

Travailler ensemble


ANIMATEUR 3D

avec problématiques de santé et-ou handicap



ANIMATEUR 3D

avec problématiques de santé et/ou handicap



Chaque situation demandant écoute, conseil et accompagnement sur-mesure, la Mission Handicap de la Branche de la Production Audiovisuelle apporte, trouve et partage ses réponses.

LES FONDAMENTAUX

Lire. Écrire. Compter. Parler. Voir. Entendre. Bouger.

Des outils adaptés prenant en compte les déficiences de la vue, de l'audition, de la lecture, de la mobilité, de la motricité, de la compréhension, et de la parole.

Permettent à chacun d'être à égalité de possibilités pour satisfaire ces fondamentaux.

Consulter : <http://www.onisep.fr/Formation-et-handicap#Se-faire-accompagner>

LES RÉALITÉS DU MÉTIER

Son environnement professionnel est sédentaire, en lien permanent avec les autres animateurs, graphistes, en France ou à l'étranger.

Activité sous l'autorité du Directeur d'animation ou Chef animateur, du Réalisateur selon l'importance du projet.

Donner vie aux personnages et réalité aux objets et figures créés par les auteurs graphiques, en partant de l'inerte. Cela touche à la luminosité, l'environnement, le contexte de la situation à réaliser.

Animer des éléments de décor, des foules ou effets spéciaux.

Savoir lire un story-board ou animatic.

Consacrer un grand temps à l'observation, à l'analyse de la demande, avant de travailler à l'animation.

Mémoriser des instructions orales ou écrites.

Respecter les contraintes de temps.

Organiser son temps de travail.

Effectuer des recherches.

Définir une méthodologie de travail.

Être doté d'une réelle constance et efficacité au quotidien.

LES RÉALITÉS ORGANISATIONNELLES ET RELATIONNELLES

Le travail alterne activités denses et périodes chômées.

Prévoir :

- De solides aptitudes de dessin.
- Un sens aigu de l'esthétique.
- De la connaissance anatomique.
- De la minutie.
- De posséder un sens du détail et de la précision.
- D'être doté d'une part importante de créativité, d'imagination et d'inventivité.
- De satisfaire le cahier des charges, voire de brider sa créativité selon les attentes, consignes, directives reçues.
- D'être capable de se remettre en cause, de se corriger.
- D'être évalué quotidiennement sur les propositions réalisées.
- Une grande maîtrise des logiciels d'animation et d'outils graphiques dédiés.
- De grandes amplitudes horaires nécessitant de l'autonomie, de pouvoir se lever tôt, de se coucher tard.
- De grandes périodes de concentration.
- Une importante fatigabilité des yeux.
- Une fatigabilité musculo-squelettique.
- Une position assise prolongée.
- La possible gestion d'une équipe.

Accepter et pouvoir :

- Travailler en équipe.
- Suivre les consignes, la hiérarchie.
- Gérer ses émotions.
- Concilier idées, exigences et rythmes d'une production.
- Travailler en lieu clos, sur écran sur des périodes prolongées.
- Organiser le travail.
- Se concentrer sur de longues périodes.
- Respecter le calme imposé par le travail en open-space.
- Gérer le stress.

Au-delà est conseillé de :

- Maîtriser le Previz (intégration des acteurs dans un environnement virtuel).
- Savoir tenir ses connaissances techniques à jour.
- Posséder et cultiver ses réseaux professionnels.
- Entretenir les contacts avec les équipes artistiques, techniques.

LE PLUS

Partager les solutions connues et mises en place au quotidien pour adapter l'environnement, les actions, les perceptions.

- Être familiarisé avec le multimédia.
- Avoir pris des cours de théâtre pour le jeu, la mobilité, les expressions du visage...
- Avoir bonne connaissance du secteur et des professionnels pour les fédérer.
- Posséder écoute, réactivité, rapidité de compréhension et d'exécution.
- Savoir maîtriser ses émotions.
- Maîtriser une ou plusieurs langues étrangères dont l'anglais.
- Être curieux des réalisations des autres.

LES PROFESSIONNELS ENGAGÉS !

Le 11 février 2014, la charte Diversité du CSA (Conseil Supérieur de l'Audiovisuel) visant à favoriser la formation et l'insertion professionnelles des personnes handicapées, dans le secteur de la communication audiovisuelle, était signée par de nombreux représentants du secteur. Audiens en juin 2017 et l'Association pour le paritarisme dans la branche de la production audiovisuelle (APPAV) en juillet 2018 ont rejoint les signataires.

Parmi les engagements : développer l'accessibilité dans les écoles, encourager l'accès à l'emploi.

<http://www.csa.fr>

CONSEIL D'EXPERT

Mobilité réduite ?

Dans l'environnement audiovisuel, les productions en plateau TV ou en studio d'animation, induisent moins de déplacements, de nécessité de mobilité.

Des véhicules adaptés existent équivalents à des véhicules habituellement utilisés.

Motricité et TMS* ?

Des outils pour alléger les charges, existent.

Ouïe ou vue absente, déficiente ?

Des aides techniques sont nécessaires et des financements sont possibles.

Tout autant, pour communiquer, échanger, se comprendre, des applications numériques se développent.

État de santé précaire ?

La fatigabilité, engendrée par des rythmes soutenus, peut faire l'objet d'une organisation en amont pour adapter les temps de travail autour du professionnel.

En anticipant, il sera aussi possible d'indiquer des préférences alimentaires, des temps de pause pour prise de traitement, par exemple.

Par ailleurs, il est fréquent que les équipes constituées se retrouvent sur d'autres projets pour y travailler ensemble. Cette fidélité est un atout pour rassurer, assurer, lever les freins relationnels, faire fructifier les organisations adaptées autour d'un membre de la production en situation de handicap ou atteint d'une maladie invalidante.

*TMS = Troubles musculo-squelettiques

MISSION
HANDICAP 
PRODUCTION
AUDIOVISUELLE


Des experts sont à votre service et sur rendez-vous :

www.missionh-prodaudio.fr

01 73 17 36 65

mission.h@audiens.org