

BPJEPS Animation Culturelle 2019/2020



UC3 & UC4 en partenariat avec l'association réseau dédale
ANIMATION CULTURELLE ET PENSÉE CRITIQUE
JOURNAL DE BORD DES UC DE SPÉCIALITÉ

Épisode 4

L'expérience sans frontière

lundi 2, mardi 3, mercredi 4, jeudi 5, vendredi 6, lundi 9, mardi 10 et mercredi 11
 décembre 2019

Cet article revient en textes, en images et en citations sur ce qui s'est dit, construit, sédimenté lors du quatrième regroupement de l'année qui eut lieu en décembre 2019. Vous le remarquerez ce journal de bord est de plus en plus structuré à partir des écrits des stagiaires. Par conséquent, les textes proposés par les deux formateurs de cette session, SIAM ANGLIE et porte renaud se veulent parcimonieux et strictement complémentaires. Pour rappel, l'association réseau dédale est le partenaire de Trajectoire Formation pour les UC de spécialité du BPJEPS animation culturelle

Si l'on peut légitimement se demander ce qui caractérise l'animation culturelle par rapport à d'autres spécialités, nous osons affirmer au regard de ce qui suit que l'expertise se situe dans le remise en question des certitudes qui se cristallisent par les mots et les images. Remettre en question ne veut pas dire mettre mal à l'aise mais toujours chercher avec ses publics à aller voir ce qui se trame derrière la scène de nos représentations symboliques. L'animateur·trice culturel·le jongle avec les idées, les opinions et permet la rencontre entre les personnes en les investissant dans la compréhension de ce qui fonde leur stabilité symbolique. L'animateur·trice n'est pas juste un passeur de pratiques culturelles ou artistiques mais le médiateur averti des confrontations d'opinions. Il/Elle n'est pas influenceur·ceuse mais n'est résolument jamais neutre dans sa tâche.

Lundi 2 décembre matin

récit par Chaimae, stagiaire

On a commencé comme chaque journée avec un petit starter d'humeur. On devait choisir une carte qui correspondait à notre stage passé et une autre pour décrire notre humeur. Ensuite, on s'est mis en groupe de 4, on avait pour mission de schématiser la culture et l'émancipation.

Culture

Pour renaud, la culture est la question de l'œil qui nous permet de voir mais qui ne se voit pas. Sans culture le monde est vide, car elle permet de fabriquer de la réalité et du sens. Notre but est de fabriquer un miroir pour voir l'œil qui ne peut pas se voir par le biais de la technique. Il faut essayer de façonner notre miroir de poche pour savoir d'où on vient, où on va, comment on y va et avec qui ?

Chacun vit des expériences individuelles mais la fabrication du miroir n'est possible que si des gens réunissent leurs différents points de vue. Cette transmission permet de construire une culture et c'est à l'intérieur que se créent les traditions. On a besoin de créer une stabilité car on sait qu'on va mourir et on a conscience de cela car on a le langage. Il permet de donner et de réguler les valeurs qu'on donne aux choses.

Le symbole permet de relier le signe à l'humain. L'éducation va permettre de travailler la transmission de ces symboles. Ce qui crée chez l'humain une pensée critique qui vient de la philosophie. Elle permet de déconstruire pour mieux reconstruire.



schéma "culture" et schéma "émancipation" réalisé par les stagiaires

Émancipation

Certaines questions se posent : Comment j'arrive à me relier à un collectif ? Comment j'affirme ma place dans différents groupes ? On vit dans un monde où on doit produire très souvent et on vit à côté d'un autre monde « la culture ». Ce monde est extérieur et nous devons avoir accès à la culture pour ça on doit payer.

Nous ne fabriquons pas de la culture, nous sommes la culture !

Souvent certaines personnes ont tendance à utiliser cette fameuse expression, « la fin justifie les moyens », ce qui est faux car justement il faut s'intéresser aux moyens et pas à la fin. Penser comme cela est le début de la barbarie. En effet, le manque de symboles et de sens que la culture possède engendre des actes dénués de sens en ayant comme seul objectif la fin peu importe les moyens utilisés (exemple : colonisation, génocide, guerre...). Dans l'émancipation l'enjeu est aussi politique.

Il faut être capable de se situer entre les autres, mon environnement et moi et non être neutre. Pour renaud, être neutre, c'est être immoral. Si on est neutre, on est RIEN.

schéma et précisions par renaud, formateur



la culture : un œil qui voit mais ne se voit pas lui-même !



les fantômes : 99,99 % de notre réalité est composée d'eux, ce que les morts nous ont laissé en héritage (langue, tradition, objets, visions du monde, pratique du corps et de l'espace...)



toi, moi, qui savons que nous allons mourir et tous les êtres qui nous relient...



les groupes de personnes qui fabriquent des valeurs, des traditions, bref de la stabilité dans un monde où l'on sait que l'on ne fait que passer. Cela exige de vivre des **EXPÉRIENCES** individuelles qui fabriquent les collectifs et réciproquement à la fois !



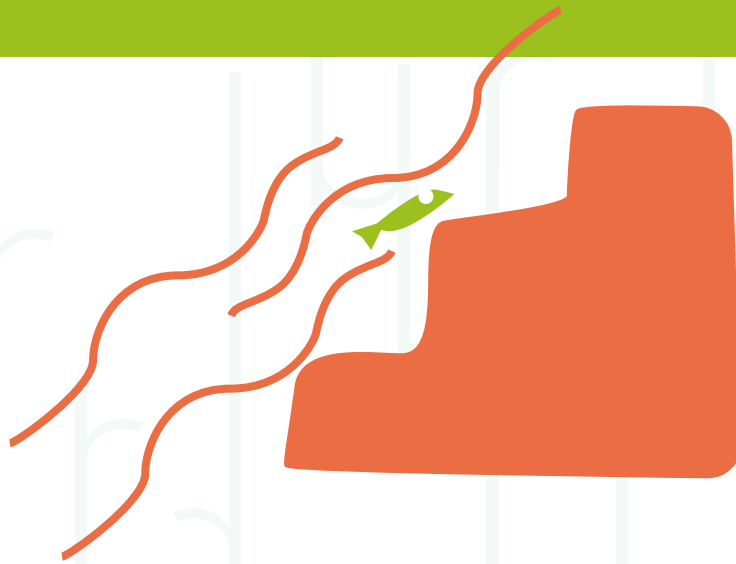
des miroirs : car nous sommes la culture, cet œil qui voit, sans se voir, et qui sait qu'il ne se voit pas car nous sommes sujet-de-notre-vie, nous sommes des êtres conscients ainsi nous créons des surfaces réfléchissantes pour tenter de voir cet œil, pour nous compléter en ayant une vue en surplomb. Cette entreprise impossible mais qui motive l'aventure humaine est possible grâce à la *technè* (LA TECHNIQUE).



des signes, des symboles qui sont créés et transmis par la tradition et l'éducation et que nous transformons à l'échelle des 0,01 % du champ de vision que les fantômes n'occupent pas.



le pouvoir qui structure les relations entre les personnes de telle façon à créer des "eux" vs. des "nous". Mais le pouvoir est avant tout une question de partage de réalité collectivement fabriquée et concerne la possibilité d'agir des individus au sein des 0,01 % déjà évoqués. Ce sont les conditions de partage du pouvoir qui rendent possible l'émancipation des individus.



Cela vous rappelle quelque chose ? L'échelle à poissons ?! Bien qu'elle participe du processus de la fabrication de la réalité et de l'émancipation, car lors de cette remontée à l'origine, nous allons à la rencontre des fantômes afin que, plutôt qu'ils nous hantent, nous puissions vivre en paix avec eux. Pour rappel, un extrait du premier article du journal de bord :

« **Lors de la journée**, il fut question d'**origine : d'où l'on vient comme socle pour vouloir un chemin**. Les échanges permirent d'accueillir l'hypothèse que l'animation culturelle répond aussi à un **besoin d'origine**. Nous reprenons à ce titre la métaphore du philosophe **Bernard Stiegler** des **échelles à poissons**. Dans les barrages électriques sur les rivières, on construit des escaliers pour les poissons, ce que l'on nomme des **échelles à poissons**. Ils servent aux poissons pour retourner en amont du fleuve car il ne peuvent pondre que là même où ils sont nés, voilà leur **besoin d'origine**. Il y a toujours des risques de chute, de ne pas parvenir à remonter à l'origine. Chez l'humain, ce sont ce que Stiegler nomme des **rétections tertiaires**, c'est-à-dire des **effondrements** qui résultent d'une transformation technique : l'invention de l'alphabet, de l'imprimerie, d'internet. Pour parvenir à **remonter à l'origine**, nous autres, humains avons besoin d'**échelles à poissons** qui consistent à pouvoir remonter le fil du temps et des idées. Comprendre, au sens d'intégrer dans une sorte de boussole intime où nous sommes dans le cours de la rivière.


Sinon, c'est la panique, le meurtre, le terrorisme. Chez Stiegler, le **poisson** est **volant** aussi, c'est-à-dire qu'il a la capacité, un court instant, de s'extraire de son milieu : l'eau. Lorsque nous sommes dans cet état, quand nous arrêtons de prendre le monde pour une évidence, nous devenons des **poissons volants** et par conséquent des **philosophes**.

L'**animation culturelle** devrait avoir pour ambition de fonder un **public** de **poissons volants** en fabricant bien sûr des **échelles à poissons**. »

BPJEPS AC, journal de bord, n°1 (porte renaud)





 Cette forme circonscrit des productions humaines que l'on a habitude d'appeler *œuvres* et qui participent d'une culture dite "cultivée", c'est-à-dire d'une culture qui sert à revendiquer pour ceux qui la possède une supériorité, sur ceux qui ne la possèdent pas. Bien évidemment, cette limite n'est jamais ferme et ne discrédite pas les œuvres qu'elle enferme mais il y a une errance qui consiste à imaginer que la culture n'est plus quelque chose qui nous traverse de fait mais un endroit à rejoindre. C'est la raison pour laquelle, on parle "d'accès à la culture", cela signifie donc que l'on imagine que le monde ordinaire est a-culturel ou d'une valeur culturelle faible juste bonne à répondre aux besoins organiques des humains et qu'il y aurait donc un ailleurs à conquérir afin d'être véritablement humain. Cela est une barbarie. Nous affirmons que cette crise du détachement de la culture de la vie ordinaire participe de ce phénomène que déjà John Dewey avait diagnostiqué en parlant de la perte de relation entre les œuvres et une fonction sociale, la perte pour l'œuvre de l'esprit du lieu (*genius loci*). Les œuvres sont comme morte-nées, directement conçues pour être conservées dans des cimetières nommés musées. Nous affirmons que cette acception courante qu'a pris le terme "culture" comme ne désignant que des œuvres reconnues comme ayant une certaine dignité alimente le problème que l'on déplore : l'éloignement des personnes de ces œuvres. En effet, se focaliser sur la médiation avec ces œuvres comme unique approche de la culture, c'est nécessairement ignorer la culture qui traverse de fait chaque personne, donc la mépriser. Bien sûr, les œuvres ouvrent des horizons et permettent d'effectuer des traversées culturelles. Elles s'éloignent de la culture qui nous traverse de telle façon à toujours nous pousser à relativiser notre point de vue sur le monde et à enrichir les relations humaines. Posons-nous la question de ce qui donne la valeur à une œuvre à partir du moment où elle est détachée de l'esprit d'un lieu. Posons-nous également la question de ce que signifie une civilisation dont la culture est devenue un champ propre qui s'auto-alimente et s'auto-féconde. La psychanalyste et critique d'art Diane Scott se pose la question avec ce qu'elle nomme "la culture de masse" qui est une autre forme de délimitation afin d'autant plus de légitimer le pouvoir de la culture dite "cultivée". L'animateur·trice culturel·le doit avoir la vigilance à ne pas réduire l'animation culturelle à de la médiation au risque sinon de reproduire encore et encore les mêmes maux sus-évoqués.

quelques citations pour ouvrir le débat...

« Cette autophagie de la culture est une figure de ruine. La culture se donne d'emblée comme monument, hors de toute ambition d'effectivité contemporaine, tout entière adressée à son propre passé, à son propre exaucement comme culture. C'est en identifiant ce qu'il y a de ruine et de spécifique dans cette ruine, c'est-à-dire ici d'intervention d'une procédure de citation inédite, solidaire d'un nouveau concept d'histoire, que l'on peut lire ce qu'il y a de propre à notre moment culturel. Et l'on verra que c'est la ruine comme concept qui permet d'ouvrir de l'intérieur la notion de culture saturée. »

Diane Scott, *Ruine, Invention d'un objet critique*, p. 26

« Car il n'a pas de témoignage de culture qui ne soit pas en même temps un témoignage de barbarie. »

Walter Benjamin, *Sur le concept d'histoire*, extrait de *Œuvres III*, Folio, p.433

« La mobilité du commerce et des populations, due au système économique, a affaibli ou détruit le lien entre les œuvres d'art et le *genius loci* dont elles ont autrefois été l'expression naturelle. Les œuvres d'art ayant perdu leur statut indigène, elles en ont acquis un nouveau : elles sont désormais exclusivement des spécimens des beaux-arts. »

John Dewey, *L'art comme expérience*, pp. 38/39

Lundi 2 décembre après-midi

récit par renaud, formateur

Lors de cette après-midi, nous avons travaillé ensemble sur la notion de public. J'ai proposé au groupe que chacun·e se munisse d'une feuille de papier. J'ai invité les participant·es à se remémorer dix situations dans laquelle il/elle fut "le public de...". Les situations peuvent correspondre à un moment unique ou à une activité régulière, avoir été très désagréables ou très agréables. Peu importe... Ensuite j'ai proposé une série de *topics* dont je ne suis plus très sûr de ma capacité à tous les restituer ici mais à chaque fois j'annonçais la catégorie et j'invitai les participant·e·s à qualifier ou à situer chaque situation en fonction de celle-ci. Pour restituer un peu en vrac, il y eut comme catégorie - formulée en question à chaque fois : Quelle place avais-je dans ce public ? le public est-il animé ou encadré par quelqu'un ? Comment ai-je vécu ce moment (ressenti sur le moment) ? Mon ressenti est-il différent aujourd'hui (exemple, j'ai détesté vivre cela mais pourtant si c'était à le refaire maintenant, je le ferai) ?, etc... Enfin, il s'agissait de choisir l'une des dix expériences, que l'on trouvait la plus représentative de ce qu'avoir été public voulait dire afin de la partager avec les autres. Vous trouverez ci-après une récapitulation des expériences emblématiques partagées par les stagiaires. Il m'importe de préciser que la dynamique expérientielle défendue depuis le début de cette formation est au cœur même de cette question du public. Que nous dit Dewey ? Qu'il faut en finir avec les certitudes toutes faites, il nous faut enquêter sur ce qui pose problème, c'est-à-dire introduire des différences dans les schémas hypothétique de telle façon à produire du vrai, c'est-à-dire vérifier. Il s'agit donc d'une invitation pour les individus à transformer par la coopération le collectif social dans lequel ils et elles agissent. Agir c'est vouloir

« Car transposée au plan politique et éthique, l'expérimentation comprise comme la dimension d'enquête que recèle toute expérience consciente n'est autre que le pouvoir des individus à influencer concrètement sur les conditions qui les affectent, donc à changer. La participation est le terme éthique et politique qui équivaut à l'expérimentation. »
John Dewey, *Le public et ses problèmes*, p. 37



le groupe en pleine ébullition !!!

obtenir des effets, c'est précisément le sens de l'enquête chez Dewey.

passage du permis auto

liberté | apprentissage |
légalité

élève éducation nationale

contrôle de soi | évaluation
et réussite | légalitébénévole avec personnes
en situation de handicap

manque de sens

à la plage

valorisant | déception |
attente du public | concours

étudiant à la FAC



déconstruire

concert de SAEZ

surexcitation | nostalgie |
tous dans un collectifatelier des Lumières
"KLIMT"interaction dans l'espace | rien
à faire | œuvres pour moi toute
seule

nouvelle année au Brésil

réflexion | changement |
rituel | pollution

« En second lieu, le mot "public" désigne le monde lui-même en ce qu'il nous est commun à tous et se distingue de la place que nous y possédons individuellement. Cependant, ce monde n'est pas identique à la Terre ou à la nature, en tant que cadre du mouvement des hommes et condition générale de la vie. Il est lié aux productions humaines, aux objets fabriqués de main d'homme, ainsi qu'aux relations qui existent entre les habitants de ce monde fait par l'homme. Vivre ensemble dans le monde : c'est dire essentiellement qu'un monde d'objets se tient entre ceux qui l'ont en commun, comme une table est située entre ceux qui s'assoient autour d'elle ; le monde, comme tout entre-deux, relie et sépare en même temps les hommes. Le domaine public, monde commun, nous rassemble mais aussi nous empêche, pour ainsi dire, de tomber les uns sur les autres. Ce qui rend la société de masse si difficile à supporter, ce n'est pas, principalement du moins, le nombre des gens ; c'est que le monde qui est entre eux n'a plus le pouvoir de les rassembler, de les relier, ni de les séparer. »

Hannah Arendt, *Condition de l'homme moderne*

PUBLIC

=
des individus qui participent ensemble à quelque chose (la forme la plus passive de PUBLIC est la MASSE)

GROUPE

=
des individus qui participent ensemble à quelque chose en ayant conscience de leur appartenance à un collectif, revendiquant ainsi des valeurs et/ou une histoire (le GROUPE est la forme la plus active de PUBLIC)

L'ÉDUCATION POPULAIRE tend à favoriser la dynamique de GROUPE démocratique. Un GROUPE cesse d'être pluraliste et démocratique dès lors qu'il est COMMUNAUTARISTE, c'est-à-dire qu'une idéologie précède et succède les individus de telle façon à empêcher l'exercice de leur PENSÉE CRITIQUE

Mardi 3 décembre matin

récit par Stéphane, stagiaire

Nous avons évoqué durant cette UC3 l'approche symbolique de la culture.

La culture n'est finalement que l'émergence de représentations, c'est notre représentation de la culture qui fabrique la réalité. Nous sommes la culture et nous ne la fabriquons pas.

Nous fabriquons des miroirs qui permettent de voir le monde. La science, la connaissance, l'art sont des miroirs qui nous montrent une certaine réalité. Ce sont des valeurs techniques. Ces techniques sont là pour produire de la connaissance suite aux expériences.

La culture est créée en majorité par des fantômes, par exemple nos ancêtres. La culture est transmise (avec perte) et c'est cela qui crée la réalité. Les traditions sont là pour apporter une stabilité.

La pensée critique est une déconstruction de la transmission ou de l'éducation. En s'émancipant et en accédant à une pensée critique, nos pensées deviennent « politiques ». C'est de l'éducation populaire.

Nous avons ensuite parlé des publics en se demandant « qu'est-ce qui relie les gens entre eux ? », « qu'est-ce qui fait groupe ? ». Un groupe devient groupe quand il verbalise ou conscientise le fait d'en être un.

Nous avons choisi des expériences où nous étions publics et nous les avons analysées sous plusieurs angles. Quelles sont les raisons des différences de ressentis (émotions, amusements, intérêts etc.) entre l'avant animation, l'animation et l'après animation ?

Ensuite, Renaud nous a demandé une recherche sur des « types » de public par groupe à présenter le 6 janvier. Pour ce faire, je suis avec Sandra et nous avons choisi le public des personnes âgées.

Mardi 3 décembre après-midi

récit par Renaud, formateur

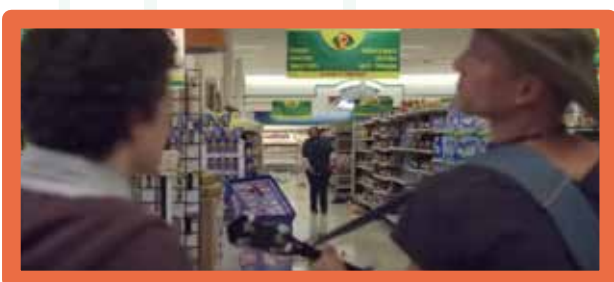
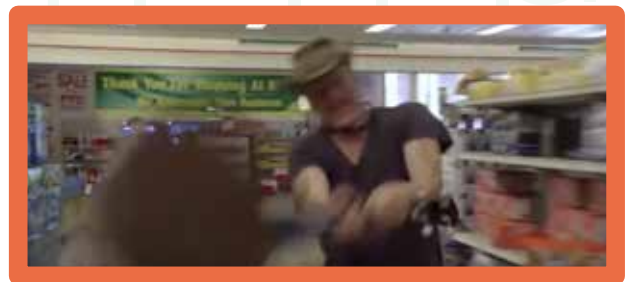
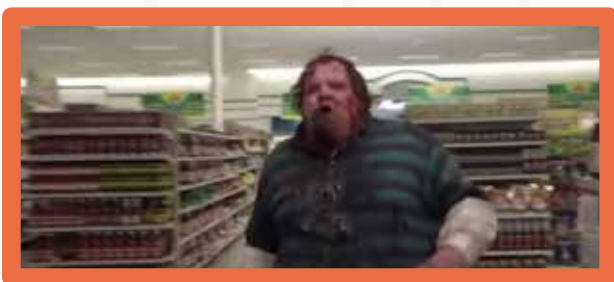
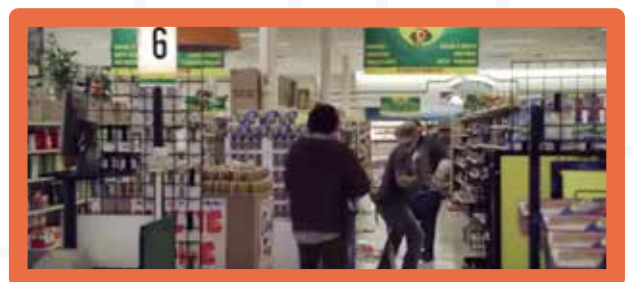
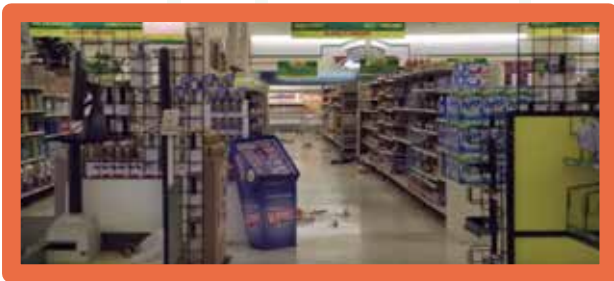
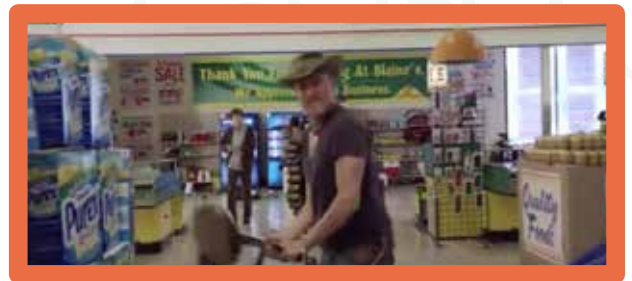
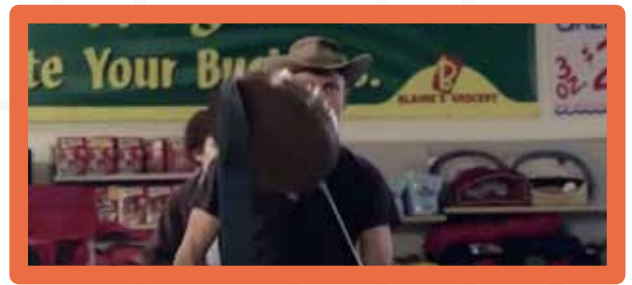
Comment qualifions-nous les autres afin de mettre leur corps à distance et pourquoi ? L'ouvrage récent *Géographie zombie, Les ruines du capitalisme* de Manouk Borzakian, géographe dont le terrain est le cinéma m'a apporté une clef essentielle avec son analyse de la figure du zombie. **Le zombie est l'autre absolu**, celui dont on se distingue en situation de crise pour tenter de refonder la légitimité d'un lieu ne réunissant que les purs, que les bons. Si le film de zombie fut le creuset d'une critique politique, il est aujourd'hui souvent le cautionnaire aveugle d'une esthétique fascisante,

« Tout cela poursuit l'objectif de mettre l'Autre, perçu comme un danger mortel, à distance de manière matérielle, mais aussi symbolique. Plus profondément, le "désir d'ici" et l'ensemble des stratégies spatiales qui en découlent relèvent d'une logique sécuritaire invasive, au sens où elle colonise la vie des protagonistes, au point de devenir leur seule préoccupation. »

Manouk Borzakian, *Géographie zombie, les ruines du capitalisme*

parfois raciste mais résolument tournée vers l'idée selon laquelle **le futur ne se bâtit qu'autour d'un Autre à exterminer**. Ainsi, nous sommes en train de vivre une zombification de la société

on est toujours le zombie de quelqu'un...



images extraites de : Ruben
Fleischer, *Bienvenue à zombieland*,
2009

sans précédent. **Les Gilets Jaunes sont aussi des zombies.** L'anthropocène annonce un processus de zombification sans précédent. Le désastre écologique implique des déplacements de populations et de nouvelles appropriation de l'espace qui favorise le repli et l'enclavement. Comme le propose Zygmunt Bauman (*Rétrotopia*), **l'utopie est aujourd'hui celle du retour à la tribu, à la vision politique héritée de Hobbes** (*l'homme est un loup pour l'homme*), comment donc déjouer cette zombification du monde ?

J'ai proposé aux stagiaires de visionner un court extrait de film en les invitant à décrire image par image ce qu'il se passe pour ensuite leur demander de proposer une interprétation de ce fragment...

Mon interprétation très personnelle de ce fragment, qui n'a pas fait l'unanimité dans le groupe, est que nous voyons deux hommes blancs, à l'allure de cow-boys qui semblent incarner **une Amérique conquérante et passéiste.** Cette Amérique se veut virile, athlétique, valorisant l'autorité (la relation entre le jeune et plus âgé) et revendique des héritages culturels, le banjo, le chapeau pour affirmer une histoire. **Où se trouve cette Amérique des premiers temps ? Dans le supermarché,** c'est-à-dire l'Amérique du deuxième temps, de la consommation de masse, de la première puissance économique. **Qui est l'Autre absolu ? Le zombie.** Un homme également blanc, obèse, qui incarne la troisième Amérique : celle du loisir et de la surconsommation. Cet homme, puisque zombie, est animalisé, présenté comme repoussant. En somme, **la vieille Amérique vient réaffirmer ses droits en exterminant ce qui représenterait l'excès ou la déchéance de la sueconsommation.** C'est donc un retour à l'origine, un appel à la tradition, aux valeurs perdues, ce qui socle toute bonne théorie fascisante. Le banjo, instrument

de convivialité permettant l'expression, devient l'arme pour abattre l'autre ; **C'est donc à coup de légitimité culturelle et historique que l'on écrase celui qui nous semble ne plus incarner l'idéal perdu.** Idéal qui, comme tout idéal n'a jamais existé. Evidemment cette analyse ne prétend pas révéler le sens de l'œuvre filmique, ce n'est qu'une interprétation à partir d'un fragment sorti de son contexte et en cela elle est lacunaire. De plus, comme toute vraie œuvre, la

« La mobilité du commerce et des populations, due au système économique, a affaibli ou détruit le lien entre les œuvres d'art et le *genius loci* dont elles ont autrefois été l'expression naturelle. Les œuvres d'art ayant perdu leur statut indigène, elles en sont acquies un nouveau : elles sont désormais exclusivement des spécimens des beaux-arts. »

John Dewey, *L'art comme expérience*, pp. 38/39

résultante de l'interprétation peut-être plurivoque. En effet, on pourrait dire que cette interprétation qui devrait par ailleurs tenir compte d'une propre sociologie de ma personne, implique plusieurs hypothèses. Soit l'auteur exprime bien ce que j'ai interprété, mais de telle sorte qu'il tenterait d'affirmer qu'il y aurait une Amérique perdue à reconquérir - *Make America Great Again* comme dirait l'actuel président américain raciste et sexiste - soit encore mon interprétation est toujours bonne mais l'auteur veut justement dénoncer, fustiger ce phantasme - le semblant quelque peu comique pourrait le laisser croire. Il est encore possible que l'auteur ait simplement transpiré des codes sans avoir imaginé vouloir dire quoi

que soit de particulier mais j'en doute ici. Il faudrait donc creuser par de multiples recherches pour savoir ce qu'il en est. En tout cas, ne soyons pas naïfs, **la "culture de masse" à laquelle appartient cette œuvre est l'avant-garde idéologique de toutes les transformations sociales.** Soyons vigilants aux signaux d'alarme, que le message nous conviennent ou pas d'ailleurs.

Fort de cela, j'invite les stagiaires pour les prochains jours à imaginer en groupe des animations sur le thème des zombies comme si nous étions dans un ALSH au moment d'halloween, en tenant compte de ce que nous avons dit, c'est-à-dire en échappant à la production d'animation con-con singeant les produits de la culture de masse mais de façon toujours ludique et folle en interrogeant cette dimension socio-politique qu'incarne la figure culturelle du zombie.

Let's go people !

Mardi 3 décembre après-midi

récit par Claire, stagiaire

Préparation d'une animation culturelle en centre de loisirs pour les vacances d'automne sur le thème des ZOMBIES.

- Objectif Général : Favoriser le vivre ensemble par la mise en place d'un imaginaire.
- Public pour l'animation : BPJEPS AC
- Durée : 2 heures (prépa, installation, accueil, rangement compris)
Prévoir la sensibilisation en amont et la fiche d'animation.
- Les groupes :
 - Claire et Stéphane
 - Lucie, Chaïmae, Nikita
 - Valentine, Sandra
 - Oscar, Yves

Mercredi 4 décembre

récit par Siam, formatrice

Une fois n'est pas coutume, nous avons dédié une journée entière à la préparation des séances animations sur le thème des zombies. L'ambition était de porter plus loin l'expérimentation des séances en insistant sur l'imaginaire : envisager la sensibilisation, s'appropriier l'espace, réunir du matériel, bref augmenter encore notre exigence.

Durant cette journée, chaque groupe a travaillé séparément, dans des espaces que chacun a choisi. Si, la veille, il avait été clairement annoncé que les groupes composaient la même équipe d'animation et qu'il s'agissait des mêmes vacances durant lesquelles allaient se dérouler les séances, aucun groupe n'a pris l'initiative de mettre en commun les propositions, de s'assurer d'une cohérence générale.

Nous avons insisté pour obtenir de chacun des groupes une fiche d'animation finalisée et dactylographiée. Ce travail demande beaucoup de temps aux stagiaires à la fois parce qu'il implique d'être au clair et de se mettre collectivement d'accord sur des éléments précis de l'animation qui parfois sans le passage par la rédaction resteraient flous, et dans la mesure où interviennent alors des questions techniques, comme la mise en page et l'usage de l'informatique en général qui ne va pas autant de soi que l'on pourrait s'y attendre.

Enfin, une question est traitée : l'ordre de passage. Certains groupes avaient à passer le lendemain même, d'autres la semaine suivante. Sur les quatre groupes, deux s'étaient positionnés les matins, sans conflit, tandis que deux autres convoitaient le dernier créneau, celui permettant de reporter au plus tard le fatidique moment de l'expérimentation. Étant donné qu'aucun accord en discutant ne semblait possible, j'ai tranché en

Happy Birthday Zombie			
NOM :	Public : Adultes	Age :	duré :
Film Zombie	BPIEPS AC	20-40	2 heures
Lieu : Bâtiment de Trajectoire Formation			
Matériel :			
-Déguisements (vêtements et masques, casquette)			
-Malette de maquillage			
-Accessoires divers (verras, boisson, bande médicale, fruits, « viande », apéro, rappe, ... porte-voix, ... verre de sang pour le zombie...)			
-Caméscope			
-Téléphone portable			
-Ordiinateur portable et clé USB + adaptateur HDMI			
-Affiches du film/tourage en cours/autres affiches références/recherches zombies/félicages			
-Affiche ou plaquette Moody week-end			
-Clap de film			
Contexte : conception de séances d'animations pendant les vacances d'Halloween			
Objectifs généraux :	<ul style="list-style-type: none"> Favoriser le vivre ensemble par la mise en place d'un imaginaire 	Objectifs opérationnels :	<ul style="list-style-type: none"> Sensibiliser le public à sa place et son rôle dans le groupe. Réfléchir sur les stéréotypes et les clichés. Créer le débat autour de l'acceptation de l'autre dans sa différence.
Préambule		Temps :	
Dans le cadre du Bloody week-end d'Austincourt du 22, 23, 24 mai 2019, un scénariste réunit une équipe (acteurs, techniciens) pour réaliser un court métrage sur les zombies. A cette occasion, Claire Plauwadel a accepté de nous prêter les locaux pendant 2 heures.		2 h	
Déroulement		5 min	
Sensibilisation par la mise en place des affiches du film et félicage de la salle de tournage dès le mercredi après-midi.		5 min	
A l'heure :		30 min	
Recherche des participants par le scénariste pour démarrer le tournage.		5 min	
Présentation du scénario *			
Distribution du scénario + arrivée du zombie acteur.			
On fait les présentations			
Distribution des rôles et lecture des scripts pour chaque scène (ça doit aller vite : on n'a que 2 heures !)			
Démarage du tournage de la première scène, deuxième scène, troisième scène... voir scénario avec Stéphane*			
Fin du tournage			
Rangement de la salle tous ensemble et apéritif de fin de tournage.			
Distribution des flyers du Bloody week end et de ma carte de scénariste.			
Remerciements et au revoir.			

Évaluation lors du verre de l'amitié	Resenti global sur le tournage :
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comment ont été prises les décisions de mise en scène, des rôles ? ➤ Comment ont été gérés les qq incidents de tournage ? ➤ Est-ce que ça a été dérangeant de tourner avec un vrai zombie ? ➤ Comment les participants se sont adaptés les uns aux autres ? ➤ Comment a-t-on accepté l'autre et pourquoi ? tolérance et attentions ➤ Comment s'est impliqué chaque participant par rapport à son rôle, au groupe ? ➤ En tant que participants (acteur, cameraman, maquilleur,...) Comment pourrait-on améliorer ce type d'action en vue de réaliser d'autres films sur les différences et les stéréotypes, les rapports humains, mais aussi les messages que l'on peut faire passer par le biais d'une caméra ?

La fiche d'animation rendue par un binôme pour l'animation Happy Birthday Zombie

Fiche d'animation

NOM: Zombi-Land
Public: Adultes
Age: 20-30
Genre: 2h
Conteur: [Nom]

Matériel: cartes, jeu de papiers (cartes, lettres, point 1), matériel de dessin (ciseaux ou fusible)

Objectifs:

- **ACQUERIR LE VIEUX ÉCRIVAIN ALAN (2000000)**
- **ACQUERIR LE VIEUX ÉCRIVAIN ALAN (2000000)**
- **ACQUERIR LE VIEUX ÉCRIVAIN ALAN (2000000)**
- Permettre à chacun de trouver le plus dans un atelier
- Favoriser l'entraide et le partage
- Avoir plaisir en jouant

RENFORCEMENT

Une Française (du sexe féminin, prononcé des trois points 2000000) a écrit dans le village français ou le mariage de mariage, les détails importants de la dernière journée de la naissance à la mort. Elles sont généralement représentées comme des femmes mourant et des hommes et mourant le matin.



Écrivain : personnage qui explique les règlements de jeu.

Carte : personnage qui fait participer et collaborer les autres.

Dieu : On joue avec 2 dieux à un jeu avec les symboles des différents cartes.

3 Cartes essentielles : Questions, Transformation, Besoin antérieur, zombies.

Avanture : il y a 4 équipes de 3.

Déplacement

1. Équipe qui fait le plus grand nombre et longest le dit continue à jouer en partant de la suite.

Début

Chaque équipe est placée dans un emplacement avec quelques ressources (une carte 2000000, situation, besoins). Pour que l'un des membres de l'équipe soit élu représentant il faut faire un dévouement (carte 5-4, 2-2). Si le joueur lance un 6-6 ou un 7-7, toute l'équipe peut voter.

Lancement de jeu et déplacement

Chaque joueur (zombie) lance ses dés. Le jeu est de se déplacer selon les nombres tirés sur ses dés. Par exemple, si on lance 6-3, il peut se déplacer exemple 6 cases à la suite.

Où il n'a pas d'avance de 3 cases et il a une de 3 cases + lorsque l'équipe fin son tour c'est à l'équipe suivante de jouer.

Tours

- ✓ Si une personne d'une équipe arrive à la case morte ou de sorte elle doit donner les dés de la situation qui ne permette de leur une carte ou sort questions, Transformation, Besoin (santé, situation)
- ✓ Si une personne tombe sur une case situation, elle devra répondre une situation proposée par le maître et la carte.
- ✓ Si une personne d'une équipe est dans un case et qu'il y a un zombie arrive sur la même case, il la continue.
- ✓ Si deux humains se retrouvent dans la même case on peut partager échanger des armes de la nourriture, le matériel ou pas.
- ✓ Si un humain arrive dans une case ou il y a un zombie, le maître (SCOTTEUR) pose une question à laquelle il (humain) doit répondre. Si il arrive à trouver la réponse il se transforme pas il faut être trois fois en contact avec un zombie pour se transformer totalement.

- ✓ Si un zombie arrive dans une case ou il y a un humain, chacun des deux (zombie et humain) doit lancer le dé pour tomber sur le plus grand nombre. Celui qui a le grand nombre a gagné. Si l'humain gagne, le zombie ne peut pas se transformer (sauf s'il est toujours avec d'autres). Dans le cas contraire, l'humain se transforme (il faut être trois fois en contact avec un zombie pour se transformer totalement).
- ✓ Lorsque deux zombies se rencontrent ils commencent à former une équipe de trois ensemble (sauf les dés pour savoir quel nombre de case il devront avancer).

Évaluation

Chaque participant arrive à s'affirmer sans être dans une logique de compétition.
 Chaque participant arrive à anticiper et trouver un compromis.
 Chaque équipe trouve des moyens de...

QUESTIONS

- DANS LE FILM ET DANS UNE LÉGENDE, COMMENT SAURAIT LA FEMME DU HÉROS ?
 - La bible
 - La vie
 - Les rêves
 - Le cœur
 - Les rêves
- DANS QUELLE SAISON DE THE WALKING DEAD LES HÉROS ARRIVENT DANS UN PONTONNIER ?
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4
- EN QU'ELLE ANNÉE EST MORT LE BRASSEUR THOMAS DE MICHEL GOREVSKI ?
 - 1918
 - 1919
 - 1920
 - 1921
 - 1922
- DANS LE FILM RESIDENT EVIL, LE LABORATOIRE GIBBERELLA CORPORATION LIBÈRE QUEL TYPE DE VIEUX ?
 - La vieillesse
 - La vieillesse
 - La vieillesse
 - La vieillesse
 - La vieillesse
- MOULTE PAR UN ZEMME DANS MOULTE MOULTE, UN ZEMME CALQUE SE FAIT COUPER QUELLE PARTIE DU CORPS ?
 - La main
 - La tête
 - La queue
 - La queue
- DANS THE WALKING DEAD, QUELLE EST LA MEILLEURE SAISON POUR SE DÉMARRER UN JOUR ?
 - La première saison
 - La deuxième
 - La troisième
 - La quatrième
 - La cinquième
- Quel est le genre de la mort de la femme de l'écrivain ?
 - La mort
 - La mort de la femme
 - La mort de la femme (la mort de la femme)
 - La mort de la femme
- Quelles sont les meilleures situations ?
 - La mort de la femme
 - La mort de la femme
 - La mort de la femme
 - La mort de la femme
- Quel est le plus grand nombre de parties ?
 - La mort de la femme
 - La mort de la femme
 - La mort de la femme
 - La mort de la femme
- Quel est le plus grand nombre de parties ?
 - La mort de la femme
 - La mort de la femme
 - La mort de la femme
 - La mort de la femme

MOULTE

Questions

1. Quel est le plus grand nombre de parties ?

2. Quel est le plus grand nombre de parties ?

3. Quel est le plus grand nombre de parties ?

4. Quel est le plus grand nombre de parties ?

5. Quel est le plus grand nombre de parties ?

6. Quel est le plus grand nombre de parties ?

7. Quel est le plus grand nombre de parties ?

8. Quel est le plus grand nombre de parties ?

9. Quel est le plus grand nombre de parties ?

10. Quel est le plus grand nombre de parties ?

11. Quel est le plus grand nombre de parties ?

12. Quel est le plus grand nombre de parties ?

13. Quel est le plus grand nombre de parties ?

14. Quel est le plus grand nombre de parties ?

15. Quel est le plus grand nombre de parties ?

16. Quel est le plus grand nombre de parties ?

17. Quel est le plus grand nombre de parties ?

18. Quel est le plus grand nombre de parties ?

19. Quel est le plus grand nombre de parties ?

20. Quel est le plus grand nombre de parties ?

MOULTE

Questions

1. Quel est le plus grand nombre de parties ?

2. Quel est le plus grand nombre de parties ?

3. Quel est le plus grand nombre de parties ?

4. Quel est le plus grand nombre de parties ?

5. Quel est le plus grand nombre de parties ?

6. Quel est le plus grand nombre de parties ?

7. Quel est le plus grand nombre de parties ?

8. Quel est le plus grand nombre de parties ?

9. Quel est le plus grand nombre de parties ?

10. Quel est le plus grand nombre de parties ?

11. Quel est le plus grand nombre de parties ?

12. Quel est le plus grand nombre de parties ?

13. Quel est le plus grand nombre de parties ?

14. Quel est le plus grand nombre de parties ?

15. Quel est le plus grand nombre de parties ?

16. Quel est le plus grand nombre de parties ?

17. Quel est le plus grand nombre de parties ?

18. Quel est le plus grand nombre de parties ?

19. Quel est le plus grand nombre de parties ?

20. Quel est le plus grand nombre de parties ?

La fiche d'animation rendue par un binôme pour l'animation Zombi-LAND

admettant que le seul groupe composé de trois stagiaires pouvait effectivement bénéficier du créneau perçu comme avantageux, en argumentant le fait qu'à trois, plus de débats et de travail de cohésion étaient nécessaires pour arriver à un travail commun aussi ambitieux qu'attendu. Nous avons donc fait ainsi et en fin de journée l'inquiétude pouvait se lire sur certains visages. La nuit allait être courte pour conclure la préparation...

Jeudi 5 décembre

*récit par Siam,
formatrice*

En arrivant le matin à Trajectoire Formation, personne ne pouvait manquer les affiches positionnées sur les murs. Dans la salle à mon arrivée, une scénariste était affairée par les derniers préparatifs du tournage. Sans plus attendre, elle m'enjoignait de remplir la feuille de présence qui trônait sur un des murs à l'extérieur de la salle, à côté d'une annonce officielle du tournage par Trajectoire Formation signée par la directrice adjointe. Je me retrouvais là, participante d'un tournage pour un film de zombie dans le cadre du Bloody week-end. Alors que les autres participants arrivaient au compte-goutte, je prenais connaissance des différentes affiches de films de zombie qui ornaient les couloirs. Enfin, tout le monde était là ou presque, il nous fallait commencer. Une fois le scénario dans les mains, les

choses sérieuses commençaient : le choix des rôles pour la première scène.

Très vite, les trois femmes que nous sommes sont dirigées vers les rôles féminins, et les deux hommes sont quant à eux invités à choisir entre l'un deux personnages masculins à incarner. L'histoire en elle-même, inspirées des ficelles classiques des films de zombie, comporte une vision très stéréotypée des genres : un triangle amoureux impliquant une femme et deux hommes dont un qui tente de la séduire, l'homme comme sauveur de la femme qui se blesse,... Et finalement ici la femme en héro puisqu'elle tue le zombie tandis que tous les autres personnages ont péri.

Nous reviendrons après la séance sur cette volonté insistante de réduire les personnes identifiées comme hommes et femmes à des rôles respectivement masculins et féminins. Pourquoi ne pas nous laisser choisir, après tout ? Qui sait, peut-être dans le groupe un homme aurait souhaité jouer le rôle de la jeune femme attirante ?

Je ne reviendrai pas ici sur l'ensemble de l'expérience. La proposition était de travailler à partir des différents items de la fiche de certification UC 3 et 4 à la fin de chaque animation. Chaque binôme de stagiaires ayant animé prenait quelques minutes pour se situer et nous faisons ensuite un point collectif en déroulant la fiche. Cette étape a permis au groupe de s'approprier le vocabulaire



photographie prise lors de l'expérimentation d'une séance d'animation en lien avec les zombies.



l'invitation au vernissage de l'exposition de Brigitte Bourdon au Musée des Beaux-Arts de Mulhouse

et de donner du sens à des phrases de prime abord assez opaques.

La seconde expérience proposée ce jour là avait pour ambition de nous projeter dans le militantisme anti-totalitaire par le biais d'un jeu de l'oie géant modifié pour l'occasion. Il nous fallait nous rebeller contre un « dictateur » tandis que nous risquions de nous transformer en zombie à tout moment. Malheureusement, au fil du jeu assez complexe et laborieux, le personnage du dictateur perdait toute sa substance et éloignait de plus en plus la possibilité d'une rébellion.

La journée se termine sur avec soulagement pour les stagiaires ayant animé leur séance. La suite se présentait bien.

Vendredi 6 décembre
récit par Siam, formatrice

L'idée avait été proposée d'organiser

la visite de l'exposition de Brigitte Bourdon, Scripturacontinua au Musée des Beaux-Arts de Mulhouse, pour donner suite aux ateliers vécus notamment pendant la résidence de réseau dédale à la Maison des Métiers de la Ville de Montbéliard. C'était donc l'occasion de passer la journée à Mulhouse, ville hautement importante comme je le dis souvent puisque c'est le point de départ de l'association réseau dédale et que j'y réside, ces éléments étant suffisants pour en faire le « centre du monde ». Le reste de la programmation de la journée était gardé secret. Bref, j'ai convié tous les stagiaires à me rejoindre à mon atelier d'artiste le matin du vendredi.

Une fois tout le monde installé, nous avons débuté par une introduction sur les quartiers prioritaires et la politique de la ville. Il s'agissait de nous plonger dans le contexte, mon atelier étant au cœur du quartier prioritaire politique de la ville Péricentre. J'ai présenté le document du contrat de ville et donné l'exemple des instances mises en place en application de la loi Lamy à Mulhouse : les conseils citoyens.

La suite constituait une surprise pour les stagiaires : je les ai conviés avec la complicité de l'association le Rezo! à un échange de savoirs dans les locaux des Restos du cœur situés juste à côté de mon atelier. Entrer dans cet espace dédié à la distribution d'une aide alimentaire n'est pas anodin. Il nous faut être discrets, respectueux des personnes qui viennent trouver là de quoi manger mais aussi discuter au chaud, partager des activités. Nous avons été accueillis chaleureusement par Sandrine et Yacine du Rezo! qui ont tout de suite proposé de présenter aux stagiaires les actions d'un réseau d'échanges réciproques de savoirs. Chacun·e a pu se parler de son parcours et de son projet professionnel, ce qui a



Brigitte Bourdon, *Déchirures noires*. Photo L'Alsace / Darek SZUSTER

créé un lien direct avec Yacine, lui-même animateur BPJEPS enthousiaste à l'idée découvrir la façon dont les stagiaires s'approprient l'animation culturelle. Un réel échange entre professionnels s'est mis en place assez rapidement, ce qui a fait de ce moment un très bon souvenir.

À côté de nous, dans un îlot de tables assez grand, dans un brouhaha convivial, une assemblée de femmes œuvraient dans la couture, la broderie et autre tricot et se partageaient des astuces. Parmi ces femmes, il y avait Brigitte. On ne s'étaient pas données rendez-vous, je ne savais pas qu'elle serait là. En allant la saluer à mon arrivée, elle m'apprit qu'elle venait là toutes les semaines maintenant, pour apprendre à connaître les femmes du quartier, découvrir leurs savoir-faire, leurs techniques, leurs esthétiques. Quelle belle idée !

Nous sommes tous retournés à l'atelier, parler de ce que nous avons vus,

revenir sur les échanges, sur l'action du Rezo! et définir ensemble de quelle façon elle nous semble éminemment politique. J'ai évoqué mes échanges avec Tina, la coordinatrice du Rezo!, l'association mulhousienne qui promeut et met en place les échanges réciproques de savoirs. Considérer chacun·e, vraiment chacun·e, comme une personne qui a quelque chose à m'apprendre, peut importe son origine, son statut, son capital socioculturel, c'est de l'éducation populaire et c'est profondément politique aujourd'hui.

Nous avons rendez-vous après la pause repas au rez-de-chaussée du Musée des Beaux-Arts de Mulhouse pour débiter la visite avec Brigitte. La première étape est surtout une exploration. Nous sommes tous dans la grande salle du rez-de-chaussée. Brigitte propose une introduction à son travail et à l'exposition un peu générale, nous nous plongeons dans les œuvres. J'ai

visité *Scripturacontinua* plusieurs fois mais j'ai eu autant de plaisir à la visiter à nouveau avec Brigitte, les stagiaires et Hervé Sellier, coordinateur de la formation BPJEPS Animation culturelle qui nous a rejoint pour la visite également.

Les pièces s'enchaînent, après le rez-de-chaussée, nous allons au deuxième étage où la quasi totalité de l'exposition prend place dans cinq salles. Les stagiaires sont particulièrement interpellés par l'installation qui prend place dans une petite salle. Nous prenons du temps pour discuter.

Nous retrouvons aussi bien sûr les pinces, cousins de ceux ayant été exposés dans le cadre de l'exposition Et si le trouble à la Maison des Métiers de la Ville de Montbéliard. Au terme de la visite, nous nous asseyons en cercle au sol dans la dernière salle et avons un échange plus en profondeur sur les œuvres et l'exposition.

J'ai proposé un exercice aux stagiaires : imaginer chacun.e une séance ou une séquence avec le public qui correspond à leur terrain de stage, dont le support serait l'exposition ou une œuvre de l'exposition. Cela me semble extrêmement important de confronter les animateurs professionnels en formation à l'artiste dont ils souhaitent partager le travail. J'ai déjà vu quelques fois, dans mon parcours professionnel, tellement d'animateurs et d'animatrices prendre pour prétexte des œuvres et en modifier complètement le propos à travers leur animation, en prenant littéralement une technique et en oubliant que la démarche est souvent bien plus importante. Sans parler des coloriages de Picasso et des « à la façon de » absolument terribles que l'on voit circuler dans les écoles et dans certains périscolaires... Respecter le travail d'un artiste auquel on se réfère en tant qu'animateur, ici dans le domaine des arts visuels, mais cela

pourrait être plus généralement étendu à toute pratique artistique et culturelle, c'est extrêmement important. Si l'on cite l'artiste, si l'on montre son travail, on se doit de transmettre ses idées, de mettre le public sur la voie qui permet une compréhension de la démarche. On ne peut pas faire n'importe quoi. C'est une responsabilité souvent oubliée.

Une fois le temps imparti écoulé, les stagiaires sont revenus et chacun.e a présenté en quelques mots la séance ou la séquence qu'il pourrait imaginer avec son public en lien avec l'exposition. Brigitte réagissait à chaque idée, et globalement j'étais satisfaite de voir que les stagiaires ne tombaient pas dans le piège. Les propositions étaient intéressantes, originales et semblaient cohérentes avec le public en question.

C'est sur cette note positive que, bien fatigués il faut l'admettre, les stagiaires allèrent avec moi au centre-ville, profiter de quelques minutes au marché de Noël de Mulhouse avant de reprendre la route pour leurs domiciles respectifs.

Lundi 9 décembre

récit par Claire, stagiaire

Rencontres avec les tuteurs de structures de stage. Sont présents Hervé, Renaud et Siam, la tutrice et collègue de Stéphane, la tutrice de Valentine et celle de Nikita ainsi que tous les stagiaires BPJEPS Animation Culturelle.

Démarrage de la matinée par deux *starters* autour d'un petit déjeuner partagé.

- avec le jeu Dixit : choisir 2 cartes pour représenter l'humeur du jour et ce qu'on attend de cette matinée de rencontre.
- mimes de situations par groupes pour briser la glace.

Hervé nous propose une activité autour de la représentation des UC qui

Objectif pédagogique 1

Objectif opérationnel 1	Critère 1 Sous la forme de question et en se demandant « en me posant quelle question je saurais si j'ai atteint mon objectif ? »	Indicateur 1 Factuel : qu'est-ce qu'on va observer pour répondre à la question du critère - l'indicateur peut être quantitatif ou qualitatif, il faut les deux - exemple de formulation « nombre de personnes présentes »	Outil Quel outil sera utilisé pour récolter l'information de l'indicateur ? - exemple : fiche de présence ou réunion d'évaluation avec les participants. Le même outil peut être utile à plusieurs indicateurs.	Temporalité On se donne des repères de calendrier ici pour savoir quand on doit mettre en place tel ou tel outil.
		Indicateur 2	Outil	Temporalité
		Indicateur 3	Outil	Temporalité
	Critère 2	...		
	Critère 3	...		
...		

La grille d'évaluation est un outil qui sert **tout au long de l'année** à s'assurer que le projet suit son cours en répondant aux objectifs pour lesquels il a été mis en place. Elle permet de **réajuster le projet** en restant en cohérence avec les objectifs ou de prendre conscience de décalages entre les pressentis et hypothèses et la réalité, de pouvoir les expliquer. Elle indique les outils à créer et à mettre à jour au quotidien, elle rend plus rares les oublis et les mauvaises surprises !

font la spécialisation du BPJEPS AC. Par groupe de 3 ou 4, nous devons proposer tour à tour des questions et réponses sur les thèmes suivants, puis nous débriefons ensemble :

- culture et émancipation,
- acteurs et milieux culturels,
- publics et pratiques culturelles,
- séance d'animation culturelle.

Cette matinée nous a permis de rencontrer des tuteurs et de comprendre avec eux comment organiser les périodes de stage et ce que l'on peut attendre des tuteurs dans le cadre du projet et de la séance d'animation.

Puis Hervé fait un point sur le projet d'animation et sa différence avec la séance d'animation pour la certification. Il faut penser à contextualiser le projet (exploration, cristallisation, spécification et réalisation). Les tutrices qui ont pu faire le déplacement repartent en fin de matinée.

Après la pause repas, travail en 2 groupes !

● **Groupe 1 avec Siam sur la fiche d'évaluation des séances d'animations**

Après un travail de constats (contexte, publics, ...)

- Objectif Général / Pédagogique
- Objectifs opérationnels (2 ou 3) à définir en fonction de ce que l'on veut mettre en place
- Critères 1 : Comment je vais savoir si j'ai atteint mon objectif ? (QUESTION !)
- Indicateur 1 : Qu'est-ce que je vais observer pour répondre à la question (quantitatif ou qualitatif).
- Quel outil va me permettre l'observation de l'indicateur ?
- Penser à la dimension de temporalité et aux repères calendaires (pense-bête).

● **Groupe 2 avec renaud sur les**

attendus écrits du projet d'activité UC3 et UC4.

Nous devons dans un premier temps définir avec nos mots ce qu'est, pour nous, l'animation culturelle, puis quel est l'enjeu de l'animation culturelle dans notre structure.

Mardi 10 décembre

récit par Siam, formatrice

Nous voilà au deuxième jour d'expérimentation des séances concernant les zombies ! Comme chaque fois, la matinée est consacrée à un binôme qui anime la séance prévue. Ici : un jeu qui prend une tournure assez surprenante. Accueillis par deux « scientifiques » comme si nous étions un groupe de jeunes venu visiter un laboratoire, nous finissons par devoir faire face à une transformation de zombies en direct. Pour trouver une issue à la situation, nous devons répondre à des énigmes dispersées dans les espaces communs de la Maison des Métiers de la Ville de Montbéliard. Le dispositif est complexe, puisque nous devons, pour soumettre une réponse, taper sur un clavier dessiné au sol, un code et donner le numéro de l'énigme puis la réponse.

Tandis que notre élan premier, face à la nécessité mise en scène de sauver une personne de la contamination, est de coopérer entre nous, certains se rendent compte que les bonnes réponses sont notées, et qu'il y a donc compétition ! Le bazar commence : puisque les énigmes sont justes posées et qu'il y a compétition, pourquoi ne pas cacher les énigmes aux autres pour qu'ils et elles ne puissent gagner de point. Avant même d'entrer dans la grille d'évaluation et de chercher du sens, on sent bien qu'il y a un problème. Pourquoi se battre pour être le premier à sauver quelqu'un ? Ce sont de drôles de valeurs que l'on défend lorsqu'on présente les choses de cette façon.

Une autre chose que l'on peut dire sur ce jeu, c'était l'intention intéressante portée par les animatrices. En effet, l'idée au départ était que pour sauver le personnage devenu zombie, nous devions recomposer des éléments de sa personnalité, ses pratiques culturelles et ses goûts artistiques en priorité. Sur le papier, la conclusion suite aux énigmes, devait nous amener à prendre en photo le personnage, qui, dans sa part d'humanité reconnaîtrait l'objet de sa passion et reviendrait à nous, enfin sauvé. Les liens ont été bien difficiles à nouer en réalité. Le trop grand nombre d'énigmes ainsi que le fait que les deux animatrices étaient en train de dynamiser un personnage et ne pouvaient donc participer à motiver les troupes, ont fini par avoir raison de l'enthousiasme des joueurs.

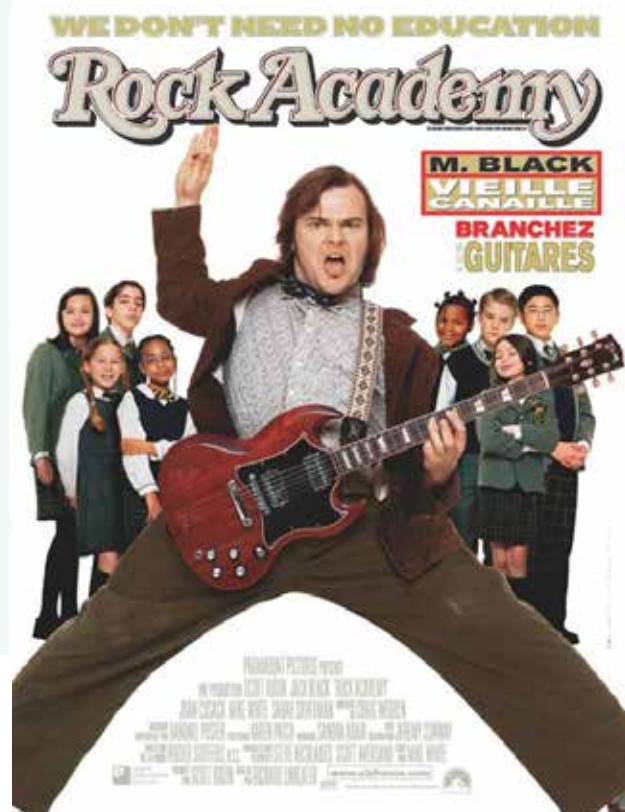
L'après-midi, le dernier groupe à passer était un trinôme d'animatrices nous proposant un *escape game* un peu particulier. Nous nous retrouvions dans le futur, un futur dans lequel les membres du groupe ayant visité le laboratoire - ceux que nous étions lors de l'animation du matin même - étaient devenus, à la suite de leur expérience, des scientifiques de renom. Appelés ici pour apporter leurs connaissances et leur expertise, nous nous retrouvions très vite confinés dans une salle du laboratoire avec une scientifique peu rassurante tandis qu'on nous apprenait que le monde connaissait des émeutes incompréhensibles, que les gens devenaient fous. Nous nous sommes retrouvés très vite à échanger avec le FBI via une tablette et des appels vidéo très bien joués. Après plusieurs rebondissements aussi terrifiants que drôles, la conclusion nous a amenés à visionner une vidéo compilant des émeutes dans les magasins pendant les soldes, « blackfriday » et autres. Les zombies, c'était ce que nous devenions à cause de la folie capitaliste.

Ce qui m'a le plus marqué c'est l'usage de la technologie dans l'animation, ce que nous n'avions pas encore vu jusqu'à présent. Cela donnait du réalisme à la situation, plutôt catastrophiste, de nous demander de nous débrouiller avec nos outils, téléphones et tablettes, pour communiquer avec l'extérieur dans cette situation de danger. Les personnages cohérents et tenus jusqu'au bout apportaient encore une touche de crédibilité en plus à l'ensemble.

Dernier point important : lors de la présentation du contexte, renaud avait précisé que les séances proposées en binômes et trinômes prenaient place dans le cadre d'une semaine de vacances ! Les groupes appartenaient à la même équipe et devaient donc, théoriquement, se mettre d'accord sur la continuité de leurs propositions ! Cela n'a été pensé que par ce dernier groupe et probablement à la dernière minute.

Mercredi 11 décembre

récit par renaud, formateur



Ressources

- Hannah Arendt, *Condition de l'homme moderne*, Pocket, Evolution, 2002, p.37
- Zygmunt Bauman, *Rétrotopia*, Premier parallèle, 2019
- Walter Benjamin, « Sur le concept d'histoire », extrait de *Œuvres III*, Gallimard, Folio Essais, 2000, p.433
- Manouk Borzakian, *Géographie zombie, les ruines du capitalisme*, Playlist Society, Essai / cinéma, 2019
- John Dewey, *L'art comme expérience*, Gallimard, Folio Essais, 2010, pp. 38/39
- John Dewey, *Le public et ses problèmes*, Gallimard, Folio Essais, 2010, p.37
- réseau dédale, *BPJEPS AC, journal de bord des UC de spécialité*, n°1 (porte renaud), novembre 2019, disponible à l'adresse : <http://www.lestransformations.org/index.php/les-trans-formations/animation-culturelle-et-pensee-critique/91-bpjeps-animation-culturelle-journal-de-bord-des-uc-de-specialite-episode-1-l-experience-en-quete-d-origines-et-de-devenirs>
- Diane Scott, *Ruine, Invention d'un objet critique*, éditions Amsterdam, Les prairies ordinaires, 2019, p. 26



cet article a été rédigé par SIAM ANGIE, porte renaud et les stagiaires du BPJEPS Animation Culturelle de Trajectoire Formation - avril 2020