

FORMATION CINÉMA D'ANIMATION L'ANIMATION EN MARIONNETTE (PERFECTIONNEMENT)



/// L'ÉQUIPÉE À LA CARTOUCHERIE

Le Pôle de l'image Animée La Cartoucherie est un pôle d'excellence, regroupement de talents et de savoir-faire centrés sur l'image, l'animation et la création audiovisuelle traditionnelle et numérique. Lieu de production (images et sons), c'est également un espace de formation, de médiation et d'activités événementielles.

Le site de La Cartoucherie est le cœur du Pôle. Il rassemble plus de 15 structures dans ses espaces, auxquelles s'associent des studios et structures situées dans le reste du territoire de Valence Romans Agglo et du Département.

L'équipée, basée sur le site de la Cartoucherie, participe à la dynamique du Pôle de l'image Animée à travers ses propositions variées dédiées au cinéma d'animation : festivals (*Festival d'un Jour* en mars et *Festival Deux Nuits* en juillet), éducation à l'image, pratique amateur, formation professionnelle, séminaire et team building, production et location d'outils pédagogiques et d'exposition.

/// LA FORMATRICE

Julia Peguet a 22 ans d'expérience en tant qu'animatrice professionnelle du cinéma d'animation. Elle a été animatrice et/ou cheffe animatrice dans différents studios réputés dont Aardman Animations (Londres) pendant 13 ans. Elle a travaillé sur de nombreuses productions comme *Wallace et Gromit* ou encore *Shaun le mouton*.

Récemment Julia Peguet se consacre à la transmission en formant des étudiants expérimentés en animation pour les aider à construire une carrière de haute-qualité, créative et réfléchie. Également autrice, Julia Peguet a publié *Secrets d'animateur* chez Pyramyd, dans lequel elle partage ses connaissances, secrets et astuces du métier aux animateurs en devenir. Ce livre est traduit en Anglais et en Slovène.

/// Public

- Animateurs·trices professionnel·les du cinéma d'animation expérimentés.es dans l'animation de marionnettes souhaitant progresser vers des productions d'envergure internationale.

Prérequis :

- Animateurs·trices professionnel·les du cinéma d'animation expérimentés.es dans l'animation de marionnettes ;
- Autonome en terme de model-making.

Les candidatures seront évaluées par le formateur.

/// Objectif

À l'issue de la formation, les stagiaires seront capables de réaliser des animations subtiles et de répondre à des enjeux spécifiques autour de la marche, des interactions entre les personnages, de la chute et la réactivité physique.

Les stagiaires pourront intégrer des productions en marionnettes animées d'envergure internationale.

/// Pédagogie

La formation s'appuie sur la pratique à travers l'expérimentation d'animations spécifiques en marionnettes animées et pâte à modeler. Des temps de théorie autour de l'animation marionnette et des visionnages de films avec des séquences de films à analyser seront également proposés.

/// Modalités

- **Durée** : 20 jours soit 140 heures ;
- **Effectif** : 7 personnes ;
- **Horaires** : 9h00 à 13h00 et 14h00 à 17h00 ;
- **Lieu de formation** : L'équipée, La Cartoucherie, 33 rue de Chony, 26500 Bourg-lès-Valence - Locaux accessibles aux PMR ;
- **Coût du stage** : devis sur demande.

RENSEIGNEMENTS & INSCRIPTIONS

Anne-Sophie Rey - 04 75 78 48 67

anne-sophie.rey@lequipee.com

Le coût de la formation peut être pris en charge dans le cadre du financement de la formation professionnelle continue. L'équipée vous accompagne tout au long de l'élaboration du dossier, en lien avec votre OPCO (AFDAS, Uniformation...) ou votre service de ressources humaines.

N° Siret : 440 441 889 00027 // L'équipée est enregistrée à la DIRECCTE sous le n° 82 26 01 452 26

Pour les personnes en situation de handicap, nous contacter pour un diagnostic individuel : guillemette.dubois@lequipee.com

/// Programme détaillé

⇒ SEMAINE 1 : ANIMATION DE MARCHES (PÂTE À MODELER ET STICKYBONES)

JOUR 1 :

- Introduction à la formation ;
- Installation des plateaux et sécurisation ;
- Fabrication des outils et préparation d'un plan (théorie).

JOUR 2 :

- Mise en pratique d'un exercice avec 2 cubes de pâte à modeler en tant que personnages d'une scène (acting épuré).

JOURS 3, 4 ET 5 :

- Mise en pratique d'exercices de marches avec personnalités : personnage titubant, marche lente, marche militaire, etc. ;
- Mise en pratique d'exercices de marches avec analyse des émotions : personnage désespéré, fier, inquiétant, etc.

⇒ SEMAINE 2 : ANIMATION D'INTERACTIONS PHYSIQUES (STICKYBONES)

JOUR 6 :

- Mise en pratique d'un exercice d'étude de mécanique des corps et interactions physiques.

JOUR 7 :

- Animation d'une marionnette avec des accessoires : fleurs, livres, saut, etc.

JOURS 8, 9 ET 10 :

- Animation d'une scénette de combat et d'une scénette de danse : interactions de corps avec et sans attachement contraint.

⇒ SEMAINE 3 : ANIMATION DE CHUTES (STICKYBONES)

JOUR 11 :

- Mise en pratique d'un exercice d'étude de mécanique des corps, poids, centre de gravité et chute.

JOURS 12, 13 ET 14 :

- Animation de scénettes spécifiques avec : transport d'objet lourd, corps maladroit, chute.

JOUR 15 :

- Théorie lip-sync visage et animation ;
- Mise en pratique d'exercices de modelage pour test de lip-sync.

⇒ SEMAINE 4 : ANIMATION DE RÉACTION À PROBLÈME (SUR PÂTE À MODELER)

JOUR 16 :

- Mise en pratique d'un exercice avec personnage simple sur base fixe en animation sculpt-through avec modelage direct sous caméra ;
- Mise en pratique d'exercices de lip-sync.

JOURS 17 ET 18 :

- Animation d'une scénette de réaction à un problème avec prise en compte des dialogues.

JOUR 19 :

- Animation des visages et études de l'animation yeux.

JOUR 20 :

- Fin des exercices ;
- Analyse des différentes animations réalisées ;
- Bilan de la formation.

L'équipée

La Cartoucherie, 33 rue de Chony
26 500 Bourg-lès-Valence

04 75 78 48 67 / contact@lequipee.com



ATELIERS DE PRATIQUE AMATEUR

FESTIVAL D'UN JOUR

FESTIVAL DEUX NUITS

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

EXPOSITIONS & OUTILS

FORMATIONS PROFESSIONNELLES

SÉMINAIRES D'ENTREPRISE