

## FORMATION ANIMATION DE PERSONNAGES STOP-MOTION

La formation continue **Animation de Personnages Stop-Motion** vise à former de jeunes diplômé·es / nouveaux·elles professionnel·les du film d'animation au niveau d'assistant·es animateur·ices, pouvant dès leur sortie intégrer pleinement des équipes de production de films et de séries en stop-motion.

Elle est composée de 5 modules couvrant tous les aspects du métier d'animateur·ice stop-motion (bases de la stop-motion, le poids, la marche/la course, l'acting physique, les interactions, l'acting corporel subtil, le lip-synch et l'animation faciale, les émotions et bien plus encore).

A l'issue de la formation, les participant.es auront produit assez d'animation pour créer une nouvelle bande démo pour trouver un emploi.

### Objectifs pédagogiques :

- maîtriser les bases de l'animation en volume
- animation d'action du corps entier
- animation avancée
- animation faciale et Lip-Sync
- langage corporel – animer les émotions : créer une performance crédible

### Méthodes pédagogiques :

Les modules de formation allieront une petite composante théorique (1 session d'1h30 par jour) avec une grande composante pratique (exercices variés montant en complexité tout au long de la formation).

Un certain nombre des formateur·ices étant anglophones et, à la fois pour promouvoir l'apprentissage de l'anglais parmi nos participant.es français et pour pouvoir recruter des participant.es internationaux non-francophones, **cette formation sera dispensée en anglais.**

### Formateur référent :

Christophe Peladan (*Orgiastic Hyper-Plastic, The Pirates! Band of Misfits, So You Want to Be a Pirate!, Max & Co...*)

### Autres formateurs.trices :

Chris Tichborne (*Beetlejuice Beetlejuice, The House, Fantastic Mr Fox, Coraline...*)  
Julia Peguet (*Dimitri, The Pirates! Band of Misfits, Shaun the Sheep, Creature Comforts...*)

Julianna Cox (*A Tale Dark & Grimm, Shaun the Sheep, Creature, Coraline, Creature Comforts*)

**Intervenant :**

Payton Curtis (*Guillermo del Toro's Pinocchio, ParaNorman, Fantastic Mr Fox, Coraline...*)

**Public :** jeunes diplômé·es / nouveaux·elles professionnel·les technicien·nes stop-motion, animateur·ices 2D ou 3D

**Pré-requis :** être jeune diplômé·e / professionnel·le de l'audiovisuel ou du cinéma avec des connaissances de base et un niveau basique d'expérience de l'animation stop-motion, 2D ou 3D

**Durée totale :** 6 semaines, soit 240h en présentiel

**Dates :** du 15 juillet au 29 août 2025 (pause du 11 au 15 août)

**Lieu :** formation organisée par Films en Bretagne dans les locaux de l'EESAB Lorient

**Prix :** 5880€ TTC (24,5 €/h)

Prise en charge possible du coût pédagogique par l'AFDAS ou un autre OPCO ou par France Travail.

Des bourses France 2030 pourront être allouées aux stagiaires n'ayant aucun financement d'un OPCO ou de France Travail, ainsi que pour les stagiaires de nationalité étrangère. Les dossiers seront étudiés au cas par cas.

Repas et hébergement à la charge du stagiaire. Remboursement possible de l'hébergement et des frais de repas par le financeur de la formation, se renseigner auprès de votre conseiller·e.

**Évaluation de l'atteinte des objectifs :** auto-évaluation des stagiaires à l'entrée de la formation. Points réguliers avec les formateur·ices tout au long de la formation. Auto-évaluation en lien avec les formateur·ices et l'organisme de formation à l'issue de la formation.

**Dossier de candidature :** formulaire à télécharger ci-dessous + lettre d'intérêt pour la formation + CV + bande démo

**Date limite de candidature :** avant le 15 mai 2025

**Délais de réponse :** 6 jours ouvrables après la fin de l'appel à candidatures

**Nombre de stagiaires :** 6 à 8 maximum

**Équipement :** un plateau complet animation et une marionnette Sticky Bones par participant.e

## **PROGRAMME DETAILLÉ**

### **MODULE I – Semaine 1 – Bases de l'animation en volume**

Ce module a pour but de (re-)familiariser les stagiaires avec les bases essentielles sur lesquelles ils s'appuieront pour développer leur art de l'animation. Ces compétences fondamentales englobent à la fois des connaissances théoriques et techniques pour bien débiter.

- Introduction aux équipements et logiciels (Dragonframe, rigs, caméra, éclairage/trépieds)
- Principes fondamentaux du stop-motion (histoire, balle rebondissante)
- Animation dans l'espace (gestion de la profondeur)
- 12 fps vs 24 fps
- Manipulation et prise en main de la marionnette
- Importance du posing
- Travail avec des références vidéo

### **MODULE II – Semaine 2 – Animation d'action du corps entier**

Avec les bases en place, ce second module vous apprendra à donner vie à votre personnage de manière efficace. Nous aborderons les principes fondamentaux sur lesquels repose toute animation, avant d'explorer les micro-détails qui lui donneront de la finesse. Ce module aboutira à une séquence animée à intégrer à votre bande démo.

- Animation corporelle complète
- Immobilité et mouvement : gestion du timing et du rythme dans une scène
- Garder la marionnette "vivante" en permanence
- Animation pose à pose
- Cycles de marche (1)
- Animation des cheveux et autres éléments mobiles

### **MODULE III – Semaine 3 – Animation avancée**

Ce module vise à affiner l'expression physique et la crédibilité de votre animation, tout en explorant la singularité de votre personnage et votre propre style d'animation. Ce module aboutira également à une séquence pour votre bande démo.

- Blocking (mise en place des poses clés)
- Interactions avec les accessoires et l'environnement
- Actions secondaires
- Gestion du poids et transferts d'appui
- Cycles de marche (2), course et actions secondaires

## **MODULE IV – Semaine 4 – Animation faciale et Lip-Sync**

Ce module se concentre sur les subtilités de l'animation du visage. Nous travaillerons avec des extraits de dialogues existants et apprendrons comment les différentes parties du visage réagissent aux sons et interagissent entre elles.

- Blocage du regard (importance du mouvement des yeux)
- Animation des sons – formes et dynamiques des phonèmes
- Synchronisation labiale en lien avec les autres expressions faciales
- Importance des mains dans l'expression

## **MODULE V – Semaine 5 & 6 – "Langage corporel" – Animer les émotions : créer une performance crédible**

Ce dernier module mettra l'accent sur l'émotion et la narration plutôt que sur la technique pure. Nous explorerons différentes approches pour exprimer l'essence d'une scène et donner de la profondeur aux personnages.

- Formes simples avec une personnalité distincte
- Transmettre une émotion sans dialogue : pauses et rythmes
- Langage corporel en fonction de la psychologie et des objectifs du personnage
- Animation cartoon vs animation réaliste (exagération, amplitude du mouvement)