



Atelier du Clos des Moines

création d'automates

Site internet : www.rpcom.com – Mail : acm@rpcom.com – Tél. 06 88 00 27 31

sauf mention spéciale, les personnages sont taille humaine

Les Musiciens



Le joueur de Limonaire



L'accordéoniste

Plusieurs exemples d'automates musiciens.

Ci-dessus, une simulation d'un grand orgue fantaisiste réalisé à partir d'authentiques éléments anciens de manège.

Ci-contre, un automate accordéoniste avec accordéon ancien.

A noter que seuls sont utilisés des instruments ne pouvant faire l'objet d'une restauration.

Ci-dessous des joueurs d'orgue de barbarie.

Les principaux mouvements de ces automates sont ceux de la tête et des bras ou mains sur leurs instruments de musique.

Association d'un automate avec un authentique orgue Raffin.

Dans ce cas de figure, le son est réellement celui de l'orgue.

L'ensemble est piloté électroniquement.

Ci-dessous, deux autres exemples de joueurs d'orgue de barbarie.



Ces trois automates musiciens ont été réalisés afin de jouer ensemble.

La source sonore est ici également enregistrée ; mais de façon individuelle pour chaque instrument en sorte que l'oreille humaine fasse au final son propre mixage tout comme dans la réalité.



Un autre joueur de violoncelle

Les métiers



Le sabotier

Les métiers - et tout particulièrement les métiers anciens - sont une source d'inspiration intarissable.

La possibilité d'utiliser de réels outils et de traduire les gestes les plus significatifs de ces différents métiers permet d'investir l'automate - au delà de sa mission ludique - d'une dimension pédagogique témoin de gestes et de savoir-faire devenus rares lorsqu'ils n'ont pas disparu.

Ci-contre, l'apothicaire trouve ici une dimension d'autant plus réaliste qu'il est placé au sein d'un décor qui lui donne sa raison d'être.

Ci-dessous, la fileuse et son authentique rouet ancien - rouet modifié pour une rotation intensive.

La femme à la machine à coudre met en marche, tout comme la fileuse, l'ensemble des mécanismes de son métier.





Le berger et son chien



Le forgeron

Les petits automates



Si les petits automates ne sont pas quantitativement les mieux représentés sur ces pages, ils demeurent bien entendu les plus adaptés à un usage privé et d'autant plus que leur tâche n'est plus alors associée à une finalité commerciale.

Ce n'est quoiqu'il soit pas une généralité ; la preuve en est le personnage ci-dessus - frappeur de vitre avec sa canne - puisqu'il est une adaptation d'un automate traditionnel sinon légendaire autrefois placé en vitrine et dont la main venait frapper la vitre afin d'attirer l'attention des passants.

Le fakir ci-contre, thème de salon par excellence, a été réalisé sur une base ancienne. Il tourne la tête et bouge le bras gauche, la main tenant une baguette. Lorsque la baguette arrive à la hauteur de la boule magique, celle dernière s'éclaire un instant.

Divers automates



Il est toujours intéressant et amusant de traiter un automate au second degré.

Est-il possible d'oublier que ce personnage manipulant des marionnettes est un automate ? Certainement pas et ce n'est pas le but.

Mais pourquoi ne pas se laisser prendre au jeu un instant ?

On retrouve dans ce personnage distributeur de prospectus un automate à vocation publicitaire. Il prend un document dans le panier placé devant lui puis le lève afin que quelqu'un s'en saisisse et reproduit ainsi son geste.

Le principe est adaptable à toutes tailles de personnages. Il est possible de compléter sa vocation publicitaire en le dotant d'un message sonore modifiable à volonté en fonction de la promotion que l'on souhaite valoriser.

Il peut être muni d'un monnayeur lorsque le document qu'il distribue est payant.

Ces dernières options sont du reste adaptables à tous les automates.





Une écolière sagement installée devant sa table de travail (ancienne).

De temps en temps, elle penche la tête et écrit un instant puis relève la tête.

Le singe, vraisemblablement l'un des animaux les plus utilisés en automate au cours des siècles précédents.

Ici, il se contente de tourner la tête et d'applaudir...

Il peut, comme du reste tous les autres automates, être équipé d'un détecteur de présence pour une mise en route automatique ponctuelle.



Enfin un fumeur qui ne tombera pas très gravement malade et qui ne nuira pas à son entourage !

Souvent, un accessoire de qualité peut être à l'origine d'une inspiration.

C'est le cas pour cette fillette se balançant sur son cheval.



Un autre "classique" destiné à attirer l'attention et à faire rêver : le souffleur de bulles.

Souvent représenté sous forme de nounours, on peut prendre plaisir à lui voir adopter un autre aspect.

Ici encore le principe est adaptable à toutes sortes de personnages de tailles et d'aspects très divers.

Hauteur : 90 cm

Le carnaval de Venise



Noël et les animations de fin d'année

La crèche de Bethléem



Une grande crèche taille humaine proposée soit sous forme d'animation permanente soit sous forme de spectacle. Elle est composée de 16 automates, personnages et animaux.

L'atelier du Père Noël

Il présente le Père Noël taille humaine assis à son bureau en train de traiter le courrier des enfants.

Il est entouré de 12 lutins affairés à préparer des jouets et les décorations de Noël.

Les différents sujets sont entourés d'un grand nombre de jouets et d'autres automates.





Autres Pères Noël

