

CFALIEN



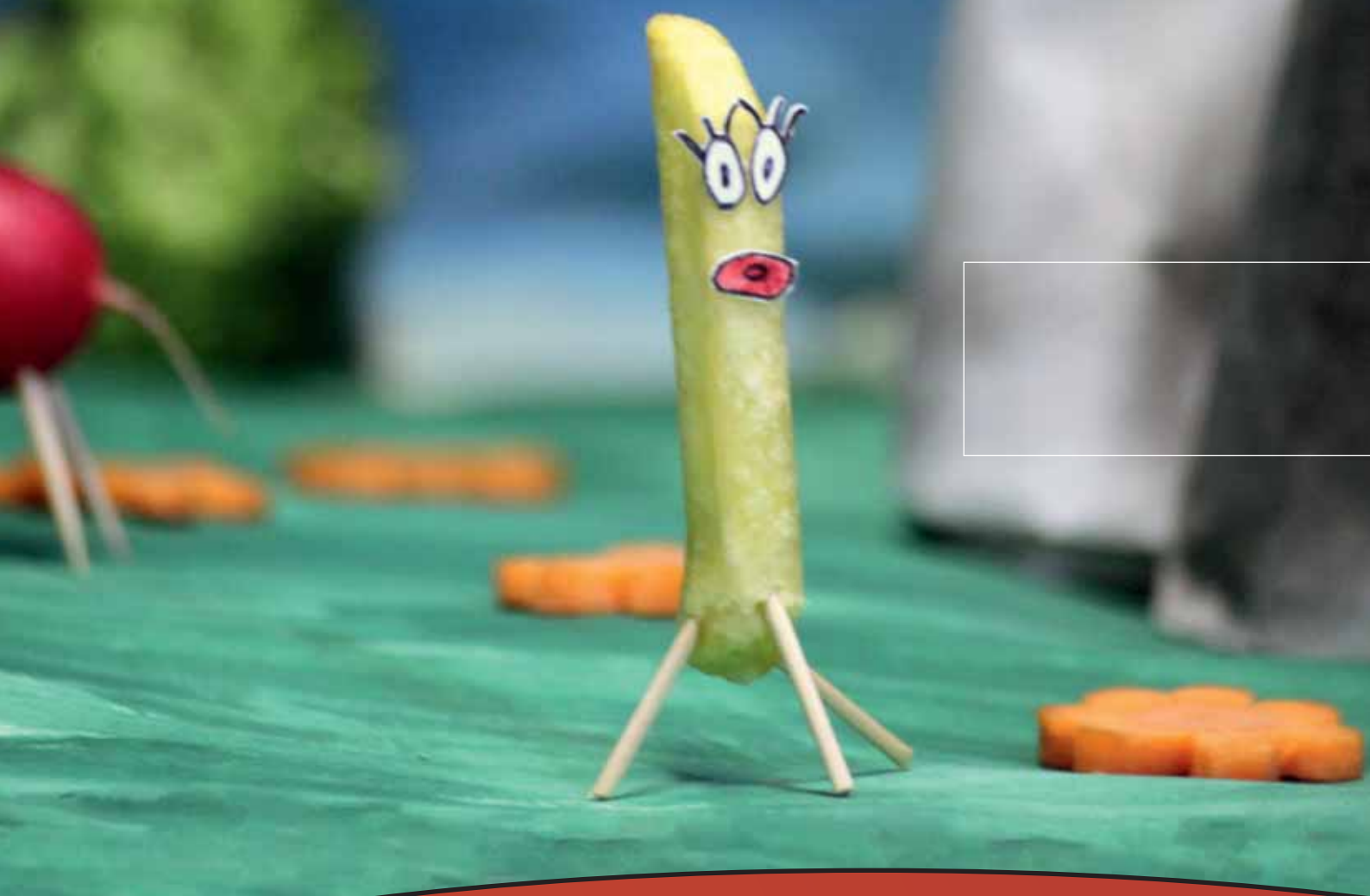
PB-PP
BELGIE(N) - BELGIQUE

AGRÉMENT P002877

Bulletin trimestriel
Mars, avril & mai 2015

138

LE FILM D'ANIMATION EN ATELIER



Centre de Formation d'Animateurs
Formations à l'animation de groupes et en relations humaines,
à l'animation théâtrale et à l'animation cinéaste



SOMMAIRE

3 Stages de vacances

4 Dossier : Le film d'animation en atelier

4 L'image par image, kézako?

6 Techniques

7 Etapes de réalisation d'un film d'animation

8 Animer un atelier de film d'animation

11 La Formation d'Animateurs en Arts du Spectacle (FAS)

12 FORMATIONS ET ANIMATIONS

Le CFALIEN est une publication du
Centre de Formation d'Animateurs asbl

Service de Jeunesse et de Promotion des
Travailleurs Socioculturels agréé par
le Ministère de la Fédération Wallonie - Bruxelles
Agréé par la COCOF comme Opérateur
d'Insertion Socioprofessionnelle

32, Chaussée de Boondael, 1050 Ixelles
Tél: 02/511.25.86 - web: www.cfaasbl.be

Nos bureaux sont ouverts
du lundi au vendredi de 9h à 17h

ÉDITORIAL

Nous avons tous entendu parler de près ou de loin du cinéma d'animation...Mais qu'est-ce donc, exactement ? Et comment l'utiliser dans le cadre d'ateliers d'animation vidéo ?

Le printemps étant signe de renouveau, ce CFALIEN vous propose de faire connaissance avec un outil d'animation pratique proposé aux stagiaires de la formation d'animateurs en arts du spectacle dans le cadre des modules cinéma et vidéo.

Plébiscité par les futurs animateurs, un module de formation stop motion fera son entrée dans notre prochaine programmation ; les professionnels auront ainsi la possibilité d'agrandir leur malle d'outils d'animation.

Un nouveau module pour une nouvelle équipe de formatrices vidéo au CFA : Sophie-Clémentine Dubois-Prieto et Tamara Pierno sont les rédactrices de ce numéro, où un dossier complet vous permettra de vous familiariser avec un outil de création collective abordable qui peut associer différentes techniques d'animation.

« La génération des hommes est semblable à celle des feuilles. Le vent répand les feuilles sur la terre, et la forêt germe et en produit de nouvelles, et le temps du printemps arrive. » (L'Illiade - Homère).

Bonne lecture,
Lamia Kebboul



Photo : Graphoui - lors d'un atelier de création d'un film d'animation

LES PROCHAINS STAGES DE VACANCES ORGANISÉS PAR LE CFA

Stage Cinéma résidentiel Pour enfants et adolescents de 9 à 18 ans

Stage en 8 journées du 3 au 10 juillet 2015 en province de Brabant wallon

Réaliser un court-métrage

Le stage a pour objectif de te faire découvrir l'ensemble des étapes de réalisation d'un film : écriture du scénario, découpage, cadrage, prise de son, tournage, montage, ... Vous serez encadrés par une équipe d'animateurs professionnels, spécialisés dans le théâtre et le cinéma.

Ce stage te permettra d'être à la fois derrière et face caméra : tu pourras y enrichir tes connaissances techniques et tes talents d'acteur.



Pratiquement

Ce stage est organisé en résidentiel. Nous nous retrouverons donc ensemble dans un centre spécialement aménagé pour nous accueillir, à quelques pas d'un bois. Les chambres sont confortables, et un soin particulier sera donné à la qualité de la nourriture. Chaque équipe disposera d'une unité de tournage professionnelle et sera accompagnée d'un(e) animateur(trice) : toutes les conditions d'encadrement et de confort sont donc réunies pour que le stage se déroule à merveille !

Et ensuite ?

Le dernier jour du stage, les parents et amis sont invités à la projection des films.

Création de spectacle Pour enfants de 7 à 12 ans

Stage en 5 journées du 13 au 17 juillet 2015
Horaire : de 9h à 16h (Une garderie est organisée de 8h à 9h et de 16h à 17h30)
Lieu : au CFA
Chaussée de Boondael 32 - 1050 Ixelles - Bruxelles

Monter un spectacle... en 5 jours !

Lors de ce stage, vous aurez l'occasion d'imaginer et de monter un spectacle parmi un groupe d'enfants. Vous serez à la fois les auteurs, acteurs, metteurs en scène.

Comment cela se passe-t-il ?

Ensemble, enfants et animateurs conçoivent les projets, organisent le programme et les activités pour atteindre, ensemble, leur but commun : le spectacle de fin de semaine.

Garderie

Une garderie est organisée de 8h à 9h et de 16h à 17h30.

Théâtre, marionnettes et cetera Pour enfants de 3 à 6 ans

Stage en 4 journées les 20, 22, 23 et 24 juillet 2015
Horaire : de 9h à 16h (Une garderie est organisée de 8h à 9h et de 16h à 17h30)
Lieu : au CFA
Chaussée de Boondael 32 - 1050 Ixelles - Bruxelles

Cet atelier de quatre jours propose aux tout petits de mettre les premiers pas sur scène...

Autour d'activités ludiques, de petits exercices, d'histoires à nous raconter, de petits pas de danse et de création de marionnettes, nous préparerons tous ensemble un spectacle à vous présenter le dernier jour!

Garderie

Une garderie est organisée de 8h à 9h et de 16h à 17h30.

DOSSIER : LE FILM D'ANIMATION EN ATELIER

Le film d'animation est un outil riche à utiliser en ateliers créatifs, il est un langage artistique qui permet de libérer l'expression, l'imagination et la créativité. C'est pourquoi le CFA a voulu y consacrer cette édition.

Dans ce dossier, nous vous proposons une introduction au cinéma d'animation ainsi que quelques outils simples à utiliser pour l'introduire en atelier d'animation.

Ensuite, une présentation des techniques possibles vous aidera à réaliser l'étendue des possibilités de ce langage.

Nous terminerons par une réflexion sur l'animation d'atelier de films d'animation avec une interview de Romain Assenat, animateur à l'Atelier Graphoui.

Bonne lecture
Tamara Pierno

Sophie-Clémentine Dubois-Prieto



Photo : CFA

L'IMAGE PAR IMAGE, KÉZAKO?

Par Sophie-Clémentine Dubois-Prieto.

L'animation d'images est un procédé cinématographique qui consiste à créer une illusion de mouvement à l'aide d'images fixes. Ces images peuvent être dessinées, peintes, photographiées, numériques, etc.

Quelle que soit la technique utilisée, le principe est le même : le mouvement est décomposé en une succession d'images fixes dont la vision, à une fréquence donnée, crée une illusion de mouvement grâce au principe de persistance rétinienne. L'œil croit voir un mouvement, alors qu'il s'agit en réalité d'une succession d'images fixes.

Persistance rétinienne ?

La persistance rétinienne est la capacité du cerveau à superposer une image déjà vue aux images que l'on est en train de voir. Lorsqu'une image se forme sur la rétine, elle ne disparaît pas immédiatement mais reste en mémoire un douzième de seconde.

Entre chaque image, il y a un vide que nous ne voyons donc pas, la persistance rétinienne nous permet de remplacer ce vide par l'image gardée en mémoire. Cette propriété de l'œil est utilisée par le cinéma pour donner l'impression d'un mouvement continu à partir d'une séquence d'images.

Il suffit en effet de regarder des images qui défilent à un rythme de plus de douze images par seconde pour avoir l'impression qu'elles se suivent sans rupture.

Jouets optiques et naissance de l'image animée

L'histoire de l'image animée débute, contrairement à ce que l'on pourrait croire, bien avant le début du cinéma. Au XIXe siècle, les jouets optiques font leur apparition.

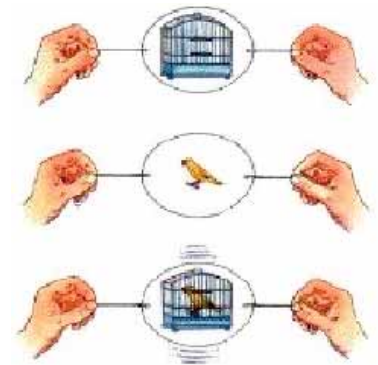
Ils sont tous basés sur le principe de persistance rétinienne et donnent naissance aux premières images animées.

Le thaumatrope

(de l'Anglais John Ayrton Paris, 1820)

Petit disque pivotant sur lui-même, en carton, décoré recto-verso de deux dessins complémentaires que la rotation du disque, accroché sur son diamètre par deux ficelles, associe dans une même perception.

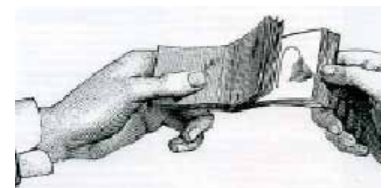
Exemple : Un oiseau, une cage. En mouvement, l'oiseau est prisonnier de la cage.



Le folioscope ou flipbook

(de l'anglais John Barnes Linnett, 1868)

Livret de dessins qui, feuilleté rapidement, permet la synthèse du mouvement par la persistance rétinienne.



Le phénakistiscope

(du Belge Joseph Plateau, 1833)

Disque rotatif en carton, sur lequel sont imprimés 12 ou 16 dessins, qui représentent les positions successives que prend un corps pour exécuter un geste. La vision du mouvement est obtenue par le spectateur en regardant, à travers des fentes qui séparent chaque vignette l'une de l'autre, le reflet du disque dans un miroir.



Le zootrope

(de l'Anglais William George Horner, 1833)

Cylindre percé de fentes dans lequel est placée une bande qui représente un mouvement décomposé; chaque bande correspondant à une étape du mouvement. Lorsque l'on fait tourner le zootrope, en regardant par les fentes, on a l'illusion que les images se suivent sans rupture : un mouvement se produit devant nos yeux.



Le praxinoscope

(du Français Émile Reynaud, 1877)

Tambour qui tourne autour d'un axe (qui sert aussi de pied). À l'intérieur de ce tambour est disposée une bande imprimée d'une série de 12 images décomposant un mouvement.

Un cylindre à facettes sur lequel sont disposés 12 petits miroirs, reflétant chaque dessin, est ajouté dans le tambour, autour

du même premier axe. Ce jouet permet une meilleure visibilité des images représentées ainsi qu'un visionnement collectif, contrairement aux autres jouets optiques cités ci-dessus.



Le thaumatrope, le folioscope et le phénakistiscope sont, malgré leurs noms, des outils précieux dans le cadre d'un atelier. Ils permettent de comprendre, de façon ludique, le principe de l'image par image et leur fabrication nécessite peu de temps et de matériel. Une activité « Fabrication de jouets optiques » peut par exemple servir d'introduction à la réalisation d'un film d'animation. ■

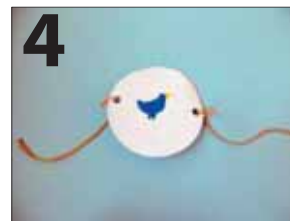
Fabrication d'un thaumatrope

Matériel pour 1 thaumatrope :

- Une feuille de papier
- Un carré de carton épais de 10 cm de côté.
- Un compas, de la colle, 1 latte, de quoi colorier.
- Deux élastiques
- Une plastifieuse si vous en possédez une (optionnel)

Réalisation :

- Dessiner, à l'aide du compas, 2 cercles de 4 cm de rayon sur la feuille de papier et 1 cercle de 4 cm de rayon sur le carton.
- Faire deux dessins complémentaires sur chaque cercle de papier. Exemple : un oiseau d'un côté et une cage de l'autre. Le choix des dessins peut faire l'objet d'une recherche préalable.
- Colorier, puis découper les cercles.
- Coller les disques dessinés de chaque côté du disque en carton, en veillant bien à les inverser. Vous pouvez vous passer du disque de carton si vous possédez une plastifieuse.
- A l'aide d'une perforatrice pour classeur, percez un trou de chaque côté du disque.
- Glisser un élastique dans chaque trou.
- Faites tourner le disque entre les doigts à l'aide de l'élastique, puis lâchez-le.



TECHNIQUES

Par Sophie-Clémentine Dubois-Prieto.

Il existe trois types de techniques d'animation : l'animation en 2D, l'animation de volumes et l'animation en images de synthèse.

Techniques à plat (2D)

• Dessin animé

Le principe est de décomposer chaque mouvement en plusieurs dessins. On conçoit d'abord le décor sur du papier peint. Les personnages et toutes les décompositions de leurs mouvements sont ensuite dessinés sur du papier calque.



• Papiers découpés

On découpe des formes dans du papier (journal, magazines, feuilles de couleur, etc.) et on les anime image par image.

• Sable

On dispose du sable sur une table lumineuse, à plat. L'effet d'ombres et lumières est créé par les déplacements du sable, qui rendent la couche de sable plus ou moins épaisse et par conséquent les ombres plus ou moins marquées. Cela crée des mouvements, des formes, des personnages, etc.



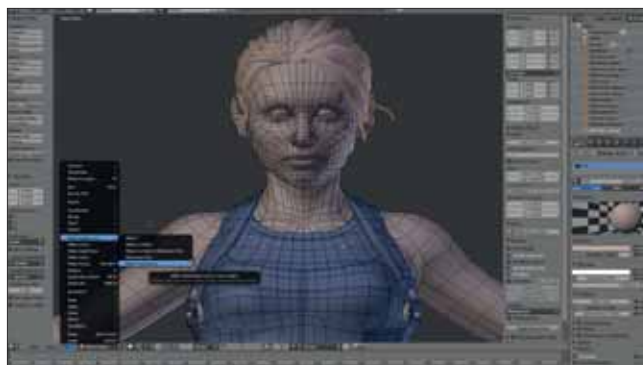
Animation de volumes (Stopmotion ou 3D)

Les volumes immobiles sont animés image par image. C'est le même principe que l'animation à plat, sauf qu'entre chaque prise de vue les objets et les personnages de la scène sont légèrement déplacés. Il existe différentes techniques 3D : pâte à modeler, marionnettes, objets divers, figurines, nourriture, pixilation (animation image par image d'êtres humains), etc.

L'animation en images de synthèse

Il n'y a aucune prise de vue réelle. Les images sont créées numériquement.

Hormis l'animation en images de synthèse qui est plus complexe, toutes ces techniques peuvent être utilisées dans le cadre d'une animation de groupe, que ce soit avec un public d'enfants, de jeunes ou d'adultes. Il est également possible d'en combiner plusieurs au sein d'un même film, ce qui peut créer des effets inattendus et convenir à des envies diverses présentes au sein d'un groupe. ■



ETAPES DE RÉALISATION D'UN FILM D'ANIMATION

Par Sophie-Clémentine Dubois-Prieto.

Quelle que soit la technique choisie, réaliser un film d'animation nécessite une série d'étapes à suivre. Ces étapes suivent une chronologie logique pour atteindre la finalisation d'un film. Cependant, en atelier, il est possible de combiner ou d'anticiper certaines étapes afin de créer une dynamique de groupe intéressante où chacun peut prendre la place qui lui convient le mieux.

Photo : CFA



Voici les étapes et quelques petits conseils pour se lancer.

1. Choix de la technique et écriture de l'histoire.

Pour débiter, deux personnages et un décor suffisent amplement.

2. Préparation du tournage.

Construire ou trouver les personnages, objets ou matériel de récupération nécessaire, choisir le lieu de tournage et construire un décor si nécessaire.

Une des clés de l'animation image par image est que l'appareil de prise de vue et l'éclairage soient toujours stables. Le moindre décalage, le moindre changement de lumière entre deux photos se voit dans la vidéo finale. Pour éviter cela, utilisez un trépied et tournez, si possible, avec de la lumière artificielle (des petites lampes de bureau, par exemple).

3. Tournage/Capture des images

Pour tourner, utilisez un appareil photo ou une caméra (ou tout autre moyen de

capturer des images). L'appareil peut être directement relié à l'ordinateur pendant le tournage, ce qui offre la possibilité de voir le résultat en direct. Ce mode de tournage nécessite un logiciel de montage disposant de la fonction « Pelure d'oignons ». Vous pouvez également importer les images après le montage.

Essayez de prendre un maximum de photos. En effet, plus le mouvement sera décomposé, moins il sera saccadé. Pour rappel, pour donner l'impression de mouvement au spectateur, il est préférable de prendre au minimum 12 images par seconde de film, l'idéal étant d'avoir une cadence de 24 images/seconde pour obtenir une animation très fluide.

4. Montage image

Une fois toutes les images capturées et importées, le montage peut commencer. Même si l'on a utilisé un logiciel qui capture et importe les images simultanément, un travail d'ajustement est nécessaire. Il faut effacer les images parasites, figoler le rythme, travailler l'enchaînement des

séquences et ajouter d'éventuelles transitions.

5. Montage son

Le son est très important en cinéma d'animation. Il relie les images entre elles et apporte une dimension plus vivante au film. La sensation de mouvement peut aussi être amplifiée par l'apport du son. De plus, c'est tout un univers supplémentaire à imaginer qui peut donner différents sens aux images créées.

Une fois tous les éléments de la bande-son enregistrés, il faut les importer dans le programme de montage et les synchroniser aux images, afin d'apporter les tensions scénaristiques désirées.

6. Finalisation

Mixez les sons (= ajustez les niveaux sonores), ajoutez les titres et génériques, étalonnez si nécessaire (= retouchez la lumière ou la couleur des images) et, enfin, exportez le film afin d'obtenir un fichier lisible sur tous les supports. ■



Photo : CFA

ANIMER UN ATELIER DE FILM D'ANIMATION

Propos recueillis par Tamara Pierno.

Le CFA s'est rendu dans les locaux de l'atelier Graphoui et a rencontré Romain Assenat, animateur d'ateliers de création de films d'animation. Il nous livre ici une description de son travail et partage avec nous ses réflexions d'animateur.

Peux-tu te présenter?

Moi ma fonction officielle, c'est animateur et j'ai donc été embauché pour mettre en place des ateliers d'animation. Je viens du cinéma à la base, je suis réalisateur et monteur. Je développe des projets artistiques de mon côté et je suis aussi ici animateur c'est à-dire que je propose à des gens des leviers pour développer des projets artistiques et expressifs.

L'atelier Graphoui, c'est quoi ?

Graphoui est un collectif de cinéastes reconnu comme atelier de production audiovisuelle d'une part et comme Centre d'Expression et de Créativité (CEC) d'autre part. L'atelier de production accompagne et produit des 1ère et 2ème œuvres en films d'animation, cinéma expérimental et documentaires. Le CEC développe des ateliers de création de films d'animation. Nous avons deux agréments mais nous travaillons de manière transversale. Tout se relie et se mélange.

Peux-tu un peu plus décrire le pôle atelier de création de Graphoui ?

En tant que Centre d'Expression et de Créativité reconnu par la Fédération Wallonie-Bruxelles, nous mettons en place des ateliers de création sonore et de film d'animation. Notre objectif premier est d'aller à la rencontre des publics d'un large réseau associatif et leur permettre d'être réellement participant donc créateur. Convaincus que l'expression et la création sont essentielles pour nourrir la vie en société, nous proposons une démarche d'atelier qui libère, des étapes, des appuis, des outils en réponse à des envies et des besoins d'expression.

Pratiquement, nous rencontrons des partenaires ancrés dans une réalité socioculturelle particulière et créons une relation de travail qui permet de développer le projet ensemble. Nous collaborons donc tant sur

la recherche de subvention, de public que sur le choix du mode d'expression ou des sujets à travailler avec le groupe.

Quel est le public de vos ateliers ?

Les publics sont divers : des animateurs, des adultes en cours d'alpha, des personnes en situation de handicap, des enfants dans des écoles, des jeunes dans des organisations de jeunesse...

Pour toi, quel est l'intérêt d'utiliser le cinéma d'animation dans un atelier d'expression ?

Tout d'abord, la définition du cinéma d'animation, c'est donner vie à quelque chose qui n'en a pas. On peut alors dépasser certaines frontières du réel et libérer ainsi l'imagination. Ensuite, le film d'animation permet d'aborder et de mêler différentes techniques d'expression : la peinture, le dessin, l'architecture,... Et puis, il y a tout l'univers sonore qu'amène le film d'animation. Dans une fiction ou un documentaire, en général le son est en corrélation avec l'image. Alors que dans un film d'animation, pour chaque image créée, on peut y

associer n'importe quel son. Et c'est le lien entre image et son qui va faire sens. Dans une démarche d'atelier, cela s'avère très intéressant car les participants sont poussés à opérer des choix afin d'être au plus près de ce qu'ils ont envie d'exprimer.

Chez Graphoui, nous prenons le film d'animation au sens très large, on ose mélanger les formes. On ne se donne pas de frontières en terme de création. Le film d'animation permet aussi une communication vers l'extérieur. C'est une forme qui laisse plus de place à l'interprétation du public que dans des images réelles. Toute forme, tout dessin ou toute couleur qu'on va créer pourra donner un sentiment différent à chaque personne qui le regarde.

Et ça c'est quelque chose que tu intègres dans l'atelier ?

Oui et cela fait souvent office d'une phase de travail supplémentaire car nous prenons le temps de questionner le groupe sur la question de la représentation. Mettre une forme sur une idée ou une pensée provoque des discussions sur la manière dont chacun se représente les choses. S'en suivent alors



Photo : Graphoui

Photo : Graphoui



d'autres débats sur la manière d'atteindre une création qui soit représentative de ce que tout le groupe tient à exprimer. Et enfin, se pose alors la question de l'interprétation du public qui va recevoir cette création. C'est ici que l'animateur peut jouer un rôle de garde-fou et s'assurer que la forme soit compréhensible et pas mal interprétée par les spectateurs.

Quelles méthodes utilises-tu pour mener un atelier ?

Pour chaque atelier, on démarre sans savoir quelle sera la fin, on amène tout le temps les participants à expérimenter. Mais cela ne veut pas dire qu'on commence sans avoir rien préparé. On propose des leviers mais ensuite, rien ne nous empêche de dévier. On ne se fige pas dans un programme strict, on laisse les portes ouvertes en ayant des balises. Une des balises peut être la technique utilisée pour la création par exemple.

Ça peut être aussi une thématique, une réflexion à travailler, mais elle est souvent inhérente au groupe. On opère toujours ces choix de manière à ce qu'ils soient le plus

appropriés au projet (public, partenaire, thème, ...).

Puis on dit souvent que dans les ateliers c'est le processus qui compte plus que le résultat. Pour moi le résultat compte autant que le processus, souvent le résultat est le reflet du processus. En terme de public, cela ne passera pas à 20h à la RTBF, les gens n'y sont pas intéressés parce qu'on leur sert autre chose. Mais quand des gens qui n'ont jamais été confrontés à ce type d'œuvres réalisées en ateliers les découvrent, c'est souvent une surprise énorme.

Quelle dynamique de groupe un atelier de cinéma d'animation suscite-t-elle ?

Faire un film d'animation prend du temps. Il convient donc à l'animateur de créer une dynamique où chaque membre du groupe peut prendre une place sur la création. Par exemple, se retrouver à 15 personnes autour d'une même table de tournage, c'est difficile pratiquement et ce n'est pas très intéressant en terme de dynamique. Dans ce cas, l'animateur peut mettre en place plusieurs espaces de prise de vue ou inciter certains participants à préparer le tournage

d'un prochain plan. Une partie du groupe peut également travailler sur la création sonore. En général, dans nos ateliers, il est toujours possible d'explorer de nouvelles pistes de création et de les expérimenter, ce qui laisse à chacun l'occasion de prendre la place qui lui convient le mieux à ce moment précis.

Dans la durée de l'atelier, le son prend presque autant de temps que l'image alors ?

Oui et les deux se travaillent en parallèle dès le départ. C'est parfois en commençant à donner vie à des personnages que l'idée d'y ajouter tel ou tel son survient. La phase d'animation d'images apporte beaucoup à l'évolution de la création. Il arrive également que l'écriture de l'histoire évolue en cours de tournage. Une fois qu'un personnage prend vie, cela peut donner envie aux créateurs de l'emmener dans des directions différentes que celles préalablement écrites. Donc c'est en créant que ça se crée en quelque sorte. C'est pour cela que je disais qu'on ne peut pas tout prévoir en tant qu'animateur.



Photo : Graphoui



Pratiquement...

Un atelier de film d'animation peut durer combien de temps ? quelle fréquence ?

C'est assez modulable. De manière générale, les ateliers sont souvent hebdomadaires mais ce n'est pas forcément la fréquence la plus adéquate en termes d'installation de matériel ou de dynamique de groupe. Pour moi, il n'y a pas d'idéal car tout dépend du groupe, de ses envies, de la matière à créer ou encore de critères logistiques. Le mieux reste d'opérer des choix qui s'adaptent au mieux aux contours du projet.

Au niveau matériel, est-ce qu'avec peu de choses on peut y arriver ?

Oui. On peut faire un film d'animation avec très peu de matériel. Il existe tout de même des installations techniques assez pratiques en atelier. Par exemple, brancher un appareil photo à un ordinateur lui-même raccordé à un grand écran. Cela permet à tout le groupe de voir directement le résultat. Mais on peut tout aussi bien amener les participants à faire un film d'animation avec leurs GSMs et coller ensuite toutes les images les unes à la suite des autres sans utiliser un logiciel de montage compliqué et coûteux. Par ailleurs, j'aime aussi réfléchir les choix techniques en fonction du groupe et de ce qui s'y passe.

Pour la postproduction, est-ce que c'est le groupe qui prend ça en main ?

C'est une grande question. Techniquement parlant, non. Faire du montage à 15 personnes, ce n'est pas pratique et la gestion du logiciel de montage peut s'avérer complexe. De plus, chez Graphoui, on désire que la finalisation des projets soit réalisée par des professionnels, l'œil extérieur du monteur apporte une plus-value au projet. Par contre, l'animateur de l'atelier est toujours présent sur toute la durée du

montage. Il prend alors le rôle de garde-fou pour s'assurer que le montage garde la parole du groupe. Et puis, les participants sont évidemment conviés à différentes étapes du montage avant la finalisation afin de le réorienter si nécessaire. Mais il est évident que la question de la postproduction est toujours délicate, tout comme celle de la diffusion d'ailleurs. Pour chaque atelier, des premières sont organisées en présence de tout le groupe mais lorsque les films d'atelier sont diffusés dans des festivals, on n'a pas toujours le temps, les moyens ou l'énergie d'y amener tout le groupe à chaque fois. Pourtant, c'est toujours intéressant pour les spectateurs de pouvoir échanger avec lui.

Quels conseils donnerais-tu à un animateur qui voudrait se lancer dans un atelier de film d'animation ?

Je lui dirais de ne pas avoir peur de se lancer, de ne pas s'imposer de barrières mais de se laisser porter par les multiples directions que peut prendre un atelier. Et puis, il n'y a pas besoin d'être un fin technicien pour animer un atelier mais plutôt d'avoir envie d'aller à la rencontre d'un groupe et de se lancer dans un travail de création ensemble. ■

Pour visionner des films d'ateliers réalisés à Graphoui :

rendez-vous sur leur vimeo.com/ateliergraphoui

Voici déjà une petite sélection intéressante en termes de diversité de créations et de publics :

- « **Ma peau aime** », issu d'un atelier mené au Centre Sésame dans le cadre d'un groupe de parole « vie affective et sexuelle » de personnes en situation d'handicap mental : <https://vimeo.com/98552657>
- « **Monsterre** », issu de l'atelier « Monstres », réalisé en partenariat avec l'œuvre Nationale des Aveugles : <https://vimeo.com/44928248>
- « **Atelier Stop Motion – Studio 13/16 – Centre Pompidou** » Réalisation d'une peinture murale évolutive par des enfants dans le musée Pompidou : <https://vimeo.com/92718386>

EN BREF

Le cinéma d'animation est un outil riche pour l'animateur. Il permet de libérer l'expression et la créativité, et est un lieu idéal d'expérimentation du groupe, le travail image par image nécessitant patience, méthode et coordination de l'équipe.

Le mélange de technique et de manuel, d'arts plastiques, de cinéma et d'écriture en font une discipline ludique s'adaptant à un public large, chaque sensibilité pou

vant y trouver son compte. Les possibilités sont infinies, tout est à inventer. Le groupe peut à la fois explorer un monde imaginaire et se raconter sans se montrer.

Quel que soit le projet ou la technique, il s'agit toujours de mettre de soi dans une création plus vaste, de réussir à créer ensemble un monde qui appartient à tous et dans lequel chacun se reconnaît.

FORMATION AU MÉTIER D'ANIMATEURS EN ARTS DU SPECTACLE EN 1 AN

Inscriptions à partir du mois de mars !
Formation en une année complète

Dates : de septembre 2015 à septembre 2016
Préformation : juin 2015 à juillet 2015 (voir conditions)
Horaire : du lundi au vendredi de 9h à 16h30

Objectifs

En une année de formation professionnelle, former des animateurs compétents pour l'animation de groupe, l'animation d'activités d'expression et de création par le théâtre et par la vidéo.

Public

Toute personne de plus de 18 ans pour qui la motivation s'allie aux aptitudes de base à l'apprentissage du métier d'animateur en arts du spectacle.



Durée

1325 heures de formation réparties en : 1025 heures de formation plus 300 heures de formation pratique en terrains de stages.

La formation dure un an à temps plein en cours du jour, elle commence fin septembre 2015 pour se terminer début septembre 2016. Pour les personnes qui ne sont pas en possession du Certificat d'Études Secondaires Supérieures, la formation doit être précédée d'une préformation.

Contenu

La première partie de l'année

Les stagiaires acquièrent les connaissances de base en animation de groupe, animation théâtrale, animation vidéo et les pratiquent en groupe de formation.

Le stage probatoire (5 semaines) débute l'année par une découverte active des trois domaines d'apprentissage.

Des modules de formation à l'animation de groupe, au théâtre et à la vidéo se succèdent ensuite pour consolider les compétences et se perfectionner.

La deuxième partie de l'année

Prise progressive d'autonomie et acquisition d'une expérience professionnelle. Elle alterne la formation de terrain et de nouveaux modules d'approfondissement.

Remarques :

Pour les personnes qui ne sont pas en possession du Certificat d'Études Secondaires Supérieures, la formation doit être précédée d'une préformation spécifique à l'animation. Cette préformation est organisée par l'ASBL PROFORAL, elle dure 7 semaines. Renseignements au CFA.

Méthodes

Les méthodes de formation proposées sont inspirées des méthodes actives et coopératives d'apprentissage. Elles mettent chaque fois que c'est possible les stagiaires en situation d'approcher les contenus à acquérir par l'expérimentation ou la réalisation de projets.

Un travail collectif d'analyse de l'expérience et de ses résultats avec l'aide des formateurs permet alors au groupe de se constituer les compétences utiles.

Certification

Le Brevet d'Animateur en Arts du Spectacle atteste l'acquisition des aptitudes professionnelles dont a fait preuve un stagiaire par sa participation active et régulière à la formation et par l'aboutissement concret et satisfaisant des stages et projets.

Le Brevet d'Animateur de Centres de Vacances (BACV), avalisé par la Fédération Wallonie - Bruxelles, atteste de l'aptitude d'un stagiaire à l'animation de centres de vacances.

Participation

La formation est gratuite pour les demandeurs d'emploi ne disposant pas du Certificat de l'Enseignement Secondaire Supérieur.

Pour les autres, une participation aux frais de la formation est demandée.

Pour s'inscrire il faut :

Participer à une séance d'information et à un entretien de sélection.

Avoir suivi avec succès une préformation pour les personnes ne disposant pas du Certificat de l'Enseignement Secondaire Supérieur.

Avoir 18 ans au moins.

Renseignements et inscriptions pour une séance d'information : par téléphone au 02 / 511 25 86

Formations et Animations

□ Tous gagnants !

La formation vous proposera d'expérimenter des jeux de coopération, d'intérieur et d'extérieur. Cette découverte sera suivie de la formalisation des acquis. Nous y découvrirons aussi les implications pédagogiques du jeu coopératif et son impact dans la dynamique du groupe.

Dates : les 7 et 8 mai 2015

□ Gestion d'équipe

Stimuler les projets, donner du feed-back, prévenir et gérer les tensions nécessite une connaissance fine des relations humaines.

La théorie des types psychologiques de Carl Jung permet de comprendre en quoi la personnalité détermine des comportements qui nous semblent parfois tellement différents des nôtres ou de nos attentes.

Dates : les 18, 19 et 26 mai 2015

□ Mieux se connaître pour mieux communiquer

La théorie des types psychologiques de Carl Jung permet de comprendre en quoi le profil de personnalité de quelqu'un détermine ses comportements. La démarche offre des repères précis et efficaces pour mieux comprendre les besoins de chacun sur 4 axes importants de la vie d'un groupe : la prise de décision, le recueil des informations, la motivation et la gestion du temps et de l'espace.

Dates : les 01, 02 et 08 juin 2015

□ La scène et les enfants

Des méthodes d'animation pour mettre l'expression théâtrale à la portée des enfants.

Nous explorerons ensemble (entre adultes) une série de jeux et d'exercices, de consignes d'improvisation et de création de saynètes pour vous permettre, après la formation, de faire découvrir le théâtre à des enfants voire de les aider à créer leur spectacle.

Dates : les 8, 9, 15 et 16 juin 2015

□ Danse et voix

Cette formation a pour but d'explorer les liens étroits qui unissent la danse et la voix.

Le travail sur la voix approfondit l'ancrage du mouvement dans le corps et le mouvement dansé permet une émission plus libre de la voix.

Nous proposons une exploration évolutive du «spontané» vers le «construit» en passant par l'improvisation (création dans l'instant), l'apprentissage, se souvenir, retenir, choisir, construire, composer, présenter, regarder et partager.

Dates : les 10, 11 et 12 juin 2015

□ Animateur cinéaste

Une suite de défis à relever en équipe : autant de mini-projets de films auxquels les participants donnent forme, découvrant au passage les subtilités du langage filmé.

A chaque expérience, de nouvelles cordes s'ajoutent à votre arc et le résultat ressemble de plus en plus à du cinéma.

La réalisation complète d'un court métrage écrit, tourné, monté et sonorisé par les soins de votre équipe parachève le parcours. Un résultat insoupçonné par rapport à vos premiers pas !

Dates : du 7 au 11 septembre 2015

Pour obtenir plus d'informations ou vous inscrire à l'un de nos modules :

Vous pouvez nous joindre au 02 / 511 25 86, vous pourrez obtenir notre brochure gratuitement.

Visitez notre site Internet !

Outre la description de notre programme pour la saison 2015, vous pourrez aisément procéder en ligne à votre inscription aux formations de votre choix. Vous y trouverez également le CFAlien au format pdf. Chaque numéro se penche sur un thème spécifique dont les plus récents sont la jeunesse, l'animation, les écoles de devoirs, le théâtre-action, la création collective, la professionnalisation du métier d'animateur, l'animation vidéo...

En visitant notre site, profitez-en pour vous inscrire à notre lettre d'information mensuelle. Courte et directe, celle-ci vous tient au courant des prochaines activités du CFA.

Une seule adresse :

www.cfaasbl.be

Réduction pour les animateurs socioculturels !

Les animateurs actifs dans le domaine socioculturel à titre professionnel ou volontaire bénéficient de réductions sur la plupart de nos formations. Profitez-en ! Lorsqu'il y a possibilité de réduction, le prix réduit est précédé d'un *.

Du « sur mesure » !

Le CFA est à votre écoute. Il sera le partenaire efficace de votre association pour toute une gamme de projets. N'hésitez pas à nous contacter.

Ont collaboré à ce numéro :

Rédaction : Tamara Pierno, Sophie-Clémentine Dubois-Prieto et Lamia Kebbouli

Photos et illustrations : Thierry Bouüaert, le CFA et Graphoui.

Photo de couverture : Atelier Stop-Motion au CFA

Infographie : Derry

Avec le soutien du Ministère de la Fédération Wallonie - Bruxelles et de la Commission communautaire française de la Région de Bruxelles-Capitale

