

CFALIEN

Belgique - België
P.P.
Bruxelles X
1/2537

Bureau de dépôt :
Bruxelles X
2.200 exemplaires

Agrément P002877

Bulletin trimestriel
Mars, avril & mai 2012

#126



**FAIRE UN FILM,
UN JEU D'ENFANTS ?**

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

Dossier :
**Faire un film,
un jeu d'enfants ?**

3

**Première étape :
l'idée de base**

3

**Deuxième étape :
l'écriture du scénario**

6

**Troisième étape :
le découpage technique**

10

Stage de vacances cinéma

11

Stages de vacances

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

« Faire un film, un jeu d'enfant » ??? Un jeu d'enfant suppose des règles simples, faciles à adopter par n'importe qui, mais associer « faire un film » à « jeu d'enfant » semble paradoxal : si le cinéma était un jeu d'enfant, pourquoi coûte-t-il des fortunes et rapporte-t-il tant de prestige ? Non, il ne s'agit pas pour nous de nier ces évidences : le cinéma peut être un grand art, c'est aussi une grosse industrie et complexe. L'intention est ici tout simplement de rendre le processus de réalisation d'un film compréhensible par tout un chacun.

Mais l'occasion est trop belle d'aller plus loin. Faire un film peut être un jeu ; un jeu collectif et motivant, pas un jeu de compétition mais de coopération, avec des étapes successives qui, chacune, posent de nouvelles questions, relancent l'imagination et les débats, appellent la créativité. Les couches de création se superposent et mènent à un accomplissement d'autant plus gratifiant que l'activité était complexe et exigeante. Il est important cependant que cela reste un jeu, pour ce qu'il suppose de liberté et d'ouverture à l'autre et à l'inattendu. C'est vrai en animation, mais sans doute aussi d'un point de vue artistique.

Cela peut aussi être un jeu pour les enfants, les jeunes, mais pourquoi le leur proposer ? Pour toutes les raisons précédentes, mais aussi parce qu'une telle expérience apporte une relation tout à fait différente, plus exigeante mais aussi plus jouissive au cinéma – c'est une expérience irremplaçable en matière d'éducation aux médias. Mais aussi selon Thierry De Smedt, professeur à l'UCL, parce que d'un point de vue psychologique et sociologique, « La mise en média des jeunes est inévitable et nécessaire aux jeunes¹ » avec cependant cette limite : « les médias représentent un danger lorsqu'ils prétendent dire au jeune qui il est » comme le font la publicité et marketing. Il précise donc comme condition que « le jeune doit être associé à sa propre médiation ». Pour lui, la réalisation de films par les jeunes constitue une expérience éducative majeure pour la socialisation, la construction de soi et la citoyenneté.

Oui, faire un film, c'est vraiment un jeu d'enfant !

Daniel DETEMMERMAN

1 - Conférence au sein d'un groupe de travail « Plan jeunesse » mars 2012.



DOSSIER : FAIRE UN FILM, UN JEU D'ENFANTS ?

Vulgariser des savoirs et des techniques est une des compétences de l'animateur et du formateur. Quand bien même la réalisation d'un produit audiovisuel est le fruit de multiples compétences, voire de métiers différents, on peut tenter de synthétiser la production d'un film en quelques étapes. C'est l'objet de ce CFALien consacré à la vidéo.

Bien que nous suivrons ces étapes dans l'ordre d'une production, c'est à dire de l'écriture à la diffusion, il va de soi qu'en animation, une série d'exercices préalables est utile. Partir du jeu et découvrir les différents aspects du cinéma au travers de défis fait partie de la pédagogie du CFA. Il est parfois plus motivant et formatif de faire naître la théorie avec le groupe que de l'imposer. On évite aussi de perdre du temps lors du tournage. Ensuite, s'il est bien une recette que nous ne pourrions vous donner, c'est celle d'un bon scénario ! Peut-être simplement parce que cette notion est très subjective... Les pistes pour éviter la page blanche sont par contre légion. Peut-être dans un prochain numéro ? Il s'agit bien ici d'une synthèse. D'un exercice de style. Peut-on expliquer le cinéma et son langage en quelques pages ? Allons-y pour ces quelques étapes. Vous allez voir, rien de compliqué dans le cinéma !

Par Marc Van Mallegheem



PREMIÈRE ÉTAPE : L'IDÉE DE BASE

P Cette notion d'idée de base est essentielle. C'est ce qui va inspirer l'écriture. Dans une structure narrative traditionnelle, elle tournera autour de l'élément déclencheur, ou élément perturbateur.

« Que se passerait-il si... ? »

La réponse à cette question doit nous indiquer ce qui fera la particularité de notre film. Ne soyons pas trop succints... « Une personne est si généreuse qu'elle se retrouve elle-même dans le dénuement après avoir tout donné » amorce une idée de préférence que « la générosité mène à la pauvreté » ce qui se rapproche plus d'une citation que d'une idée de base !

L'idée de base laisse encore une porte ouverte, elle ne va pas jusqu'au dénouement. Même s'il n'y a pas vraiment de règle en la matière.



Photo : CFA

DEUXIÈME ÉTAPE : L'ÉCRITURE DU SCÉNARIO

Certains diront que l'idée de base fait déjà partie du scénario. C'est un fait, elle est partout. Mais l'acte technique de la scénarisation commence ici. Un scénariste n'est pas toujours celui qui a l'idée du film. Regardez bien les génériques de fin. Un scénario peut être inspiré par un fait divers, une blague, une BD, un livre, ...etc. La liste est longue.

Le scénario est donc crucial pour faire un bon film. Hitchcock disait « Le scénariste et moi planifions la totalité du scénario

jusqu'au moindre détail et, quand nous avons terminé, tout ce qui reste à faire c'est tourner le film »

Sans aller jusque-là, puisqu'il faudra encore découper le film (c'est la prochaine étape) nous dirons que le scénario est déjà un outil de travail. Ce n'est pas un roman, pas une nouvelle. C'est un acte technique et créatif.

Suite de la deuxième étape pages 4 et 5.

Hitchcock :

« D'un bon scénario, un réalisateur peut faire un grand film ou un navet, mais d'un mauvais scénario, il ne peut jamais tourner un grand film. Jamais - Syd Field (scénariste et auteur) »

Mais comment faire ?

Même si on n'est pas obligé de suivre ces étapes, la plupart du temps on travaille le scénario en trois temps :

b 1. Le synopsis b 2. Le traitement b 3. La continuité dialoguée

Le synopsis est un résumé du film en quelques lignes (pour un court métrage) et de maximum 4 pages pour un long. C'est une vue d'ensemble du film. Il va donc jusqu'au dénouement.

On y trouve les idées principales du récit et ses trois temps :

- **L'exposition**, c'est à dire la partie d'introduction où le spectateur découvre les personnages et la situation de départ. C'est " **l'élément déclencheur** " qui marque le passage de l'exposition à la seconde partie du récit : le **développement**.
- Le développement : " l'élément déclencheur " a introduit une perturbation dans l'équilibre initial des choses. Les protagonistes vont essayer de retrouver un équilibre en surmontant les difficultés progressives (**péripéties**) auxquelles l'histoire va les soumettre : l'intrigue devient plus complexe et atteint un point culminant appelé " **climax** "
- La **résolution** : l'intrigue se dénoue, les protagonistes retrouvent leur équilibre de départ ou, après une forme de dépassement d'eux-mêmes, trouvent un équilibre nouveau.

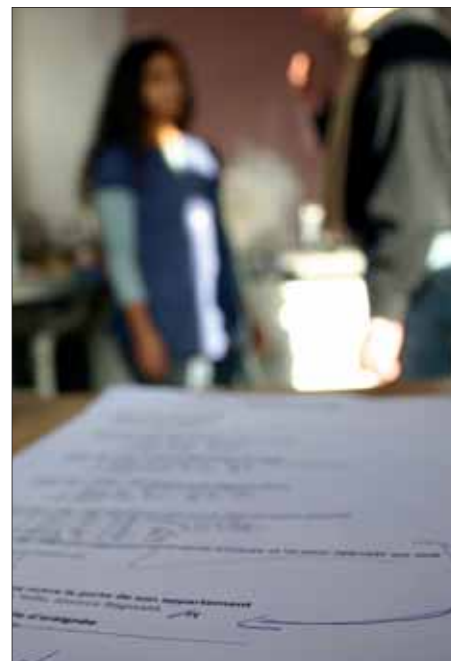


Photo : CFA



Le traitement

Le deuxième temps de l'écriture consiste à découper ce synopsis en scènes. C'est le traitement. Il n'y a pas encore les dialogues, on y décrit les actions par les didascalies.

Par exemple :

1. Appartement de Paul / INT / NUIT

Paul se dirige vers la cuisine. Il ne voit pas que John est couché sur le sol et trébuche sur lui. Il peste à l'encontre de John.

Chaque scène est numérotée. La scène est caractérisée par un lieu et un moment. La séquence, elle, est une unité dramatique ; elle peut comprendre plusieurs scènes. Dans la majorité des cas on découpera en scènes.



Photo : CFA

Les didascalies décrivent les actions à l'indicatif présent, ce qui correspond au moment où le spectateur perçoit les actions. En bref, on va décrire le film de manière à l'imaginer selon son déroulement. Ce que l'on ne voit pas ou ce qui ne joue pas ne doit pas se retrouver dans le scénario.

Un exemple ?

- Paul se dirige vers la cuisine est une formulation adéquate.
- Paul se dirigeait vers la cuisine en pensant déjà à ce qu'il allait manger n'est pas une formulation de scénario.

Le second cas suppose qu'on voie dans la tête du personnage, ce qui fonctionne dans un roman mais pas au cinéma. Aussi, pensez à ne pas inscrire ce qui ne joue pas : Paul, qui porte un t-shirt vert, se dirige vers la cuisine en marchant le long du mur. Ces détails n'ont peut-être pas d'importance.

Une fois qu'on a compris le principe des didascalies, on a compris l'essentiel du scénario ! C'est la clé...

La continuité dialoguée

Il ne reste plus qu'à y glisser les dialogues et le tour est joué. La continuité dialoguée est la dernière étape de l'écriture.

1. Appartement de Paul / INT / NUIT

Paul se dirige vers la cuisine. Il ne voit pas que John est couché sur le sol et trébuche sur lui. Il peste à l'encontre de John.

Paul (énervé)
Mais qu'est-ce que tu fous là ?

Paul se relève

Paul (continue)
Ce n'est pas croyable ça ! Et comment es-tu rentré chez moi ?

Comme on peut le remarquer par cet exemple, l'écriture de la continuité dialoguée est codifiée¹. Par exemple écrire en « courrier12 » et centrer les dialogues. Les didascalies restent à la ligne... On indique aussi pour chaque scène : intérieur / extérieur, jour / nuit en plus de l'endroit où se passe la scène. On y indique parfois aussi les protagonistes présents.



Mais de bons exemples valent mieux qu'un long discours ! Les scénarios sont foison sur le net. Je vous conseille de visiter quelques uns de ces sites :

Sur le site d'Arte :

http://videos.arte.tv/fr/videos/le_truc_le_scenario-3629910.html. Vous y trouverez aussi toute une série d'autres « trucs » autour du cinéma et de la réalisation...

Mais aussi ce site :

<http://www.cscinema.com/presenter/conseils/> avec des astuces et des explications plus longues.

Ou encore ce site en anglais : <http://www.script-o-rama.com/ol-dindex.shtml> où on peut trouver un tas de scénarios.

Quoi qu'il en soit, il y a toujours moyen d'aller plus loin. Si cela vous intéresse vraiment, il y a même des logiciels qui peuvent vous aider dans la mise en page de votre scénario. Sinon, vous connaissez maintenant les bases.

En animation, restons pratiques ! L'essentiel est de faire comprendre un grand principe du cinéma : Il faut traduire en actions ce que l'on veut faire passer. John Ford disait à ce propos « le meilleur cinéma est celui où l'action est longue et les dialogues brefs... »

¹ - Les codes peuvent varier en fonction des pays.

TROISIÈME ÉTAPE : LE DÉCOUPAGE TECHNIQUE

Un réalisateur n'est pas toujours un scénariste. Le travail du réalisateur, s'il n'est pas aussi le scénariste, commence à la mise en scène. Au cinéma, coucher sur papier cette mise en scène s'appelle réaliser le découpage technique.

Mais que doit comprendre le découpage technique ?

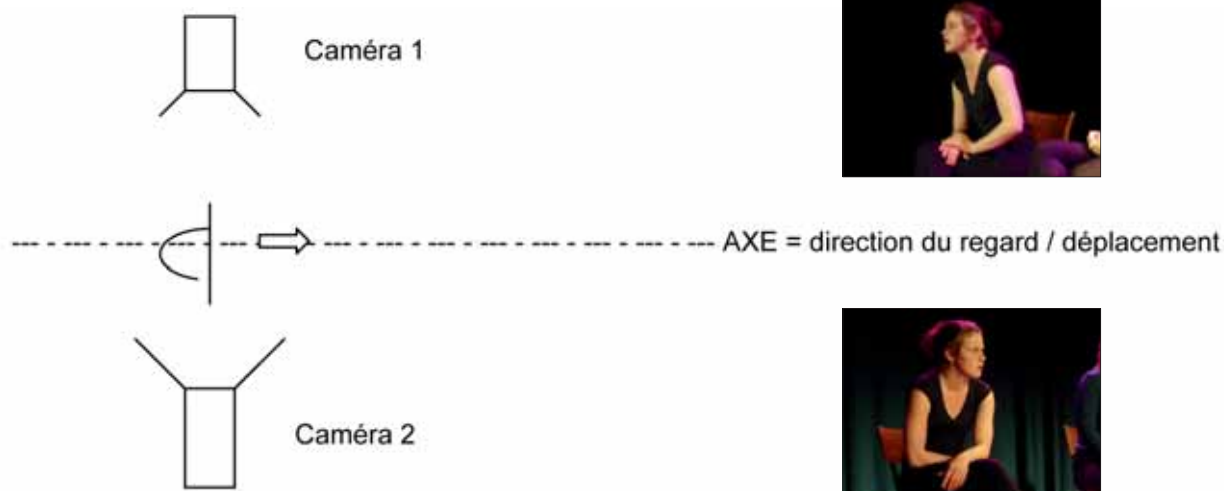
Il va regrouper toutes les informations nécessaires au tournage et au montage : quels plans, quels sons, quel rythme, quelle lumière, ...etc. On passe en quelque sorte de l'étape « Mais que vais-je raconter ? » à l'étape « Comment vais-je le raconter dans un film ? »

On est donc loin du « storyboard » vendu dans les librairies à classer dans la catégorie « merchandising¹ ».

Et si Hugo Pratt disait que « **La BD c'est comme le cinéma, même si c'est un cinéma de pauvre** », ce n'est pas non plus une bande-dessinée.

Au descriptif plan par plan du découpage, il est recommandé de joindre un schéma d'implantation au plan par plan. C'est une vue du dessus qui reprend la position des personnages et des caméras ainsi que l'axe du regard ou des déplacements.

En effet, faites attention, en sautant cet axe virtuel, un personnage donne l'impression de regarder d'un côté puis de l'autre. Voici un petit exemple :



Pour la caméra 1, le personnage regarde vers la gauche. Pour la 2 vers la droite ! Il faut donc faire attention à ne pas sauter cet axe d'un plan à l'autre d'une même scène.



Dans un « champ / contre champ » on film tout le dialogue sur un personnage (champ) et puis sur l'autre (contre champ) . On reconstruira au montage la continuité du dialogue en alternant les prises de vue.



Le champ contre champ peut aussi se faire avec un objet en insert. Ici Diego vient de remarquer une arme sur le bureau du directeur de son « centre »...

Le schéma devra être complété de toutes les informations nécessaires à l'équipe lors du tournage. Bien entendu il faut aussi penser à la façon de cadrer le sujet à filmer.

1 - Les différents produits vendus sous licence peuvent gonfler les recettes d'une production.

Comment filmer ?

Pour choisir la grosseur de plan à utiliser, une astuce assez simple que nous utilisons en animation est de penser aux grandes familles de plans :

- **Plan général:** cadre l'ensemble d'un décor, d'un paysage, qui situe le lieu géographique où se déroule l'action et l'époque, toujours utile au début du film ou pour situer une nouvelle scène.
- **Plan d'ensemble:** précise le décor, fait ressortir l'action
- **Plan de demi-ensemble:** situe les personnages dans le décor. Il concentre l'attention sur un groupe bien particulier
- **Plans moyens:** le personnage encadré entièrement (plan pied), ou à mi-cuisse (plan américain), centre l'attention sur les gestes, sur l'action.
- **Plans rapprochés:** personnage coupé soit à la taille, soit à la poitrine ; ils mettent l'accent sur l'expression psychologique. C'est le plan de prédilection pour un dialogue.
- **Gros plan:** la tête ; il fait ressortir les jeux de physionomie, les émotions.

- **Très gros plan:** encore plus proche, qui coupe une partie du visage, grossit l'expression ou attire l'attention sur un détail
- **Insert:** plan serré sur un objet, on va aussi l'appeler gros plan dans d'autres pays.

Vous noterez qu'on parle souvent de la limite inférieure du cadre sur un personnage ; pied, taille, poitrine, ...etc. Cela veut simplement dire que nous filmerons presque toujours le personnage jusqu'au-dessus de la tête. Pas beaucoup plus haut, sinon la perche et le micro seront dans le cadre !

Dans votre découpage n'oubliez pas le gros plan, il est pour certains la quintessence du cinéma !

Je vous invite à ce propos à regarder cette interview de Jean Renoir qui parle du gros plan : <http://www.ina.fr/art-et-culture/cinema/video/I05124029/jean-renoir-et-le-gros-plan-au-cinema.fr.html>

Veillez à ne pas « centrer » le personnage mais à laisser plus d'espace dans le sens du regard ou du déplacement. Ne collez pas trop vos personnages au bord du cadre.

Pour le reste tout n'est qu'une histoire de goût ! Evitez quand-même d'utiliser le zoom à outrance ou les mouvements de caméra qui n'en finissent pas. Ne lésinez pas sur les points de vue, cela laissera de la place au montage pour un peu de créativité !



Dans ce plan rapproché on utilise une « amorce » c'est-à-dire un avant plan et l'on comprend facilement que le personnage en amorce (dans l'ombre) observe la personne dans la lumière...



Le plan d'ensemble permet de mettre en situation les protagonistes d'une scène.



Le gros plan permet de mettre en évidence les émotions d'un personnage...

Et le son ?

Il y a plusieurs sons au cinéma. Le bruit d'ambiance, les voix, les sons seuls, la musique, ...etc. On parle de valeur ajoutée du son. C'est important d'y penser dans toutes les étapes de la production d'un film. Inutile d'aller toujours dans la redondance... le son peut aider le réalisateur dans bien des situations. Un vieux disque rayé qui tourne en boucle dans une pièce prévient le spectateur d'une anomalie. Une douce berceuse sur l'image d'un crime en dira long sur le profil de l'assassin. Les exemples sont légion.

C'est donc bien au réalisateur d'y penser lors du découpage technique. On compte bien trop souvent sur le montage. Il n'y a pas de miracle. On peut même comprendre que certains réalisateurs qui, sachant déjà quelle bande son sera ajoutée au montage, diffusent un peu de cette musique lors du tournage pour mettre les acteurs dans l'ambiance. Mais attention, si vous filmez la scène avec la musique d'ambiance le montage provoquera des coupures de son désagréables !



Les repérages

Il n'y pas un moment privilégié pour repérer lors d'une création. Un lieu peut inspirer un film comme il peut se trouver après l'écriture du scénario. En tous cas, n'allez pas avec toute une équipe de tournage, et encore moins des jeunes, dans un endroit où vous n'avez jamais mis les pieds avant ! Pensez aussi aux autorisations, il y a beaucoup plus de lieux privés que ce que l'on pense.

Le tournage

Ah, enfin, on y est ! Mais si tout ce travail préalable a été effectué, c'est qu'il y a de bonnes raisons...

Pendant le tournage, sur le plateau, plusieurs personnes donneront de leur temps. Il va falloir gérer ! Chaque acteur aura reçu son scénario AVANT, chaque technicien un découpage. Les positions caméra seront connues.

S'il y a de la machinerie, des éclairages ou autres décors à finir de monter, inutile de faire attendre les acteurs. C'est peut-être le moment de répéter le texte dans un coin tranquille.

Une fois les acteurs sur le plateau, il faut que le réalisateur les guide. Chaque technicien essaiera de tenir son rôle, sans intervenir à tout bout de champ ! Avant de mettre des marques au sol et autres repères, envisager peut-être d'adapter la technique aux acteurs plutôt que l'inverse ! C'est déjà pas facile de jouer devant une caméra...

Pour ces raisons, il est préférable de commencer par les plans plus larges puis les plus serrés. Il faut d'abord prendre ses marques. Tout le monde doit se taire quand le réalisateur demande le SILENCE. Ensuite à « MOTEUR ! », le cadreur commence à enregistrer et indique par un « ÇA TOURNE ! » au réalisateur qu'on peut y aller... Chaque acteur joue ensuite d'« ACTION ! » jusqu'à « COUPER ! »

Attention, il faudra penser à noter les prises. A penser aux raccords « dans quelle main Jean tenait-il son verre pendant la première prise ? » ... C'est le rôle de la scripte. Ça peut poser des problèmes : un verre dans la main gauche en plan taille et dans la main droite dans l'insert ! Ça semble ballot, mais tapez « faux raccords » sur un moteur de recherche et vous constaterez que, même dans les plus grandes productions, il y a des erreurs. Et c'est parfois très drôle ! Un petit lien : <http://www.allocine.fr/video/faux-raccords/> avec beaucoup, beaucoup d'exemples...

Le « dérushage »

Si vous avez beaucoup d'images, faire un tri avant le montage et par la même occasion regarder les images dans de bonnes conditions, ce n'est peut-être pas inutile ! Attention, de nouveau, mieux vaut tout noter, même les mauvaises prises. Ne jetez pas trop vite, deux secondes d'un regard ou quelques images d'une action peuvent sauver une scène tout entière.



Le montage

Au montage on va reconstruire tout ce que l'on avait découpé. Oui, un montage peut-être rythmique, syntaxique, sémantique...¹ Mais encore faut-il les images pour le faire ! Le montage, on l'avait déjà imaginé au découpage technique. En réalité, si on a bien travaillé, il ne reste plus qu'à ajuster les plans (le moment où il commence IN et là où il se termine OUT), les couper, les coller. C'est la base d'un montage. Rétablir la continuité du film, de l'histoire. Il n'y a pas si longtemps, on le faisait avec des ciseaux et du papier collant. Aujourd'hui, si c'est devenu virtuel, le principe en reste pour autant le même.

Dans un second temps, si l'ordre des plans et des scènes vous convient, vous pouvez ajouter les effets, transitions et traiter l'image. N'abusez pas des effets. Ils doivent être au service du film. Ensuite il faudra mixer le son, vous disposerez de plusieurs pistes pour le faire. Vous pourrez par exemple ajouter des bruitages sur une piste et une musique sur l'autre, une voix-off, ...etc. Tout comme les effets, la musique doit servir le film. Si vous faites un clip vidéo, il y a de la musique partout, c'est normal. Si vous faites un film, vous ne faites pas un clip vidéo, il n'y a pas de la musique partout, c'est tout aussi normal.

Si vous coincez, techniquement, n'hésitez pas à demander un coup de main, même virtuel. Le net regorge de forums et de didacticiels, on y trouve presque toutes les astuces. Il faut parfois faire le tri, tout n'est pas bon à prendre, mais en croisant les informations on arrive toujours à ses fins.

Et c'est tout ?

Eh oui, mais tous nos stagiaires vous le diront, il faut pratiquer, encore et encore. Le film est un projet, avec ses contraintes et ses ressources, c'est une aventure qu'il faut évaluer. Le retour d'un public sur ce qu'on a voulu dire et ce qui a été compris vous servira aussi pour la prochaine production. Chacun doit affiner sa méthode de travail. Certains grands réalisateurs travaillent sans storyboard alors que d'autres sont d'une précision chirurgicale dans ce même découpage... Plusieurs feront improviser en partie leurs acteurs sur le plateau quand d'autres les feront répéter des mois avant le tournage ! Il n'y a pas une seule bonne recette. Ou plutôt si, mais elle change en fonction de qui l'utilise...

1 - Rythmique : donne un rythme approprié à une scène.

Syntaxique : ordonne les plans dans la continuité du récit.

Sémantique : rapproche des images de natures différentes pour produire un effet de sens supplémentaire.



Dans ce plan Diego découvre un t-shirt qui rend invisible... un effet facile d'incrustation d'image, mais un résultat toujours efficace ! Ext. Du film « 100 jours » Vac-J cinéastes 2010 / CFA



DIALOGUE JEUNESSE – RTBF ET PLAN JEUNESSE

Pour une meilleure prise en compte des jeunes dans la société et dans les médias de service public.

En septembre dernier, la RTBF a revu comme chaque année sa programmation. Nous avons été assez choqués du sort infligé à l'ensemble des émissions participatives des jeunes : Quand les jeunes s'en mêlent, Coup2pouce et les capsules audio produites par Samarcande asbl faisaient les frais du remaniement saisonnier. Le CFA a pris l'initiative de traduire dans une lettre de protestation l'indignation partie des associations impliquées dans la production de deux de ces émissions et cette lettre a recueilli la signature de 44 organisations, mais aussi des commissions consultatives des organisations de jeunesse et des maisons et centres de jeunes ainsi que du Conseil de la Jeunesse.

C'est ce dernier qui a pris en charge l'envoi de la lettre à l'administrateur général de la RTBF, Monsieur Jean-Paul Philippot, ainsi qu'aux instances politiques de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Le problème que nous avons soulevé a entraîné une question parlementaire à la Ministre Laanan (Culture) en novembre 2011.

L'affaire était prise au sérieux ; cela s'est confirmé quelques jours plus tard par une réponse de Monsieur Philippot invitant une délégation du secteur jeunesse à le rencontrer en compagnie des plus hauts responsables de la radio, de la télévision, des programmes Internet, de l'information, des programmes jeunesse et du service de médiation. Le secteur jeunesse a mandaté deux représentants par instance : la CCOJ, la CCMCJ et le Conseil de la Jeunesse auxquels se sont joints des représentants de Coup2pouce et de Samarc'ondes.

Cette première réunion a permis de prendre connaissance des contraintes éditoriales de la RTBF, mais aussi de faire connaître nos revendications, non seulement en matière de diffusion des émissions réalisées par des jeunes, mais aussi plus largement quant à la place réservée aux jeunes dans les médias, à l'image qui est donnée d'eux et à l'éducation aux médias. Il ressort de cet échange une volonté mutuelle de dialogue pour une meilleure prise en compte des jeunes dans les programmes, mais aussi le constat de toute la difficulté que représente une collaboration vu l'énorme différence de culture et de temporalité dans l'action de nos champs d'activités respectifs.

Il est donc décidé de se rencontrer régulièrement pour trouver des convergences pouvant se traduire en actions concrètes. A celle de décembre a suivi une seconde réunion en février et la troisième est programmée pour mai. Dans l'intervalle, des séances de préparation rassemblent plus largement les organisations de jeunesse et centres de jeunes qui le souhaitent de manière à nourrir nos réflexions et propositions et consolider notre représentativité.

En parallèle, un travail sur les mêmes enjeux se fait au sein d'un groupe de travail du « Plan jeunesse », cette initiative de la Ministre de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse en vue d'une meilleure prise en compte de la jeunesse dans les politiques publiques. Le CFA y participe en tant que mandataire du Conseil Supérieur de l'Education aux Médias. La rencontre de représentants de tous les secteurs potentiellement concernés produit une vision élargie et transversale des problématiques qui en soit est déjà fort intéressante. Gageons que nous pourrions traduire tout cela en propositions de politiques concrètes résolument favorables aux jeunes.

LES FORMATIONS D'ANIMATEURS CINÉASTES

Faire un film avec un groupe ?

Cela lui permet non seulement de prendre la parole dans l'espace public, mais aussi de changer son rapport aux médias. Pour autant qu'elle soit introduite de manière appropriée, cette activité peut susciter une implication croissante et durable même chez des jeunes habituellement peu enclins à l'engagement. Ils sortent alors du rôle de consommateur, se lancent dans des discussions animées sur les idées, prennent des responsabilités au sein d'une équipe et partagent la fierté de l'accomplissement du projet collectif.

Un programme annuel de formations « Animateur cinéaste » vous procure à la fois les bases techniques, celles du langage, et une méthode pédagogique

pour lancer une activité vidéo. « Montage vidéo numérique », « Documentaire et Reportage » vous permettront de compléter votre outillage de base pour faire face à différents types de projets.

Des animations pour les jeunes

Les stages vidéo du CFA ont permis à de nombreuses générations depuis 24 ans de s'initier à la vidéo et de faire des films. Cette année, un stage résidentiel vous est proposé en juillet.

Un atelier permanent et gratuit pour les 15-23 ans :

« Coup 2 pouce ». Ce collectif de jeunes réalise chaque semaine une émission diffusée sur Télé-Bruxelles.

Des services aux jeunes et aux associations

Des formations à la demande; partenariats, accompagnement de projets, conseils techniques; prêt de matériel vidéo, son, montage, projection; réalisation de vidéos et DVD; animation d'ateliers vidéo à la demande

Les formations cinéma en 2012 :

Reportage et documentaire du 13 au 17 février 2012

Montage vidéo numérique du 24 au 27 avril 2012

Animateur cinéaste du 17 au 21 septembre 2012

STAGE CINÉMA RÉSIDENTIEL DE 9 À 18 ANS

Stage Cinéma résidentiel de 9 à 18 ans

Dates : du 1er au 8 juillet 2012 en province du Brabant wallon

Réaliser un film de A à Z

Dans ce stage de vacances, tu pourras écrire et réaliser un film avec un petit groupe de jeunes comme toi. Vous en choisirez le thème. Vous serez les scénaristes, metteurs en scène, cameramen, preneurs de son, maquilleurs, éclairagistes, monteurs, acteurs et réalisateurs. Chaque groupe de six est encadré par un animateur en art du spectacle, formé aussi bien en vidéo qu'en théâtre...



C'est un stage résidentiel

Nous nous retrouverons donc ensemble, pendant plusieurs jours en été, dans un centre spécialement aménagé pour nous accueillir. On y mange bien ! On y dort bien ! Et on a toute la place qu'on veut pour mener les activités prévues, à l'extérieur comme à l'intérieur !

Et ensuite ?

Le dernier jour du stage, tes parents et amis sont invités à la présentation des films. Il y a deux films par groupe de six : fiction, docu, clip... à toi de choisir avec ton groupe. Chaque année, le CFA présente les meilleurs films à différents festivals de vidéo de jeunes. A plusieurs reprises des films ont remporté un prix. Le prochain sera peut-être le tien ! Tu recevras un DVD avec ton film quelques semaines après la fin du stage.

Inscription au 02 511 25 86 ou sur notre site web : www.cfaasbl.be

STAGES DE VACANCES POUR ENFANTS

Comment cela se passe t-il ?

Dans nos animations théâtrales et musicales, le jeu occupe une place essentielle : jeux avec le corps, l'oreille, la voix ou des instruments, jeux de rythme, jeux d'imitations, d'inventions ou de découvertes. Ces jeux permettent aux enfants d'être actifs et de vivre ensemble des moments de plaisir.

A partir de ces expériences, les enfants créeront un spectacle. Celui-ci sera présenté aux parents et amis le dernier jour du stage.

Qui sont les animateurs ?

Les animateurs sont tous détenteurs du Brevet d'Animateurs de Centres de Vacances et du Brevet de la Formation d'Animateurs en Arts du Spectacle. Ils sont donc spécialisés dans l'animation théâtre et vidéo.

Inscription au 02 511 25 86 ou sur notre site web : www.cfaasbl.be



Création de spectacle pour les 6 à 12 ans

à Bruxelles

du 2 au 6 avril 2012 (de 9h à 16h)

Participation: 20 €

ou

au Collège du Biéreau (Louvain-la-Neuve)

du 2 au 6 avril 2012 (de 9h à 16h)

Participation: 25 €

ou

à Bruxelles

du 10 au 13 juillet 2012 (de 9h à 16h)

Participation: 65 €

Théâtre et musique pour les 3 à 6 ans

à Bruxelles

du 10 au 13 avril 2012 (de 9h à 16h)

Participation: 65 €

ou

à Bruxelles

du 2 au 6 juillet 2012 (de 9h à 16h)

Participation: 80 €

Formations et Animations

} **L'autorité : poser des règles et développer la confiance**

Objectifs : clarifier les notions d'autorité, de pouvoir, de liberté et de respect, identifier les différents types de règles nécessaires à la vie en groupe et acquérir des repères pour favoriser leur intégration. Développer des attitudes permettant de fixer des limites claires, de répondre au besoin de sécurité et de favoriser une relation de respect et de confiance.

Dates : les 29 et 30 mars 2012

} **Montage vidéo numérique**

En 4 jours, vous vous initierez au montage, à ses opérations techniques (branchements, manipulations), aux formes que vous pouvez lui donner, au rythme que cela insuffle à votre film et au mixage des différentes pistes sons. Toutes les subtilités et l'importance du montage, vous les découvrirez sur un matériel informatique simple et accessible, même aux enfants et aux personnes peu expérimentées.

Dates : du 24 au 27 avril 2012

} **Stimuler l'imaginaire des enfants**

Nous vous proposons une série d'outils pour inventer des personnages, des histoires et les jouer, notamment en regardant les objets comme des personnages et/ou en les utilisant d'une manière insolite. La bizarrerie que représente l'usage insolite d'objets offre un sentiment de grande liberté et permet d'inventer les histoires les plus folles.

Dates : les 29 et 30 mai et les 4 et 5 juin 2012

} **Tous gagnants ! Jeux coopératifs et cohésion de groupe**

Objectifs : Pratiquer la coopération en s'amusant. Expérimenter la participation de tous à la réussite collective. Compléter sa boîte à outils de jeux coopératifs pour développer la confiance en soi, le respect de l'autre, la cohésion de groupe, la créativité et la solidarité. Se perfectionner dans la mise en place et l'animation d'un jeu coopératif.

Dates : le 31 mai et le 1er juin 2012

} **Si on dansait ?**

Objectifs : expérimenter le corps en mouvement, le corps dans l'espace, la relation à l'autre, l'improvisation et la composition. s'outiller pour animer une activité de découverte de la danse contemporaine.

Dates : les 11, 12 et le 13 juin 2012

} **Mieux se connaître pour mieux communiquer**

Objectifs : identifier ses ressources et ses points faibles. Repérer son style de communication privilégié. Mieux comprendre ses propres réactions et celles des autres.

Dates : les 14, 15 et 21 juin 2012

} **Animateur cinéaste**

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir pour démarrer une activité et motiver un groupe à la création vidéo !

Contenu : 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.

Dates : du 17 au 21 septembre 2012

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 2011, 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 :

Daniel Detemmerman et Marc Van Mallegheem
Photos et illustrations : Thierry Bouüaert et le CFA.

Photo de couverture : Les stagiaires de la Formation d'Animateurs en Arts du Spectacle
Infographie : Derry

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

