



ARCi
CATALOGUE D'ATELIERS

SOMMAIRE

AUTOUR DES SÉRIES

AUTOUR DES JEUX VIDÉOS

AUTOUR DE LA CYBERCITOYENNETÉ

AUTOUR DES MÉDIAS ET DE
L'INFORMATION

AUTOUR DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

AUTOUR DE L'INTELLIGENCE
ARTIFICIELLE

AUTOUR DE LA PEUR AU CINÉMA

AUTOUR DU DOUBLAGE

AUTOUR DES STÉRÉOTYPES DE GENRE

AUTOUR DES SÉRIES

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose des ateliers de découverte et d'analyse participative autour des Simpson et de South Park pour les pré-ados et ados des Hauts-de-France !

Venez découvrir les dessous des séries et les débats sociaux qu'elles soulèvent !

Temps scolaire et hors temps scolaire.
Dès 9 ans. 15 personnes max.



**POUR PLUS
D'INFORMATIONS :**

SIMON JANOT:

SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG

06.50.55.33.90

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

"CES PETITS BONHOMMES JAUNES SONT LES MEILLEURS AMBASSADEURS DU PETIT ÉCRAN"

POUR QUI ?

Atelier conçu pour un groupe de 15 participants maximum pré-adolescents et adolescents, afin que la discussion et les débats soient fluides. Les ateliers sont adaptés en fonction de l'âge des participants.

PAR QUI ?

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose ces ateliers via ses circuits : CinéLigue HDF dans le Nord et le Pas-de-calais, Ciné Rural 60 pour le département de l'Oise et Ciné pop dans l'Aisne et la Somme.

POURQUOI ?

Sensibiliser les jeunes à regarder les séries autrement, en découvrant ce qu'elles apportent en terme de culture générale. Laisser les jeunes s'exprimer quant aux débats que les épisodes peuvent engendrer. Observer les différentes techniques d'animation entre les épisodes selon l'époque et discuter de la construction de la narration. Proposer aux partenaires locaux de parler de leurs fonds séries si l'atelier se passe en médiathèque.

DÉROULÉ

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.

LES INTERVENANTS PEUVENT VENIR AVEC LEUR PROPRE MATÉRIEL DE PROJECTION : PROJECTEUR, ÉCRAN, ET SYSTÈME SON. CHAQUE ATELIER DURE ENVIRON 2H.

AUTOUR DES JEUX VIDÉOS

Rejoignez notre atelier autour du jeu vidéo ludique et éducatif. Découvrez l'histoire du jeu vidéo, sensibilisez vous à l'addiction aux jeux vidéos, et venez tester les nouvelles productions régionales !

Temps scolaire et hors temps scolaire.
Dès 9 ans. 20 personnes max.



**POUR PLUS
D'INFORMATIONS :**

SIMON JANOT:

SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG

06.50.55.33.90

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

« THE CAKE IS A LIE »

Portal (2007)

POUR QUI ?

Atelier conçu pour un groupe de 20 participants maximum pré-adolescents et adolescents, afin que la discussion et les débats soient fluides. Les ateliers sont adaptés en fonction de l'âge des participants.

PAR QUI ?

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose ces ateliers via ses circuits : CinéLigue HDF dans le Nord et le Pas-de-calais, Ciné Rural 60 pour le département de l'Oise et Ciné pop dans l'Aisne et la Somme.

POURQUOI ?

Dans la famille audiovisuelle, le cinéma est le premier né et les jeux vidéos sont les benjamins, souvent décriés par les parents, très addictifs pour les jeunes. Comme le cinéma, les jeux vidéos ont une histoire, se répartissent en genres différents et ont leurs créations régionales. L'atelier vous permettra de découvrir tout un univers créatif et ses multiples références. Ensuite, à vous de jouer : découverte sur grand écran de jeux créés en région avec une analyse de leurs contenus !

DÉROULÉ

- Rétrospective sur l'histoire du jeu vidéo
- Prévention sur les différents usages
- Parallèle entre le cinéma et le jeu vidéo (quiz)
- Découverte de l'histoire des consoles et des métiers liés aux jeux vidéos
- Test et analyse de productions régionales

LES INTERVENANTS PEUVENT VENIR AVEC LEUR PROPRE MATÉRIEL DE PROJECTION : PROJECTEUR, ECRAN, ET SYSTÈME SON ET DISPOSE DE CONSOLES. CHAQUE ATELIER DURE ENVIRON 2H.

AUTOUR DE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose des ateliers autour de la cybercitoyenneté.

L'identité numérique, les réseaux sociaux, le vivre ensemble sur internet, les droits à l'image ou encore le cyberharcèlement font partie des différents sujets qui seront présentés, tout en faisant un parallèle avec la série régionale "Stalk" de Simon Bouisson (2020)

Temps scolaire et hors temps scolaire
Dès 12 ans. 15 personnes max



**POUR PLUS
D'INFORMATIONS :**

SIMON JANOT:

SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG

06.50.55.33.90

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

POUR QUI ?

Ateliers conçus pour un groupe de 15 adolescents maximum (à partir de 12 ans), afin que la discussion et les débats soient fluides. Les ateliers sont adaptés en fonction de l'âge des participants.

PAR QUI ?

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose ces ateliers via ses circuits : CinéLigue HDF dans le Nord et le Pas-de-calais, Ciné Rural 60 pour le département de l'Oise et Ciné Pop pour l'Aisne et Somme.

POURQUOI ?

Nous sommes aujourd'hui dans une société hyperconnectée et dont le flux d'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.

DÉROULÉ 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 ludique sur les chiffres du monde numérique

FORMULE N°2

DURÉE : 3H

- Déroulé similaire à la formule n°1
- Focus supplémentaire sur le Cyberharcèlement avec le visionnage de la web-série régionale "Stalk"

FORMULE N°3

JOURNÉE ENTÈRE
(DEUX FOIS 2H30)

- Déroulé 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.

LES INTERVENANTS PEUVENT VENIR AVEC LEUR PROPRE MATÉRIEL DE PROJECTION : PROJECTEUR, ÉCRAN, ET SYSTÈME SON.

AUTOUR DES MÉDIAS ET DE L'INFORMATION

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose des ateliers autour de l'éducation aux médias.

La déconstruction de fake news, le développement de la pensée critique et l'acquisition de compétences journalistiques seront au cœur de nos interventions.

Temps scolaire et hors temps scolaire.
Dès 12 ans. 15 personnes max.

**POUR PLUS
D'INFORMATIONS :**

SIMON JANOT:

SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG

06.50.55.33.90

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

POUR QUI ?

Pour les jeunes adolescents à partir de 12 ans. Jusque 10 participants afin de fluidifier le débat et les échanges avec le ou les intervenants.

PAR QUI ?

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose ces ateliers via ses circuits : CinéLigue HDF dans le Nord et le Pas-de-calais, Ciné Rural 60 pour le département de l'Oise et Ciné pop dans l'Aisne et Somme

POUR QUOI ?

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 à 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.

DÉROULÉ DE L'ATELIER

Escape Game Traqueur D'Infox (Une demi-journée)	Réalisations vidéo (Deux Journées ou quatre demi-journées)
<ul style="list-style-type: none">• 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 ?	<ul style="list-style-type: none">• Étude des codes des médias• Écriture d'une information• Réalisation d'une production audiovisuelle de fausse information

LES INTERVENANTS PEUVENT VENIR AVEC LEUR PROPRE MATÉRIEL DE PROJECTION : PROJECTEUR, ECRAN, ET SYSTÈME SON. ILS METTENT ÉGALEMENT À DISPOSITION LE MATÉRIEL DE TOURNAGE.

AUTOUR DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose des ateliers de découverte ludiques autour de la réalité virtuelle.

Laissez-vous guider par votre imagination, votre logique et votre sens du travail d'équipe dans cet atelier en 2 parties.

Temps scolaire et hors temps scolaire
Dès 11 ans. 10 personnes max.



**POUR PLUS
D'INFORMATIONS :**

SIMON JANOT:

SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG

06.50.55.33.90

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

POUR QUI ?

Pour les jeunes adolescents à partir de 11 ans. Jusqu'à 10 participants afin de fluidifier le débat et les échanges avec le ou les intervenants.

PAR QUI ?

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose ces ateliers via ses circuits : CinéLigue HDF dans le Nord et le Pas-de-Calais, Ciné Rural 60 pour le département de l'Oise et Ciné pop dans l'Aisne et Somme

POUR QUOI ?

Pour ne pas rater le train de la technologie, cet atelier a été conçu pour découvrir et sensibiliser les parents aux outils pleins de promesses que sont les casques de réalité virtuelle. En rapport avec les jeux, les participants en apprendront plus sur l'histoire de l'art, l'importance de savoir bien communiquer, la coopération et 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.

DÉROULÉ

TROIS FORMULES POSSIBLES

TILT BRUSH

JEU DE PEINTURE EN 3D, LES PARTICIPANTS 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 QUI DOIVENT DÉSAMORCER UNE BOMBE, TANDIS QUE LES SPECTATEURS DOIVENT LE GUIDER

GADGETEER

LES PARTICIPANTS PRENDRONT LE RELAI POUR CRÉER UNE RÉACTION EN CHAÎNE LUDIQUE ET SPECTACULAIRE.

LES INTERVENANTS PEUVENT VENIR AVEC LEUR PROPRE MATÉRIEL DE PROJECTION : PROJECTEUR, ÉCRAN, ET SYSTÈME SON ET METTENT À DISPOSITION LES CASQUES DE RÉALITÉ VIRTUELLE. CHAQUE ATELIER DURE ENVIRON 2H.

AUTOUR DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose des ateliers ludiques et pédagogiques autour de l'Intelligence Artificielle.

Elle prend de plus en plus de place dans nos vies et pourtant, nous la comprenons mal. Qu'est-ce qu'il se cache derrière cette technologie ? Découvrez-le grâce à un jeu de société développé pour l'atelier.

Dès 12 ans. 12 personnes max.



POUR PLUS D'INFORMATIONS :

ALEX BARRIER:

ALEX.BARRIER@ARCI-HDF.ORG

06.60.71.42.89

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

POUR QUI ?

Ateliers conçus pour un groupe de 4 à 12 adolescents maximum (à partir de 12 ans) afin que la discussion et les débats soient fluides.

PAR QUI ?

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants propose ces ateliers via ses circuits : CinéLigue HDF dans le Nord et le Pas-de-calais, Ciné Rural 60 pour le département de l'Oise et Ciné pop dans l'Aisne et la Somme

POUR QUOI ?

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 les précautions à prendre face à elle.

DÉROULÉ

- 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 ?

LES INTERVENANTS PEUVENT VENIR AVEC LEUR PROPRE MATÉRIEL DE PROJECTION : PROJECTEUR, ECRAN, ET SYSTÈME SON. CHAQUE ATELIER DURE ENVIRON 2H.

AUTOUR DE LA PEUR AU CINÉMA

ATELIER EN COLLABORATION AVEC CINELIGUE

CinéLigue Hauts de France et l'Association Régionale des Cinémas Itinérants proposent un atelier sur la peur au cinéma, à destination des adolescents et pré-adolescents des milieux ruraux et péri-urbains des Hauts-de-France.

Nous avons tous été marqués ou dérangés par des images ou des scènes effrayantes et avoir peur au cinéma fait partie des émotions fortes que l'on recherche. Le cinéma d'épouvante et d'horreur fascine et attire l'attention des 12/25 ans.

L'atelier proposé leur permettra de comprendre les mécanismes de la peur utilisés dans les films, en passant par les plus faciles (faire sursauter à coup de jumpscars incessants) aux plus subtils (créer une atmosphère dérangeante ancrée dans la vie quotidienne des personnages).

Temps scolaire et hors temps scolaire
Dès 12 ans. 15 personnes max

POUR PLUS D'INFORMATIONS :

SIMON JANOT:

SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG

06.50.55.33.90



PRÉSENTATION DE L'ATELIER

POUR QUI ?

Ateliers conçus pour un groupe de 10 à 15 adolescents maximum (à partir de 12 ans) afin que la discussion et les débats soient fluides.

PAR QUI ?

CinéLigue-HdF et l'ARCI-HdF proposent ces ateliers en priorité aux points des circuits itinérants de CinéLigue-HdF (pour le Nord et le Pas-de-Calais), de Ciné Rural 60 (pour l'Oise) et Ciné pop (pour l'Aisne et la Somme).

POURQUOI ?

Le cinéma d'épouvante est très apprécié et consommé massivement par les jeunes. Mais ils ne connaissent pas toujours les classiques du genre et n'ont pas forcément l'occasion de découvrir les dernières sorties. Après avoir visionné des bandes annonces, les participants choisiront le film à projeter parmi une large sélection d'œuvres classiques et contemporaines de nationalités différentes. À eux ensuite d'organiser la projection qui leur ressemble et de communiquer pour que le public soit au rendez-vous. Pour ce faire ils bénéficieront d'éléments théoriques sur les enjeux de programmation, l'animation de séance et la communication.

DÉROULÉ

LA SÉANCE DEVRA ÊTRE PROGRAMMÉE DANS UN INTERVALLE DE DEUX À QUATRE SEMAINES APRÈS LA PREMIÈRE PARTIE DE L'ATELIER, POUR LAISSER LE TEMPS AUX JEUNES DE SE PRÉPARER AU MIEUX.

ATELIER DE PROGRAMMATION (2H)

Les jeunes créent un événement cinéma en choisissant un film parmi une sélection qui leur sera présentée. Ils seront amenés à assurer la partie communication (réseaux sociaux, affiches, etc...) et à préparer l'animation (accueil, présentation, retour sur le film). Les intervenants les accompagnent et les conseillent tout au long du processus.

ACCOMPAGNEMENT DE LA SÉANCE

Présentation puis projection du film choisi, suivies d'une animation et d'un échange avec le public. L'évènement est organisé et animé par les jeunes, nous prenons en charge la partie technique de la projection. Les places des jeunes ayant participé à l'atelier sont offertes par l'ARCI-HdF.

LES INTERVENANTS PEUVENT VENIR AVEC LEUR PROPRE MATÉRIEL DE PROJECTION : PROJECTEUR, ÉCRAN, ET SYSTÈME SON.

AUTOUR DU DOUBLAGE AU CINÉMA

Quand on regarde un film d'animation, tout est fait pour nous faire oublier les coulisses de la conception sonore et nous immerger dans le monde de la fiction. Pourtant, les voix ont une importance majeure dans la construction des personnages. Que serait Homer Simpson sans la voix française de Philippe Peythieux, et comment ferait Bruce Willis sans Patrick Poivey !

En réalité, le doublage est aussi un véritable domaine en soi, avec son histoire et ses évolutions techniques. Il est le fruit d'un travail de longue haleine d'acteurs et d'actrices, qui grâce à des méthodes bien précises donnent vie aux personnages des dessins animés de votre enfance.

Ainsi, grâce à cet atelier, les élèves pourront s'initier aux enjeux historiques et techniques du doublage. Ensuite, ils choisiront un film parmi une sélection, et tenteront de synchroniser leurs voix au bon moment sur une séquence. Ils pourront ensuite repartir avec leur version doublée de l'extrait.

Dès 12 ans. 10 personnes max.



**POUR PLUS
D'INFORMATIONS :**

SIMON JANOT:

SIMON.JANOT@ARCI-HDF.ORG

06.50.55.33.90

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

POUR QUI ?

Ateliers conçus pour un groupe de 10 adolescents maximum (à partir de 12 ans), afin que la discussion et la pratique soient fluides. Les ateliers sont adaptés en fonction de l'âge des participants.

PAR QUI ?

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants a imaginé l'atelier. Ces ateliers sont disponibles via les trois circuits : CinéLigue HDF dans le Nord et le Pas-de-calais, Ciné Rural 60 pour le département de l'Oise et Ciné pop dans l'Aisne et la Somme.

POURQUOI ?

Parler de doublage, c'est s'intéresser à l'histoire du cinéma, aux bonimenteurs de cinéma, au passage du muet au parlant et aux studios de doublage modernes. L'atelier est pensé pour être ludique et participatif. En prêtant leur voix à des personnages de films d'animation, les élèves s'imprègnent des notions apprises dans la première partie. Ils explorent les notions de jeu d'acteur, d'interprétation et de synchronisation vocale tout en se familiarisant avec le matériel technique. A travers cet exercice pratique, ils travaillent leur confiance en eux, leur expression orale et leur sens de l'écoute.

DÉROULÉ

PRÉSENTATION THÉORIQUE - 45 MIN

- Point sur l'histoire du doublage
- Découverte des différents métiers
- Appréhension des différentes techniques de doublage

ATELIER PRATIQUE - 1H15 MIN

- Choix d'une séquence parmi une pré-sélection
- Découverte du matériel
- Entraînement au doublage
- Enregistrement
- Restitution du résultat

LES INTERVENANTS PEUVENT VENIR AVEC LEUR PROPRE MATÉRIEL DE PROJECTION : PROJECTEUR, ÉCRAN, ET SYSTÈME SON ET DISPOSENT DE TOUT LE MATÉRIEL TECHNIQUE POUR L'ATELIER PRATIQUE.

AUTOUR DES STÉRÉOTYPES DE GENRE À L'ÉCRAN

ATELIER EN COLLABORATION AVEC CINÉ RURAL 60

Les femmes 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 !

Temps scolaire ou hors temps scolaire.
Dès 13 ans.

POUR PLUS D'INFORMATIONS :

ARCI-HDF:

alex.barrier@arci-hdf.org

06.60.71.42.89

Cine Rural 60:

nolwenn.bergere@cineRural60.com

03.44.48.37.30



PRÉSENTATION DE L'ATELIER

POUR QUI ?

Atelier conçu pour un groupe de 15 adolescents maximum (à partir de 13 ans), afin que la discussion et la pratique soient fluides. Les ateliers sont adaptés en fonction de l'âge des participants.

PAR QUI ?

L'Association Régionale des Cinémas Itinérants et Ciné Rural 60 ont co-créé l'atelier. Ces ateliers sont disponibles via les trois circuits : CinéLigue HDF dans le Nord et le Pas-de-Calais, Ciné Rural 60 dans l'Oise et Ciné pop dans l'Aisne et la Somme.

POURQUOI ?

Les médias et le cinéma façonnent les imaginaires et nous dictent à travers des choix de représentations normées ce que devrait être un homme ou une femme. L'éducation à l'image est donc un outil essentiel pour lutter contre les stéréotypes et les discriminations liées au genre. Elle permet d'outiller les participants pour décrypter les images qui les entourent, et porter un regard critique sur leurs consommations personnelles. L'atelier met aussi en avant l'importance de construire de nouveaux récits pour renouveler les imaginaires et promouvoir la diversité !

DÉROULÉ

ATELIER THÉORIQUE ET ANALYSE DE SÉQUENCES - 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

MAX 25 ÉLÈVES/ UNE CLASSE

ATELIER THÉORIQUE ET ANALYSE DE SÉQUENCES - 2H

+

ATELIER PRATIQUE - 2H30

- 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

MAX 15 ÉLÈVES

LES INTERVENANTS PEUVENT VENIR AVEC LEUR PROPRE MATÉRIEL DE PROJECTION : PROJECTEUR, ÉCRAN, ET SYSTÈME SON.