

# Studio STOPMO

Atelier d'animation image par image



LEÇON  
5

## CRÉATION DE PERSONNAGES D'ANIMATION



### Introduction

Grâce au présent guide, vous vous initierez aux méthodes et processus nécessaires à la création de personnages solides en pâte à modeler que vous utiliserez dans une animation image par image. Vous apprendrez ce que sont les *armatures*, vous en confectionnerez et vous verrez des exemples de films d'animation dans lesquels elles sont utilisées. Vous créez et fabriquerez ensuite les personnages nécessaires à votre vidéo d'animation image par image.

- discuter de divers exemples d'animations qui contiennent des armatures;
- apprécier le souci du détail et le temps requis pour produire une animation professionnelle;
- indiquer les personnages nécessaires à la production de leur animation;
- créer et fabriquer des personnages pour leur animation image par image.

### Résultats pédagogiques

Après avoir terminé la présente leçon, les élèves seront en mesure d'accomplir les activités suivantes :

- reconnaître les méthodes et les paramètres qui permettent de fabriquer des personnages solides en pâte à modeler aux fins d'une animation image par image;
- expliquer ce qu'est une armature et comment en fabriquer une;

### Personnages simples et solides

Matériel de base nécessaire à la fabrication de personnages en pâte à modeler :

- pâte à modeler de couleurs variées (vous pouvez aussi utiliser des produits semblables comme Sculpey et Fimo);
- outils de sculpture.

## CRÉATION DE PERSONNAGES D'ANIMATION



La pâte à modeler à base d'huile est parfaite pour les personnages d'animation image par image, qui sont ainsi à l'abri du dessèchement et des craquelures.

Pour voir comment on confectionne des personnages solides dans les ateliers de l'ONF, regardez la vidéo que voici.



**Créer des personnages**  
(6 min)

### Des personnages plus complexes

Pour découvrir des astuces sur la fabrication de personnages plus élaborés, regardez la vidéo que voici.



**Astuces, extrait 4 – Créer des personnages : la suite**  
(1 min 37 s)

## Armatures

### Matériel requis pour faire une armature

Pour fabriquer un personnage plus élaboré – tel que le font souvent les cinéastes d'animation professionnel – il faut

confectionner une armature en fil métallique. L'armature est le squelette d'un personnage de pâte à modeler qui est articulé, généralement à l'aide de rotules. On obtient ainsi une création solide à laquelle on peut faire prendre des poses plus compliquées

Pour fabriquer une armature, on peut avoir besoin de :

- fil d'aluminium ou cure-pipes;
- papier d'aluminium;
- divers articles de quincaillerie – écrous à oreilles, verrous, vis, etc.;
- coupe-fil;
- pince à bec effilé;
- lunettes de sécurité – pour se protéger des minuscules pièces qui peuvent se détacher d'un fil au moment de la coupe.

Voici des sites qui donnent des exemples d'armatures en fil.

### La pâte animée

[jp.vallin.free.fr/anim/html\\_anim](http://jp.vallin.free.fr/anim/html_anim)

### Animation image par image

[archilinux.org/imagerie/animer2/animation2.html](http://archilinux.org/imagerie/animer2/animation2.html)

### Lili & BekO

[lilibeko.com/clip\\_vieille\\_ecole.htm](http://lilibeko.com/clip_vieille_ecole.htm)

## Films d'animation faisant appel à des armatures

Explorez les exemples d'animations de l'ONF ci-après qui contiennent des armatures. Comme vous verrez, les armatures peuvent donner une allure très réaliste ou on ne peut plus extravagante. En regardant ces différents films, portez une attention particulière à l'armature qui soutient les traits du visage et les mouvements. Prenez également note de la richesse du décor ou de l'arrière-plan.

### Madame Tutli-Putli, de Chris Lavis et de Maciek Szczerbowski (2007, 17 min 15 s)

[onf.ca/film/madame\\_tutli\\_putli/](http://onf.ca/film/madame_tutli_putli/)

**Synopsis :** Ce film entraîne le spectateur dans l'univers électrisant, totalement imaginaire et tactile de *Madame Tutli-Putli*. Celle-ci monte à bord d'un train de nuit, traînant avec elle tous ses biens et les fantômes de son passé. Elle partage sa cabine avec des étrangers d'apparence tantôt bienveillante, tantôt menaçante. Elle se retrouve au cœur d'une angoissante aventure métaphysique, où la réalité se confond avec le rêve. (Niveaux visés : secondaire IV et V [de la 11<sup>e</sup> et la 12<sup>e</sup> année].)

Nota : Bien que le film montre effectivement la nature complexe de l'armature des marionnettes, certaines scènes présentent du contenu réservé aux adultes. Nous recommandons aux éducateurs de visionner le film au préalable et de sélectionner les scènes qu'ils souhaitent présenter à leurs élèves.

### Révérance, de Patrick Bouchard (2007, 8 min 9 s)

[onf.ca/film/reverence](http://onf.ca/film/reverence)

**Synopsis :** Entre l'égoïsme des bourgeois et la bête passivité de leurs serviteurs, ce court métrage de marionnettes présente la tragi-comédie d'une société agonisante, dont les membres aveuglés se réfugient dans des comportements absurdes. (Niveaux visés : secondaire II à V [de la 9<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> année]) Thèmes : éthique et culture religieuse, valeurs morales, civisme, citoyenneté, et droits de la personne.)

### Le château de sable, de Co Hoedeman (1977, 13 min 17 s)

[onf.ca/film/Le\\_chateau\\_de\\_sable/](http://onf.ca/film/Le_chateau_de_sable/)

**Synopsis :** Court métrage couronné d'un Oscar, où un petit homme de sable et ses amis se construisent un château. Mais la tempête ne leur facilite pas la tâche. (Niveaux visés : de la maternelle à la 6<sup>e</sup> année. Thèmes : arts et arts visuels.)

### Les ramoneurs cérébraux, de Patrick Bouchard (2002, 12 min 1 s)

[onf.ca/film/ramoneurs\\_cerebraux/](http://onf.ca/film/ramoneurs_cerebraux/)

**Synopsis :** Deux experts du ramonage parviennent à effacer les souvenirs contenus dans le cerveau d'un homme. Un film angoissant, des marionnettes inquiétantes qui habitent un univers rempli d'objets étranges. (Niveaux visés : secondaire II à V [de la 9<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> année]) Thèmes : santé et développement personnel, santé mentale et stress, suicide, éducation à la technologie, société et technologie, éthique et culture religieuse, valeurs éthiques, histoire et éducation à la citoyenneté, monde contemporain, éducation aux médias, et animation.)



## CRÉATION DE PERSONNAGES D'ANIMATION

**Dehors novembre**, de Patrick Bouchard  
(2005, 6 min 49 s)

[onf.ca/film/Dehors\\_novembre](http://onf.ca/film/Dehors_novembre)

**Synopsis :** Patrick Bouchard signe un film d'animation poignant sur la mort comme elle se donne dehors, la nuit, en plein mois des morts. (Niveaux visés : secondaire II à V [de la 9<sup>e</sup> à la 12<sup>e</sup> année] Thèmes : santé, développement personnel, toxicomanie, accoutumance, éducation familiale, économie domestique, vieillissement, mort et mourir, éthique et culture religieuse, valeurs éthiques, et arts visuels.)

**Nico la taupe**, de Brian Duchscherer  
(2002, 22 min 32 s)

[onf.ca/film/Nico\\_la\\_taupe](http://onf.ca/film/Nico_la_taupe)

**Synopsis :** L'histoire d'un petit garçon qui voit les choses différemment des autres enfants, mais qui veut à tout prix se faire accepter de son entourage. Ce film qui amusera les petits offre aux enseignants et enseignantes un précieux outil de discussion pour aborder des questions touchant leurs élèves : l'influence des pairs, la crainte du rejet, l'amitié et la tolérance. (Niveaux visés : de la maternelle à la 6<sup>e</sup> année. Thèmes : santé, développement personnel, relations saines, et intimidation et discrimination.)

### Discussion de groupe : armatures

Discutez des animations mentionnées plus haut, qui font appel à des armatures. Qu'avez-vous pensé des personnages? Semblaient-ils réalistes? À votre avis, les armatures qui soutiennent les traits du visage et les mouvements des yeux ont-elles vraiment bien transmis les émotions? Pouvez-vous vous reconnaître dans les personnages? Leurs défauts vous ont-ils plu? Les personnages vous ont-ils captivé?

### Activité d'apprentissage : recherche sur les armatures de marionnettes et la création de décors

Consultez le site ci-dessous pour avoir une idée de tout le travail que supposent la fabrication d'armatures de marionnettes et la création de décors dans une production d'animation professionnelle.

**Le nœud-cravate** : rencontre avec le réalisateur

[onf.ca/film/le\\_noeud\\_cravate\\_rencontre\\_avec\\_le\\_realisateur](http://onf.ca/film/le_noeud_cravate_rencontre_avec_le_realisateur)

## Création et fabrication de vos personnages

L'heure est maintenant venue de créer les personnages nécessaires à votre production.

### Activité d'apprentissage : création de vos personnages

En équipe, discutez du nombre de personnages nécessaires à votre vidéo d'animation image par image et décrivez leur *personnalité*. Pour vous guider, utilisez la feuille **Créez votre personnage**. Toute l'équipe devra contribuer à la création de ces personnages.

Pour certaines productions, vous n'aurez besoin que de un ou deux personnages; pour d'autres, il vous en faudra davantage. Choisissez les membres de l'équipe qui seront chargés de la fabrication du ou des personnages nécessaires. Chaque élève fabrique au minimum un personnage.

### Activité d'apprentissage : fabrication de vos personnages

Maintenant que vous savez comment créer des personnages et que vous avez décrit ce que seront les vôtres, attaquez-vous à leur fabrication. Quoique l'équipe ait décidé, tous les élèves doivent fabriquer un personnage, même s'il n'est pas utilisé dans la production. Les élèves dont le personnage ne figure pas dans la vidéo d'animation sont libres de créer la marionnette de leur choix.

## Amusez-vous tout en faisant preuve de créativité!

## CRÉEZ VOTRE PERSONNAGE

Il pourrait être utile de mener une entrevue imaginaire avec le personnage à créer. Avant de commencer, décidez s'il sera de sexe masculin ou féminin.

### Posez ces questions.

1. Comment t'appelles-tu?

---

---

2. Quel âge as-tu?

---

---

3. D'où viens-tu? Décris-moi comment c'est là-bas.

---

---

4. Quelle est ton occupation? Es-tu aux études ou travailles-tu? Parle-moi de ton travail ou de tes études.

---

---

5. Quels types de vêtements préfères-tu?

---

---

6. Décris-moi ta culture.

---

---

7. Quels sont tes loisirs?

---

---

8. Quel rôle joueras-tu dans mon animation?

---

---