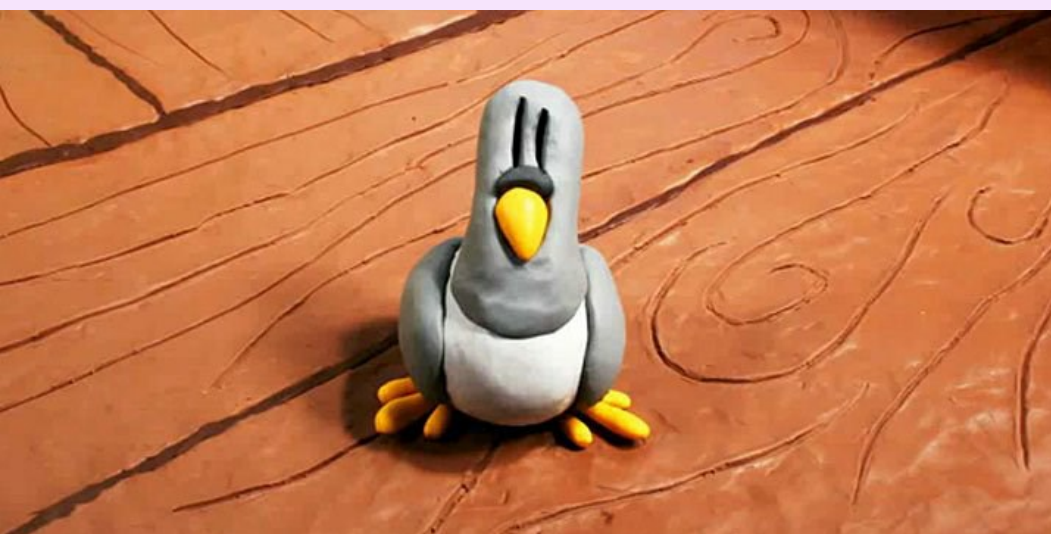


Expérimenter la technique du stop motion

Attendus de fin d'activités (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.
Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.



Pigeon pilfer © San Francisco State University

Titre
Pigeon pilfer

Thème
Animaux

Genre et mots-clés
Comique, pigeon

Cycle (pour le film)
1, 2, 3

Durée
01 min 36 s

Réalisation
Michael Stevenson

Musique
P. Piratka & D. Mechlinski

Production
San Francisco State University (États-Unis, 2008)

Activités pédagogiques

Expérimenter la technique du stop motion

Représenter le monde environnant et donner forme à son imaginaire.

Suite au visionnage, les élèves seront amenés à s'exprimer sur les matériaux utilisés dans le court-métrage. (ici, pas de dessin mais de la pâte à modeler).

L'enseignant questionnera ensuite les élèves sur la technique d'animation utilisée.
Comment fait-on pour animer la pâte à modeler et donner l'illusion du mouvement ?
Comment s'appelle cette technique ?

L'illusion du mouvement n'est pas obtenue avec une caméra vidéo mais avec un appareil photo. Le principe est de prendre des photos les unes après les autres et de transformer les objets entre chaque prise de vues. Les photos mises bout à bout et visionnées à la cadence d'un film donnent l'illusion du mouvement. Un mot anglais désigne cette technique : le stop motion (en français, technique de l'image par image).

Suite à cette conversation collective et aux explications, les élèves seront invités, en petits groupes, à créer un personnage et à l'animer avec la technique du stop-motion.

- Étapes pour expérimenter la technique du stop motion.

- 1- Fabrication de l'objet à animer

Cela peut être une forme très simple comme un cube de papier, une boule en pâte à modeler ou une forme plus complexe comme un personnage avec des articulations (pantin, personnage en pâte à modeler...).

Les élèves choisiront donc, dans un premier temps, le matériel pour fabriquer un objet ou un personnage (pâte à modeler, papier, dessin, objets divers, fils, cartons...).

- 2- Scénario

Avant la phase d'animation, les élèves imagineront un scénario simple et muet de quelques secondes. Le scénario sera formulé à l'oral puis à l'écrit. Par exemple, mon animation consistera à faire rouler un ballon, mon animation consistera à faire battre des ailes un oiseau en papier...

Attention ! Cette étape est très importante car elle permet de fixer un objectif à réaliser sans lequel les élèves seraient désorientés lors de la phase d'animation.

- 3- Animation et prise de vue photographique

La technique consiste à légèrement déplacer ou transformer son objet ou personnage entre chaque prise de vues. Les photographies mises bout à bout permettront l'illusion du mouvement.

Les photographies pourront être prises avec un appareil photo connecté à un ordinateur et à un logiciel de stop motion ou avec une application smartphone/tablette.

Plusieurs **logiciels** sont disponibles.

Dragonframe, disponible sur Mac et Windows, est facile à prendre en main. L'enseignant(e) devra cependant faire des tests avant de l'utiliser avec les élèves.

De nombreuses **applications** aussi.

L'application **Stop Motion Studio**, disponible sur **App Store** et **Google Play**, est intuitive et parfaite pour une première expérience de stop motion ; Elle permet de prendre les photos, de les visualiser et intègre certains outils de montage comme supprimer une photo, ajouter une bande-son...

- 4- Visionnage de l'animation

Le visionnage se fait simultanément à l'animation et la prise de vue.

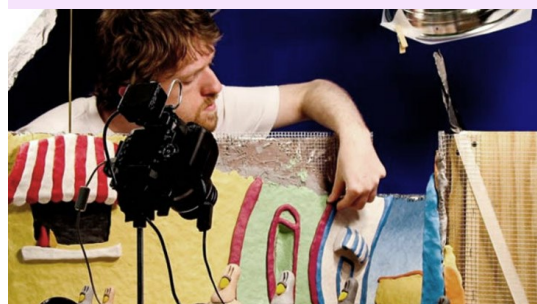
Suite à quelques prises de vues photographiques, le visionnage permet de vérifier l'animation, de



Pigeon Pilfer © Michael Stevenson



Pigeon Pilfer © Michael Stevenson



Pigeon Pilfer © Michael Stevenson

supprimer puis de reprendre une photo si on veut modifier son animation (par exemple dans le cas où l'on a trop déplacé son personnage et que l'animation apparaît saccadée, pas assez fluide, ou encore dans le cas où l'on n'a pas assez déplacé son personnage pour créer l'illusion du mouvement).

5- Bande son

Pourquoi ne pas proposer, dans un deuxième temps, de poser des voix ou une musique sur les films réalisés. Les logiciels et applications précédemment cités le permettront facilement.

Fiche d'activités rédigée par : Dgedie. [Découvrez le blog L'école des Juliettes...](#)