

Soirées CULT'

**LA POP CULTURE
DANS L'ŒIL DES EXPERTS**

GUIDE ORGANISATEUR

SOMMAIRE

RÉSUMÉ

Les Soirées Cult' en résumé - p.3

PRÉSENTATION

1. Contexte - p.4
2. Les Soirées Cult' - p.5
3. Pour qui, pour quoi ? - p.5
4. Exemples de soirées - p.6
5. Pourquoi ce kit ? - p.8
6. Contacts - p.8
7. Qui sommes-nous ? - p.8

CHARTRE

Charte d'organisation - p.9

COMMENT ORGANISER ? LES 10 GRANDES ÉTAPES

1. Définir la thématique globale de la soirée - p.10
2. Choisir les sous-thématiques - p.10
3. Trouver des experts - p.11
4. Trouver un lieu - p.13
5. Rechercher des partenariats - p.14
6. Préparer le déroulé et le contenu - p.14
7. Penser l'ambiance - p.18
8. Prévoir l'animation - p.18
9. Préparer les éléments logistiques - p.19
10. Communiquer - p.19

ANNEXES

1. Exemples de déroulés - p.22
2. Exemples de questions aux intervenants - p.24
3. Exemples de questions de quiz - p.25
4. Exemples de textes de communication - p.26

LES SOIRÉES CULT' EN RÉSUMÉ



RAPPROCHER LES SCIENTIFIQUES DES JEUNES

En proposant un format original, moderne, amusant, faisant écho à la "culture fan". Il s'agit d'offrir une image positive de la recherche et de ses acteurs.

LUTTER CONTRE LES FAUSSES IDÉES ET FAVORISER L'ESPRIT CRITIQUE

En décryptant le vrai du faux dans les séries, films et jeux vidéo phares.

FAIRE DÉCOUVRIR OU DÉMYSTIFIER DES MÉTIERS, ET VALORISER DES EXPERTISES

En sortant la recherche des laboratoires et des entreprises pour aller à la rencontre des publics.

DÉPLOYER UNE RENCONTRE EN PRÉSENTIEL ET EN LIGNE

En adaptant un format à la fois pour des lieux, mais aussi pour une diffusion en direct en ligne.



PRÉSENTATION

1. CONTEXTE

UNE DÉSAFFECTION DES JEUNES POUR LES SCIENCES

De nombreuses études confirment la baisse d'intérêt des adolescents et jeunes adultes pour les domaines scientifiques. Perçue comme trop complexe, source d'ennui ou éloignée du quotidien, la science a perdu cette image de véritable aventure humaine.

Alors comment réactiver l'intérêt ? Comment redonner sens à la science ? Comment intéresser des jeunes, et faire de la science un objet de curiosité, de plaisir et de motivation ?

DES PUBLICS "NON AMATEURS" DIFFICILES À ATTEINDRE

Les actions de culture scientifique et technique ont encore du mal à toucher le public des 12 - 30 ans, en dehors du cadre scolaire. Plus dur encore : réussir à faire venir un public désintéressé des sciences, voire totalement réfractaire à la culture scientifique. Un beau défi qui nécessite de construire une offre adaptée, construite autour de leurs codes et non ceux de la culture scientifique.

Quel format pourrait motiver un public non amateur de sciences ? Allons même plus loin : quel format lui donnerait envie de s'investir dans un projet et participer à son élaboration ?

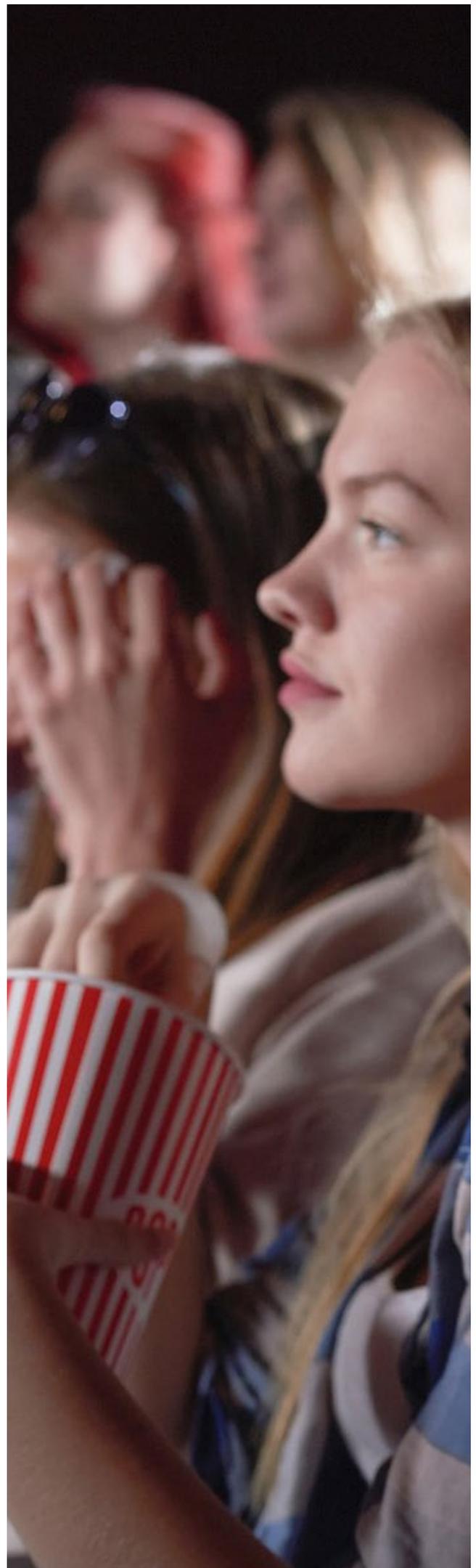
LA CULTURE POPULAIRE, SOURCE DE PLAISIR ET D'ENGAGEMENT

La culture populaire est une culture "issue du peuple", qui se veut accessible à tous, en opposition avec la culture universitaire ou celle de l'élite. Longtemps décriée, elle fait aujourd'hui l'objet d'études scientifiques et de réflexions sur notre société.

Par ailleurs, avec l'essor des nouveaux médias, les jeunes (et bien plus) en sont aujourd'hui imprégnés, consommant de nombreuses oeuvres au quotidien (cinéma, séries, jeux vidéo, bandes dessinées, livres de fantasy...).

Mais si cette culture a la faculté de rassembler et d'engager ces jeunes, elle véhicule parfois de fausses informations scientifiques.

Comment exploiter cette "pop culture" pour partager les sciences et la démarche scientifique ? Comment éveiller l'esprit critique face aux oeuvres que l'on consomme ?



2. LES SOIRÉES CULT'

DES RENCONTRES MÉLANT EXPERTISES SCIENTIFIQUES ET CULTURE POPULAIRE

Lancées par l'association Science Animation, les « Soirées Cult' » sont des soirées animées et conviviales où l'on rencontre des experts pour décrypter des séries, films ou jeux vidéo phares du moment. À partir d'un objet de la culture populaire, de nombreux sujets de société et les recherches scientifiques associées peuvent être abordés et discutés avec le public : la question du nucléaire à travers la série Chernobyl, le climat avec Game of Thrones ou encore le parallèle entre la politique américaine et La Servante écarlate...

Ces soirées permettent de toucher un nouveau public, d'adolescents et jeunes adultes, fréquentant peu les conférences scientifiques. De nombreuses rencontres ont déjà été expérimentées, chacune remportant un franc succès auprès du public attendu. Les Soirées Cult' sont aujourd'hui également déclinées en ligne, à travers des rencontres diffusées en direct sur Youtube.

QUALITÉ SCIENTIFIQUE ET RESPECT DES OEUVRES

L'ensemble des interventions et contenus respectent les valeurs suivantes :

- La validité scientifique
- Le respect de l'oeuvre et de la propriété intellectuelle. L'oeuvre ne fait l'objet que de courtes citations, dans un but informationnel et pédagogique.

3. POUR QUI, POUR QUOI ?

OBJECTIFS

- Rapprocher les scientifiques des jeunes.
- Lutter contre les fausses idées et favoriser l'esprit critique.
- Faire découvrir ou démystifier des métiers, et valoriser des expertises.
- Permettre aux jeunes de comprendre les grands enjeux de sciences et de société.

PUBLICS VISÉS

Les publics de 15 à 30 ans, non amateurs de sciences, amateurs de séries, de films et de jeux vidéo.

4. EXEMPLES DE SOIRÉES

LES SÉRIES TV DANS L'ŒIL DES EXPERTS TOULOUSE

Les séries Westworld et Real Humans, vues avec Catherine Tessier, **chercheuse à l'ONERA**, membre de la CERNA (Commission de réflexion sur l'éthique de la recherche en sciences et technologies du numérique d'Allistene).

La série The Handmaid's Tale, explorée avec Françoise Coste, **professeure des universités** à l'Université Toulouse II - Jean Jaurès, membre du laboratoire « Cultures Anglo-Saxonnes » et **spécialiste de la politique américaine**.

Les Experts, Elementary, Esprits criminels, The Mentalist... vues avec Patrick Rouget, ancien **directeur de la police technique et scientifique au SRPJ** de Toulouse.

L'autisme dans les séries Good Doctor, Atypical, The Big Bang Theory... abordé avec Bertrand Monthubert, **porteur de projet « Aspie-Friendly »** de l'Université Fédérale Toulouse Midi-Pyrénées, et Méлина Dell'Armi, **docteure en psychopathologie** spécialisée dans l'autisme.



THE WALKING DEAD DANS L'ŒIL DES EXPERTS MONTPELLIER

La zombification, avec Abdel Aouacheria, spécialiste de la biologie cellulaire, **chargé de recherche CNRS** à l'Institut des Sciences de l'Évolution à Montpellier.

La propagation d'un virus et la gestion d'une épidémie, avec Ahidjo Ayouba, spécialiste en virologie, **chercheur IRD à l'Unité Mixte Internationale TransVIHMI**.

L'évolution du zombie dans la culture populaire, avec Joachim Dupuis, **auteur du livre George A. Romero et les zombies. Autopsie d'un mort-vivant, docteur en philosophie**, professeur en classes préparatoires cinéma à Lille.

GAME OF THRONES DANS L'ŒIL DES EXPERTS MONTPELLIER

Les inspirations historiques de Game of Thrones avec l'**historien** Cédric Delaunay, à l'origine de l'ouvrage *Game of Thrones : de l'histoire à la série*.

Des étés et des hivers de plusieurs années comme dans Game of Thrones, est-ce vraiment possible ? À quoi ressemblerait une planète avec un tel climat ? Des questions abordées avec la géophysicienne Christine Leredde et l'océanographe Yann Leredde, **Maîtres de Conférences au laboratoire Géosciences de Montpellier**.



LES SUPER-HÉROS ET SUPER-VILAINS DANS L'ŒIL DES EXPERTS TOULOUSE

Les différences entre le Thor de Marvel et le Thor de la mythologie nordique, avec Pierre Efratas, **auteur** de nombreuses sagas sur la période viking et sa mythologie.

Comment devenir un super-héros en mutant ? Avec Dominique Morello, **directrice de recherche au CNRS**, biologiste retraitée et membre active de l'association Femmes & Sciences.

Aux origines du mal : pourquoi le Joker est-il le Joker ? Avec Sonia Harrati, **maître de conférence en psychopathologie** à l'université Toulouse II - Jean Jaurès et **co-directrice du Centre de Criminologie et Sciences Humaines** de Midi-Pyrénées.

ASSASSIN'S CREED DANS L'ŒIL DES EXPERTS MONTPELLIER

Les représentations historiques d'Assassin's Creed, avec William Brou, professeur d'Histoire et créateur de la chaîne Youtube Histoire en Jeux.

Les collaborations entre créateurs de jeux vidéo et historiens, avec Nicolas Carré, directeur technique art chez Ubisoft.

La mémoire (épi)génétique, avec Giacomo Cavalli, directeur de recherche CNRS à l'Institut de Génétique Humaine et associé au Labex EpiGenMed.



MINI-CONFÉRENCES POP CULT' LA POP CULTURE DANS L'ŒIL DES EXPERTS

Le vrai du faux dans Star Wars, Seul sur Mars, Life... avec Sébastien Rouquette, responsable du programme de vols paraboliques au CNES.

Les technologies dans Black Mirror, avec Alain Foucaran, directeur de l'Institut d'Electronique et des Systèmes de l'Université de Montpellier.

La représentation des cow-boys au cinéma, avec Dave Sheik, créateur de la chaîne Histoire Brève.

Ce que le zombie nous apprend de la morale, avec Helixis Felis, créatrice de la chaîne Macroscopie.

La création d'une langue, cas particulier des langages de Game of Thrones, avec Romain Filstroff, créateur de la chaîne Linguisticae.

Les parasites vus au cinéma, avec Pierre Kerner, créateur du blog Strange Stuff and Funky Things.

Les animaux de Disney, le vrai du faux, avec Agatha Lievin-Bazin, créatrice du blog Le Nid de pie.

La chimie de Breaking Bad, avec Raphael Blareau, créateur de la chaîne Blablareau au Labo.

À quelques pas de Black Mirror, la surveillance des citoyens, avec Lilian créateur de la chaîne Le Roi des rats.

L'éthique du créateur d'effets spéciaux, avec Romain Houllès, maquilleur spécialisé en effets spéciaux.

I, Robot, Black Mirror : fiction ou réalité ? avec Paul Viillard, Doctorant en Informatique et Intelligence Artificielle au Laboratoire Hubert Curien - Université Jean Monnet, et Salma André, Doctorante en Sciences de Gestion à Emlyon Business School et Université Lyon 3.

Les dessous de Breaking Bad avec Loélia Fohet et Florestan Vergnaud, doctorants en Chimie à l'Institut de Chimie de Clermont-Ferrand - SIGMA.

House of Cards et les techniques de langage avec Dounia El Mamsaoui, Doctorante en Langue et littérature anglo-saxonnes à l'Institut d'Histoire des Représentations et des Idées dans les Modernités - Université Jean Monnet

HARRY POTTER DANS L'ŒIL DES EXPERTS EN DIRECT SUR YOUTUBE

Sorciers & sorcières : le vrai du faux !, avec Nicolas Diochon, Professeur agrégé à l'Université Toulouse 1 - Capitole et historien spécialiste de la sorcellerie.

Dans la valise de Norbert Dragonneau, avec Agatha Liévin-Bazin, docteure en éthologie.

Mais qui sont les alchimistes ? Et cette pierre philosophale ?! avec Armand Lattes, Professeur émérite de l'Université Paul Sabatier en chimie.

[Visionner la soirée sur Youtube](#)



DANS LE CERVEAU DES MÉCHANTS EN DIRECT SUR YOUTUBE

Les méchants sur le divan, avec Mathieu Lacambre, psychiatre au CHU de Montpellier.

Un robot ou une Intelligence Artificielle méchante, c'est possible ? avec Mathieu Lafourcade, Maître de conférences en informatique au LIRMM à Montpellier.

[Visionner la soirée sur Youtube](#)

5. POURQUOI CE KIT ?

Plusieurs structures ont souhaité rejoindre ce projet afin de déployer leurs propres Soirées Cult' sur leur territoire.

Afin de les accompagner au mieux, Science Animation a souhaité mettre à disposition un guide de mise en oeuvre. Ce guide ne remplace pas le suivi réalisé par Science Animation, mais vient le compléter.

Ce guide rassemble des conseils et idées afin d'organiser au mieux une Soirée Cult'.

6. VOUS SOUHAITEZ ORGANISER UNE SOIRÉE CULT' OU OBTENIR PLUS D'INFORMATIONS ?

Les Soirées Cult' constituent une marque déposée par Science Animation, ainsi qu'un concept. L'association souhaite s'assurer que les objectifs et valeurs du projet seront respectés.

Avant toute organisation d'une soirée, il est obligatoire de contacter l'équipe afin de monter le projet de manière collaborative. Différents éléments supplémentaires, tel qu'un tableau regroupant des idées de thèmes et d'intervenants, ou le kit de communication complet, pourront alors être fournis.

Audrey Bardon - 05 61 61 00 06 - audrey.bardon@science-animation.org
Anaïs Moressa - 06 49 28 67 36 - anais.moressa@science-animation.org

7. QUI SOMMES-NOUS ?

Basée à Toulouse et à Montpellier, Science Animation est une association à but non lucratif qui a pour mission depuis plus de 35 ans de rendre accessibles à toutes et tous les sciences, les techniques et les innovations.

Avec le concours de partenaires scientifiques, industriels et éducatifs, elle conçoit des expositions, animations, rencontres ou dispositifs ludiques, pour favoriser l'intérêt, le plaisir, l'étonnement et l'envie de se plonger plus encore au cœur de la recherche et de l'innovation.



www.science-animation.org

CHARTRE D'ORGANISATION DES SOIRÉES CULT'

1. RESPECTER LES OBJECTIFS ET VALEURS

- Une Soirée Cult' s'adresse avant tout aux jeunes de 15 à 30 ans, non amateurs de sciences. Le contenu y est vulgarisé et rendu divertissant.
- Une Soirée Cult' porte sur un contenu scientifique dont la qualité et l'impartialité est garantie par des experts scientifiques.
- Une Soirée Cult' brasse, si cela est possible, différents champs scientifiques, des sciences expérimentales aux sciences humaines et sociales.
- Une Soirée Cult' tend à atteindre la parité en terme d'animateurs et d'intervenants.
- Une Soirée Cult' est accessible à toutes et tous, et gratuite.
- L'organisation d'une Soirée Cult' s'appuie autant que possible sur les réseaux et associations de fans.

2. RESPECTER LE FORMAT ET LA MARQUE

- Une Soirée Cult' mêle de manière équilibrée intervention d'experts et animations divertissantes.
- Une Soirée Cult' aborde des œuvres de la culture populaire, c'est-à-dire des films, séries, jeux vidéo ou livres entrant dans le champ de cette culture, et bénéficiant d'une grande audience et d'une importante communauté de fans dans la tranche des 15 - 30 ans.
- Une Soirée Cult' s'appuie sur la charte graphique et les outils de communication associés à la marque. Science Animation doit toujours être mentionné comme étant à l'origine du projet.

3. RESPECTER LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE DES ŒUVRES

- Une Soirée Cult' vise à décrypter une œuvre et l'aborder sous un nouvel angle, à travers le regard de spécialistes. Mais elle ne vise à pas critiquer l'imaginaire et la fiction et respecte ces champs.
- Une Soirée Cult' respecte le Code de la propriété intellectuelle. Cela implique :
 - > De proposer une soirée gratuite.
 - > De ne diffuser que des captures sous forme d'image de l'œuvre, ou à limite de très courts extraits vidéos (mais cela reste à éviter car le droit du multimédia est plus complexe), afin de les commenter. Il s'agit du principe de courte citation dans un but informationnel. Dans ce cas, le nom de l'œuvre, la date de diffusion, le nom de l'auteur/producteur/réalisateur doivent être mentionnés.
 - > De ne jamais utiliser les visuels/affiches officiels des œuvres pour la communication de la soirée. Seules des captures photos, ou - mieux -, des visuels originaux inspirés de l'oeuvre (par exemple une illustration que vous auriez réalisée, reprenant l'univers de l'oeuvre), peuvent être acceptés. En effet, la communication n'entre pas dans le champs de l'exception "pédagogique et informationnelle".
 - > De ne pas laisser sous entendre que les producteurs de l'œuvre seraient partenaires de la soirée.

COMMENT ORGANISER LES SOIRÉES CULT' ? LES GRANDES ÉTAPES

1. DÉFINIR LA THÉMATIQUE GLOBALE DE LA SOIRÉE

Il est possible de choisir la thématique de la soirée selon trois angles :

- En partant d'une œuvre à condition qu'elle soit assez emblématique pour attirer et intéresser suffisamment de monde. Exemples : Star Wars, Game of Thrones, les jeux vidéo Assassin's Creed, Harry Potter...
- En partant d'une thématique propre à la culture populaire. Exemple : les zombies, les supers-héros, le voyage dans le temps, les mondes post-apocalyptiques...
- En partant d'un ensemble d'œuvres similaires : les séries médicales, les films d'amour...

Avantage des deux dernières options : cela permet de parler d'œuvres de la culture populaire que tout le monde ne connaît pas forcément (exemple : Dark, The Good Doctor...). Néanmoins, la communication est plus simple lorsque la soirée est autour d'une seule œuvre car cela permet de cibler les fans de celle-ci.

À noter : la thématique et les œuvres choisies vont participer au succès de l'événement. Choisir des œuvres qui réunissent déjà des communautés fortes comme Star Wars ou Harry Potter permet de toucher plus facilement des personnes qui vont être naturellement sensibles au sujet. Communiquer auprès de ces communautés permettra ainsi de plus facilement toucher un nouveau public non amateur de sciences.

2. CHOISIR LES SOUS-THÉMATIQUES (LES ANGLES)

Lorsque vous avez défini votre thématique globale, il est indispensable de faire une liste de toutes les sous-thématiques possibles. Attention à rester sur des sous-thématiques populaires, accessibles avec peu de connaissances, et non élitistes. Il faut garder en tête que le public souhaité est un public non amateur de sciences, attiré par la perspective de parler de leur œuvre préférée. Le défi est d'éveiller leur curiosité et de les happer tout au long de la soirée. En proposant des thématiques divertissantes et qui leur permettent de plonger plus encore dans l'univers de l'œuvre, de mieux comprendre ses personnages.

QUELQUES CONSEILS POUR FAIRE CETTE LISTE

1) Sortir des sentiers battus

Trouver des sujets originaux permet d'étonner le public, de piquer leur curiosité et de l'amener vers de nouvelles connaissances et réflexions.

Exemples :

- La linguistique dans Star Wars : comment parler à Chewbacca ? Comment parler à un extra-terrestre ?...
- Le changement climatique dans Game of Thrones : comment expliquer les hivers et étés longs ? À quoi ressemblerait la planète qui abriterait le monde de Game of Thrones ?...

2) Mixer les disciplines

Il est indispensable de proposer des sous-thématiques de disciplines très différentes pour varier les points de vue. Si vous traitez un sujet de sciences humaines et sociales, il est intéressant de traiter en parallèle un sujet de sciences dites "dures" comme la physique, la chimie... Cela permet de toucher des publics variés et de croiser les points de vue.

3) Faire intervenir des experts locaux

Pour valoriser les experts de votre territoire et limiter les frais, les sous-thématiques peuvent être définies en fonction des acteurs locaux disponibles.

4) Choisir au moins un thème très accrocheur pour la cible

Les Soirées Cult' s'adressent à un public jeune, qui ne viendrait pas forcément spontanément à une conférence scientifique. Outre le thème global, il est important de choisir au moins une sous-thématique très attirante pour eux.

5) S'appuyer sur l'actualité

Une sous-thématique peut s'inspirer de l'actualité (politique, scientifique...) mais également des sorties de films, séries, jeux vidéo... en axant par exemple un thème sur un personnage ou l'histoire de la nouvelle œuvre.

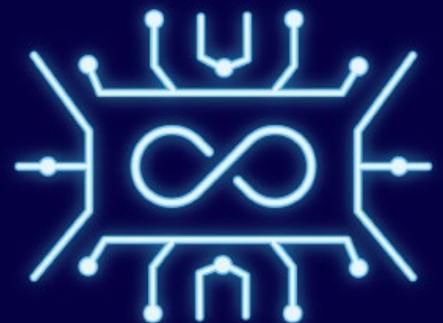
Exemple : une soirée sur le thème des super-héros tombait lors de la sortie du film Joker en 2019. L'une des sous-thématiques consistait à analyser la personnalité du Joker et échanger sur le basculement d'un individu vers la violence.

3. TROUVER DES EXPERTS

L'objectif est de trouver des intervenants experts dans leur domaine de compétence. L'idéal est de ne pas choisir seulement des chercheurs.euse.s mais aussi d'autres spécialistes comme des militaires, des juristes, des marins, des banquiers, des concepteurs de jeux vidéo...

LES CRITÈRES D'UN BON INTERVENANT

- Qu'il soit évidemment pointu sur la sous-thématique en question, et scientifiquement rigoureux.
- Qu'il sache s'exprimer en public et s'adresser à un public jeune.
- L'idéal est qu'il soit amateur de l'œuvre ou de l'univers en question. Mais quelqu'un de curieux, qui prendra le temps de se renseigner sur l'œuvre, pourra être aussi intéressant. À éviter cependant absolument : choisir un intervenant qui n'aime pas l'œuvre ou l'univers en question et qui va être seulement dans la critique. Avoir des intervenants qui se prennent au jeu est essentiel pour établir facilement un dialogue avec le public.



MODÈLE D'EMAIL POUR CONTACTER UN INTERVENANT POTENTIEL

Proposition pour intervenir lors d'une soirée mêlant sciences et Pop culture – Date de l'évènement

Bonjour [NOM]

Je me présente, XXXX.

Je me permets de vous contacter car nous préparons un évènement, le [DATE] prochain à [LIEU].

Nous organisons des rencontres mêlant sciences et culture populaire. Notre but est de prendre le prétexte d'œuvres très appréciées aujourd'hui (séries, films, jeux vidéo...) pour parler de sujets sciences-société et de recherche scientifique avec un public plus jeune que celui de nos conférences habituelles.

Ces soirées ont par exemple accueilli une professeure d'université étudiant la politique américaine et le droit des femmes, pour décrypter la série *The Handmaid's Tale* ; un chercheur en virologie pour décortiquer les séries parlant de morts-vivants et la manière dont se propage une épidémie ; ou encore une docteure en psychopathologie spécialisée dans l'autisme pour analyser les personnages atteints de troubles autistiques.

Lors de la prochaine soirée prévue le [DATE], nous proposerons au public de creuser l'univers de [THEME]. Nous souhaitons recevoir notamment [AUTRES INTERVENANTS].

J'ai pensé qu'il pourrait aussi être intéressant de se pencher sur [SOUS-THEMATIQUE]. J'ai pu découvrir votre travail autour de cette question. Je serais donc vraiment heureux si vous acceptiez de participer à cette soirée.

Serait-il possible d'en discuter par téléphone ?

Concrètement, cela ne durera que 30 minutes, sous forme d'interview, avec des questions posées par un animateur et le public. Il ne s'agira évidemment pas de vous questionner sur le contenu de l'oeuvre si vous la connaissez peu, mais de faire le parallèle avec [SOUS-THEMATIQUE] et vos activités. Le public étant un public totalement néophyte sur ce thème, mais curieux.

Il n'y a pas de support de présentation à préparer. Nous nous occupons de préparer les questions que l'on vous posera, et vous les envoyons une semaine avant pour vous laisser le temps d'y réfléchir.

J'espère sincèrement que vous adhérerez à cette idée et que j'aurais la chance de vous recevoir à cette occasion.

Vous remerciant vivement par avance pour votre retour

Très cordialement

4. TROUVER UN LIEU

Le lieu idéal est un lieu convivial, permettant de consommer (car la soirée est longue), tel qu'un bar. Les participants s'installent et assistent à la soirée en sirotant une boisson.

LES CARACTÉRISTIQUES D'UN BON LIEU

- Avoir suffisamment de places assises (au minimum une trentaine). Attention, lorsque vous vous renseignez auprès d'un lieu, demandez bien non pas la jauge maximale, mais le nombre de places assises.
- Proposer boissons et/ou nourriture. Les Soirées Cult' peuvent être longues, donc c'est un plus d'avoir un lieu qui propose de la nourriture ou qui n'est pas contre le fait d'acheter ailleurs de la nourriture.
- Permettre de projeter des images et diffuser du son. Idéalement, le lieu fournira le matériel nécessaire. N'hésitez pas non plus à demander s'ils disposent ou non d'un contrat avec la Sacem, permettant de diffuser de la musique.
- Accepter de privatiser son lieu le temps de la soirée. Si jamais le lieu n'est pas privatisé, des gens vont continuer à parler, perturbant ainsi l'écoute.
- Être facilement accessible en transports.
- Être en adéquation avec l'esprit des Soirées Cult', et disposer déjà d'une clientèle jeune.

À noter : Vous pouvez choisir un lieu qui touche déjà un public très spécifique comme des bars e-sport (bars où l'on peut jouer aux jeux vidéo), des bars à jeux de société et autres lieux à thèmes... Il est possible aussi de s'associer à des événements liés à la culture geek et populaire (salons autour de l'univers manga, des jeux vidéo...). La Soirée Cult' va alors bénéficier de la communication et de la communauté de l'événement en question.

CAS PARTICULIER DES SOIRÉES EN LIGNE

Plusieurs possibilités s'offrent à vous en termes de lieux de diffusion :

- Via un outil de visioconférence. Le public participant entre dans une salle de visioconférence (sur inscription ou avec un nombre limité de place sur le principe "premier arrivé, premier servi"). Via ce système, vous pouvez décider de permettre aux participants d'intervenir à l'oral, ainsi que par tchat.
- Via une plateforme de diffusion en direct, telles que Youtube, Twitch, Facebook ou Instagram. Via ce système, le public peut assister à tout moment au direct, et ne participer que via le tchat.
- Youtube, Facebook et Instagram sont des plateformes très grand public, totalement accessible. Twitch est très utilisé par les 13 - 25 ans, plus particulièrement les fans de jeux vidéo.

5. RECHERCHER DES PARTENARIATS

(cette étape peut évidemment être réalisée au démarrage du projet)

Ces partenariats permettent de couvrir les frais de la soirée et d'enrichir l'événement d'autres points de vue.

Natures des partenariats possibles :

- Aide financière ;
- Appui scientifique sur les contenus ;
- Objets à faire gagner au public pendant la soirée : des goodies, des bons de réduction, des livres... ;
- Publicité ;
- Aide logistique (par des bénévoles par exemple) ;
- Appui pour la recherche d'intervenants (via des universités ou organismes de recherche par exemple)
- ...

En termes de communication, les associations de fans autour d'une œuvre ou associations dédiées à la culture populaire sont d'excellents relais et sont à impliquer le plus possible dans la construction d'une Soirée Cult'. Des événements dédiés à la culture populaire et à la culture geek peuvent également constituer un excellent environnement pour organiser une soirée. N'hésitez pas à vous renseigner au sein de tissu local.

6. PRÉPARER LE DÉROULÉ ET LE CONTENU

Une Soirée Cult' doit être rythmée et divertissante, à l'instar des plateaux d'émissions de divertissement.

Pour cela, elle est construite sur un enchaînement de séquences, allant chacune de 10 à 30 minutes maximum.

Exemple :

- Introduction - 5 minutes
- Intervention 1 d'un expert - 30 minutes
- Animation 1 - 10 minutes
- Intervention 2 d'un expert - 20 minutes
- Animation 2 - 15 minutes

**Pour plus de détails voir le chapitre annexe
Exemples de déroulés proposant des exemples de déroulés en
présentiel et des déroulés en ligne**

LES INTERVENTIONS D'EXPERTS

L'objectif est de créer une ambiance propice aux échanges. Il est indispensable que ce soit le moins "descendant" possible et de s'éloigner d'un format "exposé".

Pour cela, nous conseillons :

- Que l'intervention ne dépasse pas 20 minutes. 30 à la limite, si vraiment le sujet passionne les jeunes. Mais pas plus !
- Qu'elle soit sous forme de questions/réponses entre un animateur et l'intervenant. Il faut l'imaginer comme une invitation à venir discuter sur un canapé, devant une télévision, pour papoter et débattre d'une œuvre.
- Qu'elle n'utilise pas de supports de présentation. Seulement des images de l'œuvre (captures, gif, vidéos très courtes...), et quelques images illustratives du propos si nécessaire. Mais rien de plus.
- Que des questions soient posées à l'intervenant, mais aussi au public. Les inviter à trouver une bonne réponse, à voter pour telle ou telle chose, à exprimer s'ils pensent qu'une phrase issue d'une œuvre est réaliste ou non, etc.

**Pour plus de détails voir le chapitre annexe
Exemples de questions posées aux intervenants**

COMMENT RENDRE PLUS LUDIQUE L'INTERVENTION ?

Pour favoriser davantage les interactions avec le public, n'hésitez pas à construire avec les experts des formats d'intervention originaux comme des jeux ou une mise en situation réelle des propos.

Exemples :

- Lors d'une soirée sur Harry Potter, l'animatrice faisait deviner au public une créature fantastique en la dessinant (très mal, c'est toujours plus drôle) sur un outil de dessin affiché à l'écran, puis l'intervenante, éthologue, donnait des précisions sur cette créature et son comportement inspiré de celui de créatures existantes. Cette animation peut être réalisée aussi en présentiel.
- Lors d'une intervention sur les robots tueurs, chaque sujet abordé par l'intervenant était introduit par une réplique de films, collant parfaitement, et pour laquelle le public devait trouver l'œuvre et le personnage.
- Lors d'une soirée sur Game of Thrones, l'intervenant a illustré concrètement une bataille en donnant des rôles au public et en simulant ce qui s'est réellement passé.

À noter : pour les formats de jeux, n'hésitez pas à vous inspirer de jeux existants consistant à faire deviner le public (mini quiz, Pictionary, Taboo, "je suis, je suis..." de Questions pour un champion...). Les éléments à deviner peuvent servir d'amorce aux propos des intervenants.



LES ANIMATIONS

Les animations permettent de marquer une coupure avec les interventions et de maintenir l'attention. L'idée est de faire appel à la culture fan du public plutôt qu'aux connaissances scientifiques, en proposant une animation essentiellement divertissante.

1) Les quiz

Les types de questions

Cela peut prendre la forme d'une série de questions à choix multiple, d'images déformées à reconnaître, d'un chiffre à trouver au plus près possible, d'une citation où il manque un mot à retrouver...

Concernant le nombre de questions, nous vous recommandons d'en proposer entre 10 et 20.

Les types de sujets

Le quiz peut porter sur l'œuvre pour tester les fans. Mais également : sur des œuvres similaires, sur l'univers autour de l'œuvre, sur la vie des acteurs ayant joué dans l'œuvre. Cela permet aussi de donner une chance de trouver quelques bonnes réponses, aux personnes accompagnatrices, ne connaissant pas parfaitement l'œuvre.

La méthode de jeu

Si rien n'est à gagner, vous pouvez simplement partir sur des mains levées. Ou, en ligne, sur des réponses données dans le chat.

Sinon, il faut opter pour une solution permettant de départager correctement les joueurs.

Cela peut passer par une application, telles que Kahoot ou Wooclap (mais qui sont payantes). Ou par un papier à remplir et à remettre. L'application vous permettra d'obtenir instantanément le gagnant, selon son nombre de bonnes réponses et le temps qu'il a mis à répondre. Tandis qu'avec un formulaire papier, il faudra prévoir un temps de dépouillement. (petite astuce : nous utilisons pour cela un calque avec les bonnes réponses, que nous posons sur chaque bulletin pour compter le nombre de bonnes réponses). Dans le cas d'un formulaire papier, il faudra aussi prévoir une méthode pour départager des personnes ayant le même nombre de bonnes réponses (par exemple via tirage au sort, en l'annonçant dès le départ).

Comment bien gérer le niveau des questions ?

Il est essentiel de contenter à la fois les fans des œuvres abordées, mais également de ne pas décourager et agacer les personnes connaissant beaucoup moins les œuvres. Certains seront en effet présents par curiosité scientifique, ou pour accompagner une autre personne.

Après avoir préparé vos idées de questions, tentez d'évaluer leur niveau de difficulté de 1 (facile, c'est-à-dire accessible même pour une personne connaissant peu l'œuvre, ou encore une question sur une œuvre très très connue en France) à 3 (très difficile, c'est-à-dire pour les véritables fans incollables sur l'œuvre, ou touchant une œuvre moins connue). N'hésitez pas à faire tester le jeu auprès de personnes qui connaissent un peu l'œuvre et des fans de la première heure.

Exemples :

- (question facile sur une œuvre) Comment se nomme l'école d'Harry Potter ? (4 propositions) - Niveau 1
- (question touchant une œuvre ayant fait énormément d'entrées au cinéma, donc potentiellement accessible pour une bonne partie des participants) Dans le film de Disney Le Roi Lion, comment se nomme le père de Simba ? - Niveau 1
- (question très difficile sur une œuvre) Comment se nomme le chef des Hommes des montagnes dans la série The 100 ? - Niveau 3
- (question portant sur une œuvre moins vue) Dans quel lieu travaille le personnage principal de la série You ? - Niveau 3

**Pour plus de détails voir le chapitre annexe
Exemples de questions de quiz**

2) Les blind tests

Les blind tests consistent à faire devenir aux joueurs une œuvre à partir d'une musique ou d'un son. Vous pouvez par exemple faire devenir une œuvre à partir de sa bande originale, ou un personnage à partir d'une réplique.

Attention :

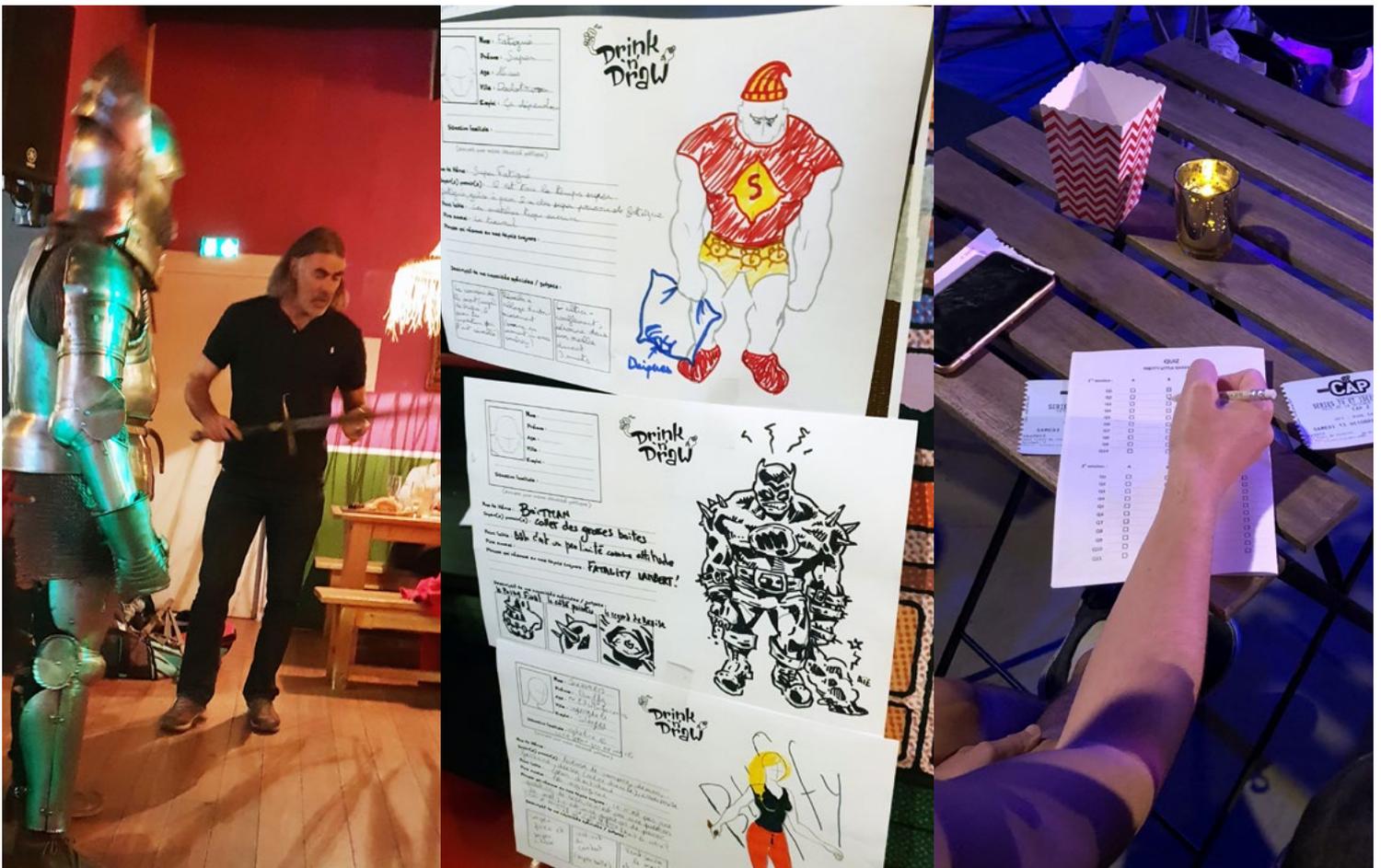
- Si vous organisez une soirée sur une seule œuvre, et souhaitez organiser un blind test, ne prenez pas que les musiques de cette œuvre. Il est rare que plus de deux musiques soient connues. Privilégiez un thème plus large, avec un fil conducteur en lien avec votre soirée. Par exemple, pour une soirée Game of Thrones, vous pouvez faire deviner des œuvres dans le champ du médiéval fantastique à partir de leurs musiques.
- N'oubliez pas que la diffusion de musique est très réglementée. Dans un lieu, vous devez le déclarer à la SACEM. En ligne, nous vous recommandons d'éviter de diffuser des musiques.

3) Autres types d'animations

Les possibilités sont nombreuses. Vous pouvez proposer :

- Une autre forme de jeu : un Pictionary, du mime, un jeu d'enquête, une série d'énigmes à résoudre en groupe...
- Une animation créative, comme réaliser un cadavre exquis ou une œuvre collaborative.
- Un intermède artistique, avec une troupe de danse, des musiciens, une troupe d'improvisation théâtrale...
- Des démonstrations : de magie, de cuisine, des expériences scientifiques, des démonstrations sportives ou de combats...

À savoir : n'hésitez pas à récompenser les meilleurs joueurs en leur remettant un lot. Un jeu de société, un livre en lien avec la thématique, des goodies... Attention néanmoins à utiliser pour cela une méthode permettant de bien départager les joueurs.





7. PENSER L'AMBIANCE

La culture populaire, c'est tout un univers. Décorer le lieu de l'événement participe au côté convivial et permet au public de s'imprégner plus facilement de l'univers des œuvres en question.

À noter : il vaut souvent mieux que cela soit trop chargé que pas assez !

Des idées déco en rapport avec les œuvres en question :

- Mettre dans le bar des affiches d'œuvres dont il sera question pendant la soirée.
- Prendre des éléments des œuvres pour la déco et/ou déguisement. Par exemple :
 - > Projeter des images de l'œuvre
 - > Recréer les blasons des familles de Game of Thrones
 - > Suspendre des lettres en référence aux lettres d'admission à Poudlard dans l'univers d'Harry Potter
 - > Écrire sur les vitres avec de la peinture rouge ressemblant à du sang pour une thématique zombie (recette testée et approuvée : café soluble mélangé à du colorant rouge)
 - > Mettre des capes pour Assassin's Creed
 - > Être maquillé avec un éclair pour Harry Potter...
- Des idées déco en rapport avec le cinéma et les soirées télé :
 - > Un canapé avec une télécommande
 - > Du pop corn dans des pots à pop corn à distribuer au cours de la soirée.

Où trouver des idées déco ?

Sur les réseaux sociaux comme Pinterest où il y a plein d'idées déco à glaner.

Auprès des associations de fans. Ils pourront même proposer du cosplay (des personnes habillées comme les personnages des œuvres en question).

8. PRÉVOIR L'ANIMATION

Il est important de bien préparer le déroulé détaillé de la soirée et de bien répartir les rôles.

En présentiel, il est nécessaire de prévoir au moins 3 personnes : un ou deux animateurs, une ou deux personnes en aide sur la logistique (gestion des entrées, installation...).

En ligne, il est impératif de prévoir également au moins 3 personnes : un ou deux animateurs, une ou deux personnes pour gérer le chat et une personne pour gérer la technique.

Il est conseillé pour le ou les animateurs de :

- Préparer un document avec l'ensemble des étapes de la soirée, des sujets et des questions à aborder avec les intervenants. Ce document devra être partagé à toute l'équipe, notamment la personne en charge de la "régie" (affichage des éléments). Dans un scénario détaillé, on peut indiquer le timing, le nom des différentes parties, les éléments à afficher, les éléments à dire, qui doit parler, les liens et infos à diffuser dans le chat dans le cas d'un live...
- Ne pas hésiter à reformuler dès que des notions complexes sont abordées.
- Prévoir des anecdotes si jamais il y a des temps morts pendant la soirée.

9. PRÉPARER LES ÉLÉMENTS LOGISTIQUES

Comme toute rencontre, il est essentiel de prévoir les éléments “ressources” nécessaires à la bonne tenue de la soirée (qu’elle soit en présentiel ou en ligne).

En voici une liste non exhaustive :

- Le matériel technique / régie pour la diffusion de contenus/sons : écrans/projections, sonorisation, éclairage...
- Les repas/boissons pour les équipes et le public (par exemple, faire appel à un foodtruck, ou simplement repérer les lieux de restauration à proximité si le lieu ne le permet pas).
- Les éléments visuels à préparer qui seront diffusés : fonds d’ambiance, musiques, images à projeter...
- La réservation de logements et transports pour les intervenants.
- Le mobilier si nécessaire...

Et en ligne ?

Pour la version en ligne, il faudra définir les besoins techniques selon ce que vous souhaitez diffuser et comment vous souhaitez le faire.

Si vous diffusez du contenu de différentes sources (logiciel de visio, site web, diffusion d’images, fichiers audio...) et souhaitez modifier l’affichage final des différents éléments, il est conseillé d’utiliser un logiciel de régie comme le logiciel libre et gratuit OBS. Le logiciel peut facilement être pris en main pour les fonctionnalités de base. Cependant si vous n’avez pas le temps ou les compétences, n’hésitez pas à faire appel à un technicien pour gérer la diffusion. Il faudra le prendre en compte dans votre budget. Pour glaner quelques conseils techniques vous pouvez consulter [cet article](#) pour mettre en place un livestream scientifique.

10. COMMUNIQUER

L’objectif est de toucher un nouveau public, un public non amateur de sciences, plutôt jeune (et exigeant). Il ne faudra pas négliger la communication qui participera au succès de la soirée.

1) RÉDIGER UN TEXTE DE PRÉSENTATION QUI PUISSE SUFFISAMMENT ACCROCHER UN PUBLIC DE FANS

La communication doit s’adresser aux fans des séries/films/jeux vidéo en question. Il faut partir de l’œuvre, de ses références, pour amener les questions qui seront traitées.

Les titres des différentes séquences doivent-être particulièrement travaillés, en jouant sur les codes de la culture populaire et de l’imaginaire.

Les termes scientifiques complexes ou peu attirants sont à proscrire. Cela vaut aussi pour les titres des intervenants.

**Pour plus de détails voir le chapitre annexe
Exemples de textes de communication**

2) PRÉPARER LES VISUELS DE COMMUNICATION

Pour cela, utilisez le kit de communication et la charte graphique fournis par Science Animation. Science Animation peut également vous produire des éléments visuels propres à votre soirée, et respectant le code de la propriété intellectuelle.

3) DÉCLINER

À partir du texte et des visuels, préparez les éléments à diffuser : mail, posts pour les réseaux sociaux, communiqué de presse, etc. Science Animation peut vous appuyer pour cela.

4) LISTER LES PERSONNES/STRUCTURES RELAIS

Un travail évidemment fastidieux, mais payant. Il s'agit d'aller repérer les personnes en lien avec votre thème et qui pourront vous faire énormément d'écho.

- Les influenceurs (blogueurs, youtubeurs...) qui ont déjà traité de cette œuvre ;
- Les clubs de fans ;
- Les clubs dédiés à la culture populaire de votre territoire ;
- Les groupes de discussion en ligne en lien avec l'œuvre ;
- Etc.

5) DIFFUSER

Dernière étape : il ne reste plus qu'à diffuser et relancer largement. On ne diffuse jamais trop !

N'oubliez pas non plus d'impliquer vos partenaires dans cette communication.

À noter : si vous disposez d'un petit budget (une centaine d'euros peut suffire), n'hésitez pas à payer de la publicité sur les réseaux sociaux. Cela fonctionne plutôt bien.

OBLIGATIONS CONCERNANT LA COMMUNICATION

Les Soirées Cult' est un projet imaginé par Science Animation, dans lequel l'équipe s'est beaucoup investie. Il est demandé aux organisateurs partenaires :

- De respecter la charte graphique des soirées ;
- D'impliquer Science Animation dans la communication ;
- De toujours mentionner Science Animation comme structure à l'origine des Soirées Cult', dans les éléments de communication et durant la soirée (placement du logo et citation) ;
- De toujours utiliser le logo des Soirées Cult', bien apparent, dans les éléments de communication et durant la soirée, ainsi que les partenaires financeurs.

À noter : nous vous recommandons vivement de mettre en place un système d'inscription pour assister à la soirée. Cela permet de s'assurer de la jauge, de pouvoir suivre le taux d'intérêt et relancer la communication si nécessaire, et constituer une mailing list. Cependant environ 20 % de gens ne viendront pas. N'hésitez donc pas à sur-jauger.

**Ces grandes étapes passées, vous voici fin prêt
pour passer une très belle Soirée Cult' !**

ZOOM SUR @INSTANTSCULT'

Suite au succès des Soirées Cult', Science Animation a souhaité aller plus loin en déclinant le concept à travers un compte sur Instagram : [@InstantCult'](https://www.instagram.com/InstantCult/).

Lancé en octobre 2020, @InstantCult' décrypte chaque jour une facette d'une oeuvre en apportant un éclairage scientifique. Le compte exploite les codes du réseau social tout en fournissant un contenu rigoureux. Une attention particulière est portée sur les grands enjeux de société : changement climatique, santé, nouvelles technologies, éducation...

Afin de promouvoir votre Soirée Cult', nous pouvons travailler ensemble sur la rédaction de contenus pour le compte, exploitant les thèmes de votre soirée tout en renvoyant vers celle-ci. Par exemple, pour la soirée sur Hunger Games, nous avons réalisé :

- Un post détaillant les inspirations mythologiques d'Hunger Games
- Une story invitant les utilisateurs à se positionner sur des dilemmes moraux.



EXEMPLES DE DÉROULÉS ANNEXE 1

DÉROULÉ DE LA SOIRÉE EN PRÉSENTIEL LES SUPER-HÉROS ET SUPER-VILAINS DANS L'OEIL DES EXPERTS

19h - 19h30 : Accueil du public

Accueil des intervenants - offrir à boire - proposer de commander à manger

19h30 : Installation de tous les intervenants

19h30-19h40 : Introduction de la soirée

19h40-20h00 : 1ère intervention

Aux origines du mal : pourquoi le Joker est-il le Joker ? - Sonia Harrati

Analyse de la personnalité du Joker et de quelques super-vilains. Elle parlera plus généralement de cet instant où un individu bascule vers la violence et la criminalité.

20h00-20h10 : Animation 1

Quiz

20h10-20h30 : 2ème intervention

Comment devenir un super héros mutant ? - Dominique Morello

Échanges sur les mutations et transformations génétiques, notamment dans X-Men et Spiderman.

20h30-20h35 : Animation 2

Œuvre collective

Réalisation de dessins de super-héros réalisés par le public

20h35-20h40 : Annonce de la pause (coin dédicaces)

20h40-21h10 : Pause

21h10 - 2 min : Annonce reprise des interventions

21h10-21h50 : 3ème intervention

Les différences entre le Thor de Marvel et celui de la mythologie - Pierre Efratas

Questions sur l'univers d'Asgard, et les aventures de Thor et de Loki.

21h50-21h55 : Résultats quiz

21h55-22h05 : Animation 3

Blind test

22h05-22h10 : Conclusion

DÉROULÉ DE LA SOIRÉE EN LIGNE

HUNGER GAMES

DANS L'ŒIL DES EXPERTS

19h - 19h15 : Introduction

Présentation du thème de la soirée et du programme

Présentation des intervenants

Petite question collective au public : quel personnage préférez-vous ?

19h15-19h35 : 1ère intervention

Les mythes de Panem et bien plus - Mathieu Scapin

Deux thèmes abordés : les inspirations mythologiques, et les inspirations historiques

Chaque thème est introduit par une petite question-jeu lancée au public (qui répond via le chat), à la manière de Questions pour un champion, afin de faire deviner le nom d'un personnage/lieu de la saga. Puis l'intervenant doit expliquer quelles sont les inspirations de ce personnage/lieu.

19h35-19h25 : 2e intervention

Qu'aurais-tu fait à sa place ? - Marianne Chouteau

Chaque sujet abordé est introduit par une question-sondage lancée au public via l'application Kahoot, invitant à répondre à un dilemme moral. Les réponses sont ensuite commentées par Marianne.

19h55-20h05 : Animation 1

Jeu d'énigmes

Série d'énigmes (charade, mot caché, images truquées...) lancée au public, invité à répondre via le chat. L'animation se conclut par un mélange entre un rébus et un Pictionary : les animatrices dessinent chaque partie du rébus.

20h05-20h25 : 3e intervention

L'embrasement des technologies - Jean-Christophe Bonis

Chaque sujet abordé est introduit par une image affichée, pour laquelle le public doit choisir entre la classer dans les utopies, ou les dystopies. Le public répond via le chat.

20h25-20h40 : Animation 2

Quiz

Série de questions posées via l'application Kahoot. Les meilleurs participants gagnent des lots en lien avec la soirée.

20h40-20h45 : Conclusion

EXEMPLES DE QUESTIONS AUX INTERVENANTS ANNEXE 2

LA FOLIE DU JOKER ET AUTRES GRANDS CRIMINELS DE LA CULTURE POPULAIRE

Pourriez-vous nous décrire quelques pathologies souvent mal comprises/cultivant des idées reçues ?

Le Joker ne semble pas ressentir d'empathie. Il est incapable de percevoir la souffrance de l'autre. D'où provient ce trouble ?

La grande majorité des « super-vilains » des fictions sont des hommes. On voit très peu de femmes. Vous avez d'ailleurs écrit plusieurs publications sur les femmes criminelles, sur leur sous-représentation par rapport aux hommes, et réalisé une étude sur une quarantaine de profils. Pouvez-vous nous en dire plus sur votre méthodologie et vos interprétations ?

HARRY POTTER, SORCIERS & SORCIÈRES : LE VRAI DU FAUX !

Dans Harry Potter, le fait d'être sorcier se transmet par le sang. Est-ce qu'il y a un parallèle dans l'histoire de la sorcellerie au Moyen-Âge ? Est-ce que des enfants ont été jugés comme sorciers ?

Pourquoi les sorcières sont-elles très souvent représentées sur un balai ?

ASSASSIN'S CREED ET LA MÉMOIRE GÉNÉTIQUE

Est-ce que notre ADN peut contenir la mémoire et les expériences de nos ancêtres comme dans le jeu Assassin's Creed ?

Dans Assassin's Creed on évoque l'existence d'êtres qui auraient un ADN à 3 brins. Est-ce que l'ADN à 3 brins existe dans la nature ?

LE CLIMAT DE GAME OF THRONES

Comment explique-t-on les hivers et les étés longs ?

La terre a-t-elle connue comme dans la série un changement aussi brutal de saison en une seule année ?

EXEMPLES DE QUESTIONS DE QUIZ ANNEXE 3

QUIZ SUR LES SUPER-HÉROS

Qui possède le “lasso de vérité” ou “lasso de Hestia”, qui oblige quiconque est encerclé de dire la vérité ?

1. Captain Marvel
2. Mera
3. Hawkgirl
4. Wonder Woman

Dans le film Incassable, quel est le point faible de David Dunn incarné par Bruce Willis :

1. Les hautes températures
2. L'eau
3. Ses os de verre
4. Son talon

Quel personnage n'est pas associé à sa véritable identité ?

1. Ororo Munroe est Tornade
2. Carol Danvers est Catwoman
3. Arthur Curry est Aquaman
4. Matt Murdock est Daredevil

En langage Groot, comment traduirait-on la phrase “Être profond et sembler profond. Celui qui se sait profond s'efforce d'être clair ; celui qui voudrait sembler profond à la foule s'efforce d'être obscur” :

1. “Je s'appelle Groot”
2. “Je s'appelle Groot”
3. “Je s'appelle Groot”
4. “Je s'appelle Groot”

Dans quelle série anglaise a-t-on suivi les aventures de jeunes délinquants qui se retrouvent dotés de super-pouvoirs après avoir été frappés par la foudre ?

1. Misfits
2. The Defenders
3. The Gifted
4. Heroes

Question Bonus : Quel est le nom, sans aucune faute et en majuscule, de l'acteur qui incarne Dr Strange ?

Réponse attendue : BENEDICT CUMBERBATCH

EXEMPLES DE TEXTES DE COMMUNICATION ANNEXE 4

HUNGER GAMES DANS L'ŒIL DES EXPERTS

Habitants de Panem (et d'ailleurs) : le mercredi 27 janvier 2021 à 19h aura lieu la 3ème édition des Soirées Cult' virtuelles sur le thème d'Hunger Games !

Quelles sont les inspirations historiques et mythologiques d'Hunger Games ? Les technologies du Capitole sont-elles réalistes ? Quels choix éthiques auriez-vous faits à la place des personnages ? Lors de cette soirée en live sur YouTube, 3 experts seront là pour discuter et décrypter cette saga.

Les mythes de Panem et bien plus

Panem, l'arène, Katniss, Seneca Crane, les pacificateurs... L'auteure Suzanne Collins s'est beaucoup inspirée de l'histoire et la mythologie gréco-romaine pour ses romans. Mathieu Scapin, docteur en archéologie, assistant de conservation et médiateur culturel au Musée Saint-Raymond de Toulouse, nous éclairera sur les personnages, références historiques ou mythologiques qui se cachent derrière Hunger Games.

Qu'aurais-tu fait à sa place ?

Si tu étais dans Hunger Games, tu ferais quoi toi ? Devenir tribut volontaire pour sauver un membre de ta famille, tu l'aurais fait ? Manger des baies mortelles ou sacrifier ton partenaire de district ? Et mentir pour avoir plus de sponsors qui t'aident dans l'arène ? Hunger Games, c'est de nombreux dilemmes et choix. Marianne Chouteau, maître de conférences à l'INSA Lyon, nous expliquera les questionnements éthiques et moraux que pose cette saga.

L'embrassement des technologies

Le Capitole possède des technologies de pointe allant des organismes génétiquement modifiés qu'on retrouve dans l'arène aux outils de contrôle et surveillance de masse. Jean-Christophe Bonis, futuriste et aventurier des temps modernes a parcouru le monde pour découvrir les usages de la technologie, les cultures et traditions afin d'analyser l'impact des technologies sur notre mode de vie. Venez découvrir en sa compagnie les technologies d'Hunger Games et leurs inspirations.

Des jeux et quiz sur Hunger Games

Tout au long de la soirée, un jeu d'énigmes vous plongera dans l'univers d'Hunger Games. Saurez-vous résoudre les énigmes de chaque district pour arriver au Capitole ?

Et comme toujours, venez tester vos connaissances sur cette saga culte via un quiz Kahoot! Notre partenaire Pocket Jeunesse récompensera les 3 tributs vainqueurs avec pour le premier la collection complète des livres Hunger Games !

Joyeuse Soirée Cult' et puisse le sort vous être favorable...

LES SUPER-HÉROS ET SUPER-VILAINS DANS L'ŒIL DES EXPERTS

Rendez-vous le mardi 15 octobre 2019, à partir de 19h au Level Up à Toulouse, pour une Soirée Cult' « spécial Super-héros », organisée par Science Animation, L'Imagin'arium et Drink and Draw Toulouse. Une soirée festive pour décrypter les œuvres de la pop culture qu'on aime tant. Et parler en toute convivialité autour d'un verre des Avengers, de Batman, des Xmens...

Quelles sont les différences entre le Thor de Marvel et celui de la mythologie nordique ? À quoi ressemblaient réellement les personnages des mythes vikings ?

Pourrait-on devenir un super-héros en mutant ? Ou croiser les particularités d'un humain avec celles d'un animal pour créer un être plus fort ?

Et pourquoi le Joker et autres super-vilains sont-ils aussi mauvais ? Comment bascule-t-on vers la criminalité ?

Des spécialistes seront présents pour répondre à toutes ces questions :

Les 10 différences entre le Thor de Marvel et le Thor de la mythologie nordique. Avec Pierre Efratas, auteur de fantasy, qui a écrit de nombreuses sagas sur la période viking et sa mythologie. Il répondra à toutes nos questions sur l'univers d'Asgard, et les aventures de Thor et de Loki.

Comment devenir un super-héros en mutant ? Avec Dominique Morello, directrice de recherche au CNRS, biologiste retraitée et membre active de l'association Femmes & Sciences. Elle lèvera le voile sur les mutations et transformations génétiques.

Aux origines du mal : pourquoi le Joker est-il le Joker ? Avec Sonia Harrati, maître de conférence en psychopathologie à l' Université Toulouse - Jean Jaurès et co-directrice du Centre de Criminologie et Sciences Humaines de Midi-Pyrénées. Nous analyserons ensemble la personnalité du Joker et de quelques super-vilains. Et discuterons plus généralement de cet instant où un individu bascule vers la criminalité.

Suivi d'un grand quiz/blind test pour tester ses connaissances sur les super-héros. Et l'association Drink and Draw vous proposera de vivre une aventure graphique interactive.

HARRY POTTER DANS L'ŒIL DES EXPERTS

Le 8 octobre 2020, à partir de 19h sur Youtube, venez plonger dans l'univers magique d'Harry Potter pour une soirée live pas comme les autres ! En compagnie de 3 experts, explorez l'histoire de la sorcellerie, découvrez les secrets de l'alchimie ou de la pierre philosophale et rencontrez quelques créatures fantastiques.

Et si vous pensez connaître Harry Potter sur le bout des doigts, venez affronter l'équipe lors d'un quiz via l'application Kahoot!, avec quelques surprises à la clé.

Une soirée live organisée à l'occasion de la Fête de la science 2020 et de la Semaine de l'Étudiant de l'Université fédérale Toulouse Midi-Pyrénées, en partenariat avec l'Université Toulouse III - Paul Sabatier.

Sorciers & sorcières : le vrai du faux !

Balai, baguette, potions... La panoplie parfaite du bon élève de Poudlard. Mais pourquoi associe-t-on ces objets aux sorciers/sorcières ? Quelle est l'Histoire de la sorcellerie ? Pourquoi se méfiait-on autant des sorciers/sorcières ? Nicolas Diochon, Professeur agrégé à l'Université Toulouse 1 - Capitole et historien spécialiste de la sorcellerie, explorera ses questions à coup de baguette magique et nous amènera au cœur de procès en sorcellerie.

Mais qui sont les alchimistes ? Et cette pierre philosophale ?!

Dans le 1er volet de la saga, on croise Nicolas Flamel, un alchimiste français qui a fabriqué la pierre philosophale capable de transformer n'importe quel métal en or et de rendre immortel grâce à l'élixir de longue vie. Mais saviez-vous que Nicolas Flamel n'est pas seulement un personnage de fiction : il a réellement existé ! Qui était-il vraiment ? Que faisaient exactement les alchimistes ? Qu'est-ce qui les différencie et les rapproche des chimistes actuels ? Armand Lattes, Professeur émérite de l'Université Paul Sabatier en chimie et fin connaisseur de l'histoire de l'alchimie, nous éclairera (Lumos !) sur ce monde si mystérieux.

Dans la valise de Norbert Dragonneau

Norbert Dragonneau, célèbre magizoologiste du monde des sorciers, est le héros de la saga des Animaux Fantastiques. Passionné par la faune magique, il parcourt le monde à la découverte de nouvelles espèces et étudie leur comportement tel un éthologue (spécialiste des comportements animaux). Agatha Liévin-Bazin, docteure en éthologie, piochera dans la valise de Norbert Dragonneau et décortiquera le comportement de quelques espèces magiques, à travers un "Piction'Harry" virtuel.

Un quiz sur l'univers d'Harry Potter avec Kahoot!

Pour participer, il suffira de se connecter sur le site de Kahoot! depuis votre navigateur ou depuis l'application mobile. Ensuite, vous devrez simplement rentrer un code communiqué pendant le direct.

Vous n'avez plus qu'à vous installer dans votre canapé, et vous rendre sur notre chaîne YouTube à 19h le 8 octobre prochain, avec quelques chocogrenouilles et autres douceurs magiques pour grignoter !