

Programme de formation



B.I.A.M.

CONTACT DE L'ORGANISME

Gérald ROUGEVIN

Directeur BIAM

BIAM@magie-ffap.com

DATES OU PÉRIODE

Du 14 au 18 oct 2024

DURÉE

5 jours / 32h.

LIEU DE FORMATION

257 rue Saint-Martin
75003 PARIS

TARIFS

480 Euros / Membre FFAP

565 Euros / Non-membre
FFAP

PRESENTATION DE LA FORMATION

Le Brevet d'Initiateur aux Arts Magiques, ou BIAM, est une formation d'initiateur capable de prendre en charge la sensibilisation et la découverte des arts de la magie.

PUBLIC VISÉ

La formation s'adresse à tous les magiciens professionnels souhaitant délivrer une formation initiale aux arts de la magie sous forme de cours de magie individuels ou collectifs, d'ateliers d'initiation ou proposer des stages de cours de magie avec un programme de formation sur plusieurs mois, Cette formation s'adresse aux intermittents du spectacle, aux professionnels de l'animation ou aux enseignants des arts visuels autres que la magie souhaitant avoir une spécialité en apprentissage de la magie.

PRÉREQUIS

Le candidat devra fournir dans son dossier soit une lettre du président de son club d'appartenance soit une lettre de cooptation d'une personnalité reconnue par la FFAP, mentionnant que le candidat a été évalué selon la fiche technique en annexe 1 et possède les pré-requis pour participer au stage.

Cette lettre devra démontrer que le candidat dispose des compétences suivantes pour accéder à la formation :

- maîtriser parfaitement au moins une spécialité (cartomagie, close-up/micro-magie, magie générale, mentalisme, grandes illusions, magie pour enfants, magie comique, arts annexes, présentation et mise en scène),
- connaître les bases des spécialités autres que la sienne,
- connaître les grandes lignes de l'histoire de la magie,
- connaître les principales techniques de l'art magique (en manipulation, présentation, gestion des spectateurs),
- avoir une base de connaissances sur les techniques d'apprentissage des arts visuels.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS :

Pour s'inscrire à notre formation, veuillez nous contacter par mail ou téléphone. Inscription à réaliser au plus tard 1 mois avant le démarrage de la formation.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de la formation, le participant sera capable de mettre en œuvre les compétences suivantes :

- « Savoir appliquer la pédagogie à l'enseignement des arts magiques »
- « Connaître les bases de la législation appliquée à l'enseignement des arts magiques »
- « Être capable de transmettre l'éducation artistique des arts magiques et l'histoire de la magie »

CONTENU

La formation s'appuie sur la théorie et des mises en situation. Elle s'articule autour de 4 grands axes :

- La pédagogie appliquée à l'enseignement des arts de la magie pour différents publics
- La législation à connaître pour enseigner les arts de la magie
- L'éducation artistique et l'histoire de la magie
- Mise en situation

La partie théorique de 32 h faite par des intervenants comprend :

a) La pédagogie

- Définition de la pédagogie
- L'enfant et l'adolescent (phase du développement)
- La place du pédagogue, son rôle, ses limites
- La rhétorique
- La PNL, l'effet Barnum
- L'environnement
- Le projet d'activité
- La séance, le cycle, le déroulement

b) L'éducation artistique et l'histoire de la magie

- L'histoire et le paysage contemporain
- Repère, réseaux, artistes

c) La sécurité et la législation

- La chaîne de responsabilité et les démarches réglementaires
- Notion de démarche de sécurité : le pratiquant, l'encadrant, l'environnement, le matériel, le lieu
- Législation du travail
- Les associations

Au cours des journées de formation l'aspect « mise en situation pratique » sera réalisé en lien avec les aspects théoriques :

Pour chaque thème pratique seront étudiés :

- L'ouverture de la séance
- Les échauffements spécifiques
- La démarche d'apprentissage d'une technique
- Les procédés pédagogiques
- La créativité
- L'aspect artistique
- La fin de la séance
- Le rôle de l'animateur
- Approche magique pour les tout petits et les adolescents

Chaque journée sera complétée par un retour pédagogique :

- a) Thème technique : Cordes, cartes, gobelets, papier, pièces ou autre thème développé dans la journée
- b) Thème manipulation : Cartes, pièces

c) Thème expression artistique :

- Les outils de l'expression
- Le développement de l'imaginaire et de la créativité
- La construction d'un numéro

Une séance spécifique permettra de préparer la mise en situation en conditions réelles de 50h et le rapport d'activités : La mise en situation en conditions réelles permet d'expérimenter les apports théoriques de la formation du candidat auprès d'un public. Le candidat prépare, anime, évalue les séances et rédige un rapport d'activités comprenant les outils et documents pédagogiques utilisés ainsi que l'évaluation de son action. Le Directeur pédagogique de la structure veille au bon déroulement et mettra en place un accompagnement technique et pédagogique. Le rapport, accompagné de l'attestation, seront transmis au Directeur pédagogique du centre de formation. Le centre de formation évalue et valide le rapport d'activités avec un jury ad hoc constitué pour cette évaluation pratique.

MODALITÉS D'ÉVALUATION D'ATTEINTE DES OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Évaluation individuelle du profil, des pré-requis, des attentes et des besoins du participant avant le démarrage de la formation
- Évaluation des compétences en début et en fin de formation
- Évaluation des connaissances à chaque étape de la formation (via questions, exercices, travaux pratiques avec mise en situation, entretiens avec le formateur, questionnaires d'évaluation des acquis)
- Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de formation théorique
- Rapport d'activités de 50h avec l'attestation de réalisation dans les deux ans suivant la formation théorique.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES D'ENCADREMENT DES FORMATIONS

Modalités pédagogiques :

- Évaluation des besoins et du profil du participant
- Apport théorique et méthodologique : séquences pédagogiques regroupées en différents modules
- Contenus des programmes adaptés en fonction des besoins identifiés pendant la formation.
- Questionnaires, exercices et mise en situation pratique
- Méthodes expositive, active et participative
- Réflexion et échanges sur cas pratiques
- Retours d'expériences
- Corrections appropriées et contrôles des connaissances à chaque étape, en fonction du rythme de l'apprenant mais également des exigences requises au titre de la formation souscrite.

Éléments matériels :

- Mise à disposition de tout le matériel informatique et pédagogique nécessaire
- Supports de cours au format numérique projeté sur écran et transmis au participant par mail à la fin de la formation

Référent pédagogique et formateur :

Chaque formation est sous la responsabilité du directeur pédagogique de l'organisme de formation ; le bon déroulement est assuré par le formateur désigné par l'organisme de formation.

MOYENS PERMETTANT LE SUIVI ET L'APPRÉCIATION DES RÉSULTATS

- Feuilles de présences signées des participants et du formateur par demi-journée
- Attestation de fin de formation mentionnant les objectifs, la nature et la durée de l'action et les résultats de

l'évaluation des acquis de la formation.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

- Nos formations sont accessibles pour les personnes en situation de handicap. Nous vous proposerons des solutions d'adaptations (exemple : supports de formations, rythme de la formation, soutien pédagogique, etc.) et d'aménagements en fonction de vos besoins. N'hésitez pas à prendre contact avec notre référent handicap pour plus d'informations.
- Pour toute réclamation, aléas ou difficultés rencontrés pendant la formation, veuillez prendre contact avec notre organisme par téléphone ou par e-mail. Nous mettrons tout en œuvre pour trouver une solution adapter.
- Mise à disposition d'une assistance technique et pédagogique, par visioconférence, téléphone et mail, pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours : « Tel : 06 70 68 12 40 » – « Mail : BIAM@magie-ffap.fr »
- Les candidats pourront finaliser l'obtention du BIAM en réalisant un stage pratique d'une durée de 50h.

INDICATEURS DE RÉSULTATS

Taux de satisfaction des stagiaires	Nombres de stagiaires formés	Taux de recommandation
100%	47	NC%

Annexe 1 : FICHE TECHNIQUE

Pour le Président d'une amicale de la FFAP ou pour le tuteur cooptant le candidat

PRE-REQUIS exigés pour les futurs stagiaires au BIAM

Selon la spécialité de son cursus (Close-up ou scène) le candidat devra maîtriser parfaitement sa spécialité et connaître les bases des autres disciplines

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Le futur stagiaire du BIAM devra connaître :

- Les différentes disciplines de l'art magique et les grandes lignes de leur histoire.
- Les principales techniques de l'art magique (manipulation, présentation).
- Les techniques de base (manipulation, présentation, gestion des spectateurs).
- Quelques techniques d'enseignement de la magie

Pour évaluer :

- 100 % des items de la spécialité indiquée par le candidat de la liste ci-dessous devra être acquis en pratique
- pour les autres spécialités : avoir au moins 30 % des acquis pratiques de la liste de chaque spécialité

Cartomagie

Objectifs :

- Connaître les principes et techniques classiques de la cartomagie.
- Être capable de les appliquer en réalisant des tours.
- L'histoire de la magie des cartes doit accompagner tout l'enseignement.

Maîtriser les techniques :

- ✓ Faux mélanges ;
- ✓ Fausses coupes ;
- ✓ Forçages ;
- ✓ Contrôles ;
- ✓ Levée double ;
- ✓ Comptages ;
- ✓ Tours de petits paquets ;
- ✓ Jeux truqués classiques ;
- ✓ Tours mathématiques ;
- ✓ Le bonneteau ;
- ✓ La donne du dessous ;
- ✓ La donne en second ;

- ✓ Les empalmages ;
- ✓ Le tri des cartes ;
- ✓ Sauts de coupes ;
- ✓ Les filages ;
- ✓ Le glissement ;
- ✓ Les secrets des tricheurs

Savoir effectuer un routine de 6 minutes, et au moins 10 tours parmi les plus classiques utilisant les techniques ci-dessus

Micro-magie

Objectifs :

- Connaître les principes et les grands domaines de la micro - magie (hors cartomagie).
- Être capable d'appliquer certains de ces principes en montrant des tours.
- L'histoire de la magie doit accompagner tout l'enseignement.

1- Pièces :

1.1 Maîtriser les techniques :

- Faux dépôts : rétention, tourniquet, frottement, au son ;
- Empalme : classique, aux doigts, à l'italienne ;
- Vol ; ajout : passe de l'homme masqué ; passe navette ;
- Pièces truquées : coquille, copper/silver ;
- Boîte Okito

2 - Balles éponges :

2.1 Maîtriser les techniques :

- Faux dépôts ;
- Vol ;
- Ajout

3 – Gobelets :

3.1 Maîtriser les techniques :

- Faux dépôts ;
- Vol ;
- Ajout ;

3.2 Maîtriser les classiques :

- 3 Gobelets
- Chop cup

4 – Divers :

4.1 Maîtriser les techniques :

- Faux pouce;
- Sleeving;
- Top-it ;
- Tirage ;
- Lapping

4.2 Maîtriser les classiques;

- Élastiques et chouchous ;
- Raquettes (divers modèles) ;
- Cordes, lacets
- Bagues

Magie Générale

Objectif : maîtriser les techniques avec différents objets et les appliquer dans les effets magiques avec une mise en scène adaptée.

- 1) **Animaux :**
 - Colombes / lapins / etc. : apparitions / disparitions / transformations
- 2) **Anneaux**
 - Anneaux grand modèle / anneaux pour close-up / différents modèles - Enclavages /désenclavages (5 techniques différentes) - Figures diverses
- 3) **Balles éponges :**
 - Faux dépôt - Routines classiques de multiplication de balles dans la main du spectateur
- 4) **Cordes :**
 - Les nœuds classiques - Les faux nœuds - Apparition et disparition de nœuds - Coupes et restaurations - Corde et anneaux - Le principe des trois cordes
- 5) **Foulards et mouchoirs :**
 - Apparition / disparition - Changement de couleur – Faux nœuds appliqués aux foulards - Fleur de foulards - Foulard coupé raccommodé - Foulards du XX^e siècle - Le tour des 6 foulards - Utilisation de matériel : FP – manicolor – tirages – œuf – canne et autres
- 6) **Liquides et récipients :**
 - Apparition bouteille / verre / utilisation des chargeurs - Disparition réapparition (poudre gélifiante – journal à l'eau – changement de couleur – etc.)
- 7) **Papier et billet de banque :**
 - Journaux : ex, journal déchiré et reconstitué - Papier : ex-bandes afghanes / pliages - Billets apparition, change
- 8) **Techniques (ou matériels) spécifiques**
 - Cannes et bougies – FP – Manicolor – Les tirages – Top it – Sleeving

Mentalisme

Objectif :

- Connaître les grands principes du mentalisme .
- Connaître la différence entre magie et mentalisme .
- Être capable d'utiliser certains principes à travers des expériences.

Effets produits :

La plupart des tours font appel à l'un de ces effets simulant une perception extrasensorielle ou bien un don :

- Lecture de pensée ;
- Prédiction ;
- Télékinésie ;
- Modifier la matière (tordre des métaux) ;
- Modifier le temps.

Maîtriser les techniques ::

Les techniques sont multiples et il est difficile d'en faire une liste. On peut citer :

- Cold reading ;
- Cumberlandisme ;
- Pré-Show ;
- Change/vol ;
- Compérage ;
- Marquage ;
- Psychologie ;
- PNL appliquée à la magie ;
- Électronique ;
- Mathématique ;
- Forçage ;
- Book test
- Index et classeurs
- Codes ;
- Story telling

L'aspect psychologique doit être bien mis en avant car un même tour peut être présenté en tant que magicien ou comme mentaliste. C'est la présentation et l'atmosphère créée qui fait la différence, donc bien maîtriser la présentation de l'effet et le story telling.

Grandes Illusions

Objectif :

Connaître les grands principes des grandes illusions. L'apprentissage de celles-ci ne pourra que rarement se faire en situation car il faut à la fois avoir accès à une scène pour pouvoir exercer une bonne présentation et disposer des accessoires nécessaires.

Effets produits :

Ils peuvent être rangés dans l'une ou l'autre des catégories qui suivent. Dans certaines grandes illusions plusieurs effets se combinent.

- Apparition ;
- Disparition ;
- Échange (apparition/disparition - ex. : change d'une partenaire en un fauve) ;
- Lévitación (ex. : ashra) ;

- Passage au travers de la matière : ex : interlude, passage au travers d'une vitre ;
- Évasion (escapologie) ;
- Mutilation (ex. : femme coupée en deux, empalement sur vis, crémation)

Maîtriser les techniques :

- Positionnement ;
- Miroir ;
- Trappe ;
- Illusion d'optique ;
- Lumière ;
- Escalier ;
- « Paravent » ;
- Double

Maîtriser l'application d'une ou plusieurs de ces techniques dans des tours mis en scène :

L'histoire de la magie doit accompagner tout l'enseignement.

Magie pour Enfants

Initiation :

- Psychologie :
 - 3/6 ans maîtrise du langage incomplète, privilégier le visuel et le travail corporel (pantomime – clown)
 - 7/10 ans âge de raison, découverte du corps, se servir des objets usuels
 - 11/13 ans pré ado, phase hypothético déductive, presque magie « d'adulte »
- L'importance du jeu avec participation des enfants ;
- L'importance de l'histoire ;
- Choix d'un type de personnage (magicien, pirate, clown, l'éternel malchanceux...)

Perfectionnement – pour aller plus loin :

- Analyser les tours de magie générale disponibles et pouvant être adaptés avec une histoire, aux enfants. Quelques exemples ci-dessous
 - a) Animaux ;
 - b) Balles mousses (elles peuvent être des tomates ou toute autre chose) ;
 - c) Cordes (ex : une corde à sauter ; un lasso ; une corde à linge ; etc.) ;
 - d) Foulards (ex : des drapeaux ; des mouchoirs ; etc.) ;
 - e) Les cartes (ex : en remplaçant les valeurs classiques par des animaux) ;
 - f) Liquide (ex : bonneteau avec trois gobelets et de la poudre gélifiante) ;
 - g) Mentalisme basé par ex. sur les opérations (on fait compter les plus grands) ;
 - h) Papier (ex : les bandes afghanes ; pliages ; chapeaux ; etc.) ;
 - i) Pompons chinois ;
 - j) Sculptures ballons ;
 - k) Ventriloquie

Magie Comique

Initiation :

Les ressorts du burlesque

- Numéro parlé ou muet ;
- Gags parlés ;
- Gags visuels et de situation ;
- Utilisation de matériel “non magique” ,provenance farces et attrapes ;
- Pantomime ;
- Jeu clownesque

Où trouver des idées ? (Actualités, situation de la vie courante, bibliographie, etc.)

Perfectionnement – pour aller plus loin :

Applications de ces principes sur :

- Toutes les routines de Magie s’offrant à nous

Arts Annexes

Initiation :

- Jonglage ;
- Mime ;
- Ombromanie ;
- Ballons ;
- Ventriloquie

Perfectionnement – pour aller plus loin :

- Pickpocket

Présentation et Mise en scène

Création du numéro :

- Trouver son personnage ;
- Choisir un “type” de numéro ;
- 1° type : personnage + techniques = plutôt démonstrateur présentant une succession d’effets magiques sans liens entre eux ;
- 2° type : personnage + contexte + histoire+ des sentiments + techniques = spectacle complet ;
- Scénarisation

Genre de numéro :

- Numéro visuel ;
- Numéro parlé. Travail du texte ;

- Différence de travail dans les deux cas

Écrire son numéro :

- Présentation du personnage, de l'intrigue – Evolution de l'histoire - Dénouement

Rendre le personnage crédible, travail d'acteur :

- Le travail du "corporel" : déplacements, gestuelle, port de tête...
- Le travail et l'importance des cinq sens

Environnement du personnage :

- Décor ;
- Costume (à adapter au personnage) ;
- Accessoires (à adapter au personnage – chaque accessoire à son histoire propre)

Mise en scène :

- L'histoire racontée et mise en scène pour un tour
- Comment monter un numéro de 6 à 10 minutes

Eclairage et sonorisation :

- Connaître les bases de l'éclairage pour la mise en scène d'un numéro de 6 à 10 minutes