

# Atelier numérique : Animation Stop motion

FESTIVAL PLEIN LA BOBINE



**STOPMOTION STUDIO** est une application avec une version gratuite qui va vous permettre de proposer des ateliers d'animation numérique en stop motion. Cet outil existe en utilisation pour tablettes Android et IOS. Pas besoin d'adresse mail pour s'inscrire, il suffit de rentrer son âge. Il est utilisable hors connexion à Internet. Il existe une version avec plus de fonctionnalités et d'outils mais qui est payante lors de l'inscription.

<https://www.stopmotionstudio.com/try>

L'objectif de cette fiche est de vous présenter les fonctionnalités générales de STOPMOTION STUDIO et de vous proposer quelques pistes d'exercices à mettre en oeuvre avec vos élèves. L'application est simple à prendre en main et vos élèves seront très libres dans le parcours de création !

## PETITE HISTOIRE DE L'ANIMATION EN VOLUME

Après avoir découvert comment animer des dessins, les innovations techniques et le développement des outils de photographie permettent aux artistes-inventeurs de réaliser de nombreux tests. Ce fût le cas de James Stuart Blackton, un américain qui réalisa le premier film d'animation non pas à partir de dessins mais à partir d'objets.

Dans *The Haunted Hotel* (1907), il fait ainsi bouger petit à petit ses tartines et ses meubles pour donner l'impression de mouvement une fois les images assemblées.

<https://youtu.be/rO8vfO4iYnk>

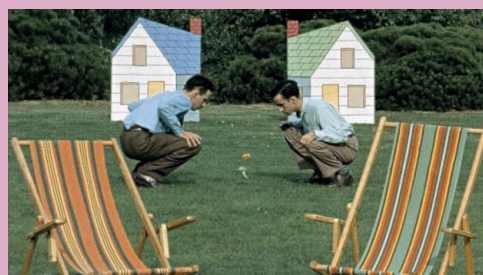
Dans tous les pays, les animateurs s'emparent de cette technique pour donner vie à différents matériaux !

En République Tchèque, ce sont les projets faits à partir d'argile qui font connaître des réalisateurs comme Jiří Trnka et Jan Švankmajer.

Au Canada, Norman McLaren utilise des objets du quotidien et le corps humain pour animer des films avec un rendu particulier. L'animation en stop motion avec le corps se nomme «pixilation».



Jan Svankmajer, *Darkness, Light, Darkness*



Norman McLaren, *Voisins*

# 1) Création de son premier film

L'application est très simple à prendre en main :

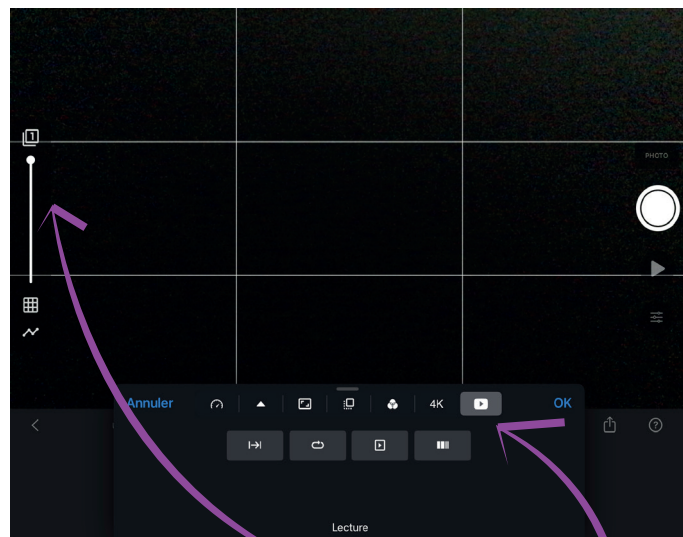
- Créer un nouveau projet
- Prendre une photo de l'objet - le déplacer légèrement - prendre une photo...

Quelques réglages pour approfondir vos pistes de réalisation :

Dans les paramètres, réglez la vitesse à laquelle défilent vos images. Traditionnellement, dans un film animé, ce sont 12 images qui se succèdent en 1 seconde. Pour mieux voir le résultat, baissez la vitesse à 8 voir 6 images par seconde.

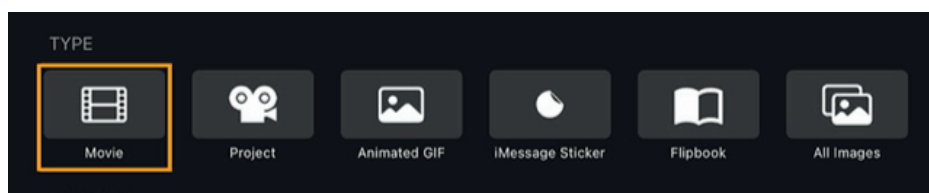
Vous pouvez insérer des transitions en fondu, au début, à la fin ou entre les scènes de votre film. D'autres effets sont disponibles avec la version payante.

Choisissez le format de votre vidéo selon le type de rendu souhaité : paysage, portrait, pour les réseaux sociaux...



Le curseur à gauche de votre écran est l'un des réglages les plus importants : il s'agit de l'effet pelure d'oignon. Grâce à celle-ci, vous pouvez voir apparaître en transparence l'image prise précédemment. Cela vous permet de positionner précisément votre objet d'une photo à l'autre. Plus le repère est bas, plus la photo d'avant est visible.

- Pour lire le projet en boucle, allez dans paramètres > clic sur le dernier onglet à droite > Lecture en boucle.
- Il vous suffit ensuite d'exporter le projet en film ou en folioscope (fichiers composé d'images fixes).



## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

**CYCLE 3 :** Les élèves visionnent la scène de combat de King Kong (1933) avec le T-Rex.

<https://youtu.be/yvD3X3RcK3Y>

Comment cette scène a-t-elle pu être réalisée en 1933 ?

Plusieurs techniques ont été mélangées, lesquelles ? À votre avis, quelle taille fait le T-Rex ?



## 2) Mise en place de l'atelier

### ANIMATION D'OBJETS

Proposer d'animer des objets - Kapla® ou Lego®).

Quelque soit l'âge, le déroulement de l'atelier reste inchangé : les élèves déplacent légèrement un objet, lèvent les mains, prennent la photo, déplacent l'objet, etc.

**CYCLE 1** Travail sur le positionnement dans l'espace.

Chaque enfant dispose de Kapla® qui apparaît dans le champ de la tablette. Ils sont disposés de manière aléatoire dans l'espace.

Donner une consigne par photo :

- Déplacer à droite - photo
- Déplacer à gauche - photo
- Déplacer en avant/ en arrière - photo

Une évolution de cet atelier peut être proposée à partir de Lego®, en ajoutant des notions de couleur (et de rapidité) :

- Déplacer à droite les Lego® rouges



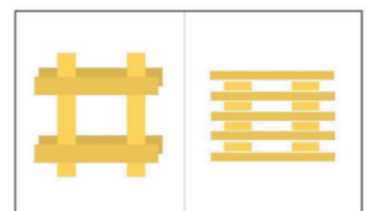
>> L'atelier stop motion peut également être un outil pour la pratique de l'écriture.

Les enfants épellent un mot et l'écrivent, lettre par lettre, pour le voir apparaître comme par magie.

Une lettre - photo - une lettre -photo.

**CYCLE 2** Travail en autonomie sur la construction d'une tour.

Insister sur la notion de collaboration, définir un photographe et des animateurs : le photographe est le chef d'orchestre qui guide et indique lorsqu'il prend une photo.



Technique conseillée de construction

© Mathieu Sabatier

### PIXILATION

Pour cet atelier, pas besoin d'objet, c'est le corps de l'élève qui va devenir la marionnette.

Les possibilités de création sont infinies. L'important, comme avec les objets, est d'insister sur la lenteur et la décomposition du mouvement.

#### CYCLE 1

**Le petit train** : les élèves sont rangés les uns derrière les autres, ils avancent petit à petit, au rythme des photos.

**VARIANTE** : la file d'élèves disparaît derrière un arbre, une cabane...

Dès que l'enfant arrive derrière l'objet, il sort du cadre avant que la photo ne soit prise.





**La disparition** : Les enfants sont en ligne devant la caméra. Quelqu'un tient une veste ou un drap au dessus de la tête de son camarade.

À chaque photo, l'élève sous le tissu s'accroupi un peu plus jusqu'à être assis sur le sol. Pour la dernière photo, on ne laisse que la veste posée par terre... Résultat : on dirait que l'enfant a disparu !

VARIANTE : selon l'âge des enfants, ils peuvent tenir leur veste eux-même.



### 3) Pour aller plus loin...

La *stop motion* existe donc depuis de nombreuses années mais vous ne saviez peut-être pas que certains films utilisaient ces techniques !

Avec le développement de l'animation numérique 3D, il est de plus en plus difficile de différencier le «vrai du faux».

**CYCLE 2 & 3** Les élèves cherchent à savoir si les scènes ont été réalisées en *stop motion* ou s'il s'agit d'effets spéciaux numériques :



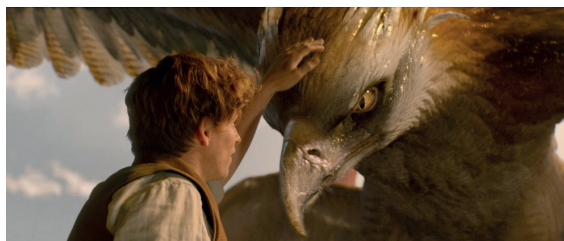
Sonic 3 - Le Film



Fantastic Mr. Fox



Star Wars, épisode V : L'Empire contre-attaque



Les Animaux fantastiques

\* *Fantastic Mr. Fox* est un film entièrement réalisé à partir de marionnettes articulées. Certaines scènes de *Star Wars*, notamment l'attaque des robots, ont été animées en stop motion.  
Les deux autres films ont été créés par ordinateur.

