camera-etc

STÉRÉ ADO

Créer des images
pour comprendre les médias



Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles et du CSEM

La Maison Blanche de Glain asbl

Maison des Jeunes de Glain

csem

FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

Wallonie

Province de Liège
Culture

Ville de Liège

INTRODUCTION

Et si les jeunes racontaient leur propre histoire ?



Films, séries, publicités, vidéos sur les réseaux sociaux, jeux vidéo… : les jeunes consomment des images quotidiennement. Regarder une vidéo ne signifie pas nécessairement comprendre comment elle a été fabriquée, pourquoi elle nous est montrée de cette manière ou quels effets elle peut produire sur le récepteur. Les contenus audiovisuels ne sont jamais totalement neutres : derrière chaque récit, personnage, cadrage, musique ou montage se trouvent des choix qui peuvent faire rire, émouvoir, inquiéter, convaincre, séduire ou encore influencer notre manière de percevoir une personne, un groupe, une situation, voire le monde.



C'est à partir de ce constat que nous avons imaginé un projet utilisant le **cinéma d'animation** comme **outil d'éducation aux médias** et comme **espace d'expression et de création pour les jeunes**. Ce projet a été porté par l'asbl Camera-etc, en collaboration avec La Maison Blanche et La Maison des Jeunes de Glain, avec le soutien du Conseil Supérieur de l'Education aux Médias de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Onze jeunes de 10 à 14 ans se sont investis dans l'aventure, ont réfléchi à la manière dont ils étaient représentés dans les médias, pour créer ensemble un film intitulé ***Stéréado***, et son making-of, passant progressivement de la position de simple spectateur à celle de spectateur critique, puis d'auteur.





Comprendre les images en les fabriquant

Pour développer un regard critique sur les médias, il est utile de comprendre concrètement comment les images sont construites. Le **cinéma d'animation** se prête particulièrement bien à cette démarche. Contrairement à une prise de vue traditionnelle, chaque mouvement doit être créé, image après image. Le personnage, le décor, le cadrage, la lumière, le rythme, les sons : tout peut être décidé, modifié, expérimenté. Cette dimension rend visibles des mécanismes qui restent parfois difficiles à percevoir lorsqu'on regarde simplement une production terminée.

Au cours du projet, les jeunes ont ainsi découvert plusieurs techniques d'animation, décortiqué le langage audiovisuel, analysé des contenus médiatiques et ont expérimenté les différentes étapes de fabrication d'un film. En devenant eux-mêmes créateurs, ils ont pu faire l'expérience d'une idée essentielle : **raconter, c'est choisir**. Choisir ce que l'on montre et ce que l'on ne montre pas, choisir un personnage et son apparence, choisir un point de vue, choisir un rythme, choisir une musique, choisir les mots que l'on fait entendre ou pas, choisir ce que l'on souhaite faire ressentir ou comprendre au spectateur. Ces choix sont au cœur du storytelling, mais aussi de l'éducation aux médias.

De la représentation à la réflexion critique



Notre projet s'est particulièrement intéressé à la manière dont les adolescent·es sont représenté·es. Les jeunes sont régulièrement confrontés à des images et des discours qui parlent d'eux dans les médias, les publicités, les films, les séries, sur les réseaux sociaux ou encore dans les discours des adultes. Ces représentations peuvent être très diverses, mais elles peuvent aussi **reproduire des stéréotypes** : l'adolescent toujours connecté, toujours sur son téléphone, rebelle, paresseux, consommateur, insouciant, violent, drôle, immature… Mais que pensent les jeunes de ces représentations ? Correspondent-elles à leur réalité ?

Comment se voient-ils eux-mêmes ? Comment pensent-ils être vus par les adultes ? Et surtout, comment pourraient-ils raconter l'adolescence autrement ?



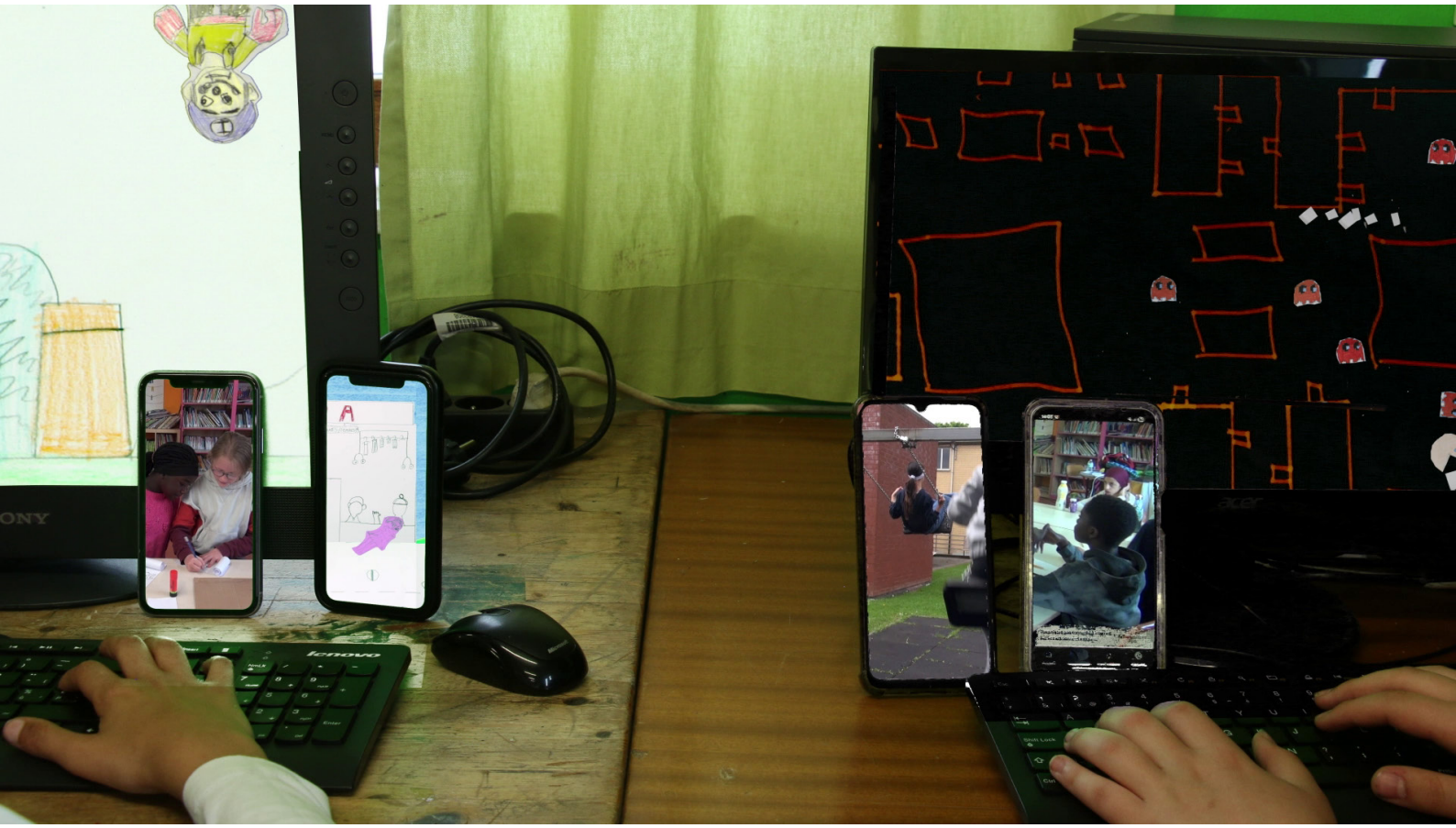
Le projet a donc choisi de **partir de leur parole et de leurs expériences**. Des interviews ont permis de faire émerger leurs représentations de l'adolescence et d'aborder des sujets tels que les loisirs, les jeux vidéo, les réseaux sociaux, les comportements attribués aux adolescent·es ou encore les différences entre générations. Les jeunes n'étaient dès lors plus les personnes dont on parlait : **ils devenaient ceux qui prennent la parole et construisent la représentation**.

À qui s'adresse ce carnet ?

Ce carnet s'adresse aux éducateur·rices, animateur·rices, professionnel·les et enseignant·es, qui souhaitent mener avec des jeunes un projet associant éducation aux médias, expression citoyenne et pratique artistique. Il ne propose pas une recette à reproduire à l'identique, mais plutôt un chemin méthodologique à adapter aux réalités de chaque groupe (âge, taille, envies, compétences, temps disponible, ressources matérielles) qui peut être transposé dans d'autres disciplines (photographie, vidéo, bande dessinée, podcast, théâtre, illustration…). Ce n'est donc pas la technique artistique utilisée qui importe, mais le processus :

OBSERVER → **QUESTIONNER** → **EXPÉRIMENTER** → **RACONTER, CRÉER** → **REGARDER** → **TRANSMETTRE**

À travers ce parcours, nous souhaitons donner aux jeunes la possibilité de comprendre les images qui les entourent, de questionner les représentations qui leur sont proposées et, surtout, de découvrir qu'ils peuvent eux aussi **prendre la parole, raconter leurs histoires et proposer d'autres regards sur le monde**.



CHAPITRE 1
LE PROJET "STÉRÉADO"

1. Porteur et partenaires du projet

Coordonné par l'asbl Camera-etc, ce projet a été mené en collaboration avec La Maison Blanche et la Maison des Jeunes de Glain.

Camera-etc

Fondée en 1979 à Liège, l'asbl Camera-etc est à la fois un Centre d'Expression et de Créativité (CEC) et un Atelier de Production de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Elle développe des projets à la croisée de l'éducation aux médias, de l'expression artistique et de la participation citoyenne, en s'appuyant sur la pratique collective du cinéma d'animation. En parallèle de cette démarche éducative et sociale, Camera-etc est également un Atelier de Production qui accompagne et produit des films d'auteur·rices, en accordant une attention particulière aux écritures singulières et aux artistes émergent·es.

La Maison Blanche

L'asbl La Maison Blanche est une Maison de quartier et une Ecole de devoirs, située à Glain, un quartier populaire de Liège. Depuis plus de 25 ans, l'association s'adresse principalement à un public fragilisé, issu de milieux socio-économiques précaires. Elle accueille des enfants, des adolescents, des jeunes adultes et leurs familles confrontés à diverses formes de vulnérabilité. À travers ses actions socio-éducatives, culturelles et citoyennes, elle touche un public multiculturel, souvent en manque de repères ou de ressources, et agit en soutien aux dynamiques locales pour renforcer le vivre-ensemble et l'autonomie des participants.

La Maison des Jeunes – Centre communal des jeunes de Glain

La Maison des Jeunes – Centre communal des jeunes de Glain a pour objectif de responsabiliser les jeunes et les accompagner à devenir des CRACS (Citoyens Responsables Actifs Critiques et Solidaires). La dynamique de la MJ tourne essentiellement autour de l'accueil, celui-ci se voulant un second foyer, un espace de parole et de liberté où l'enjeu est de rendre les jeunes acteurs tant pour eux-mêmes qu'au sein du groupe et, plus largement, de la société. C'est au travers de cet espace que nous pouvons être à l'écoute de leurs demandes et besoins autour desquels nous articulons nos activités.

Le dispositif s'est construit en deux temps : dix ateliers hebdomadaires suivis d'une semaine de stage. Cette organisation a permis d'installer progressivement les notions et les pratiques, avant de les réinvestir dans une création commune.

2. Découverte théorique et pratique

Les ateliers ont eu lieu les mercredis après-midi dans les studios de Camera-etc. Conçus comme un parcours progressif, alternant découverte, analyse, expérimentation et pratique, ils avaient pour objectif de permettre aux jeunes de **découvrir les principes du cinéma d'animation** tout en leur donnant des **clés pour comprendre les images et les contenus audiovisuels** qui les entourent.



Découverte du cinéma d'animation comme langage

Les premières séances ont commencé par le visionnage et l'analyse de différents contenus (publicité, documentaire, interview, fiction, clip…). Les échanges suivant la projection ont amené les jeunes à **s'interroger sur la fabrication et les effets des films** via les questions suivantes : *Que veut raconter l'auteur ? Qui sont les personnages ? Quel est le point de vue adopté ? Que ressent-on en regardant cette séquence ? Pourquoi ressent-on cela ? Quel message est transmis ? Aurait-on pu raconter la même chose autrement ?*

Cette approche a permis d'introduire progressivement les **notions de storytelling et de point de vue**. Les jeunes ont pu constater qu'un récit résulte toujours de choix de mise en scène et qu'il influence la manière dont le spectateur perçoit une situation.



Comprendre le pouvoir des images

Les ateliers ont ensuite ouvert une **réflexion sur la dimension historique, culturelle et politique des images**. À travers plusieurs exemples issus de l'histoire du cinéma d'animation, les jeunes ont découvert que ce médium avait également été utilisé comme outil de propagande. Ils ont pu observer comment l'animation pouvait servir à transmettre une idéologie, construire une représentation d'un groupe ou d'un adversaire et influencer les opinions. Cette réflexion a été mise en relation avec des formes contemporaines d'influence et avec la notion de **soft power**. Les jeunes ont été invités à réfléchir au rôle des productions audiovisuelles et des grandes industries culturelles dans la diffusion de valeurs, de références et de modèles de société. L'objectif était de les amener à développer un réflexe : **questionner les intentions et les effets des images qu'ils rencontrent quotidiennement**.



Expérimenter différentes techniques

Les jeunes ont également découvert la diversité des techniques du cinéma d'animation : papier découpé, dessin animé, sable, marionnettes, volume, objets animés, pâte à modeler, mixed media, tableau d'épingles ou encore animation numérique. Ces expérimentations leur ont permis de comprendre que la technique n'est pas uniquement une question de savoir-faire. Elle participe également au langage du film. Une même idée peut être racontée avec du papier, de la pâte à modeler, des objets ou du dessin, mais chacune de ces techniques produira une esthétique et des effets différents. Dans ***STÉRÉADO***, on retrouve plusieurs de ces techniques que les jeunes se sont appropriées.



Passer à la réalisation

Après cette phase de découverte, les jeunes ont été accompagnés dans la réalisation d'un mini court métrage. Ils ont traversé différentes étapes du processus de création : recherche d'idées, réalisation d'interviews, storyboard et réflexion sur les plans, fabrication des décors et des personnages, animation image par image, tournage et sonorisation. Les jeunes ont également été sensibilisés au **langage audiovisuel** : cadrage, rythme, montage, composition de l'image et relation entre le son et l'image. Une attention particulière a été accordée à la bande sonore. En comparant différentes versions d'une même scène, ils ont pu expérimenter la manière dont une musique ou un bruitage peut modifier la perception d'une image et les émotions ressenties par le spectateur. La dernière séance a été consacrée à l'enregistrement des voix, des bruitages et des musiques, avec l'utilisation de la voix, d'objets du quotidien, d'accessoires et d'instruments.

À l'issue de ces dix ateliers, chaque jeune avait réalisé un court film original, lui permettant de **mettre en pratique les apprentissages techniques, artistiques et critiques** abordés précédemment.

3. Une semaine de stage pour créer ensemble

Une question comme point de départ : les stéréotypes sur l'adolescence

La thématique du film portait sur la question des **stéréotypes et des représentations de l'adolescence**. Pour commencer, les jeunes ont été invités à parler de leur propre expérience et ressenti. Des interviews ont permis de recueillir leurs paroles et de faire émerger différentes représentations de l'adolescence : loisirs, jeux vidéo, réseaux sociaux, comportements attribués aux jeunes, différences entre générations ou encore catégories dans lesquelles les adolescent·es sont souvent enfermés. La démarche a permis de ne pas imposer aux jeunes une définition de l'adolescence, mais de leur permettre de construire eux-mêmes une réflexion à partir de leurs expériences et de leurs perceptions.

Transformer une parole en image

Cette matière sonore est devenue le point de départ du travail de création. Une fois les interviews montées en bande-son, les jeunes ont cherché comment traduire visuellement les idées qui avaient émergé. Répartis en sous-groupes, ils ont été encouragés à ne pas simplement illustrer littéralement les paroles recueillies, mais à réfléchir à **des symboles, des métaphores et des dispositifs visuels**. Cette étape a été particulièrement riche sur le plan de l'éducation aux médias : les jeunes devaient se demander comment une image pouvait transmettre une idée et quel effet leurs choix produiraient sur le spectateur. Le passage de la parole à l'image leur a ainsi permis de faire l'expérience concrète du storytelling : **comment raconter quelque chose sans nécessairement le dire ?**

Expérimenter, tourner, regarder

Durant la semaine, les jeunes ont réalisé des images dans différentes techniques d'animation. Chaque jour, ils ont visionné les séquences réalisées la veille afin d'ajuster, compléter, évaluer le travail et de discuter collectivement des choix artistiques. En regardant leur propre travail, les jeunes ont ainsi pris de la distance par rapport à leur création pour se placer, à leur tour, dans la position du spectateur.

Les jeunes ont également réfléchi à la **place du son** dans le film. Lors de la conception de la bande-son, ils ont expérimenté différentes manières de fabriquer des sons à partir de leur voix, d'objets du quotidien ou d'instruments. Cette étape a renforcé l'idée que le son ne vient pas simplement accompagner l'image et qu'il participe pleinement à la narration.

Filmer le film : réaliser un making-of

Parallèlement à la réalisation du film, les jeunes ont produit un making-of. Ils ont eux-mêmes capté des images et enregistré des commentaires sur leur expérience, documentant les différentes étapes de la création. Cette mise en abyme a apporté une dimension supplémentaire au projet. En racontant ce qu'ils étaient en train de faire, les jeunes ont été amenés à **prendre du recul sur leur propre processus de création**. Ils ont également découvert que la fabrication d'une œuvre audiovisuelle implique de nombreux métiers, choix et étapes qui restent généralement invisibles lorsque l'on regarde uniquement le résultat final.

La postproduction (montage image et son, étalonnage, compositing, mixage son, générique…) du film et du making-of a été assurée par l'équipe de Camera-etc, car il s'agit d'opérations techniques complexes se prêtant mal au travail de groupe.



Une expérience artistique… et citoyenne

Au cours du projet, les jeunes ont expérimenté plusieurs postures : ils ont été spectateurs, analystes, réalisateurs, interprètes, technicien·nes... En travaillant sur les représentations de l'adolescence, ils ont également été amenés à questionner les images et les discours qui parlent d'eux, et à expérimenter concrètement les mécanismes de construction d'un récit et d'un point de vue. Le projet a ainsi permis de travailler simultanément la lecture critique des médias, la maîtrise du langage audiovisuel, la créativité, la coopération, la capacité à argumenter ses choix et la construction collective d'un discours sur une question de société. L'expérience montre finalement que la pratique artistique peut être un formidable point d'entrée vers l'éducation aux médias. Pour apprendre à décoder les images, les jeunes peuvent aussi apprendre à en fabriquer.

Un film et un making-of



VOIR LE FILM

VOIR LE MAKING-OF

SYNOPSIS

Qu'est-ce qu'être adolescent·e aujourd'hui ? Entre clichés, regards des adultes et réalités vécues, des jeunes prennent la parole pour questionner les stéréotypes qui leur sont associés. À travers interviews, prises de vues réelles et séquences d'animation, ils détournent et réinventent ces représentations pour raconter l'adolescence avec leurs propres images et leurs propres mots.

FICHE TECHNIQUE

Réalisation
Réalisation collective des jeunes de la Maison Blanche de Glain et de la Maison des Jeunes de Glain

Coordination
Elodie Verheyden, Delphine Hermans (Camera-etc)

Partenaires
Elise Zune (Maison des Jeunes) – Julie Godfroid (Maison Blanche)

Montage
Elodie Verheyden (Camera-etc)

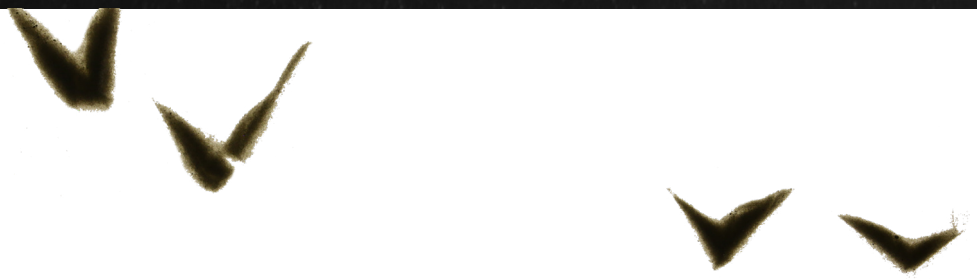
Mixage son
David Nelissen (Camera-etc)

Producteur
Bastien Martin (Camera-etc)

Production
Camera-etc

Durée
5'16''

CHAPITRE 2
STORYTELLING ET POUVOIR DES IMAGES



1. Raconter une histoire, ce n'est jamais seulement raconter une histoire

La plupart des contenus audiovisuels reposent sur une forme de **narration**. Même si elles ne racontent pas une histoire au sens classique du terme, **les images et les vidéos proposent chacune un point de vue**, montrant certaines choses plutôt que d'autres, choisissant un personnage auquel nous allons nous identifier, organisant les événements dans un certain ordre, utilisant des images, des sons ou des mots pour provoquer des émotions. Le **storytelling** peut ainsi être défini simplement comme l'**art de raconter une histoire pour transmettre une idée, une information, une expérience ou un message**.

Avec des jeunes, il n'est pas nécessaire de commencer par une définition théorique du storytelling. Il peut être plus pertinent de partir de leurs pratiques culturelles et médiatiques : *Pourquoi certaines vidéos nous donnent-elles envie de continuer à regarder ? Pourquoi nous identifions-nous à certains personnages ? Pourquoi avons-nous envie de partager certaines histoires ? Comment une publicité nous donne-t-elle envie d'acheter quelque chose ? Pourquoi trouvons-nous certains personnages cool, méchants, drôles ou ridicules ? Est-ce qu'une même situation pourrait être racontée autrement ?* L'objectif est progressivement de faire comprendre aux jeunes qu'**un récit est construit**.

Cette réflexion peut passer par l'analyse de vidéos appartenant à des registres très différents. Les jeunes sont invités à identifier l'intention de l'auteur, la construction narrative, les personnages, le point de vue, les émotions suscitées et le message transmis. Cette approche permet de déplacer le regard : le jeune ne se contente plus de demander *« Est-ce que j'aime cette vidéo ? »*, mais commence à se demander « **Comment cette vidéo fait-elle pour produire cet effet sur moi ? »**

2. Les stéréotypes : quand les récits simplifient le monde

Cette question du point de vue prend une dimension particulière lorsqu'on aborde les **stéréotypes**. Un stéréotype est une représentation simplifiée et souvent répétée d'un groupe, d'une personne ou d'une situation. Les médias peuvent contribuer à renforcer ces représentations en associant régulièrement certains comportements, apparences ou caractéristiques à certaines catégories de personnes.

L'adolescence constitue un terrain particulièrement intéressant pour travailler cette question avec des jeunes. La démarche permet de les inviter à constater eux-mêmes comment les représentations se construisent en posant deux questions essentielles : *Qui raconte quoi sur qui ? Qu'est-ce qui se passe lorsque nous racontons toujours une personne ou un groupe de la même manière ?*



3. Le cinéma d'animation : un outil de propagande

Le projet a permis d'aborder cette dimension historique avec les jeunes afin de leur montrer que les images animées ne sont pas uniquement destinées au divertissement. Elles peuvent également **participer à des rapports de pouvoir et contribuer à façonner notre représentation du monde** : simplifier une réalité complexe, opposer « nous » et « eux », créer un héros et un adversaire, provoquer la peur, l'admiration ou la colère, répéter un message, utiliser l'humour ou l'émotion pour faire passer une idée…

L'histoire du cinéma montre que l'animation a très tôt été utilisée pour transmettre des idées politiques, mobiliser les populations, caricaturer un adversaire ou construire certaines représentations du monde, en le simplifiant, en exagérant certains aspects, en ayant recours à des symboles... Durant les conflits mondiaux et sous différents régimes politiques, des films d'animation ont ainsi été utilisés comme instruments de propagande. Ils ont pu servir à transmettre une idéologie, mobiliser les populations, construire l'image d'un ennemi ou promouvoir certains comportements.

Afin d'aborder cette thématique sous différents angles sans transformer les séances en un exposé théorique, nous avons sélectionné un panel de cinq films ou extraits de films.

Dans un premier temps, les jeunes ont découvert ***Blitz Wolf*** de Tex Avery (MGM, 1942) et ***Der Fuehrer's Face*** de Walt Disney (1943). Ces deux courts métrages d'animation, diffusés en salle de cinéma aux États-Unis, poursuivaient un double objectif : tourner Hitler et le régime nazi en dérision à travers les ressorts de l'humour cartoonesque, tout en encourageant la population à soutenir l'effort de guerre, notamment par l'achat de bons d'État. Ces exemples ont permis de montrer comment des films d'apparence humoristique et divertissante, associés à l'univers du dessin animé, peuvent également véhiculer des messages politiques et servir les intérêts d'un État.







En parallèle, ***Le Millionaire*** de Youri Prytkov et Vitold Bordzilovsky (1963), film d'animation de propagande soviétique, a permis d'aborder la manière dont le cinéma peut être mis au service d'une idéologie, en caricaturant les travers du capitalisme et de la grande bourgeoisie. L'analyse du film a également ouvert une réflexion sur les liens entre esthétique et idéologie, et sur la façon dont les obsessions et les valeurs d'un régime peuvent se traduire dans les formes artistiques, qu'il s'agisse du cinéma, de la peinture ou encore de l'architecture.





Enfin, la projection de ***Sibériade*** de Nado Poton (2022), une production de Camera-etc, a permis de faire le lien avec les films précédents. Un jeune homme y reprend et détourne les codes visuels de l'imagerie communiste pour porter un regard critique sur la Russie contemporaine. Ce rapprochement a notamment permis de mettre en évidence la possibilité de réappropriation et de détournement des codes de la propagande à des fins de dénonciation.

4. De la propagande au soft power

L'influence par les images ne se limite pas à la propagande politique. Aujourd'hui, les productions culturelles circulent à l'échelle mondiale et contribuent à diffuser des valeurs, des modes de vie, des références culturelles et des imaginaires. C'est ce que permet notamment d'aborder la notion de **soft power**, ou « pouvoir d'influence ». Contrairement à un pouvoir qui s'impose par la contrainte, le soft power repose sur la capacité à séduire, attirer et influencer à travers la culture, les valeurs ou l'image que l'on renvoie.

Cette notion a été abordée à travers la découverte du cinéma et, plus particulièrement, de l'**animation japonaise**. Après les exemples américains et russes, les participants ont été invités à explorer quelques références issues de la culture populaire japonaise. À travers plusieurs extraits et une expérience ludique, ils ont pu identifier des séries et des personnages qu'ils connaissaient parfois sans avoir vu les œuvres originales. L'occasion de souligner la portée générationnelle de ces productions et la transmission culturelle qui s'opère notamment au sein des familles, entre parents et enfants.

La réflexion s'est ensuite élargie à l'influence de la pop culture japonaise sur la culture visuelle contemporaine, bien au-delà des frontières du Japon. Des liens ont ainsi été établis avec des œuvres et des productions actuelles, qu'il s'agisse de films comme ***Arco*** d'Ugo Bienvenu ou de séries chinoises et coréennes, mais aussi avec certaines références présentes dans la vie quotidienne. Les participants ont également découvert comment l'industrie culturelle japonaise a su s'approprier des références culturelles étrangères pour les intégrer à ses propres univers et toucher un public international : la mythologie grecque dans ***Saint Seiya***, la mythologie chinoise dans ***Dragon Ball*** ou encore les codes du film noir américain dans ***City Hunter***. Ce parcours a permis de mettre en évidence les **mécanismes d'hybridation culturelle**, avant d'aborder les spécificités de l'imaginaire japonais à travers l'œuvre de Miyazaki.

La séance s'est terminée par une ouverture sur le soft power chinois contemporain, à travers des extraits de ***Ne Zha II*** de Yu Yang (2025), l'un des plus grands succès de l'histoire du cinéma en salles. Ce film d'animation, qui puise dans la richesse de la culture et de la mythologie chinoises, illustre la manière dont une industrie culturelle peut contribuer au rayonnement international d'un pays et à la diffusion de son imaginaire. Il s'inscrit dans une stratégie d'influence culturelle développée depuis plusieurs années par la Chine, notamment à travers ses productions destinées au jeune public.

À travers ces différents exemples, les participants ont pu comprendre **comment les œuvres culturelles façonnent nos références, nos représentations et notre rapport au monde, et comment leur influence dépasse largement les frontières** du pays dont elles sont issues.

CHAPITRE 3
REPRODUIRE L'EXPÉRIENCE

Une méthodologie adaptable au cinéma d'animation… et au-delà

Ce projet montre qu'il n'est pas nécessaire de disposer d'un long parcours de formation technique pour travailler l'éducation aux médias à travers une pratique artistique. La méthodologie repose avant tout sur une alternance entre **expérimentation, analyse, discussion et création**. Elle peut être reproduite avec un autre groupe, adaptée à un autre âge ou transposée à une autre discipline artistique.

1. Une progression en trois temps

Globalement, l'expérience peut être structurée autour de trois grandes étapes :

Découvrir et analyser

Dans un premier temps, les jeunes découvrent différents contenus et expérimentent les outils du médium. L'objectif est de développer une première culture commune et de donner aux participant·es les moyens de mettre des mots sur ce qu'ils observent.

Expérimenter et créer

Dans un deuxième temps, les jeunes passent progressivement de l'analyse à la production. Il n'est pas nécessaire de tout savoir de la technique avant de commencer à créer : l'expérimentation fait partie de l'apprentissage. Il suffit d'une idée ou d'une question pour chercher ensuite le moyen artistique le plus pertinent pour l'exprimer.

Prendre du recul et partager

Enfin, chaque étape de création devient une occasion d'analyser, de regarder collectivement ce qui a été produit, d'identifier les problèmes, de discuter les choix artistiques et de décider des ajustements. Cette étape permet de transformer l'activité artistique en **expérience réflexive** en s'interrogeant : *Qu'est-ce que nous voulions montrer ? Est-ce que cela se voit à l'écran ? Qu'est-ce que le spectateur peut comprendre ? Qu'est-ce qu'il pourrait comprendre autrement ? Pourquoi avons-nous choisi cette image ? Quel effet produit cette musique ?*

2. Faire émerger la matière

Une des étapes clés de l'expérience consiste à **faire parler les jeunes** avant de leur demander de fabriquer les images. Naturellement, la proximité du groupe avec la thématique favorise sa participation car il dispose déjà d'expériences, d'opinions et de références sur lesquelles s'appuyer et échanger. Chacun peut contribuer sans devoir immédiatement maîtriser une technique artistique et les paroles des jeunes deviennent la matière du projet.

3. Passer de l'idée à sa représentation

Plutôt que d'illustrer littéralement le propos, il est plus intéressant d'inviter les jeunes à représenter leurs idées par la métaphore, le symbole, la transformation, l'association inattendue, l'humour ou le détournement. Cette étape constitue un véritable exercice de storytelling : **comment faire comprendre une idée sans la dire directement ?**

Une difficulté fréquente lorsqu'on envisage un projet artistique est la question du matériel. En cinéma d'animation, une grande diversité de techniques peut être expérimentée avec des moyens relativement simples ou préexistants : papier, pâte à modeler, objets, Lego, craie, marionnettes, etc., comme c'est le cas dans ***Stéréado***. La contrainte matérielle peut même devenir un moteur créatif. L'enjeu pédagogique n'est donc pas nécessairement de produire une œuvre techniquement sophistiquée. Il est plutôt de permettre aux jeunes de comprendre que **le choix de la technique participe au sens.**



4. Transposer la démarche à une autre discipline artistique

La méthodologie peut être transposée à la photographie, à la bande dessinée, au théâtre, au podcast, à la musique, à la vidéo ou à d'autres formes artistiques. Le principe reste le même :



Par exemple, en photographie avec la même thématique, les jeunes pourraient commencer par réfléchir aux stéréotypes qu'ils rencontrent dans les médias. Ils pourraient ensuite réaliser une série de photographies qui **reproduisent volontairement un stéréotype**, puis une deuxième série qui **le détourne ou le déconstruit**. La discussion pourrait alors porter sur le cadrage, le choix du décor, la posture, les vêtements, la lumière, le point de vue, la distance entre le photographe et le sujet, la légende, le contexte de publication… On retrouve ainsi exactement la même question centrale : Comment mes choix de représentation influencent-ils ce que le spectateur va comprendre ?

On peut résumer la méthodologie en **six étapes** :

1) **QUESTIONNER** : Partir d'une question de société ou d'une problématique qui concerne les jeunes.

2) **OBSERVER** : Analyser des productions existantes et identifier les choix de leurs auteurs.

3) **EXPÉRIMENTER** : Découvrir les possibilités du médium artistique choisi à travers de petites expériences.

4) **CRÉER** : Transformer les réflexions du groupe en une production collective ou individuelle.

5) **REGARDER** : Revenir sur les productions, discuter des choix et observer leurs effets.

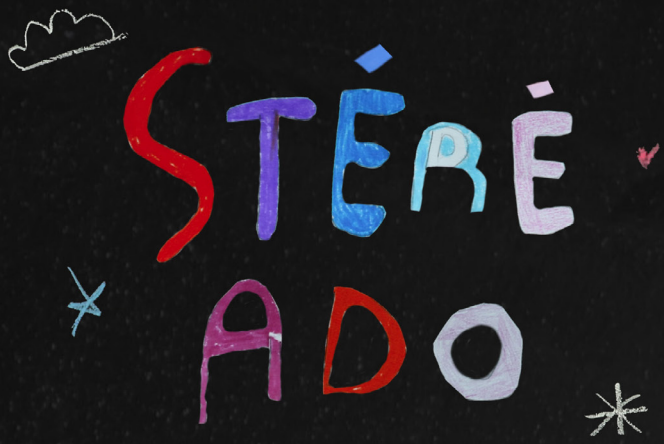
6) **TRANSMETTRE** : Présenter le résultat à d'autres, expliquer le processus et mettre des mots sur ce qui a été appris.

Cette dernière étape peut prendre différentes formes : projection, exposition, publication, présentation orale, making-of, podcast, rencontre avec un autre groupe… ***Stéréado*** et son making-of constituent précisément deux formes de restitution complémentaires. Le film montre le résultat ; le making-of montre le processus.

5. Ce qu'il reste après

Le résultat d'un tel projet ne se mesure pas uniquement à la qualité de la production artistique réalisée. L'enjeu porte aussi sur **ce que les jeunes apprennent en faisant**. L'expérience menée a permis de travailler des compétences techniques et artistiques, mais également la coopération, la communication, la créativité, la persévérance, la planification, la prise de décision et la capacité à porter un regard réflexif sur sa propre production et celle des autres. Le projet peut donc également être envisagé comme un **espace d'expérimentation citoyenne** : les jeunes y apprennent à observer leur environnement médiatique, à questionner les représentations qui leur sont proposées, à construire leur propre point de vue et à comprendre qu'ils disposent eux aussi d'un pouvoir d'expression. C'est probablement là que se situe le principal intérêt de cette démarche : ne pas seulement apprendre aux jeunes à mieux regarder les images, mais leur donner les moyens de comprendre comment elles sont fabriquées et de devenir à leur tour des auteurs capables de raconter autrement.





Conception et rédaction
Sarah Martin, Bastien Martin

Graphisme
Dimitri Kimplaire

Production
Camera-etc
© novembre 2026
Coordination du projet pour Camera-etc
Elodie Verheyden, Delphine Hermans

Partenaires
La Maison Blanche de Glain
La Maison des Jeunes de Glain

Avec le soutien du
Conseil Supérieur de l'Education aux Médias
de la Fédération Wallonie-Bruxelles

PLUS D'INFORMATION
info@camera-etc.be
www.camera-etc.be

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles et du CSEM