

## Ton histoire est prête à prendre forme et à bouger!

Le principe de l'animation en stop-motion, comme raconté dans les épisodes précédents, est qu'en rassemblant de nombreuses photographies puis en les reproduisant l'une après l'autre à grande vitesse, on obtient un effet magique de mouvement des éléments photographiés.

Ainsi, dans chaque photo que l'on prend, il y a des éléments qui restent fixes, comme le fond, et d'autres, comme les personnages, qui bougent lentement dans chaque plan.

La construction des personnages de ton histoire devra donc considérer les différents mouvements qu'ils devront faire dans toutes les photos que tu prendras, pour donner l'impression de prendre vie.

Pour cette raison, il est important que la construction d'un personnage (personne, animal, plante ou objet) et son mouvement soient examinés ensemble, car les deux sont la partie fondamentale d'une animation en stop-motion.

### Personnages et matériaux

Comment construire un personnage dans une histoire en stop-motion et quels sont les matériaux les plus appropriés pour le réaliser ?

Il n'est pas possible de donner une réponse précise à ces questions, heureusement ! La construction et la création des personnages et des éléments de scène est peut-être la partie la plus fascinante et la plus amusante de l'animation. Tu peux alors donner libre cours à ton imagination et à ta fantaisie.

Quelques conseils pratiques pourraient toutefois s'avérer utiles.

Un premier aspect à considérer est la position du décor dans lequel tu décideras de déplacer tes personnages. Si tu travailles sur un plan vertical, il est important que la structure de ton personnage soit suffisamment solide pour lui permettre de rester debout, mais en même temps suffisamment flexible pour lui permettre de faire des mouvements faciles. Dans ce cas, tu pourrais alors fabriquer un squelette avec du fil de fer ou d'aluminium, puis le recouvrir de pâte à modeler ou de coton et de tissu, comme dans l'exemple de notre animatrice. Si le plan est horizontal, tes personnages seront couchés et tu pourras utiliser des matériaux plus souples, ou même du papier.

Au moment de construire un personnage, il est également important de garder à l'esprit que le personnage communiquera non seulement par des mots et des dialogues, mais aussi par des expressions et des mouvements.

Comme le montre Claude dans l'exemple avec les personnages de *Ma vie de Courgette*, il suffit de changer légèrement la position de la bouche et des yeux pour transmettre la joie ou la tristesse au spectateur.

Certaines parties de ton personnage peuvent donc rester inchangées tout au long de l'histoire, et ce n'est qu'en modifiant quelques petits détails que tu peux enrichir considérablement ton récit.

Évidemment, les couleurs, les vêtements, la taille du corps ou certains signes particuliers sont également essentiels pour transmettre le message que tu veux donner dans ton histoire.

Un élément important dans la construction d'un personnage est également le matériau. Ici aussi, tu peux donner libre cours à ta créativité.

Tu peux construire des personnages tridimensionnels avec de la pâte à modeler, avec des jouets que tu as déjà, avec des morceaux de bois ou avec tout autre objet que tu trouves autour de toi. Mais tu peux aussi créer une animation avec des personnages en deux dimensions, dans ce cas, tu peux par exemple utiliser du carton, des coupures de journaux ou même du sable.

Quant au matériel, nous te rappelons que ton histoire devra parler d'écologie ou de la relation avec la nature. Ces aspects peuvent également être rappelés par les matériaux que tu utilises, comme le papier journal recyclé, les vieilles bouteilles qui peuvent reprendre vie grâce à ton personnage, ou

tu peux faire un voyage à la montagne, au lac ou au parc près de chez toi et t'inspirer des éléments naturels qui t'entourent.

Que penses-tu, par exemple, d'une histoire mettant en scène Monsieur Pomme de Pin et Madame Épi ?

### **Le mouvement et le temps**

Comment faire bouger les personnages sur scène ? Et à quelle vitesse ?

Le temps, en relation au mouvement des personnages, est une variable très importante dans le monde de l'animation.

Comme mentionné précédemment, chaque plan et chaque photographie capturent un seul mouvement des éléments sur scène.

En même temps, et donc dans la même photo, différents mouvements peuvent également être représentés, comme une personne qui parle alors qu'un oiseau vole vite dans le ciel et qu'un chien se promène tranquillement dans la prairie. Tous ces éléments peuvent avoir des temps, et donc des vitesses, très différents, et cela dépend de l'ampleur du mouvement entre une photo et la suivante. Cela peut sembler être un concept difficile, mais c'est en fait une chose très simple à faire et aussi très amusante.

En matière d'animation, les choses ne doivent pas forcément être comme elles le sont dans la réalité, par exemple : un lièvre se déplaçant de quelques millimètres entre les photos se déplacera très lentement dans le résultat final de ton court métrage. Au contraire, une tortue qui avance de quelques centimètres entre les photos semblera alors courir très vite.

Ce que tu dois faire, en fin de compte, c'est laisser libre cours à ton imagination et t'amuser à créer les situations que tu aimes le mieux.

Bon travail !