

Parcours pédagogique

Le cinéma d'animation

Séance 6 : Pâte à modeler et marionnettes

L'animation en volume, appelée aussi *stop-motion*, est une technique d'animation image par image. À mi-chemin entre photo et vidéo, l'animation en volume permet de créer un mouvement à partir d'objets immobiles. Le concept est simple : on prend un objet en photo, on le déplace légèrement, puis on le prend à nouveau en photo. Lorsque les photographies sont montrées successivement et très rapidement, on obtient une animation fluide.

Il existe plusieurs formes d'animation en volume. Les plus communes sont l'animation de pâte à modeler et l'animation de marionnettes.

Pour en savoir plus sur l'animation en volume, vous pouvez regarder [La leçon du professeur Kouro](#).

L'animation de pâte à modeler

Pour créer leurs personnages à animer, certains animateurs travaillent de la terre glaise, de l'argile ou de la pâte à modeler qui a l'avantage de rester consistante tout en étant malléable. L'animateur peut ainsi modifier l'objet à volonté, de prise de vue en prise de vue.

À peine quelques années après l'invention du cinéma certains réalisateurs animent la pâte à modeler. En dehors de son utilisation pour les effets spéciaux du cinéma en vues réelles (les films de Willis O'Brien et de Ray Harryhausen), la technique est peu visible (Oskar Fischinger réalise *Wax Experiments* dans les années 1920), avant d'être popularisée aux États-Unis par Art Clokey avec son personnage Gumby (1955).

Citons ensuite l'Américain Will Vinton, inventeur de l'expression "Claymation" (nom composé de l'anglais "clay", la glaise, et du mot "animation") et plus récemment l'Anglais Nick Park (*Wallace et Gromit, Chicken Run*) ou le Russe Garri Bardine.

Pour compléter, le professeur Kouro vous livre ses secrets sur la fabrication et l'animation des personnages en pâte à modeler dans une [vidéo illustrée](#).

L'animation de marionnettes

La technique du film de marionnettes s'inspire d'une ancienne tradition théâtrale : le spectacle de marionnettes. Différents moyens existent alors pour les manipuler : tringle, fils, gaine, tige... L'animation image par image a permis de se passer de toutes formes de liens et les personnages articulés semblent dorénavant se mouvoir seuls à l'écran.

L'intérêt pour le genre s'est développé avec le travail du réalisateur Russe Ladislav Starevitch considéré comme un précurseur du cinéma de marionnettes (*Le Roman de Renard*, 1941). Un peu plus tard, c'est Jiří Trnka qui prend la relève et qui devient le maître de la discipline avec ses marionnettes tchèques.

Plus récemment, les célèbres longs métrages en stop-motion d'Henry Selick (*L'Étrange Noël de M. Jack, Coraline*) et de Tim Burton (*Les Noces funèbres*) ont définitivement porté le genre au grand public. Quelques rares films, comme *Dark Crystal* de Jim Henson et Frank Oz (1982), utilisent des marionnettes articulées et filmées "en direct", sans que les fils ne soient visibles à l'écran.



[La leçon du professeur Kouro](#) sur "les marionnettes" montre les avantages de chaque technique d'animation. La première partie de la vidéo est consacrée aux marionnettes traditionnelles, animées et filmée en continu ; la seconde propose de réaliser sa propre marionnette et de l'animer image par image.

Atelier : fabrication de marionnettes articulées

Introduire la séance en présentant les différentes techniques d'animation en volume. La conception d'une marionnette est une première étape vers la réalisation d'un film d'animation image par image.

Matériel nécessaire :

- papier, crayon
- fil de fer plastifié
- pâte à modeler (tissu ou mousse)

1. Faire un croquis du corps de votre personnage sur une feuille de papier. L'esquisse va vous aider à créer le squelette.
2. Créer une armature en fil métallique, suivant le croquis (pour une poupée animée de 30 cm prévoir du fil de 3 mm d'épaisseur). Utiliser deux morceaux de fil de fer pour consolider les jambes et penser à faire des pieds assez larges pour la bonne stabilité de la marionnette.
3. Il ne vous reste plus qu'à habiller le squelette pour former votre marionnette. Utilisez le matériel à disposition : pâte à modeler, bouts de tissu ou morceaux de mousse...



Astuces

Le film de marionnettes relève de l'artisanat et il est donc possible d'imaginer mille astuces pour concevoir son personnage. Il est possible de créer des marionnettes manipulables à partir de matériaux récupérés et de multiples accessoires (boîte de conserve, gobelet en plastique, emballages, perles, boutons...).

Précisions

La technique de l'animation en volume se distingue de l'animation en 2D. Elle présente plusieurs caractéristiques communes aux films en prise de vues réelles.

La conception des décors et l'éclairage sont notamment deux facteurs très importants. En effet, il ne faut pas hésiter à accorder une attention particulière aux décors qui amélioreront l'aspect visuel du film et être vigilant aux ombres et reflets qui peuvent changer d'une photo à l'autre.

Pour aller plus loin

. L'extrait "[marionnettes en pâte à modeler](#)" disponible sur le DVD *En matière d'animation* complète l'atelier. Il explique la construction d'un personnage en pâte à modeler et donne des précisions sur les décors et le tournage.

.Un dossier sur la fabrication des marionnettes pour le stop-motion, en ligne sur www.fousdanim.org, vous guide dans les étapes de création d'un personnage articulé et fournit une liste de ressources complémentaires.

. La vidéo [Comment animer des personnages en volume ?](#) donne des conseils pour réaliser son propre film grâce à la technique d'animation image par image.

. Enfin, le site amateur "[la pâte animée](#)" permet d'aborder des aspects techniques plus précis et aide à la réalisation d'un film d'animation de A à Z.