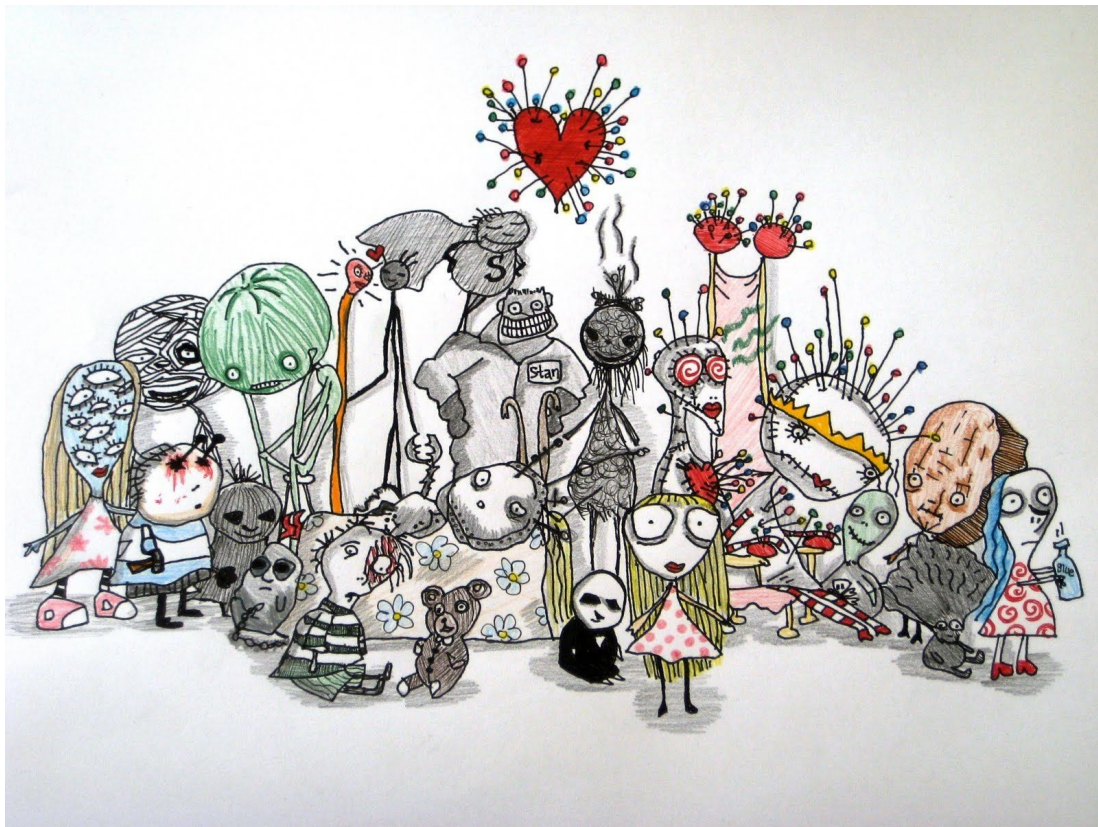


Année 2022-2023

Support pédagogique de la formation :

« L'étrange univers de Mr Tim »



Formatrice : Valérie DEVILLET



L'étrange univers de Mr Tim

05 & 06 décembre 2022 – Ten Weyngeart

Avec le soutien de :



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Opérateur de formation

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Site : www.c-paje.be





L'étrange univers de Mr Tim

05 & 06 décembre 2022 – Ten Weyngcart

Les traces de la formation

Vous trouverez dans ce portefeuille différentes activités vécues en formation ainsi que des techniques plastiques. Nous vous invitons à les redécouvrir et à les décliner en modifiant les supports, l'âge visé, la technique, les modes de travail, les alternances dans ces modes ...

Ce dossier reprend des questionnements et des réflexions autour des leviers de la pensée créative, mais ne pourra vous présenter une trace exhaustive de tout ce que nous avons pu aborder en formation.

Des questions en suspens ?

Le C-paje se tient à votre disposition pour répondre à vos questions éventuelles à la suite de la formation. Vous trouverez aussi des idées à puiser sur notre site (www.c-paje.be) .

C-paje
Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège
Tél. : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Contact : Benjamin BONHOMME, Assistant administratif benjamin@c-paje.be

I. Objectifs de la formation :

- Découvrir et explorer le monde imaginaire et créatif de Tim Burton
- Via l'analyse des caractéristiques des personnages « burtoniens » (excentriques et marginaux), aborder la marginalité et l'inclusion
- S'initier à différentes techniques simples telles que : le dessin, les ombres chinoises, le papier découpé, la fabrication de chapeau, le modelage, le stop motion, la création de marionnettes...
- Tenter de déconstruire certains préjugés



II. Introduction :

Tim Burton naît à Burbank en Californie en 1958. Très timide et réservé, il a énormément de mal à se lier d'amitié aux autres, à créer des liens sociaux. C'est difficile aussi dans sa propre famille, il se sent en décalage, différent. Il vit dans une banlieue américaine typique, avec ses maisons colorées, ses barrières blanches et ses voisins biens sous tout rapport mais un peu encombrants. Il fera d'ailleurs dans ses films, souvent référence à ce genre de banlieue, qui ressemblait à un réel cauchemar pour lui. Pour fuir celle-ci, il se réfugie dans les salles du cinéma où il passe sa vie à regarder les films d'horreur à succès tels que *Frankenstein* ou *Godzilla*. On ressent déjà ici son attrait pour les monstres en tout genre.



Il se passionne aussi pour la poésie et notamment pour le poète Edgar Allan Poe qui est une réelle source d'inspiration. Il est aussi fan de l'acteur Vincent Price.

C'est en 1982 que Disney lui propose de réaliser son premier court-métrage, un petit film d'un peu plus de 5 minutes intitulé *Vincent*. Ce petit film raconte l'histoire d'un petit garçon assez tourmenté à l'imagination débordante et qui s' imagine en savant fou. Ce petit film fait en quelque sorte écho à l'enfance de Tim Burton qui lui même enfant, était hanté par tous ces monstres. De plus dans le film, Vincent, lui aussi se passionne par Edgar Allan Poe.

Il réalise ensuite le court-métrage *Frankenweenie* en 1984. Celui-ci aura le droit à un reboot en film d'animation en 2012. On y voit encore une fois des thèmes récurrents. On retrouve l'enfant savant fou que l'on pouvait voir dans *Vincent* et on voit les influences des films d'horreur qu'il regardait lorsqu'il était enfant. Mais avec Tim Burton, il y a quelque chose de bien différent... Ses créatures à lui, ses monstres, ne sont jamais méchants ou maléfiques... Ils s'avèrent être doux, fragiles et sensibles. Et à l'inverse, les gens bien sous tout rapport qu'il croisait tous les jours dans sa banlieue se révèlent en réalité beaucoup plus perfides que ce qu'ils laissent paraître. Tim Burton nous dit clairement qu'il ne faut pas se fier aux apparences. Et comme disait le poète Charles Baudelaire, qui devait aussi se trouver dans la bibliothèque de Burton : « Le beau est toujours bizarre ».

S'ensuit ensuite succès après succès. Le travail de Tim Burton est plus que reconnu. Il met en avant des thèmes et des personnages que l'on n'a pas l'habitude de voir. Burton s'intéresse aux gens différents, aux outsiders, ceux que l'on ne calcule pas, ceux que la société décide d'ignorer, les parias... Il les met souvent face à cette société parfaite d'ailleurs et remet ses codes en question. Encore une fois, ceux que l'on méprise, qui effraient se révèlent en réalité être les plus humains. Burton était de nature très solitaire et c'est donc aussi ce genre de personnages que l'on va retrouver dans ses films.

« Un film, c'est une psychothérapie très chère que les studios ne comprennent pas toujours. »

– Tim Burton.

Edward aux Mains d'Argent, en plus d'être l'un des films préférés de ses fans, est sans doute le film le plus personnel du cinéaste. En plus encore une fois de cette ressemblance physique entre lui-même et son personnage principal, Burton aborde ici son enfance dans cette banlieue colorée qu'il déteste. On retrouve une nouvelle fois cette image du savant fou qui crée une créature mais qui meurt subitement sans pouvoir le terminer. La créature se retrouve donc avec des lames tranchantes à la place des mains. Cela est un symbole clair pour Burton et reflète son incapacité à se lier aux autres. Cette difficulté quasi physique à approcher le monde. C'est d'une certaine manière tellement poétique !

La grande trouvaille cette fois-ci, c'est Johnny Depp qui deviendra littéralement sa muse ! *Edward aux Mains d'Argent* marque le début d'une très longue collaboration et d'une réelle amitié. Tim Burton trouve en Johnny Depp toute la sensibilité qu'il recherche.

Burton est un passionné de musique et notamment de comédie musicale, il en réalise d'ailleurs plusieurs. La musique fait partie intégrante de son oeuvre. C'est donc le compositeur de talent Danny Elfman qui s'occupe de toute la musique de ces films. On retrouve aussi son ami et réalisateur Henry Selick qui a réalisé lui même *L'Etrange Noël de Monsieur Jack*. Selick le suivra. Dans ses œuvres, on retrouve de nombreuses références à l'expressionnisme allemand notamment au Cri d'Edvard Munch dans *Vincent* par exemple. Il s'inspire aussi des vieux films en noir et blanc de l'époque pour ses plans. Mais si l'on devait rattacher Burton à un seul courant artistique, ce serait celui du Romantisme du début du XIX^e siècle...

III. Style & identité :

Le Romantisme est un courant artistique de non sens, mais ce n'est pas pour autant du **surréalisme** car à l'inverse de ce courant ci, le Romantisme place les sentiments, le cœur, au centre de toute chose. La mélancolie et la nostalgie y sont omniprésentes. C'est une réaction du sentiment contre la raison, encourageant le mystère et le fantastique et cherchant l'évasion et le ravissement dans le rêve, le morbide, le sublime et l'exotisme. C'est exactement ce que l'on retrouve chez les personnages de Burton : ils ne se sentent pas à leur place et se posent des questions sur leur propre existence ! Et ça, c'est exactement ce que vivait le cinéaste lui même, et c'est aussi exactement ce que beaucoup d'entre nous vivons aussi. C'est d'ailleurs sûrement pour cela qu'il a su toucher tant de gens.

Tout comme dans le Romantisme, dans le style « Burtonien », on retrouve cette omniprésence de la mort. A cause de cela, on le qualifie souvent de gothique, de bizarre et de « dark » et c'est quelque chose qui ennuie profondément le cinéaste. Lui ne se sent pas bizarre du tout, il s'est toujours trouvé très normal. C'est comme si on était obligé de créer des cases et de mettre les gens dedans. Lui refuse cela.

La mort exposée par Tim Burton est en plus de cela bien loin de l'image que l'on pourrait en avoir... Et cela se voit d'ailleurs à l'écran et c'est flagrant dans son film de *Les Noces Funèbres* sorti en **2005**. Pour Burton, la mort est une simple continuité de la vie. Ce monde souterrain se révèle en réalité être plein de vie, les morts s'amuse, boivent, dansent, chantent... La musique y est omniprésente ! Et les couleurs ? Les lumières y sont plus vives et colorées que dans le monde des vivants où tout paraît fade, vide et triste. Au premier regard, on pourrait se dire que Burton a une vision pessimiste de la vie mais en réalité, il nous pousse peut-être tout simplement à la réflexion, à savoir ce que l'on souhaite vraiment faire de notre vie.

On retrouve aussi un certain esthétisme, une signature propre à Tim Burton qui rend son travail si reconnaissable. Des personnages tout en longueur, des disproportions, des damiers noirs et blancs, des lignes noires et blanches, des ponts, de la neige, des spirales ou encore des escaliers complètement tordus... Ces caractéristiques se répètent quasiment dans tous ses films et ont contribué à la création de tout son univers.

Ses œuvres sont reconnaissables entre milles et ont touchées plusieurs générations. Il aura réussi à prouver qu'il n'y avait rien de mal à être différent et pousse n'importe qui à la tolérance.

Les films et différents personnages de Tim Burton, la marginalité mise en avant

Nourri d'influences cinématographiques aux accents gothiques et expressionnistes, Tim Burton devint très vite un réalisateur à la « patte » aisément reconnaissable au sein de l'industrie hollywoodienne. Cependant, réduire le style « burtonien » à sa seule exigence formelle serait passer à côté de ce qui définit Tim Burton en tant qu'auteur. En effet, plusieurs thèmes parcourent ses longs métrages, notamment celui du marginal qui nous intéresse ici.

Pour son premier long métrage, *Pee-wee Big Adventure*, Burton, malgré le cahier des charges imposant de ce film de commande, n'ira pas chercher bien loin pour s'appropriier (comme il peut) le sujet du film : un adulte à la mentalité d'enfant parcourt les Etats-Unis à la recherche de sa bicyclette volée. Tout comme Burton, Pee-Wee est un introverti. Sa chambre lui procure une sécurité un peu factice que Burton va questionner en contraignant le héros à sortir de sa « forteresse de solitude » (1) et à se confronter à la réalité du monde qui nous entoure. Burton possède ce désir souvent utopique de faire cohabiter les « normaux » et les « freaks », chacun y mettant du sien mais sans se renier.



Trois ans plus tard, son film suivant, *Beetlejuice*, entérine l'idée du « freaks » comme victime de sa situation, aussi bien dans le cas du héros que de son nemesis. Le couple de héros est victime d'un accident de la route qui les condamne à devenir des fantômes. Beetlejuice est un fantôme condamné à jouer les exorcistes de l'au-delà pour qu'on le libère de sa prison en modèle réduit. Les véritables antagonistes sont surtout les nouveaux propriétaires de la maison, qui veulent chasser ces fantômes qu'ils estiment nuisibles. Seul l'adolescente, l'« excentrique » de la famille, se liera d'amitié avec les fantômes car elle ne les juge pas. Tout le contraire de sa famille qui refuse de croire l'adolescente, victime des préjugés à son encontre et sur les fantômes.



Ce sentiment est accentué dans les films *Batman* (1989) et sa suite *Batman, le défi* (1990). Le torturé Bruce Wayne à la double personnalité inspire plus le réalisateur que les exploits physiques de Batman.

Cependant, le Joker, gangster défiguré à l'acide par l'homme chauve-souris, vole la vedette à ce dernier, tout comme le Pingouin dans le deuxième épisode. Batman a sa batcave tout comme le Pingouin a les égouts, et tous deux ont perdu à leur façon leurs parents trop tôt.

L'un se déguise en chauve-souris, l'autre EST un pingouin à la difformité physique inéluctable. L'un a été élevé par un majordome anglais, l'autre par des pingouins. Une différence d'éducation menant à une impossible socialisation pour le Pingouin, au comportement plus basique et animal.

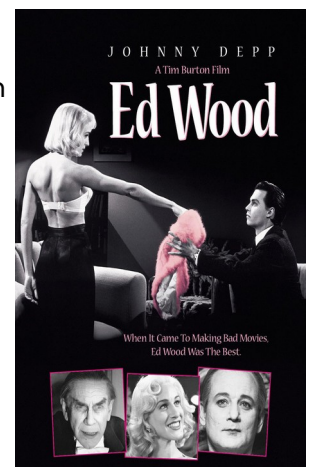
En cela Burton évoque différents types de « freaks », sans sombrer dans la simplicité.

Ses monstres sont tous plus ou moins fréquentables mais ils n'en restent pas moins complexes, alors que les personnages dit « normaux » semblent assez caricaturaux en comparaison, comme les habitants de la petite bourgade d'*Edward aux mains d'argent*, qu'il réalise en 1990, entre deux Batman.



Ed Wood (1994) semble marquer un aboutissement et un tournant dans la carrière du réalisateur. Excentricité, univers personnel, passion du cinéma gothique classique, les points communs ne manquent pas si ce n'est que Tim Burton cartonne là où Ed Wood enchaînait les navets. Les rapports respectueux entre « le réalisateur le plus mauvais du monde » et Bela Lugosi rappellent ceux entre Tim Burton et son idole de toujours, Vincent Price.

Afin de rendre son personnage sympathique, il attribue le manque de pellicule à l'étroitesse du budget en éludant soigneusement les problèmes d'alcoolisme du réalisateur, responsables de cette pénurie. Ed Wood est un marginal, il croit en ce qu'il fait, il ne se renie pas et s'en trouve récompensé, son film étant, contrairement à la réalité, un succès public. Paradoxalement, c'est Tim Burton qui connaîtra l'échec avec ce film plus personnel.



La carrière du réalisateur s'en trouve dès lors affectée. Il revient sur les écrans avec *Mars Attack!* (1996) où les humains sont tous ridiculisés, tous des « freaks » qui s'ignorent ou qui le deviennent (la tête de femme sur le corps de chien). Mais tout ici est détourné de manière humoristique et parodique, moins humaine qu'auparavant.



Ce n'est que trois ans plus tard que Burton revient avec *Sleepy Hollow*, dans lequel s'affrontent deux « anormaux » dans leur genre, un scientifique avec ses gadgets nouvelle génération, scruté d'un oeil bizarre par la population, et un cavalier sans tête, véritable figure tragique comme le réalisateur les aime.



Si en 2001, dans *La Planète des Singes*, il démontre encore que tout ce qui est différent (les singes pour les humains et inversement) n'est pas systématiquement inférieur ou nuisible, l'absence de véritable propos se fait sentir.



Il rendait d'un point de vue thématique avec *Big Fish* en 2003 dans lequel son personnage principal n'assume pas la réalité et se crée un monde imaginaire, tandis que pour la première fois le réalisateur semble y porter un regard critique. C'est quand ce vieux monsieur mourant laissera parler ses émotions et éclater la vérité de ses sentiments que la réconciliation arrivera.



L'acceptation vient par la normalisation, ce qui sera également le cas dans *Charlie et la chocolaterie* en 2005, quand l'ambigu Willy Wonka intégrera cette famille pauvre mais humainement modèle.



La même année, dans ses *Noces Funèbres*, la mariée d'outre-tombe, persuadée d'avoir trouvé l'homme de sa vie (ou de sa mort ?), se doit de retourner dans son monde, tandis que le héros, alors qu'il aurait pu se donner la mort pour devenir comme elle et pour être unis à jamais, accepte un mariage arrangé avec une autre femme, bien vivante elle. Le héros ne deviendra finalement pas un « marginal » et se fondra dans la coutume de l'époque. Comme si depuis sa paternité en 2003, il y avait eu un renoncement de la part de Burton...

Les films qui suivirent, évoquèrent tous aussi la marginalité de ses personnages à travers leur confrontation avec le monde qui les entoure : le monde extérieur qui généralement les rejette et leur monde intérieur qui ne fait que les enfermer psychologiquement et physiquement davantage.



IV : Focus sur l'inclusion :

Les personnages de Tim Burton pour aider à favoriser l'inclusion chez les jeunes

Nous souhaitons, pour la plupart, vivre dans une société où les personnes sont traitées de la même manière. Où les personnes ont les mêmes chances de réussir ou de rester en bonne santé, et peuvent vivre en sécurité et heureuses. Lorsque nous marginalisons des personnes ou des groupes, nous écartons la société de ces objectifs. Nous la rendons moins égale, moins juste et moins agréable pour tou.te.s. La marginalisation freine aussi le progrès, en entravant la libre circulation des idées qui pourraient s'avérer immensément bénéfiques pour la société dans son ensemble.

- L'inclusion, qu'est ce que c'est ?

L'inclusion est à la fois une philosophie et un ensemble de pratiques pédagogiques qui permettent à chaque personne de se sentir valorisé, confiant et en sécurité de sorte qu'il puisse réaliser son plein potentiel.

Elle repose sur un système de valeurs et de croyances qui sont axées sur le meilleur intérêt du jeune et qui favorisent chez lui non seulement une participation active à ses apprentissages et à la vie, mais également un sentiment d'appartenance, le développement social ainsi qu'une interaction positive avec ses pairs et sa communauté. Nous sommes là pour donner une perception du monde différente, combattre les préjugés.

Le préjugé, c'est une construction sociale nourrie par des expériences que l'on généralise à tort de façon non consciente. Si nous vivons des expériences négatives, on développe des craintes qui s'associent à des préjugés. Vivre des expériences positives peut modifier les préjugés. On va essayer de semer des graines pour inviter les personnes à changer d'état d'esprit.

C'est pour qui?

L'inclusion, c'est pour tout le monde ! Chaque différence fait de nous un être unique ! Voici quelques exemples de différences pour lesquelles il faut parfois passer par-dessus ses propres barrières sociales :

- Les différences culturelles;
- Les différences raciales;
- Les différences sociales;
- Les différences d'orientation sexuelle;
- Les différences physiques ou intellectuelles;
- Les différences ou défis moins visibles...

L'inclusion est aussi pour tous ceux qui se sentent différents :

- Les jeunes solitaires;
- Les jeunes qui sont gênés ou timides;
- Les jeunes qui parlent, s'habillent ou agissent différemment;
- Tous ceux qui se sentent exclus pour une raison ou une autre.

Un jeune à besoins particuliers peut être n'importe qui dans notre entourage, puisque nous avons tous nos différences et nous avons tous nos besoins uniques ! Ce n'est pas nécessairement visible qu'une personne a des besoins qui divergent de ceux des autres.

- Les valeurs de l'inclusion:

- Le respect de chacun et des différences de tous
« Tout individu est à la fois comme tous les autres, comme certains d'autres et comme personne d'autre »
- L'entraide

C'est de coopérer à sa façon à la réalisation d'une tâche commune. De plus, apprendre dans une classe inclusive signifie bien souvent aider celui qui en a vraiment besoin.

- L'appartenance de tous à une même communauté.
Chaque personne d'une communauté donnée est comme une pièce d'une courtepointe. Si cette pièce est enlevée, la courtepointe devient incomplète, tout comme une communauté peut devenir incomplète si l'exclusion y est présente.
- l'honnêteté, l'authenticité, la participation active, l'ouverture d'esprit

-Les points d'attention lors des activités :

- Valoriser la participation de tous;
- Avoir conscience et valoriser les forces de chacun;
- Avoir conscience que seul on accomplit peut-être les tâches plus rapidement, mais qu'elles seront avec un point de vue unique et par conséquent ne vont plaire qu'à une certaine catégorie de personnes
- Donner de l'importance et le droit de parole à chaque membre
- Donner le ton, l'ambiance
- Lâcher prise par rapport aux défauts des autres, ils ne pourront pas changer si facilement.

V. Fiches techniques

1. Autoportrait à la Burton

Matériel :

Un plexi ou un papier calque A4 (ou une feuille pas trop épaisse de la couleur de votre choix ainsi qu'une table lumineuse pour décalquer ou à la vitre)	Un posca blanc
Gabarits de visage et d'éléments	Une gomme
Un crayon gris	Une latte
Un marqueur noir fin	Un miroir ou téléphone
Un marqueur noir épais	

Déroulement :

- Regarder son visage dans le miroir, cheveux en arrière
- Choisir dans les gabarits de forme de visage, lequel correspond le plus au vôtre
- Décalquer la forme du visage sur votre feuille
- Marquer finement à l'aide du crayon la moitié du visage sur sa verticalité et la moitié du visage sur son horizontalité
- Dessiner ou choisir dans les gabarits d'éléments du visage, la forme des yeux qui vous plaît et venir les décalquer en plaçant bien le centre de l'oeil sur la ligne horizontale. Venir rajouter des cils courts, droit et peu nombreux, en dessous au dessus, pas du tout,... à votre convenance
- Venir rajouter une petite pupille selon votre choix : soit le regard droit, qui regarde à gauche, en haut, qui louche,...
- Choisir ensuite un nez fin dans les gabarits et le décalquer bien sur la ligne verticale (adapter la taille si besoin)
- Rajouter des sourcils en regardant dans le miroir la forme de vos propres sourcils
- Décalquer ou dessiner une petite bouche au centre de l'espace nez / menton

- Dessiner la frange et de petites oreilles
- Dessiner les contours de la masse de vos cheveux « en un bloc » et gommer le sommet de la tête qui est dans cette masse
- A l'aide du crayon, assombrir tout le contour extérieur de l'oeil
- Rajouter des lunettes, piercing, grains de beauté,... tout ce qui vous rend unique sur le dessin
- Repasser les traits de crayon avec un feutre noir épais
- Remplir les zones sombres avec le crayon ou le marqueur et colorer les yeux avec un crayon de couleur blanc



Prolongement :

- Vous pouvez ensuite créer le corps du personnage
- Créer un cadre à la Tim Burton dans du papier noir, y faire des découpes tortueuses

Objectifs :

Modeler son image, s'accepter, se voir sous un nouveau prisme et montrer à l'autre comment on se voit sans créer une image réaliste de soi, accentuer ses particularités propre.

2. Le chapeau du chapelier

Si je vous dis « Chapelier Fou », vous vous figurez tous ce personnage excentrique au visage apoplectique qu'on rencontre dans *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* (1865) de Lewis Carroll (1832-1898) passant ses journées à prendre le thé aux côtés du Lièvre de Mars.

Tiens d'ailleurs, que lisez-vous sur le chapeau du Chapelier sur cette illustration de John Tenniel ? « 10/6 ». Cela signifie « dix shillings et six pence », il s'agit de l'étiquette de prix du chapeau que le Chapelier n'a pas jugé utile de retirer avant de s'en couvrir.

Bon, c'est un fait, ce chapelier est légèrement atteint ! Mais ce personnage de chapelier toqué n'est pas uniquement le fruit des fantaisies du romancier britannique.

En anglais, il existe cette expression « *mad as a hatter* », littéralement « fou comme un chapelier ».

En réalité, au cours des XVIII^e et XIX^e siècles, dire d'un chapelier qu'il était fou pouvait s'avérer être un pléonasme car à cette époque les chapeliers ont tous, ou presque, un pet au casque !

Remontons donc au XVIII^e siècle, tandis que les chapeaux et coiffes sont en vogue dans l'aristocratie et participent des costumes d'apparat de l'élite européenne.

Il s'avère que depuis le XV^e siècle, les chapeaux de l'élite étaient fabriqués à partir de poils de castor gras provenant de Nouvelle-France (Canada), territoire français depuis que Jacques Cartier y avait planté, en 1534, le drapeau français au nom du roi François I^{er}.

Le feutre obtenu à partir de l'entrelacement de poils de castor est d'une qualité excellente, la texture en est souple et brillante. Mais en 1763, à l'issue de la guerre de Sept Ans, la France perd ses territoires canadiens qu'elle cède aux Britanniques.

Tout d'un coup, plus de poils de castor ! Ou alors vendus à des sommes astronomiques. Qu'à cela ne tienne, on poursuit la production de chapeaux en utilisant des poils de lapin ou de lièvre. Mais la qualité n'y est pas, l'étoffe n'est pas belle ; le poil de lapin et de lièvre, bien que mêlé à de la laine de mouton, ne se feutre pas aussi bien que celui du castor.

Il en résulte un feutrage trop serré, trop épais, qui prend mal la teinture et qui ne possède pas cette espèce de duvet que l'on nomme la *dorure* et qui est une preuve de qualité. Pour Paris, la capitale du luxe, de l'élégance et de la mode où la demande en chapeau est très soutenue, c'est l'angoisse !

Pendant ce temps-là les Flamands, tranquillement, fabriquent les chapeaux à poils longs du plus bel effet, dont l'étoffe pleine d'éclat fait rêver toute la noblesse parisienne. Les chapeliers français, boudés par leur clientèle prestigieuse, tentent alors de découvrir le secret de fabrication des chapeliers flamands. Comment font-ils pour obtenir un feutre si brillant ?

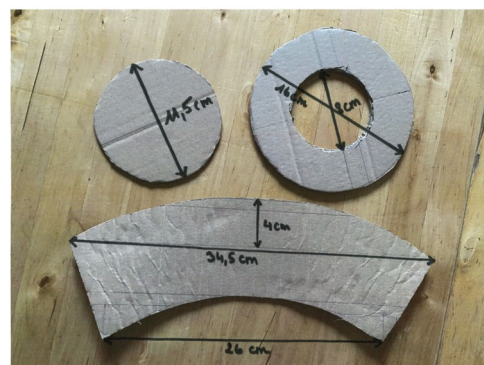
Nos chapeliers ne tardent pas à découvrir que l'ingrédient mystère du feutre des chapeaux flamands, c'est le mercure ! Le syndrome des chapeliers fous !

Et bien, nos malheureux souffrent notamment d'acrodynie, une maladie qui aurait fait « plus de quarante mille victimes dans le département de la Seine » entre 1828 et 1829. On parle aussi de la stomatite, une inflammation de l'intérieur de la bouche causant un goût métallique, une forte salivation et la difficulté à avaler. L'exposition chronique, régulière, aux émanations de nitre mercurielles cause l'hydrargyrie, intoxication qui provoque de violentes éruptions cutanées. Et je ne vous parle pas des crevasses sur les mains, poétiquement appelées en chapellerie *yeux de perdrix* !

Autres symptômes de l'empoisonnement au mercure, « le tremblement des dents, des bras, souvent de tout le corps, des coliques, certaines affections de la poitrine, comme oppression, crachement de sang, de pus, etc. ». Ajoutez à cela un langage confus, une vision déformée, des pertes de mémoire, une forte nervosité et irritabilité... mais aussi de la timidité, des insomnies, une faiblesse musculaire, des maux de tête, une lenteur dans les réflexes, des engourdissements et la chute des cheveux !

Matériel :

Carton	Peinture
Crayon	Pinceau
Cutter	Récipients
Compas	Un tissus qui te plait de 30x60cm ou 40x50cm
Planche de coupe	Colle chaude
Gabarit	Colle pour tissus
Tape	Ciseaux
scotch américain (gaffa)	tissus
1 m de ruban avec une couleur ou avec des motifs qui te plaisent attention à la concordance avec le tissus ! Si tissus à motif, ruban uni !	Eléments qui te représente : un objet de maximum 5-7 cm qui révèle un de tes défaut (des bonbons si tu est trop gourmand par exemple), des petits éléments qui te définissent (ce que tu aimes faire, ta passion, ce qui te fascine,...
Plumes, perles, ...	Système d'attaches



Déroulement :

- Prendre le gabarit et le reproduire sur un carton assez rigide, pas trop épais
Partie inférieure : Pour un rebord de 4 ou 5 cm ...
- Découper un disque de 16 cm de diamètre dans du papier carton
- Evider le disque au centre de 8 cm de diamètre
Partie centrale : La forme évasée du haut-de-forme...
- Couper en arrondi (Voir photo)... Le déniveler juste au centre de la hauteur ...est de 4 cm...
- Vérifier si en rejoignant les 2 bords de la hauteur, la partie centrale fait bien la jonction avec la partie inférieure (Le disque évidé qui forme le bord du chapeau.)

Variante :

Pour que ce soit plus solide mais pas obligatoire : ajouter 2 cm en haut et en bas... sur la hauteur du chapeau afin de cranter sur 2 cm et ainsi faire la jonction avec... la partie inférieure d'une part, et avec la partie supérieure d'autre part...



Partie supérieure: Dessus du chapeau..

- Découper un disque de 11,5 cm de diamètre.
- Couper à l'aide du cutter les différentes forme et entailler là où il faut (VARIANTE)

→ Couper un morceau de tissus plus grand la partie supérieure et venir recouvrir ce dernier avec le tissu à l'aide de colle pour tissus en s'assurant qu'il n'y ai pas de plis



→ Prendre la partie centrale (crantée ou pas), recouvrir de tissus (pas besoin de réserve), (plier à la ligne si VARIANTE) et donner la forme circulaire au carton



→ Pour la partie inférieure, couper un morceau de tissus avec 6cm de réserve de plus que le diamètre du cercle. Recouvrir le cercle troué à l'aide du tissus, coller sur une face et cranter le centre du tissus jusqu'au carton



→ Retourner la partie inférieure et coller les excédents de tissus vers l'intérieur



- Coller les différentes parties ensemble à l'aide du pistolet à colle chaude et laisser sécher quelques minutes



NB : Ici, le revêtement du chapeau est en tissu, pour les plus jeunes, possibilité de le recouvrir avec du papier mâché et de le peindre par la suite.

- Prendre le ruban et venir l'enrouler à la base du chapeau. Pas besoin de le coller si il est bien serré. Il peut servir d'attaches aux objets qui vous représentent.
- Attacher les différents objets à l'aide de colle chaude, d'un fil et d'une aiguille ou ...
- Laisser sécher.
- Fixer le système d'attache pour le petit modèle à l'aide de colle chaude (pince, serre-tête, ...)

Objectifs :

Réflexion et acceptation de soi, mettre en avant ses qualités, ses défauts, sa folie, découverte de l'autre

3. L'enfant tache et ses amis (d'après la revue DADA) – La triste fin du petit enfant huître

Matériel :

papier blanc épais A4	encre de Chine
compte-goutte	pinceau fin
stylo-bille	stylo correcteur blanc ou posca
crayon	feuille blanches
dictionnaire des synonymes	

Déroulement :

Prendre le compte goutte et faire tomber sur la feuille une ou plusieurs grosses gouttes d'encre. Distinguer si il y a déjà des formes dans la tâche. Si il n'y en a pas, venir gribouiller à l'aide du compte goutte dans cette/ces tâches les yeux fermés.

Voit-on un personnage apparaître ?

Détourner la tâche en utilisant le pinceau fin et venir ajouter des détails.

Laisser sécher la tâche et une fois sec, venir avec un posca ou un correcteur créer des rayures, des yeux, pleins d'yeux ou un seul, une ou plusieurs bouches,... Ce qui compte, c'est que ce personnage ne ressemble à aucun autre. Si la tâche ne vous fait penser qu'à une tête, rajouter un corps.

Une fois fini, il faut lui trouver un nom, il faut essayer d'imaginer sa personnalité, où vit-il ?

Qu'aime-t-il ? Qu'est ce qu'il déteste, ce dont il a peur, ce qu'il mange, son meilleur souvenir... Inscrire cette histoire sous le dessin au stylo noir à la façon des récits de « La triste histoire du petit enfant huître ».

Créer d'autres copains et d'autres histoires.

Variante :

Prendre une feuille A3, la plier en deux.

Y déposer quelques gouttes d'encre de chine, plier la feuille, déplier et laisser sécher.

Une fois sec, à quoi vous fait penser cette forme ?

A l'aide de poscas, intervenir sur la tâche de fonction à ce qu'elle représente un personnage, un monstre, ou ... Attention, Tim Burton aime les personnages difforme et hors du commun, la tâche après pliage est devenue symétrique. C'est ici qu'il va falloir faire preuve de créativité et créer une différence entre la gauche et la droite. Laissez vous aller.



4. Exercice d'écriture en rimes pour écrire la petite histoire de ton petit monstre

La rime est la disposition de sons identique à la finale de mots placés à la fin de deux ou plusieurs vers.

La rime permet plusieurs choses :

- la rime crée de la musicalité dans un poème et le rend donc plus mélodieux
- la rime est un effet mnémotechnique, il permet de mieux retenir. En effet, un même son à chaque fin de vers facilite la mémoire
- la rime accentue l'effet du beau et l'effet produit sur le lecteur

→ Les types de rimes

■ La rime plate (AA BB)

Une belle orchidée, (A)

Pour ma bien-aimée, (A)

Preuve de ma bravoure, (B)

Et de mon amour (B)

■ La rime croisée (AB AB)

Je connais bien mouches en **lait**, (A)

Je connais à la robe l'homme, (B)

Je connais le beau temps du **laid**, (A)

Je connais au pommier la pomme, (B)

François Villon

■ La rime embrassée (AB BA)

Je vis, je meurs; je me brûle et me **noie**; (A)

J'ai chaud extrême en endurant froidure : (B)

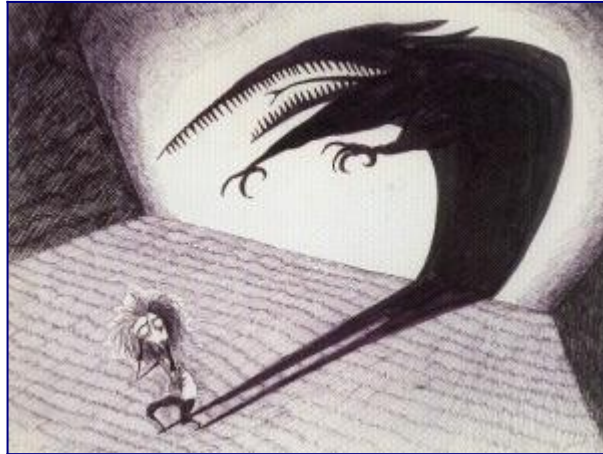
La vie m'est et trop molle et trop dure. (B)

J'ai grands ennuis entremêlés de **joie**. (A)

Louise Labé

5. Le théâtre d'ombre

Le monde des ombres est un monde mystérieux et troublant. Il fait appel en chacun d'entre nous à cette peur du noir et à l'inconnu de la nuit ! Voici une illustration de Tim Burton:



Une ombre est toujours une transformation de la réalité :

On passe de la 3D à la 2D, les formes s'étirent ou se rapetissent, on garde seulement le contour des choses... Une ombre, c'est l'absence de lumière !

Pour créer une ombre, il faut une source lumineuse, une forme opaque (Tu peux aussi faire des effets avec des matières semi-transparentes) et un écran sur lequel va se projeter l'ombre.

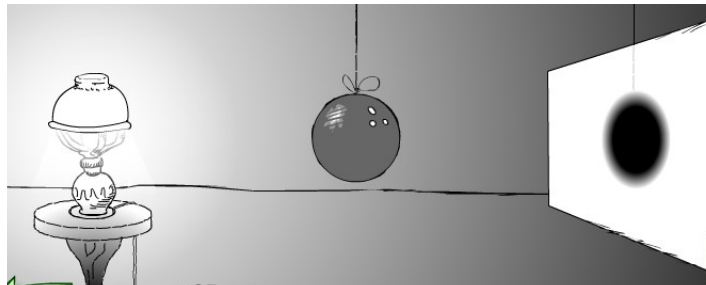
Une ombre, c'est l'absence de lumière !

Voici une œuvre de Christian Boltanski, qui montre parfaitement ce qu'est une ombre :

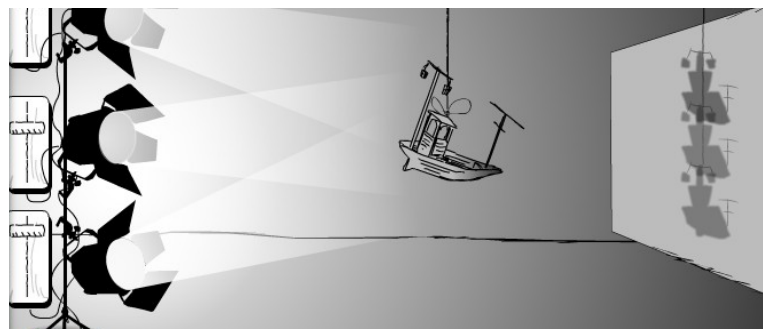
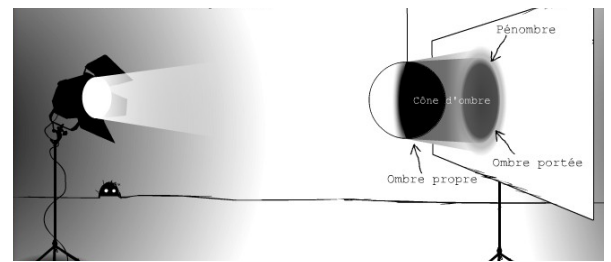
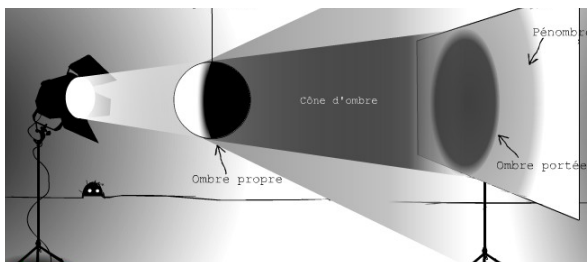


5.1 LE PRINCIPE DES OMBRES

Si on veut faire apparaître une ombre, il faut : une source lumineuse, un 'objet' (un objet, une silhouette ou un corps) et un écran (c'est-à-dire une surface de projection).



La taille de l'ombre va se modifier selon que l'on approche ou que l'on écarte l'objet de la source lumineuse (ou de la zone de projection).



Avec plusieurs sources lumineuses, l'ombre de l'objet apparaît plusieurs fois. Lorsqu'une source lumineuse est ajoutée, celle-ci crée une ombre et éclaireit le reste.

5.2 LES ATTITUDES DU « MANIPULATEUR »

Rien de plus facile que de faire des jeux d'ombres ? Pas si sûr !

L'attitude du « manipulateur » (celui qui manipule les figurines, les objets...) s'apprend petit à petit, à force d'entraînements. Soyez attentifs à ces différents points lors de vos manipulations :

- Comble du manipulateur : il ne verra jamais ce qu'il fait... Il reste toujours dans l'envers du décor ;
- Importance d'« être dans ce que l'on fait ». On ne doit pas essayer de voir ce qu'il se passe de l'autre côté, on doit « entrer » dans le personnage ou dans la chose que l'on fait se mouvoir ;
- Etre vigilant aux distances entre la zone de projection et l'objet en question (plus la distance est grande, plus l'ombre est grande et moins elle est nette) ;
- Etre attentif aux angles de projection et au nombre de lumières utilisées (les effets seront encore une fois différents) ;
- Accorder une attention à l'importance de faire des mouvements lents plutôt que rapides (plus un mouvement sera lent, plus il sera compréhensible par les spectateurs) ;
- ...

5.3 QUELQUES PISTES D'ACTIVITÉS À MENER

APPRIVOISER LES OMBRES

→ Observer les ombres

L'ombre des corps

- Observer son ombre et la transformer en s'orientant de manière différente ;
- Observer son ombre sur des surfaces différentes ;
- Se mettre dans la lumière de trois projecteurs (trois ombres) ;
- Regarder son ombre au sol et observer celle des autres (les unir, les distinguer, former une silhouette,...) ;
- Tracer le contour de son ombre. Chaque partie de notre corps a une ombre, les mains en sont un bon exemple ;
- Changer la vision par rapport à la source lumineuse : éclairer son visage avec une lampe torche par en bas, ou par en haut ;
- Se rapprocher ou s'éloigner de la source de lumière ;
- Créer des personnages avec ses mains

Par ce jeu d'ombres, les enfants peuvent découvrir leur image réelle et modifiée ainsi que celle d'autrui. Cela peut également permettre à chacun d'aller à la rencontre de son corps et de celui d'autrui. Possibilité de mettre les ombres en contact sans que les corps ne se touchent.

L'ombre d'objets

- Faire apparaître les ombres des objets (opaques, translucides, de couleur,...) avec différents angles de projection de la source de lumière.
- Créer un masque en fil de fer et observer son ombre en le faisant tourner dans tous les sens.
- Trouver des bouteilles de différentes couleurs et observer la superposition de leurs ombres.
- Trouver des objets hétéroclites et leur faire raconter une histoire en utilisant leur ombre.
- Utiliser des objets qui vont produire une ombre étrange : une passoire dans laquelle se trouve la source lumineuse,...
- Utiliser du papier calque en pliage ou chiffonné pour créer des espaces, des décors, des fonds,...

Suggestions d'activités

- ✓ Dans une pièce noire,
- ✓ avec plusieurs sources de lumière, éventuellement de tailles et d'intensités différentes ;
- ✓ avec plusieurs types de surfaces sur lesquelles projeter les ombres : planes, ondulées, en escaliers, dans un coin, sur un fond blanc ou coloré, uni ou déjà bariolée ;
- ✓ au travers d'une surface plane, ondulée ou colorée.

5.4 Construire son petit théâtre d'ombres :

Matériel :

Crayon	Cutter
Bic	Boite en carton
Papier calque A3	Papier collant
Colle	Latte
Planche de coupe	Acrylique
Papier carton noir	Marqueurs blanc et noir

Déroulement :

- Découper le fond de la boîte en laissant un bord pour pouvoir coller le papier calque. Ce qui est découpé sera la taille de l'écran, c'est derrière celui-ci que les ombres seront animées.
- La boîte peut être utilisée dans les 2 sens, l'écran devant et tout se passe derrière, décors, personnages,... Ou alors, l'intérieur de la boîte est positionnée face au public et la profondeur de celle-ci sert à accrocher les décors découpés dans du papier noir. La taille de l'écran et sa position sur la boîte doit être réfléchi en fonction de l'histoire que vous voulez raconter.
- Coller le calque en faisant attention qu'il soit bien tendu sur le carton, renforcer avec du papier collant.
- Créer du décor sur papier noir et venir l'apposer dans la partie creuse de la boîte en se servant des bords pour coller et faire tenir les différents éléments.

5.5 Création des marionnettes d'ombres

Matériel :

Planche de coupe	Cutter ou ciseaux
Pâtafix	Papier cartonné noir
Crayon	Colle
Papier collant	Attache parisienne
Pics à brochettes	



Déroulement :

- Dessiner le personnage sur une feuille noire (ou blanche et le recopier). Possibilité de couper le papier au niveau des yeux ou de la bouche
- Si vous voulez un personnage avec un bras ou une jambe mobile, finir correctement la forme à l'endroit de l'articulation et créer le membre sur un autre morceau de papier noir. Attacher le membre au corps à l'aide de l'attache parisienne, attention, il faut que ce soit bien mobile !
- Créer les autres personnages de la même façon avec ou sans partie mobile
- S'entraîner à le faire bouger
- Compter l'histoire

6. Le Stop Motion

6.1 Création de petits personnages d'animation

- **A base de fil de fer**

Matériel :

Fil de fer modulable facilement (créatif)	Du papier journal
Colle	Laine de différentes couleurs ou corde
Tape	Petits boutons de couleurs différentes
Autocollants de petits yeux et bouches	Morceaux de tissus (pour aller plus loin)
Pâte à modeler	Outils de sculpture

Déroulement :

- Créer le squelette du personnage avec le fil de fer sans la tête mais avec le cou.
- Faire une boule avec du papier journal et venir la coller sur le cou à l'aide de la colle ainsi que du tape
- Si le personnage a un gros ventre, faire pareil avec le papier journal
- Fixer ensuite la laine en faisant un nœud sur le squelette et venir entourer le fil de fer avec cette laine pour créer le personnage. Attention à bien croiser la laine pour ne pas qu'elle tienne bien en place. Faire cela sur tout le personnage jusqu'à ce qu'il soit comme imaginé.
- Coller les yeux, la bouche si il y en a une,... Laissez vous aller, tout est possible !

Attention à bien faire les pieds de façon à ce qu'ils puissent tenir correctement.

- **Avec des jouets cassés**

Matériel :

Vieux jouets	Colle chaude petite scie
Tissus	Laine et tout autre petits éléments
Pince coupante	Tape



Déroulement :

- Prendre les vieux jouets et les mettre en morceaux (bras, jambes, roues, cheveux,...)
- Prendre des parties de jouet et imaginer des créatures à la Burton recomposer des personnages à l'aide de la colle chaude
- Fais des cheveux avec de la laine ou autres petites choses, crée des habits,...

6. 2 Réalisation du stop motion

Matériel :

Lampes de bureau	Une table placée contre un mur
Des éléments de décor selon le thème choisis, des impressions, décor en carton avec poscas ou acrylique,...	Une tablette avec le programme de stopmotion
Du tissus blanc	Un pied pour la tablette
Gélatine bleu pour la lampe	Story board
Scotch	Les personnages / jouets, ...

Conseils et astuces pour réaliser un court-métrage en stop motion (animation image par image) :

Qu'est-ce que le stop motion ? Comment réaliser une animation image par image ?

Le stop motion, aussi appelé animation image par image ou animation en volume, est une technique d'animation qui permet de créer un mouvement à partir d'objets immobiles. Elle consiste à déplacer légèrement les objets entre chaque photo.

Le matériel nécessaire pour réaliser une telle animation est simple : un appareil photo, une webcam ou une caméra suffit. Il existe également des applications pour Smartphone qui facilitent la réalisation de stop motion. Souvent, l'appareil photo (ou la caméra) est relié à un ordinateur qui permet de contrôler la prise de vue grâce à un logiciel (voir point n°6).

La Patience

Soyez patient ! La patience est la chose la plus essentielle dans la réalisation de courts-métrages en stop motion (animation image par image). Pour avoir le meilleur rendu possible, il faut prendre son temps. En effet, plus vous serez patient, plus vous prendrez de photos et ainsi plus votre animation sera fluide.

Un éclairage et un appareil photo stable

Une des clés de l'animation image par image est de toujours avoir un appareil photo (ou une caméra) et un éclairage stable. Le moindre décalage, le moindre changement d'éclairage entre deux photos se voit dans la vidéo finale.

Pour éviter cela, essayez d'utiliser un pied (ou trépied), ou tout au moins d'essayer de caler votre appareil photo pour qu'il ne bouge pas.

Pour l'éclairage, le mieux serait d'utiliser de vrais projecteurs (type mandarine, voir photo ci-dessous), à défaut, vous pouvez utiliser des lampes de bureau. Dans ce cas, faites attention à la couleur de votre éclairage et pensez à filtrer la lumière. Ainsi, pour donner l'illusion de lumière du soleil, il faut utiliser un filtre (ou gélatine) bleu (voir photo).



Un Scénario

Lorsque vous vous lancez dans la réalisation d'un court-métrage, l'idéal est d'avoir un scénario qui permet de décrire plus en profondeur l'action et le sujet d'un projet. Il apporte des détails et permet d'aller plus loin dans la description d'une scène et de ce qui la compose, en ajoutant des commentaires, des annotations, des intentions d'émotions, des effets, etc.

Pour cela, on va créer un storyboard en suivant ces 5 étapes :

Poser son idée par écrit

Avant de démarrer un storyboard, il faut commencer par poser par écrit son idée. Il est important de bien définir le message et l'intention que l'on va vouloir véhiculer. C'est généralement le moment de commencer un descriptif de l'histoire, des lieux, des personnages, etc. Cette étape constitue la base de votre scénario, qui continuera de s'enrichir tout au long du projet.

Établir un chemin de fer (découpage de l'histoire)

Sur une feuille vierge, établissez un chemin de fer (découpage par page), en traçant une grille de 4, 6 ou 8 images par page. Prévoyez de la place sous chaque vignette afin d'ajouter du texte, des détails et des références.

Découper l'action en séquences

Reprenez votre base de scénario et commencez à intégrer les principaux mots-clés qui composent l'action de la séquence et ce, pour chaque case. Commencez à dessiner le contenu de chaque vignette, en tenant compte de celles qui la suivent et la précèdent afin de rendre l'action compréhensible d'un simple coup d'œil.

Tester la cohérence de chacune des séquences du story-board

Une fois la première version de votre storyboard définie, installez-la sur un mur ou une large surface au sol afin d'avoir une vision globale de votre séquence. Munissez-vous d'une gomme et d'un crayon et n'hésitez pas à utiliser des post-it, punaises ou tout autre outil vous permettant de faire des modifications rapidement, changer l'ordre des vignettes. L'objectif est de tester des variations sur l'enchaînement de chaque plan et leur contenu.

DESSINER et ANNOTER chaque séquence du storyboard

Veillez à développer en parallèle tout ce qui compose votre univers : dessinez les décors, les objets principaux et les personnages. Écrivez également des descriptifs sur l'histoire et le vécu des protagonistes, détaillez les éléments qui composent l'univers et les lieux où se déroule l'action, etc. Cela vous aidera à améliorer la cohérence de votre histoire et permettra de définir clairement la direction artistique du projet.

Des logiciels dédiés à l'écriture de scénario existent, plus d'infos ici:

https://www.lemondedustopmotion.fr/news/voir/5/logiciels_utiles_pour_raliser_un_court-mtrage_en_stop_motion

Ombres et reflets

Faites attention aux ombres et à la lumière que votre corps /vos mains reflètent. Ces ombres et reflets peuvent entraîner un changement d'éclairage dans votre animation. Comme je l'ai précédemment expliqué, ces infimes changements se voient dans le rendu final. Il faut donc faire attention à son placement par rapport à la lumière et utiliser des éclairages. (voir point 2 et 3)

Faire un maximum de photos

Essayez de prendre le plus de photos intermédiaires possible. Le nombre d'image par seconde de votre court-métrage détermine sa fluidité. Il faut donc être le plus patient possible (voir point 1). Une animation est à peu près fluide à partir de 12 images par seconde. L'idéal étant d'avoir une cadence de 24 images/seconde pour obtenir une animation très fluide. Cependant, pour arriver à 24 images/seconde, cela demande beaucoup plus de temps. Utiliser un logiciel dédié au stop motion permet notamment d'augmenter le nombre d'images par seconde.

Utiliser un logiciel dédié au stop motion (animation image par image) et l'onion skin (vue en pelure d'oignon)

Ce qui permet d'améliorer la fluidité et la qualité de son animation et l'utilisation d'un logiciel dédié au stop motion (animation image par image), et notamment de sa fonctionnalité de vue en pelure d'oignon. De nombreux logiciels existent (voir lien ci-dessous), payant et gratuit pour toutes les plateformes (Windows, Mac, Linux, iOS).

Ils permettent l'acquisition d'images à partir d'une caméra ou d'un appareil photo (ou d'une webcam) et l'exportation de séquences vidéos. Ces logiciels présentent de nombreux atouts dont la vue en pelure d'oignon (**onion skin**) qui permet de visualiser l'image précédente et ainsi de mieux jauger le déplacement des personnages (ce qui est très utile pour maîtriser l'action des personnages). Cette vue permet aussi de rattraper une photo si l'un des objets a été déplacé ou est tombé entre deux prises. La plupart de ces logiciels offrent la possibilité de visualiser tout de suite le rendu final et de voir si une scène est à refaire. On peut également sur certains choisir avec précision la vitesse la plus adaptée pour le défilement des photos. Ce type de logiciel permet enfin un gain de temps, les photos sont en effet directement importées sur l'ordinateur et le logiciel en facilite l'exportation en séquences vidéos. Une liste de ces logiciels est disponible dans cet article :

https://www.lemondedustopmotion.fr/news/voir/5/logiciels_utiles_pour_realiser_un_court-mtrage_en_stop_motion

La vue en pelure d'oignon en image :



Les décors

Ne négligez pas les décors. Ils améliorent l'aspect visuel de votre court-métrage. Une animation avec des décors rend souvent mieux qu'un stop motion sans. Pour réaliser les décors, vous avez de nombreuses possibilités. Vous pouvez imprimer des photos et les coller sur des cartons, utiliser des fonds verts (ou bleu), utiliser des LEGOs,

Inspirez-vous ! Instruisez-vous !

Pour trouver des idées, apprendre de nouvelles techniques, n'hésitez pas à regarder des court-métrages en stop motion ainsi que leurs making-of. Vous pouvez également vous instruire en lisant des tutoriels sur des sites spécialisés, et en posant vos questions sur les forums.



Bibliographie

<https://www.maxbrunauteur.fr/comment-ecire-un-poeme-avec-des-rimes/>

<https://www.lemondedustopmotion.fr/news/voir/>

[6/9 Conseils et astuces pour réaliser un court-mtrage en stop motion animation image par image](https://www.lemondedustopmotion.fr/news/voir/6/9_Conseils_et_astuces_pour_raliser_un_court-mtrage_en_stop_motion_animation_image_par_image)

https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Accueil_principal

<https://www.critiqueslibres.com/i.php/vcrit/709/?alt=prin>

<http://pasapasdechat.canalblog.com/archives/2015/03/31/31805067.html>

<https://www.ciloubidouille.com/2020/08/20/tuto-theatre-ombres/amp/>

<http://theatredesombres.free.fr/atelier.htm>

https://www.youtube.com/results?search_query=ombres+boltanski

<https://savoirdhistoire.wordpress.com/2015/11/17/le-secret-des-chapeliers-fous/comment-page-1/>

<https://www.passe-muraille.eu/malsameco/>

<https://www.iletaitunefoislecinema.com/la-figure-du-marginal-chez-burton/>

<https://www.rayonvertcinema.org/tag/tim-burton/>

<https://www.pinterest.fr/>

<https://www.esma-artistique.com/5-etapes-pour-creer-son-storyboard/>

Annexe I : C-paje, Qui sommes-nous ?

Identité Une asbl



- *Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance
- *une équipe pluridisciplinaire
- *un siège social à Liège (rue Henri Maus, 29 4000 Liège)
- *une reconnaissance d'Organisation de Jeunesse (Communauté française)

Un réseau



L'asbl C-paje est un réseau qui réunit plus d'une centaine de structures regroupant divers acteurs de l'animation jeunesse enfance (animateur socioculturel, éducateur, accompagnateur social, enseignant).

Toutes personnes proposant un travail d'animation peut intégrer le réseau C-paje.

Objectif



Notre objectif : soutenir, développer et promouvoir une animation de qualité au service de l'épanouissement social et culturel de l'enfant et du jeune.

Activités

Point commun de nos activités : la créativité comme outil favorisant le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être.

Formation



L'objectif de nos formations est de renouveler ou d'approfondir les compétences, de varier les possibilités d'actions en fonction des différents publics ou de simplement échanger avec d'autres travailleurs du secteur. Participer à nos formations permet de bénéficier de l'expérience et de la créativité d'artistes-formateurs et de praticiens confirmés.



Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets communautaires d'envergure où se mêlent le travail social, culturel et créatif. Ceux-ci réunissent plusieurs structures d'animation et bénéficient d'une large diffusion. Ces projets valorisent et développent les capacités d'expression et les ressources créatives des enfants et des jeunes, au sein d'une dynamique collective.

Information



Nous proposons à travers nos différents canaux d'informations un large panel d'idées, d'outils d'animation et de personnes-ressources. Nous permettons aux acteurs du secteur de se tenir au courant de ce qui se passe dans le réseau C-paje et dans le monde socioculturel.

Diffusion



Par diverses publications, C-paje fait connaître le travail ambitieux et de longue haleine du secteur de l'animation jeunesse-enfance, la variété de ses méthodes et l'impact socioculturel de ses actions.