré du concept popularisé par le film *Soyez sympas, rembobinez* de Michel Gondry, le suédage consiste à rejouer et retourner une séquence de film ou une bande annonce en version artisanale, décalée et souvent hilarante.

L'atelier se déroule en plusieurs étapes :

Choix de la scène à reproduire, découpage des plans, fabrication des accessoires et détournement d'objets du quotidien et surtout le Tournage «fait maison» avec les moyens du bord.

Accessible à tous, l'atelier met l'accent sur la créativité, le sens de l'image, l'autodérision et l'esprit d'équipe. Aucun prérequis technique n'est nécessaire : ici, c'est l'inventivité qui prime !

À partir de 10 ans.

Nombre maximum de jeunes : 12

Durée : 8h minimum.

Besoins : des table, des chaises, de déguisements, d'accessoires, ...



Vidéo 360°

À travers l'utilisation d'une caméra 360°, les participants découvrent une autre manière de penser et de réaliser une vidéo. C'est le spectateur qui choisit où regarder, ce qui transforme la façon d'écrire et de mettre en scène une histoire.

Par petits groupes, ils imaginent et réalisent une courte fiction en plaçant la caméra au cœur de l'action. Cette contrainte les amène à repenser la narration, les déplacements des personnages et la manière de guider le regard du spectateur.

De l'écriture à la réalisation, ils expérimentent les différentes étapes de création d'une séquence et découvrent comment les contraintes de la vidéo 360° peuvent devenir de véritables outils de créativité.

Une fois réalisées, les séquences sont visionnées avec des lunettes adaptées, permettant à chacun de découvrir les créations des différents groupes en immersion.

Un atelier ludique et collectif pour découvrir les bases de la réalisation audiovisuelle et expérimenter une nouvelle manière d'écrire, de mettre en scène et de raconter une histoire.

À partir de 12 ans.

Nombre maximum de jeunes : 10

Durée : 2h

un atelier créé en partenariat avec l'Association des Cinémas Itinérants





Découverte du cinéma d'animation

CinéLigue vous propose trois ateliers pour vous initier au cinéma d'animation.

Ces ateliers vous invitent à explorer les coulisses du cinéma d'animation à travers trois expériences ludiques et créatives, adaptées à tous les âges (à partir de 6 ans)

Chaque atelier peut être proposé indépendamment des autres, tout en formant un parcours complet pour découvrir la magie du mouvement image par image !

Atelier de découverte du cinéma d'animation

C'est quoi l'animation ? Comment crée-t-on un dessin animé ? Quelles sont les grandes techniques ?

Cet atelier propose une initiation simple et captivante à l'art de l'animation. Les enfants visionnent de courts extraits illustrant différentes techniques (dessin animé, stop motion, 3D...) pour comprendre comment naît l'illusion du mouvement.

En seconde partie, chaque participant fabrique son propre zootrope, un jouet optique inventé en 1834, et repart avec sa création — un petit morceau d'histoire du cinéma !

Atelier d'Objets animés

Cet atelier propose une première immersion dans le cinéma en stop motion, où les objets prennent vie sous les yeux des enfants. Après une brève introduction, chacun choisit un jouet ou une figurine à animer.

Guidés par l'intervenante, les participants créent une courte séquence animée image par image, visible en direct sur un écran ou un vidéoprojecteur.

Une expérience à la fois technique et magique, qui développe patience, observation et émerveillement !

Atelier Mini-boucle en 2D

Après une présentation du cinéma d'animation en 2D, accompagnée d'exemples et d'images de coulisses, les enfants réalisent ensemble une boucle animée de 2 à 3 secondes.

Chaque participant colorie une image de la séquence selon un code couleur commun, en utilisant sa propre technique (crayon, feutre, pastel, peinture...).

Les images sont ensuite photographiées et assemblées permettant à tous de découvrir le résultat final : une petite création collective pleine de vie et de couleurs !

Pour plus d'information: nous contacter .



Pixilation

La pixilation est une technique de film d'animation qui repose sur le principe même du cinéma : créer l'illusion du mouvement en faisant défiler une succession d'images fixes.

En introduction de l'atelier, les participants découvrent comment cette illusion du mouvement a progressivement donné naissance au cinéma. À travers différents jouets optiques, ils expérimentent les premières inventions qui permettaient déjà de faire apparaître du mouvement à partir d'images fixes. Thaumatrope, zootrope, praxinoscope... ces objets n'auront bientôt plus de secrets pour eux !

Les participants passent ensuite de la théorie à la pratique en expérimentant eux-mêmes la décomposition du mouvement. Par petits groupes, ils imaginent de courtes séquences et les réalisent image par image en utilisant la technique de la pixilation.

Déplacements impossibles, objets qui semblent se déplacer seuls, corps qui apparaissent ou disparaissent, transformations et situations décalées : la pixilation permet de jouer avec le réel et de créer des effets surprenants, simplement en photographiant chaque étape du mouvement.

Une manière ludique et créative de comprendre les principes fondamentaux de l'animation et du cinéma, tout en développant l'imagination, la coopération et le sens de la mise en scène.

À partir de 6 ans. Nombre maximum de jeunes : 12

Durée : 2h minimum.

Besoins : une salle pour visionner et de l'espace pour créer.



Mes premiers pas de photographe

Pour les tout-petits aussi, la photographie peut devenir un formidable terrain de jeu ! Munis d'un appareil photo adapté, les enfants partent à la découverte de leur environnement et apprennent à regarder ce qui les entoure autrement.

À travers de petites missions de « cherche et trouve », ils sont invités à photographier des couleurs, des formes, des objets, des détails ou encore des choses étonnantes. Chacun prend le temps d'observer, de choisir ce qu'il souhaite photographier et de composer son image à sa manière.

Une première expérience de la photographie, ludique et accessible, qui développe l'observation et la créativité tout en laissant une grande place à l'imagination. Chaque image est l'occasion de découvrir le monde à travers le regard des enfants.

À partir de 3 ans.

Nombre maximum de participants: 10

Durée : 1h



La magie de la projection

Et si les images pouvaient apparaître comme par magie ?

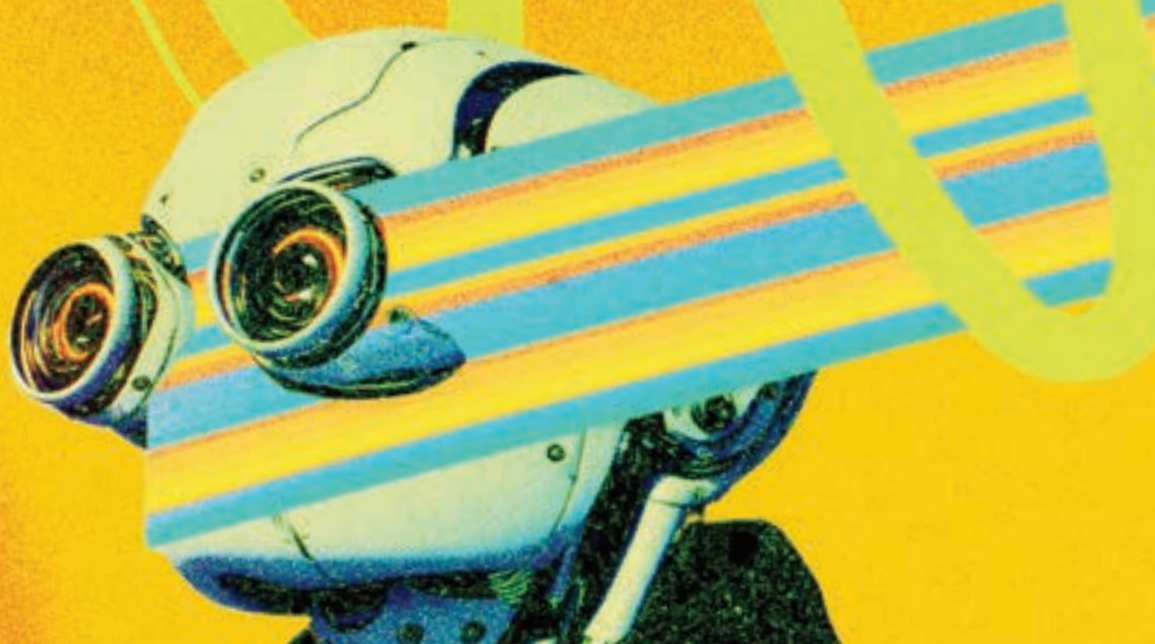
Dans cet atelier destiné aux tout-petits, les enfants partent à la découverte du monde merveilleux de la projection. Ils observent, manipulent et expérimentent autour de la lumière et des images : découverte d'un véritable projecteur de cinéma, jeux pour « attraper » les images, théâtre d'ombres, silhouettes et formes qui prennent vie sur l'écran...

Une première approche ludique et sensorielle du cinéma, où la lumière devient un terrain de jeu et où chacun peut laisser libre cours à son imagination.

À partir de 3 ans.

Nombre maximum de participants: 10

Durée : 1h



Intelligence artificielle

un atelier proposé par



En 2024, grâce à un soutien de la DRAC Hauts-de-France, l'ARCI HdF a pu monter un atelier autour de l'intelligence artificielle avec un jeu de société sur la conception d'un modèle d'intelligence artificielle.

L'intelligence artificielle prend une place de plus en plus grande dans notre environnement de tous les jours : réseaux sociaux, smartphones, voitures autonomes, prévisions météo, santé... Et l'arrivée des intelligences artificielles génératives (ChatGpT, MidJourney, Mistral...) posent encore de nouvelles questions sur notre rapport à la technologie. Comment marchent ces modèles d'IA, comment détecter les textes et images générées par ordinateur, quelles sont les entreprises qui les conçoivent ? Autant de questions autour desquelles discuter pour comprendre les innovations que l'IA apporte mais aussi quelles précautions prendre face à elle.

Déroulement de l'atelier :

Comment fonctionnent les modèles d'intelligences artificielles génératives

Jeu de société autour de la création d'un modèle d'intelligence artificielle.

Prévention sur les différents usages

L'intelligence artificielle et le cinéma, quels sont les enjeux ?

L'intelligence artificielle et les fake news, comment reconnaître les images générées par intelligence artificielle ?

À partir de 12 ans.

Nombre maximum de jeunes : 12



Réalité virtuelle

un atelier proposé par



Les nouveaux outils technologiques ne cessent d'évoluer. Avec cet atelier l'ARCI propose aux jeunes de découvrir des casques de réalité virtuelle. Par une approche à la fois ludique et pédagogique, les participants sont amenés à tester les casques grâce à des jeux sélectionnés par notre équipe. Puis nous discutons des thématiques abordées et du potentiel de ces nouvelles pratiques.

Pour ne pas rater le train de la technologie, nous avons conçu ces ateliers afin de découvrir et sensibiliser sur ces outils plein de promesses que sont les casques de réalité virtuelle. En rapport avec les jeux, les stagiaires en apprendront plus sur l'histoire de l'art, sur l'importance de savoir bien communiquer, sur la coopération et sur le handicap. Après chaque séance de jeu, un débriefing permet aussi de revenir sur l'expérience et d'orienter les jeunes dans l'apprentissage des nouvelles images et technologies.

Déroulement de l'atelier :

Présentation générale des casques de réalité virtuelle puis test de deux jeux sélectionnés parmi trois.

Tilt brush jeu de peinture en 3D, les stagiaires devront réaliser une œuvre d'art collaborative.

Notes on Blindness une expérience proposée par ARTE dans lequel le joueur est plongé dans la vie d'une personne malvoyante

Keep talking and nobody explodes met en scène un des joueurs comme désamorceur d'une bombe, tandis que les spectateurs doivent le guider

À partir de 11 ans.

Nombre maximum de participants: 10



Citoyenneté numérique

un atelier proposé par



La citoyenneté numérique est une thématique large et importante à aborder avec les jeunes. Toujours avec une approche ludique pour que les participants puissent passer un bon moment, nous abordons de nombreux sujets à partir d'images, de clip, d'une série, d'un jeu/quizz et, surtout, des pratiques numériques des jeunes.

À partir de 12 ans pour 15 personnes maximum

Nous sommes aujourd'hui dans une société hyperconnectée et dont le flux de l'information semble être sans fin. Le statut de citoyen doit ainsi évoluer vers le numérique et faire face à de nouveaux problèmes sociétaux, que ce soit le cyberharcèlement, les droits sur internet, la protection de la vie privée en ligne, le respect de la création, ou encore l'utilisation raisonnée des écrans...

Déroulement de l'atelier :

Trois formules possibles

Formule N°1 Durée : 2H

Une partie théorique pour découvrir ou approfondir la notion de citoyenneté numérique et ses fondements,

Une partie échange sur les pratiques des réseaux sociaux,

Une partie analyse d'images et vidéos

Une partie jeu sur les chiffres du monde numérique.

Formule N°2 Durée : 3H

Déroulement similaire à la formule n°1

Focus supplémentaire sur le Cyber-harcèlement avec le visionnement de la web-série régionale "Stalk"

Formule N°3 Journée entière (2x 2H30)

Déroulement similaire aux formules n°1 et n°2

Une partie sur l'histoire du numérique et de ses objets.

Une partie jeu de rôle type loup-garou sur les pratiques des réseaux sociaux.

À partir de 12 ans.

Nombre maximum de participants: 15



Stéréotypes de genre à l'écran

un atelier proposé par



Les femmes et les minorités de genre sont souvent sous-représentées au cinéma. Quand ce n'est pas le cas, les images produites tendent à véhiculer des stéréotypes. Ces images normatives et idéalisées infusent nos imaginaires et peuvent engendrer des comportements discriminants.

A partir d'exemples tirés de films et de séries, cet atelier vise à déconstruire ces stéréotypes par la transmission de notions clés et l'analyse critique des images. Les élèves réfléchiront aux représentations différenciées des personnages féminins et masculins et au regard que la mise en scène porte sur eux.

L'atelier proposera ensuite aux élèves de questionner ces images par la pratique. Ils seront invités à réécrire des remakes de scènes de films et à les tourner, les clichés en moins !

ATELIER THÉORIQUE ET ANALYSE DE SÉQUENCE Durée: 2h

Discussion autour des notions clés d'inégalités (stéréotypes de genre, rôles genrés, patriarcat, sexisme)
Appréhension ludique d'outils d'analyse d'image pour mettre en avant les représentations sexistes des personnages féminins à l'écran (Test de Bechdel, male gaze).
Mise en application : quizz et analyses de séquences

Nombre maximum de participants: 25

ATELIER THÉORIQUE ET ANALYSE DE SÉQUENCES + ATELIER PRATIQUE Durée: 4h30

Remake des séquences de films, les stéréotypes en moins !
Réécriture des dialogues
Recréation d'un story board en changeant les mouvements de caméra problématiques
Initiation à la prise de vue et au tournage

Nombre maximum de participants: 15

À partir de 13 ans.



Médias & fake news

un atelier proposé par



À partir d'un escape game itinérant animé par nos soins, les participant·e·s à l'atelier sont invités à démonter une fake news propagée sur les réseaux sociaux. Après cette partie ludique, nous discutons ensemble de notre rapport à l'information, des sources de confiance, des nouveaux enjeux numériques des médias et de toutes les thématiques qui peuvent intéresser les jeunes !

L'arrivée du numérique a marqué un changement majeur dans notre société actuelle et dans nos usages quotidiens. La désinformation, avec le développement des théories du complot et conspirationnistes, des rumeurs, fake news, infox, nous détournent vers des chemins trompeurs ou à l'inverse, nous amènent à perdre confiance, voire rejeter les médias, les administrations, les sciences et la classe politique. C'est cet ensemble de valeurs qui nous motivent à mettre en place une éducation aux médias et à l'information auprès des jeunes générations.

Escape Game Traqueur D'Infox durée : 1/2 journée

- Mise en place de l'Escape Game dans vos locaux
- Débriefing et explication post-activité
- Activité ludique « Moustique mystère »
- Jeu en ligne « géo ado »
- Les images générées par l'intelligence artificielle, comment les débusquer ?

Réalisations vidéo durée: deux Journées ou quatre demi-journées

- Étude des codes des médias
- Écriture d'une information
- Réalisation d'une production audiovisuelle de fausse information

À partir de 12 ans.

Nombre maximum de participants : 15



Séries contre les discriminations

un atelier proposé par



Un des premiers ateliers monté par l'association, il a été éprouvé et a toujours autant de succès ! À partir d'épisodes des Simpson ou de South Park, nous revenons sur les thématiques sociales abordées ainsi que sur l'histoire et les enjeux du média séries.

À partir de 9 ans pour 15 personnes maximum

L'objectif de l'atelier est de sensibiliser les jeunes à regarder les séries autrement, en découvrant ce qu'elles apportent en terme de culture générale. Nous laissons les jeunes s'exprimer quant aux débats que les épisodes peuvent engendrer. Nous observons aussi les différentes techniques d'animation entre les épisodes selon l'époque et discutons autour de la construction de la narration. Nous pouvons aussi proposer aux partenaires locaux de parler de leurs fonds séries si l'atelier se passe en médiathèque.

Déroulement de l'atelier :

Choisir deux thématiques parmi les cinq abordées dans les épisodes que nous avons sélectionnés

- Lutte contre le racisme
- Lutte contre la Haine anti-LGBTQI+ & Culture LGBTQI+
- Sexisme, féminisme & Réseaux sociaux
- Malbouffe & corruption dans les concours à la télé
- Égalité Homme-Femme et construction de genre

Comment se passe l'atelier ?

Une partie discussion sur les séries que les jeunes regardent, comment ils les regardent et l'intérêt qu'ils y portent.

Une partie prévention sur les écrans, l'addiction et les contenus, adaptés ou non à leurs âges.

Une partie analytique sur les personnages des Simpson et de South Park et le lien avec notre société contemporaine.

Visionnage de deux épisodes des Simpson et/ou de South Park.

Retour sur les critiques sociales et sociétales des deux épisodes en abordant les thématiques choisies.

Retour sur les références politiques et culturelles des deux épisodes.

À partir de 13 ans.

Nombre maximum de participants: 15

Réseau régional d'éducation populaire, Cinélique Hauts-de-France permet l'accès au cinéma pour tous.

Projections, ateliers de réalisation, débats, éducation aux images : nous accompagnons des communes rurales ou périurbaines dans leurs projets culturels et luttons, par le cinéma, contre l'isolement social et cherchons à créer des occasions de rencontres et de vivre ensemble.

Contacts

Cinélique Hauts-de-France

✱ **Benjamin KINTS**

Coordinateur du Pôle Ateliers de pratiques artistiques

bkints@cineligue-hdf.org / 03 20 58 14 51 - 07 75 79 01 77

✱ **Golnaz Moghaddam**

Intervenante cinéma

gmoghaddam@cineligue-hdf.org / 03 20 58 14 51

Association régionale des cinémas itinérants

✱ **Simon Janot**

Coordinateur de l'ARCI

simon.janot@arci-hdf.org / 06 50 55 33 90

✱ **Alex Barrier**

Médiateur cinéma

alex.barrier@arci-hdf.org / 06 60 71 42 89

