

Fabriquer un dessin animé
Découvrir la technique de l'animation image par image
aussi appelée le STOP MOTION

Public cible de P3 à S3

Pacte pour un
Enseignement
d'excellence

FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

IAD

Consortiums
du tronc commun

ANIMATIONS
TOUT

Créé par **Mélanie Bertrand**,
chercheuse pour l'IAD au sein du C3



P.Art.Cour(t) arts audiovisuels
et arts plastiques

Table des matières

Animons Tout !	3	ANNEXES	28
Fiche Pédagogique	3	1. Tablette et Application	29
Compétences principales	4	2. Liens films	32
Introduction	5	3. Questionnaire création scénario	34
Objectifs	7	4. Création Story Board	36
Pistes d'(auto)évaluation	8	5. Bibliographie et ressources utiles	38
Finalité envisagée	8	6. Récapitulatif des annexes vidéos	39
Matériel nécessaire	9	Un p.ART.cour(t) ? De l'ART... Pas à pas...	
Application utilisée	9	Une durée courte... Un parcours	40
Plan des séances	10		
Déroulement des séances	11		
Séance 1	12		
Séance 2	14		
Séance 3	16		
Séance 4	18		
Séances 5, 6 et 7	20		
Séances 8 et 9	22		
Séance 10	24		
Séance 11	25		
Séance 12	27		





Fiche Pédagogique

Disciplines

Arts audiovisuels et arts plastiques

Public cible

De P3 à S3

Présentation de l'outil

Projet collectif et collaboratif visant à réaliser des courts films d'animation image par image (ou Stop Motion).

Particulièrement ludique, cet outil permet de développer la créativité mais aussi d'éveiller un regard critique sur les médias.

La technique du Stop Motion est très accessible et amusante. Elle permet de réaliser un film d'animation avec peu de matériel. Très vite comprise par les enfants et adolescents, elle développe tant leur patience que leur imagination.

Vidéo

Ce p.ART.Cour(t) s'accompagne d'une vidéo d'environ 11 minutes (réalisée dans une classe de 6e primaire) illustrant cette fiche pédagogique et de 16 annexes vidéo (courtes réalisations d'enfants en stop motion).

Elles se trouvent sur la plateforme **e-classe** ainsi que sur **Youtube** (cf.mot-clé "*Animons-tout*")



Compétences principales

Référentiel Education Culturelle et Artistique

Les trois composantes :
"rencontrer", "connaitre", "pratiquer" sont travaillées
dans ce p.Art.Cour(t).

r e n c o u n t r e r

c o n n a i t r e

p r a t i q u e r

Compétences (C) et savoir-faire (SF)

Fréquenter des lieux et des objets culturels variés (C1)

Observer de manière multi sensorielle : regarder, écouter, goûter, sentir, toucher, apprécier des éléments artistiques variés (SF1)

Décoder les fondamentaux des trois modes d'expressions artistiques, par des pratiques et au travers d'œuvres de genres, de cultures et d'époques différentes (C2)

Utiliser des outils, des instruments, le corps, l'image, le son, la voix (SF2)

Créer collectivement et/ou individuellement (C4)

Exercer son imagination, sa créativité et partager une réalisation (SF4)

Introduction

Le cinéma d'animation regroupe toutes les techniques cinématographiques utilisant la prise de vues image par image, pour créer artificiellement l'impression de mouvement.

Cette illusion du mouvement serait due à une imperfection de l'œil humain : la persistance rétinienne.

En cinéma, il faut 24 images pour constituer une seconde de film. Pour gagner du temps, en cinéma d'animation, on ne fabriquera, en moyenne, que 12 images par seconde (voire moins comme dans le cas de travail avec des enfants où l'on peut descendre jusqu'à 6 images/seconde).

Il existe de nombreuses techniques d'animation (l'animation plane, la 3D par ordinateur, ...).

Le Stop Motion est l'une des plus accessibles, amusantes et créatives.

Concrètement, pour faire du Stop Motion, il faudra prendre une succession de photos d'une scène en déplaçant des objets, des personnages, image par image.

Pour se lancer, il suffit d'un appareil photo, d'une tablette ou d'un téléphone portable, d'un peu d'éclairage et de différents accessoires à faire bouger. Ensuite place à l'imagination !

Le nombre de séances de ce p.Art.cour(t) varie de 4 à 12 séances de 2H, régulières (par exemple 1 séance par semaine durant 5 à 10 semaines) selon que l'on souhaite découvrir cette technique ou créer un projet plus élaboré.

Le p.Art.cour(t) présenté ici se base sur une expérience menée dans une classe de 6ème primaire en 12 séances.

Différentes variantes (plus courtes ou plus longues) ou extensions possibles seront abordées dans cette fiche pédagogique.

Projet ambitieux ou projet plus modeste ?

Réaliser un ou des film(s) d'animation en Stop Motion avec vos élèves est un projet ambitieux ou plus modeste selon vos intentions pédagogiques et selon le temps que vous déciderez de consacrer à ce projet.

Commencer par réaliser de très courts films, comme le défi des prénoms, avec un groupe réduit d'élèves, si vous en avez l'occasion (par exemple en demi-classe) peut être une bonne manière de débiter ou de faire découvrir la technique.

Ce p.Art.cour(t) présente différentes étapes pour arriver à un projet assez ambitieux. Il ne s'agit pas d'un mode d'emploi à suivre scrupuleusement.

Cette proposition de cheminement vous permettra d'arriver à réaliser des courts films d'une trentaine de secondes mais libre à vous de vous arrêter après les premiers tests ou au contraire d'aller plus loin dans l'une ou l'autre partie.

Vous pourriez par exemple développer davantage la partie scénario pour travailler plus certaines compétences rédactionnelles et linguistiques. Vous pourriez aussi décider de consacrer davantage de séances à la partie arts plastiques en allant plus loin dans la construction des décors et des personnages... Vous pourriez décider de réaliser un plus long film, sur toute l'année, et chaque groupe d'élèves réaliserait une partie du film...

Tout est possible avec le Stop Motion !

J'espère en tout cas que ce p.Art.cour(t) vous donnera l'envie de vous lancer dans l'aventure avec vos élèves et que vous trouverez beaucoup de plaisir dans ces multiples découvertes créatives.

Objectifs

Apprendre à réaliser un film d'animation permet de développer de nombreux savoirs (savoir-faire et savoir-être) en éducation culturelle et artistique mais aussi en interdisciplinarité en français comme par exemple :

Apprendre du nouveau vocabulaire lié au cinéma

Découvrir les différentes étapes de la réalisation d'un film

Comprendre la décomposition des mouvements, le principe de l'image animée

Comprendre les bases du montage

Réaliser une bande son

Apprendre à utiliser une application dédiée au Stop Motion sur une tablette ou un Smartphone (Cf. Compétences liées au numérique)

Apprendre à collaborer, à se mettre d'accord en groupe

Apprendre à développer des idées et les exprimer (par écrit et/ou oralement)

Savoir construire une petite histoire/un récit (avec un début, un milieu et une fin)

imaginer puis fabriquer des décors et des personnages

Travailler en équipe et se répartir les rôles

Apprendre à s'(auto)évaluer et à formuler des commentaires constructifs sur ses réalisations et celles des autres

Pistes d'(auto)évaluation

Après chaque exercice, des moments de débriefing sont prévus soit en petit groupe en visionnant sur la tablette ou sur le Smartphone les réalisations en cours, soit en groupe classe en projetant sur grand écran les différentes réalisations et exercices passés.

Durant ces projections, l'enseignant·e invite les élèves à s'auto évaluer et à évaluer les films des autres.

Cela peut passer par des questions aux élèves comme par exemple :

- « *Que remarquons-nous ?* »,
- « *Qu'est-ce qui a bien fonctionné ?* »,
- « *Qu'est-ce qui a moins bien fonctionné ?* »,
- « *Que pourrions-nous améliorer ?* »,
- « *Comment faire pour ne plus rencontrer ce problème ?* »,
- « *Est-ce que nous comprenons bien leur petite histoire ?* »,
- « *Comment ont-ils réalisé cet effet ?* »...



L'enseignant·e veille au maintien d'un climat bienveillant et n'hésite pas à reformuler et synthétiser les remarques des élèves.

Au début de chaque nouvelle séance, il peut être utile de rappeler ces remarques afin que les élèves puissent continuer leurs essais et leur apprentissage en en tenant compte.

Finalité envisagée

Organisation d'une présentation finale des courts films d'animation réalisés, lors d'une séance proposée aux parents et/ou aux autres classes de l'école.

Matériel nécessaire

- 1 tableau numérique et un ordinateur pour projeter (ou autre matériel de projection)
- Tablettes ou Smartphones (si possible 1 par groupe de 3 ou 4 enfants)
- Support pour tablette ou Smartphone : soit 1 petit socle/pied pour tenir la tablette/Smartphone vertical ou soit des grilles de four ou de frigo pour la ou le déposer (voir photos ci-dessous)
- Quelques lampes (type lampes de bureau)
- Du matériel de dessin, peinture, bricolage, du carton, du papier de couleur, de la pâte à modeler...
- Du papier collant, du « tape », des trombones et de la pâte à fixe (pour fixer les décors et personnages)
- Des petits personnages ou des jouets à animer (exemple : Playmobils ou autres figurines)



Application utilisée

Ce p.Art.Cour(t) propose d'utiliser une application de Stop Motion disponible pour tablette ou Smartphone comme par exemple "Animation en volume" ou "Stop Motion Studio" (application soit gratuite avec certaines options limitées soit une version complète coûtant environ 5 euros)¹.

¹ Voir page 29 à 31 - Annexe 1 - Utilisation des tablettes et de l'application de Stop Motion

Plan des séances

Entre 4 et 12 séances (ou possibilité d'en faire un projet global sur une plus longue période).

Ici présentation d'un projet en 12 séances

Séance 1 (2X50') : Découverte de la technique de l'animation image par image (ou Stop Motion) en 2D via la vision de films et premiers essais d'animation 2D (défi du prénom animé)

Séance 2 (2X50') : Projection des tests de la séance 1, découverte de l'animation image par image en 3D et premiers essais d'animation 3D (avec petits jouets...)

Séance 3 (2X50') : Projection des tests de la séance 2 et essais de création de bande son. Réflexion sur le projet plus long à réaliser en groupe (début de scénario sur base d'un questionnaire).

Séance 4 (2X50') : Débriefing des 3 premières séances, vision et analyse de leurs essais en 2D et 3D, vision d'exemples de films permettant d'aborder la construction des décors. Suite conception du projet par groupe : scénario, storyboard.
En fonction du temps restant : commencer la préparation des décors.

Séance 5, 6 et 7 (6X50') : conception et construction des décors et personnages

Séance 8 et 9 (4X50') : Tournage par groupe. En parallèle : suite de la construction des décors

Séance 10 (2X50') : Suite du tournage par groupe. En parallèle : écriture et enregistrement des bande son.

Séance 11 (2X50') : Finalisation de l'enregistrement de la bande son, création du générique et préparation des invitations pour la projection

Séance 12 (2X50') : Préparation de la projection (exposition des décors...) puis projection des films réalisés pour les autres classes de l'école et/ou les parents.



Déroulement des

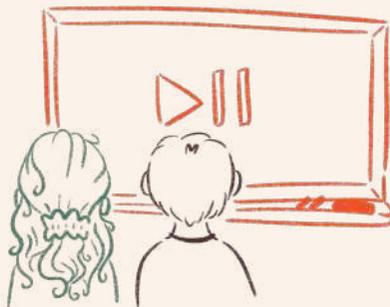
séances

p. 12 à p. 25

séANce 1

Découverte de la technique de l'animation image par image/Stop Motion

Disposition de la classe :
pour visionner sur l'écran



Cette première partie d'introduction aborde les grands principes de l'animation image par image/StopMotion (prise de vues image par image, illusion du mouvement, persistance rétinienne²...) via la projection de quelques exemples de films en Stop Motion³.

Ces films permettent aux enfants de découvrir ces grands principes par eux-mêmes, en observant des réalisations, guidés par quelques questions ou remarques de l'enseignant.e.

² A propos de la persistance rétinienne : lorsqu'on fait défiler rapidement des images devant notre œil, celui-ci n'est pas capable de les effacer immédiatement et finit par les superposer.

Pour en savoir plus :

<https://www.youtube.com/watch?v=5pqSEjOa5Mw>

³ Voir page 32 à 33 - Annexe 2 - – Liens de propositions de films en Stop Motion à visionner avec les élèves

<https://www.youtube.com/watch?v=nGPrvIDjgM>

On commence par montrer des films en 2D (c'est-à-dire « à plat » - filmés du dessus) comme par exemple avec des personnages en papier découpé... et éventuellement quelques autres exemples (en 3D⁴ ou pixilation⁵).

Les enfants auront alors une idée de l'étendue des possibilités.

Pour faire découvrir l'application de Stop Motion qui sera utilisée, quelques explications peuvent être données sur le fonctionnement de base de l'application via la projection de captures d'écran par exemple⁶.

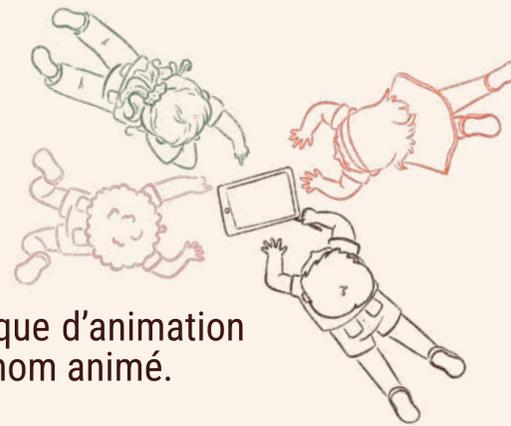
Les enfants découvriront réellement ce fonctionnement dans la pratique car cette application est vraiment très intuitive pour eux et ils n'ont en général pas peur d'essayer, de chercher...

⁴ Voir par exemple *Le méchant petit chaperon rouge*
<https://www.youtube.com/watch?v=W-zLSUfUc3E>

⁵ La pixilation est la technique d'animation image par image où ce sont des personnages réels ou des objets qui sont animés.

⁶ Voir page 29 à 31 - Annexe 1 - Utilisation des tablettes et de l'application de Stop Motion

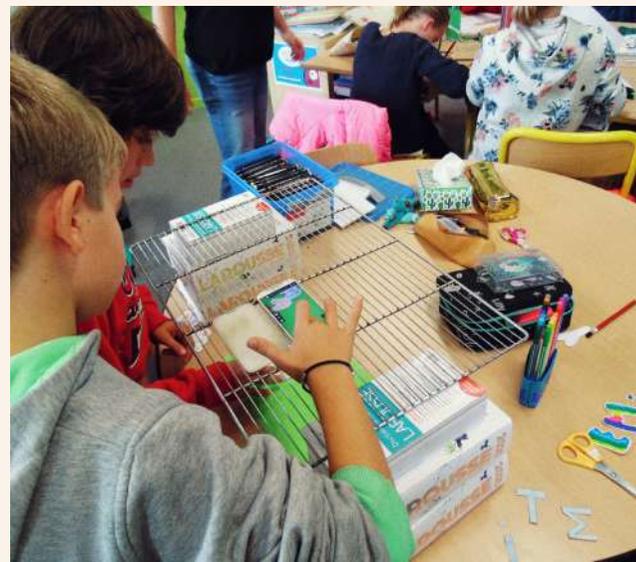
**Disposition de la classe :
en groupe de 3 ou 4 par table
et tablette/Smartphone**



Un premier test est proposé en technique d'animation en papier découpé (2D) : le défi du prénom animé.

Il s'agit de créer les lettres de son prénom (en papier), les colorier, choisir un fond et par groupe de 3 ou 4 enfants par tablette, réaliser l'animation des lettres de son prénom⁷.

Piste supplémentaire (en fonction du temps restant) : possible d'ajouter une bande son (musique et/ou des bruitages.)



⁷ Voir annexe vidéo sur Youtube vidéos 1 à 4 de la playlist Animons Tout

séANce 2

Découverte de la technique de l'animation image par image/Stop Motion (suite)



Disposition de la classe :
pour visionner sur l'écran

La séance commence par la projection des courts films réalisés à la séance précédente avec du papier découpé (prénoms).

Cette projection permet de leur faire remarquer les points positifs et négatifs de leurs premiers tests (voir pistes d'(auto)évaluation).

Dans un second temps, leur montrer un film en Stop Motion en 3D⁸ et les interroger sur les différences avec leurs tests en 2D : Où se trouve la caméra ?

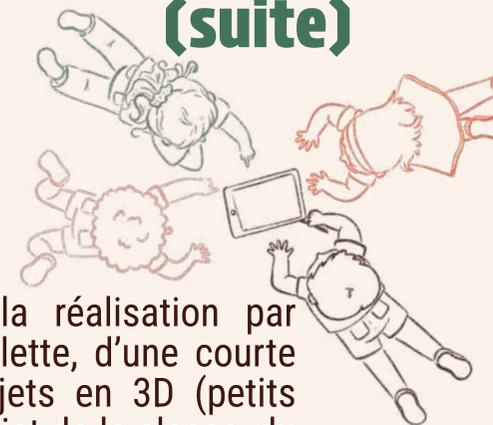
Comment sont réalisés les décors ? Quelles techniques peuvent être utilisées (utilisation d'objets, pâte à modeler...)

À partir par exemple d'une partie du making off de « Shaun le Mouton », les interroger sur ce qui les a frappés (ex : taille des personnages et des décors...), ce à quoi ils pensent qu'il faut faire attention...

⁸ Voir page 32 à 33 - Annexe 2 - Liens de propositions de films en Stop Motion à visionner avec les élèves

⁹ Voir annexe vidéo sur Youtube - vidéos 5 à 7 de la playlist Animons Tout

Disposition de la classe :
en groupe de 3 ou 4 par table et
tablette/Smartphone



Un deuxième test proposé est la réalisation par groupe de 3 ou 4 enfants par tablette, d'une courte animation de personnages ou objets en 3D (petits jouets apportés de la maison ou objet de la classe, du plumier...) avec des simples fonds colorés comme décor.

L'important dans cet exercice est de tester des déplacements d'objets, leur fluidité, bien comprendre la technique... (pas encore faire attention aux décors, à l'histoire...)⁹

Piste supplémentaire (en fonction du temps restant) : possibilité d'ajouter une bande son (musique et/ou des bruitages).





Quelques conseils pour ces deux premières séances

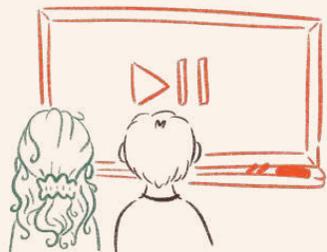
En début de séance, inviter les enfants à dégager un maximum la classe et leurs bancs (ne garder que le matériel du plumier à disposition) et disposer la classe en plusieurs blocs de 3 ou 4 bancs (pour faciliter le travail en groupe).

Bien rappeler le respect du matériel et le fait que les tablettes ou Smartphone sont des objets fragiles, à manipuler avec délicatesse, sans se brusquer ou se pousser.

Ne pas donner trop de consignes ou de conseils et laisser les enfants faire leurs expériences, découvrir le fonctionnement de la tablette, tester des choses...

Les inviter à bien fixer leurs décors/fonds et à maintenir leurs tablettes ou Smartphone le plus stable possible.

séANce 3



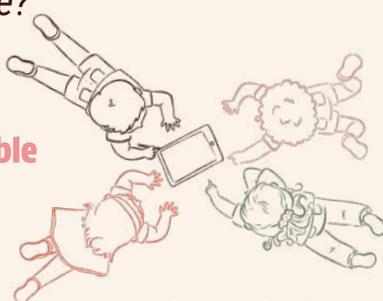
Disposition de la classe :
pour visionner sur l'écran

La séance commence par la projection des courts films réalisés à la séance précédente en 3D.

Cette projection s'accompagne d'un débriefing:

- *Qu'est-ce qui a bien fonctionné?*
- *Qu'est-ce qui pourrait être amélioré?*
- *Comment faire pour rendre les déplacements moins rapides et plus fluide?*
- *Pourquoi y-a-t-il des problèmes de netteté ou de variation de luminosité?*
- ...

Disposition de la classe :
en groupe de 3 ou 4 par table
et tablette/Smartphone

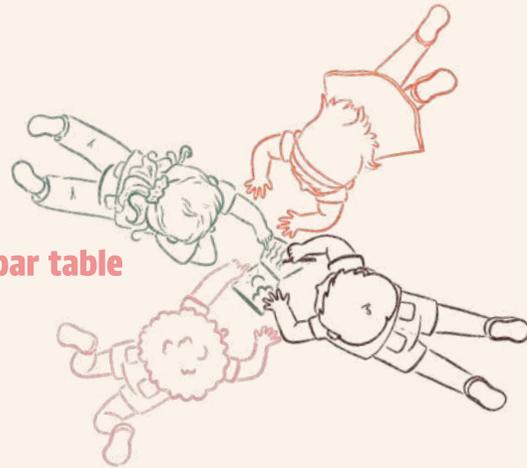


Par groupe, les enfants testent la création d'une bande son (ajouter une musique ou des bruitages et/ou enregistrer des voix off ou des dialogues).

Test de réalisation d'une bande sonore et début de réflexion sur les projets de scénario par groupe



**Disposition de la classe :
en groupe de 3 ou 4 par table
sans tablette**



Par groupe de 3 ou 4, les enfants construisent leur projet en s'aidant d'un questionnaire¹⁰.

Dans le projet présenté dans ce p.Art.cour(t) (et dans la vidéo qui accompagne cette fiche pédagogique), le parcours « Stop Motion » s'insère dans un projet d'année lié à des albums jeunesse à partir desquels les élèves de 6ème primaire fabriquent des « Sacs à histoires » pour les élèves de 2ème primaire.

Le projet de scénario démarre donc ici des histoires des albums.

Il est bien sûr possible de donner un thème, d'inventer une histoire nouvelle ou de partir d'une histoire connue voire même de ne donner aucune consigne de départ pour le scénario. Néanmoins il est à noter que s'inspirer d'une base existante pour inventer son propre scénario permet aux enfants de ne pas rester bloqués sur une page blanche ou au contraire de partir dans tous les sens.

À partir d'un album jeunesse, ils peuvent soit inventer une nouvelle histoire, soit s'intéresser à un des personnages de l'histoire, soit inventer la suite de l'histoire...

Les possibilités sont infinies mais les enfants apprécient d'avoir comme base une histoire déjà existante.

Le questionnaire propose de choisir d'abord s'ils vont utiliser la technique d'animation 2D ou 3D. Il les invite ensuite à se mettre d'accord sur un court scénario avec quelques personnages et maximum 2 ou 3 décors.

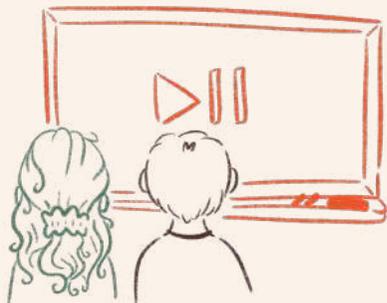
En fin de séance :

Débriefing de l'avancement de chaque groupe et planification de la séance suivante.

Faire noter aux enfants dans le journal de classe s'ils doivent apporter du matériel pour la prochaine séance (par exemple des boîtes à chaussures pour faire leur décor, des jouets en forme de personnages...)

¹⁰ Voir page 34 à 35 - Annexe 3 - Création de scénario :
les bonnes questions à se poser en groupe de travail

séANce 4



Disposition de la classe :
pour visionner sur l'écran

Débriefing des 3 premières séances, vision et analyse de leurs essais en 2D et 3D

- *Qu'est-ce qui a bien ou moins bien fonctionné ?*
- *Quelles sont nos erreurs ?*
- *Comment améliorer la fluidité des mouvements ?*
- ...

Leur faire remarquer que si nous décomposons bien les mouvements (exemple bouger le bras, la tête...) et si nous faisons de plus petits déplacements, tout paraîtra plus fluide, plus « réel » comme mouvement...

Vérifier si le fonctionnement de l'application semble clair pour tous les élèves

Evoquer la fonction « pelure d'oignon » qui permet de voir la photo qu'on a faite juste avant en transparence¹¹.

¹¹ Voir page 29 à 31 - Annexe 1 - Utilisation des tablettes et de l'application de Stop Motion

Scénario, storyboard et préparation des décors et personnages

Aborder la question de la bande son :

- *Quelles possibilités au niveau sonore ?*
- *Qu'est-ce que cela peut apporter en plus ?*
(Parler bruitages, musique, voix off, dialogues)

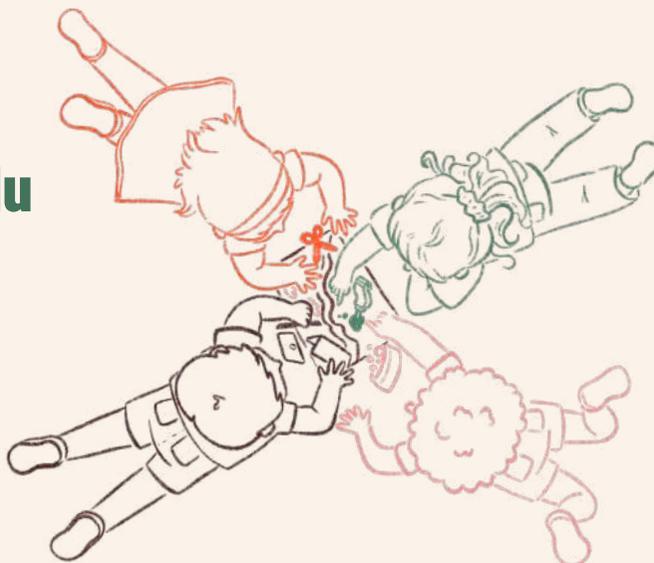
Proposer la vision d'exemples de films permettant d'aborder la construction des décors¹².



¹² Voir annexe vidéo sur Youtube - [vidéos 10 et 11 de la playlist Animons Tout](#)

Suite de la construction du projet par groupe :

Disposition de la classe :
en groupe de 3 ou 4 par table
sans tablette



Les différents groupes continuent leur scénario et/ou passent par l'étape de dessiner un storyboard¹³ s'ils en ont besoin.

Ensuite la préparation des décors et des personnages va commencer.

Les élèves se mettent d'accord sur les 2 ou 3 décors qu'ils vont réaliser. (*différentes techniques possibles : dessin, peinture, découpage...*)

Sur base de leur projet écrit, ils se répartissent les éléments à préparer (*personnages, décors, accessoires...*), ce dont ils auront besoin...

En fonction du temps restant : les élèves commencent la construction de leurs décors et personnages.

À nouveau en fin de séance : débriefing de l'avancement de chaque groupe et planification de la séance suivante.

Faire noter aux enfants dans le journal de classe s'ils doivent apporter du matériel pour la prochaine séance (*par exemple du carton pour faire leur décor, des objets spécifiques...*)



¹³ Voir page 36 et 37 - Annexe 4 - Création d'un story board

séANce 5, 6 & 7

Disposition de la classe :
en groupe de 3 ou 4 par table
sans tablette



Ces séances sont consacrées à la création des décors et des personnages prévus dans leur projet par groupe.

Lors de la première de ces séances, les inviter à se consacrer aux grands éléments du décor (les fonds/ arrière-plans par exemple) ou ce qui nécessite d'être peint et aura besoin de temps pour sécher.

Au fur et à mesure, amener les élèves à travailler les détails, les accessoires qui rendront leurs décors bien identifiables.

Ensuite passer à la création des personnages (attention à l'échelle par rapport aux décors). Si les élèves ont prévu d'utiliser des objets existants comme personnages ou accessoires (ex : Playmobils), les inviter à bien faire des essais d'échelle dans leurs décors en construction ou par rapport à leurs autres accessoires.

Préparation des décors et des personnages

L'enseignant·e veillera à encourager chaque élève et à valoriser leurs créations.





Quelques conseils pour ces séances de création de décors et personnages

Préparer et regrouper tout le matériel (papiers de couleurs, feutres ou gros marqueurs, colle, papier collant, pâte à modeler, pâte à fixe, carton, cutter...) sur une table, en « libre-service ».

Rappeler quelques consignes élémentaires pour ce type d'activité d'arts plastiques (sur la propreté notamment si emploi de peinture, sur la sécurité si emploi de cutter ou autres...).

Récapituler les éléments importants vu dans les extraits visionnés : penser aux différents plans (avant-plan, arrière-plan...), penser à varier la taille des éléments du décor en fonction de leur place (ex : arbres de tailles différentes...) et faire attention à l'échelle entre les différents éléments.

Leur donner quelques astuces pour faire tenir leurs éléments
(ex : un arbre tenu avec un trombone plié ou du carton plié et collé derrière l'arbre...)

Leur proposer de mettre quelques éléments en communs : exemple si plusieurs groupes ont besoin d'un ciel bleu, le partager...

Leur faire remarquer qu'avec quelques éléments ajoutés un même fond peut totalement changer d'ambiance
(ex : coller des étoiles et cela fait nuit...)

Les encourager dans leur créativité et si besoin leur faire quelques suggestions pour aller plus loin
(ex : « et si tu faisais un panneau de signalisation en plus dans ta ville ? » ou « et si ça se passait en hiver, comment allez-vous le montrer ? »...)

séANce 8 & 9

Disposition de la classe :
en groupe de 3 ou 4 par table
avec et sans tablette



Séance consacrée à la prise de vue de l'histoire prévue ainsi qu'en parallèle la suite de la construction des décors.

Prévoir un ou deux lieux de tournage un peu isolés, au calme par rapport au reste de la classe qui continue à travailler sur les décors.

Faire alterner les groupes pour que chaque groupe dispose d'un temps équivalent sur le plateau de tournage.

Dans chaque groupe, les enfants sont invités à bien se répartir les rôles :

- Le **metteur en scène** veillera à ce que la scène filmée corresponde au scénario et au storyboard ;
- Le **cameraman** sera responsable des prises de vues avec la tablette ;
- Le ou les **opérateurs de plateau** manipulera(ont) les objets et personnages à déplacer.

Tournages et suite préparation des décors et personnages

L'enseignant-e veillera à bien superviser l'installation et le démarrage du tournage puis laissera les élèves réaliser leur projet avec un maximum d'autonomie en restant disponible si besoin.

Si ces 2 séances se suivent de manière rapprochée (par exemple sur 2 ou 3 jours de suite) cela sera plus efficace.





Quelques conseils pour les séances de tournage

Installer un ou deux plateaux de tournage si possible dans des endroits un peu à l'écart du reste du groupe classe (un palier, un bout de couloir, un coin un peu « isolé » de la classe).

Eviter de mettre ces plateaux de tournage trop près de fenêtres ou alors occulter ces fenêtres un maximum (pour éviter les grandes variations de lumières, les ombres...).

Un plateau de tournage peut être constitué d'un ou deux bancs côte à côte, avec un mur comme fond, une ou deux sources lumineuses de type lampe de bureau, bien dirigeables (donc prévoir prises à proximité ou allonges et multiprises).

Bien vérifier les réglages de la tablette avant le début du tournage notamment le nombre d'images/seconde (conseil : 6 images/seconde) et les réglages de la caméra (luminosité...).

Très important : leur rappeler de bien fixer tous les éléments de leurs décors/fonds avant le début du tournage (avec du Tape, de la pâte à fixe...).

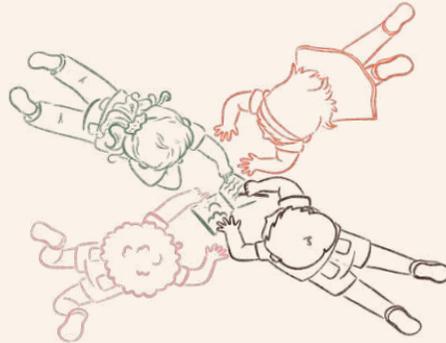
Vérifier avec l'élève cameraman si la tablette ou le Smartphone est placé au bon endroit et de la manière la plus stable possible (si besoin placer des livres ou autre chose de lourd derrière la tablette, en plus du socle, pour bien la maintenir en place).

Leur rappeler de faire un maximum de photos pour bien fluidifier les mouvements.

séANce 10

Disposition de la classe :
en groupe de 3 ou 4 par table
avec et sans tablette

(pour création bande son)



En parallèle des groupes qui terminent leur tournage, les autres groupes peuvent commencer à écrire leur projet de bande son.

Ils devront d'abord choisir si leur film nécessite une « voix off » pour raconter l'histoire (c'est-à-dire un narrateur).

Si c'est le cas, ils doivent écrire le texte ensemble et choisir l'élève qui sera le narrateur.

Celui-ci devra s'entraîner à lire le texte avec expression, ni trop vite, ni trop lentement.

Les autres pourront le chronométrer pour voir si leur texte n'est pas trop long par rapport au film.

Autre possibilité : prévoir d'enregistrer les voix des personnages ayant un dialogue.

Suite du Tournage et en parallèle écriture et début enregistrement des bandes son

Ensuite, l'enseignant·e peut les inviter à lister leurs idées de bruitages et de musiques

- *Quels sons et à quels endroits du film ?*
- *Où mettre une musique ?*

Toute une série de sons et de musiques sont disponibles dans l'application mais ils peuvent également enregistrer eux-mêmes des bruitages.

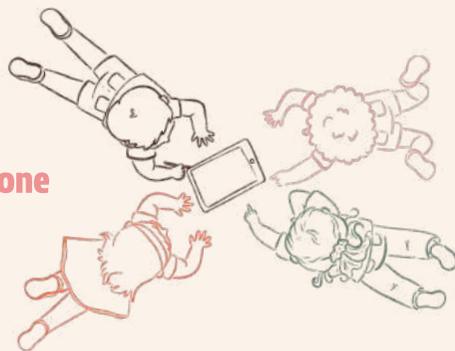
- *Comment faire le bruit de la pluie, du vent... ?*

Quand leur projet de bande son est bien construit, par groupe, ils commenceront à planifier l'enregistrement de leurs voix et réaliseront quelques essais.

Ces tests leur permettront de se rendre compte à quelle distance se placer par rapport au micro de la tablette...

Suite enregistrement de la bande son et préparation des invitations pour la projection

Disposition de la classe :
en groupe de 3 ou 4 par table
avec/ou sans tablette/Smartphone



A ce stade, les différents groupes devraient avoir terminé leur tournage image et être en train de travailler sur leur bande son.

Pour la partie enregistrement de la bande son, au niveau technique, utiliser le micro de la tablette peut largement suffire mais si vous avez la possibilité de disposer d'un autre micro à brancher sur la tablette, la qualité de l'enregistrement sera bien sûr meilleure.

Pour bien réussir leur prise de son des voix, ils auront besoin de réaliser plusieurs essais, notamment pour que cela corresponde bien aux images.

Ces prises de son devront avoir lieu si possible dans une pièce à l'écart, au calme ou alors l'enseignant-e devra demander le silence total au moment de ces prises de son.

Dans l'ordre, leur proposer de commencer par enregistrer les voix puis les bruitages.

Les musiques éventuelles se choisiront à la fin et après les prises de son.

Cette séance peut en parallèle être consacrée à préparer la projection

(ex : création d'une affiche ou d'un programme où les enfants décident de l'ordre de projection des films, préparation d'une exposition des décors et personnages créés...).

Par exemple, pendant qu'un groupe enregistre sa bande son au calme (dans une autre pièce ou dans le couloir), les autres groupes d'élèves peuvent se consacrer à cette préparation (puis on échange les groupes).

Quelques conseils pour les séances consacrées à la réalisation de la bande son

Il s'agit d'une étape qui peut être plus compliquée à réaliser, notamment avec une grande classe.

Évitez peut-être l'étape « enregistrement de voix » si vous n'avez pas la possibilité d'isoler des groupes d'élèves pour réaliser les prises de son dans un endroit calme ou s'il ne vous semble pas possible d'obtenir des moments de silence suffisants dans la classe pour ces enregistrements.

Créer eux-mêmes des bruitages est une activité très enrichissante mais demandant également du temps (pour la recherche...) et éventuellement un peu de matériel (comme un micro).

À vous de juger si cela vous semble possible dans votre organisation du parcours.

Si vous manquez de temps, vous pouvez simplifier cette partie et proposer aux élèves de créer uniquement une bande son en choisissant dans les musiques et bruitages présents dans l'application.

Il y a de nombreuses possibilités qui peuvent déjà être très créatives et donner un excellent résultat. Dans tous les cas, essayez de garder au moins une séance pour la création de la bande son.

Vous constaterez que l'ajout d'une bande son transforme totalement les courts films créés et ajoute une réelle dimension supplémentaire aux projets.

séANce 12

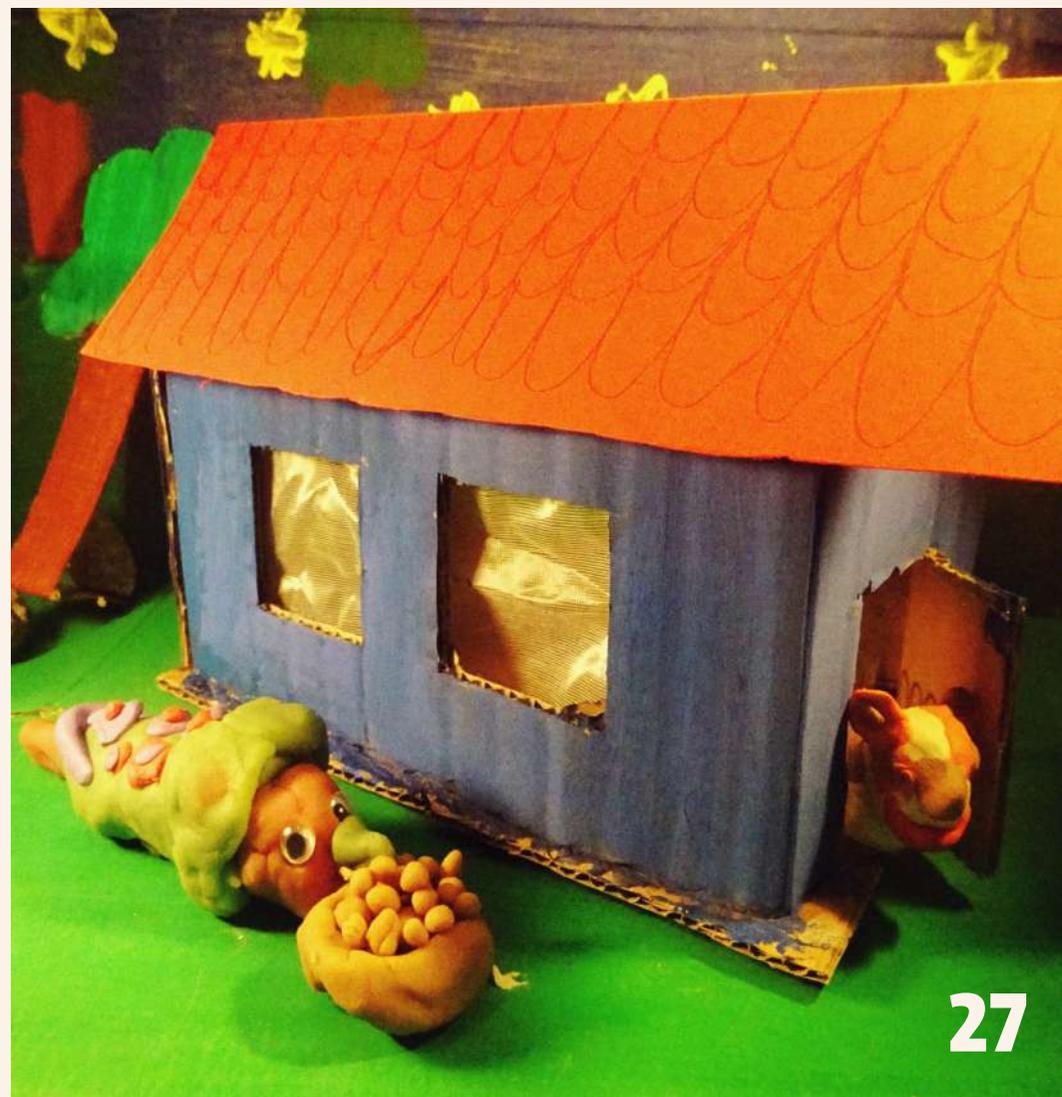
Préparation de la projection et projection

Préparation d'une exposition des différents décors et personnages réalisés, éventuellement les storyboards...

Projection des films réalisés pour le reste de l'école et/ou les parents (possibilité de distribuer des programmes réalisés par les enfants, ...) ¹⁴.



¹⁴ Voir annexe vidéo sur Youtube - vidéos présentant des exemples réalisés avec des enfants : [vidéos de 8 à 16](#) et les 12 à 16 qui sont les projets réalisés par les élèves de 6ème primaire de l'école Les P'tits Futés, vus dans la vidéo pédagogique accompagnant ce P.Art.Cour(t).





ANNEXES

p. 28 à p. 39

ANNEXE 1

La réalisation de films en Stop Motion peut se réaliser avec peu de matériel.

Un appareil photo pourrait suffire pour la prise de vues mais l'étape du montage et de la réalisation d'une bande son devrait alors se faire via un ordinateur équipé d'un logiciel de montage.

L'avantage d'utiliser des tablettes ou des Smartphone avec une application de Stop Motion est de permettre aux élèves de travailler avec un seul outil permettant de réaliser toutes les étapes de leur film d'animation.

La tablette munie d'une application de Stop Motion permet de :

- prendre les photos (avec la possibilité d'avoir la fonction "pelure d'oignon" qui permet de voir la photo réalisée juste avant en transparence)
- visionner le résultat de l'animation en temps réel
- régler la vitesse de diffusion des images (pour le travail avec des enfants, nous vous conseillons)
- de régler sur 6 images/secondes ou maximum 10 images/secondes)
- créer une bande son (musique, bruitages, voix...) et de l'associer à l'animation
- exporter puis de diffuser le film

Utilisation des tablettes et de l'application de Stop Motion

Il existe différentes applications pour faire du Stop Motion avec tablettes ou Smartphone.

Nous vous présentons ici l'une d'elle : « Stop Motion Studio » ou « Animation en Volume ».

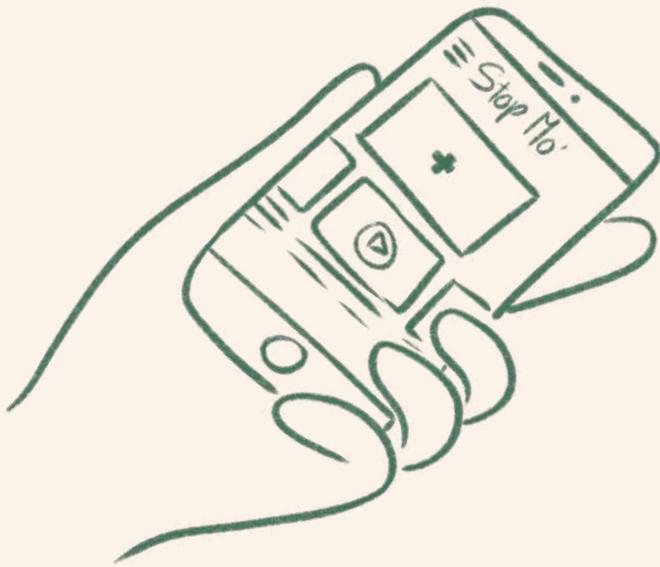
Elle est disponible à la fois dans l'AppStore (5,99€ version complète¹⁵) et dans PlayStore (version gratuite ou 4,99€ version complète¹⁶).

Vous pouvez bien sûr en choisir et en tester une autre. Voici les pictogrammes de l'application « Stop Motion Studio » pour la retrouver facilement (logo bleu version gratuite, logo mauve version payante).



¹⁵ <https://apps.apple.com/gb/app/stop-motion-studio-pro/id640564761>

¹⁶ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudiopro>



L'interface de cette application est très conviviale et simple à utiliser.

Nous vous conseillons de la manipuler un peu avant l'activité et de visionner éventuellement quelques tutoriels pour vous sentir à l'aise.

Il n'est pas nécessaire d'expliquer énormément l'application aux enfants avant qu'ils se lancent.

Ils en découvriront les principales fonctions en la manipulant.

En plus de prendre les photos, de les monter l'une après l'autre et d'en visionner directement le résultat, vous pourrez aussi :

- Créer des titres, générique et cartes de texte uniques
- Ajouter des filtres vidéo lors du montage
- Ajouter des avant-plans, des arrière-plans et des effets de fondu
- Créer une bande sonore à l'aide de bruitages et musiques intégrés à l'application ou à l'aide des chansons de votre bibliothèque musicale ou encore enregistrer vos propres voix et bruitages
- Ajouter du texte et des bulles de texte ou créer des titres

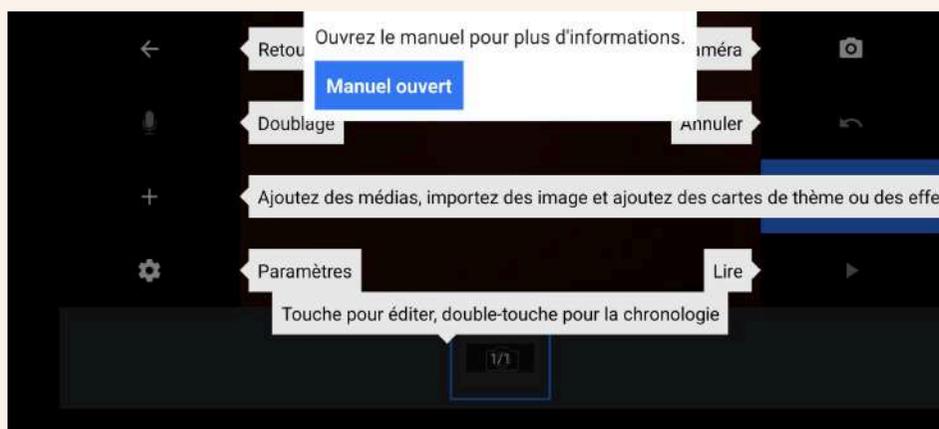
D'autres possibilités plus poussées existent également comme le mode « Fond vert » qui permet de changer l'arrière-plan de votre scène pour faire voltiger ou apparaître un objet où vous le souhaitez...

L'application permet aussi un contrôle intégral de la caméra avec notamment l'équilibrage automatique ou manuel des blancs, la mise au point et l'exposition, la sensibilité ISO et la vitesse d'obturation.

Voici une capture de l'écran d'accueil avec l'explication des principaux boutons et réglages possibles (vous obtenez ceci est cliquant sur le point d'interrogation en bas à droite).

En cliquant sur « Plus d'aide » en vert, vous obtiendrez davantage d'explications sur l'application (sorte de mode d'emploi/tutoriel en ligne).

Les 2 boutons principaux sont le gros bouton rouge pour prendre les photos et le bouton play (juste au-dessus du rouge) pour visionner.



Le film terminé, il faut passer à la phase d'export.

Nous vous conseillons de l'enregistrer sur votre appareil ou alors de l'enregistrer sur votre drive (pour ensuite le copier sur votre ordinateur).

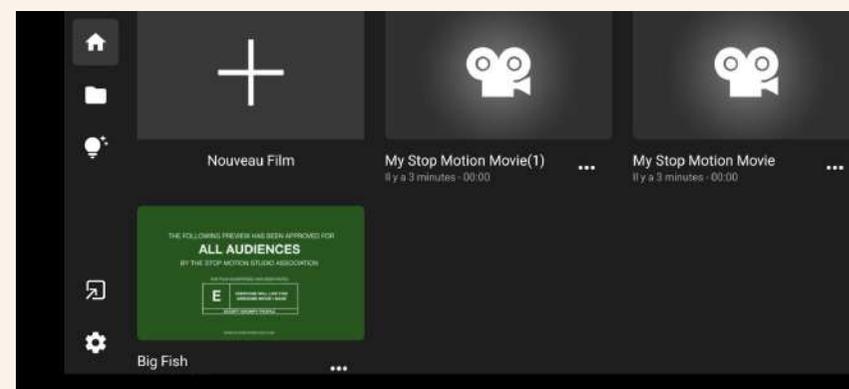
Les films seront au format mp4 facilement lisibles.

Vous trouverez d'autres possibilités dans l'application (comme par exemple export pour Youtube...).

Quand vous sortez d'un projet en cours, le projet s'appelle d'abord "Mi primera pelicula".

Il vous faut cliquer longtemps sur ce nom pour le renommer.

Ensuite, cliquez longtemps sur l'image du projet et quand le projet est sélectionné, vous pourrez soit l'exporter soit le dupliquer soit le supprimer.



Liens de propositions de films en Stop Motion à visionner avec les élèves

De nombreux films en Stop Motion peuvent être trouvés sur Internet et principalement sur les plateformes Youtube et Vimeo.

Voici une sélection de certains films particulièrement bien adaptés à ce P.Art.Cour(t).

Nous vous conseillons de les visionner avant l'activité et de faire votre choix parmi ceux-ci et/ou d'y ajouter vos propres trouvailles.

1. Professeur Kouro – le papier découpé (4min05)

<https://www.youtube.com/watch?v=klnfEQYe2xU>

2. Papier découpé (34 sec)

<https://www.youtube.com/watch?v=nGPrvIDljgM>

3. Splatch ! (1min38) (Film réalisé par des enfants)

<https://www.youtube.com/watch?v=Vc5Mq4dO198>

4. Professeur Kouro – l'animation d'objets (4min12)

<https://www.youtube.com/watch?v=viHDncCu95E>

5. Le méchant petit chaperon rouge (2min40)

(Film réalisé par des enfants/intéressant pour aborder création de la bande son)

<https://www.youtube.com/watch?v=W-zLSUfUc3E>

6. Roule Galette (pâte à modeler) (4min09)

(Film réalisé par des enfants)

<https://www.youtube.com/watch?v=DjjhLJtXzUw>

7. Professeur Kouro – Patamod (4min 17)

https://www.youtube.com/watch?v=a8_Ks34BCQ4

Intéressant à monter avant de commencer la création des décors

8. Professeur Kouro – les décors des films d'animation (4min10) (Faire bien attention aux conseils donnés)

<https://www.youtube.com/watch?v=xgkYQfvWYsQ>

9. Zombaland (pâte à modeler) (10min17) (à partir 1 min)

(Film d'animation réalisé par des jeunes de 13 à 17 ans, ayant nécessité de nombreuses heures de travail. Tous les décors ont été fabriqués en carton et peinture et les personnages en pâte à modeler.)

<https://www.youtube.com/watch?v=DjjhLJtXzUw>

L'envers du décor – making of

10. Making of Shaun le Mouton (6min)

<https://www.youtube.com/watch?v=B2ofutpavb0>

+ en bonus 8 épisodes de Shaun le Mouton

(1 heure – montrer extraits)

<https://www.youtube.com/watch?v=bVksQtPVpCc>

Quelques exemples en Pixilation

(même technique mais avec des personnages réels)¹⁷

11. Professeur Kouro – Pixilation (5min 21)

https://www.youtube.com/watch?v=dn_vdTFFbvs

12. Target Every Colour You Can Dream Of (30 sec)

<https://www.youtube.com/watch?v=g5zUWaESb20>

13. Her morning elegance (clip musical) (3min 36)

<https://vimeo.com/13781225>

Pour aller plus loin

11. Comment réaliser un film d'animation ? – (8min28)

<https://www.youtube.com/watch?v=IP0qqY2GWil>



**Création de scénario :
les bonnes questions à se poser en groupe de travail**

Questionnaire page suivante.

¹⁷ <https://fr.wikipedia.org/wiki/Pixilation>

creATion De ScENArIo

Les bonnes questions à
se poser
en groupe de travail

1. Qui fait partie du groupe?

2. Quel est le titre de notre livre*?

3. Allons-nous travailler en 2D ou 3D ?
(Entourez la réponse)

4. Choisissons notre scénario:
(un ou plusieurs choix possibles)

- Nous allons présenter 1 ou 2 personnages importants _____
- Nous allons présenter le début de l'histoire _____
- Nous allons parler du thème du livre _____
- Nous allons présenter une autre mini aventure du héros _____
- Nous allons présenter un objet du livre _____
- Nous allons _____

5. Nous décrivons notre scénario brièvement:
(attention bien penser à un début - un milieu et une fin)

6. Qui sera(ont) le(s) personnage(s) et quelle(s) sera(ont) leur(s) particularité(s) ?

7. Quel(s) sera(ont) le(s) décor(s) ?
(2 ou 3 maximum)

*si vous inventez une histoire à partir d'un album jeunesse.

ANNEXE 4

Création d'un storyboard

Beaucoup d'exemples de storyboard de film d'animation peuvent être trouvés sur Internet.

Il est intéressant d'en montrer quelques uns aux élèves pour qu'ils comprennent leurs fonctions et leurs utilités.

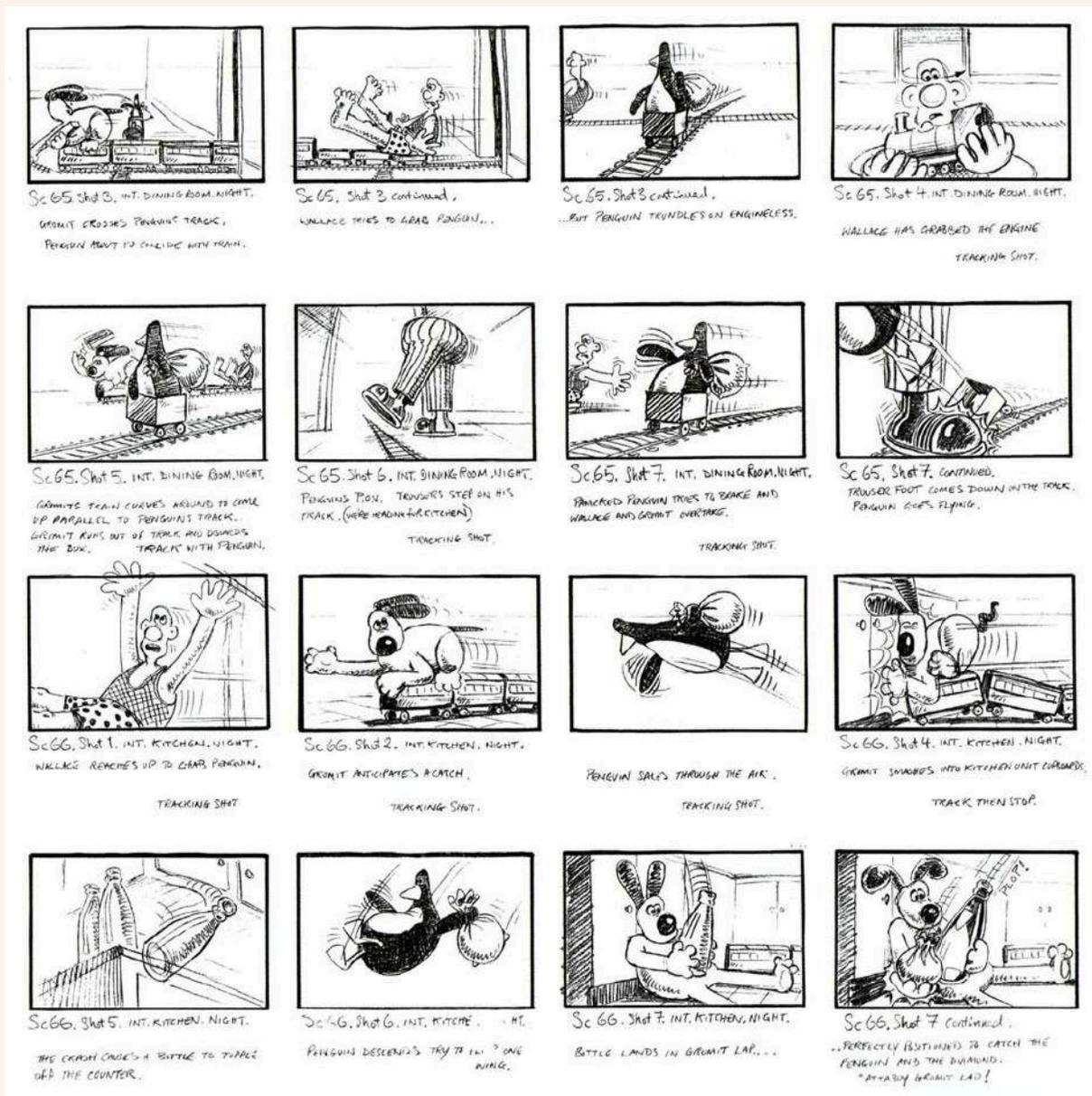
Exemple :

une planche du storyboard de Wallace et Gromit

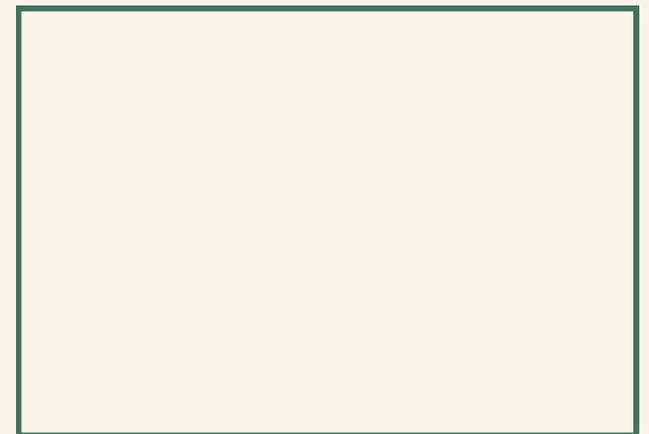
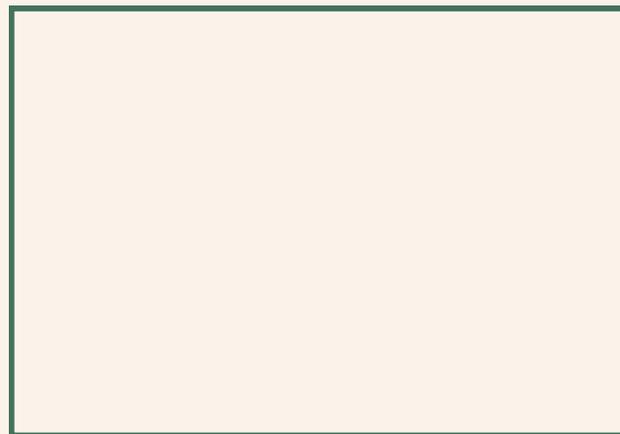
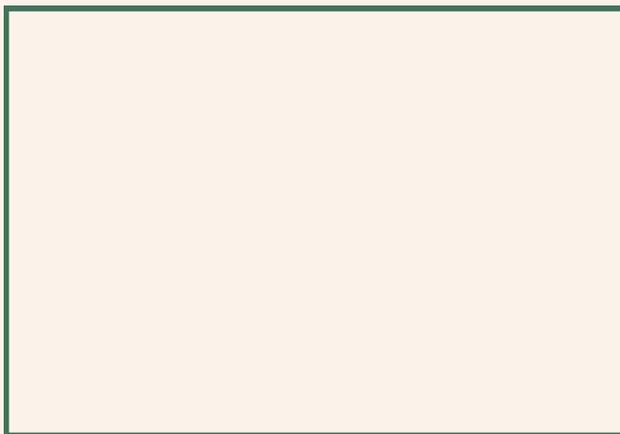
(mêmes créateurs que Shaun le Mouton – aussi en pâte à modeler)

Source :

<https://edu.ge.ch/site/courtsduprimaire/scenarimage-ou-storyboard/>



mon
SToryboArD



Bibliographie et ressources utiles

Livre

Bishop-Stephens, W. (2017).
Crée ton film d'animation. 10 étapes pour réaliser un film en Stop Motion ou un dessin animé.
 Collection Puissance 10. Fleurus Editions.

Un livre présentant 10 étapes simples pour réaliser un film d'animation en Stop Motion: de la fabrication des personnages au montage final en passant par le tournage, les effets spéciaux...

Ce livre se trouve en bibliothèque ou est en vente pour environ 14€¹⁸.

Quelques ressources sur Internet (pour aller plus loin)

*Un site communautaire francophone dédié aux vidéos en Stop Motion.
 (avec des conseils, des tutos, de nombreuses vidéos...)*

<https://www.lemondedustopmotion.fr/>

Un autre site dédié aux vidéos en Stop Motion présentant de nombreux films mais aussi des making of, des informations, des interviews de réalisateurs...

<https://image-par-image.com/>

Site d'un professeur des écoles français qui réalise des films en Stop Motion depuis 2011 avec ses classes. Ce site regorge de conseils pédagogiques et proposent aussi de nombreux films réalisés par des enfants (dans la rubrique « Dans les classes »)

<https://filmdanimation.scola.ac-paris.fr/>

Cette partie de la plateforme pédagogique française UPOPI (Université Populaire des Images) aborde les secrets du cinéma d'animation via des rencontres avec des hommes et des femmes qui mettent en mouvement les dessins, les marionnettes, les grains de sable et les autres objets et matières du cinéma d'animation.

<https://upopi.ciclic.fr/apprendre/les-secrets-du-cinema-d-animation>

Présentation (avec une vidéo et interview des institutrices) d'un projet de réalisations de films d'animation avec une classe de CM1-CM2

<https://www.reseau-canope.fr/notice/petits-films-d-animation-et-tablettes-tactiles.html>

Un site communautaire consacré aux réalisations de films Stop Motion avec des Légos

<https://image-par-image.com/>

¹⁸ Voir fiche outil sur ce livre disponible sur la plateforme <https://www.e-classe.be/>



Récapitulatif des annexes vidéos accompagnant cette fiche pédagogique

En plus de la vidéo « [Animons tout](#) » d'une durée de 11 minutes qui accompagne ce p.Art.Cour(t), vous pouvez visionner une série de très courtes vidéos dans cette **playlist Youtube**.

mot-clés: Animons-tout

Il s'agit d'exemples réalisés avec des enfants :

- Les 1 à 7 (tests et défi du prénom par des enfants de 6ème primaire)
- La 8 (en 2D – enfants de 8 ans)
- Les 9 et 10 (3D – enfants de 9 à 11 ans)
- La 11 (projet en pâte à modeler inspiré d'un album jeunesse – enfants de 10 à 12 ans)
- Les 12 à 16 qui sont les projets réalisés par les élèves de 6ème primaire de l'école *Les P'tits Futés*, vus dans les photos et la vidéo pédagogique accompagnant ce P.Art.Cour(t).

Un p.ART.cour(t) ? De l'ART... Pas à pas... Une durée courte... Un parcours...

Cet outil fait partie d'une collection d'outils pour faciliter la mise en place par l'enseignant d'activités d'éducation culturelle et artistique à l'école maternelle, primaire et secondaire, pour prendre confiance et avoir envie d'oser.

Un p.ART.cour(t) est un éveil, une initiation de plusieurs séances construites autour d'un fil conducteur.

La durée de chaque séance peut varier de quinze minutes à deux heures.

Certains p.ART.cour(t)s abordent une technique, une thématique...

D'autres sont construits autour d'une séance type à reproduire et à inscrire dans une certaine régularité.

Certains abordent une ou plusieurs disciplines artistiques.

D'autres proposent une réelle interdisciplinarité.

Un p.ART.cour(t) est avant tout un point de départ, une aide, une proposition, un déclencheur pour l'enseignant.

Il constitue une source d'inspiration ou d'imitation, de reproduction, d'appropriation pour créer et/ou expérimenter librement des activités en éducation culturelle et artistique.

L'objectif des p.art.cour(t)s est donc que chaque élève puisse vivre l'expérience de l'art.

Vivre, ressentir, expérimenter, sans la pression ou l'obligation de produire un résultat prédéfini ou correspondant à une norme.

Par conséquent, l'accent doit être mis, tout au long du p.art.cour(t), sur la découverte, la rencontre de l'art par l'enfant.

www.e-classe.be

mot-clés: Animons-tout: p.ART.cour(t)



 Pacte pour un
**Enseignement
d'excellence**

Conception pédagogique du p.ART.cour(t) *Animons tout !*

Mélanie Bertrand, chercheuse pour l'IAD dans le cadre du Pacte pour un Enseignement d'excellence (C3)

Remerciements à **Valérie Vandenbroucke**, enseignante à l'école communale « Les P'tits Futés » de Thorembais-les-Béguines, pour sa participation à la conception de ce p.ART.cour(t).

Merci également aux enseignants **Laurence Fremy** (Ecole Communale Le Gai Bocage Arbre), **Grégory Adam** (Ecole Primaire Sainte-Marie Namur) et **Ludovic Ledent** (Collège Notre-Dame Dinant) pour leurs relectures et avis sur cet outil.

Grand merci aux élèves de 6ème primaire de l'école communale « Les P'tits Futés » de Thorembais-les-Béguines.

Vidéo accompagnant ce P.ART.Cour(t)

Réalisation : **Mélanie Bertrand**

Équipe technique de l'IAD :
Maxime Bya (son),
Jonathan Vayr (image)

Montage : **Maxime Léonard**

Mise en page et graphisme : **Lisa Galasse**



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Avec le soutien de la Fédération
Wallonie-Bruxelles 2020.