

ATELIER

# MON PREMIER STOP-MOTION

## Introduction pour l'adulte accompagnateur

Pour réaliser un « stop-motion », il faut déjà comprendre ce qu'est le « stop-motion ».

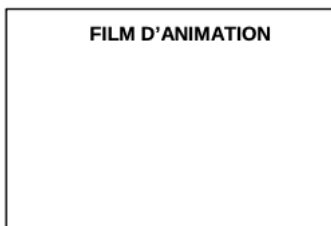
En prenant du recul sur les images que l'enfant voit au quotidien sur les écrans, on s'aperçoit avec lui qu'il y a différentes manières pour fabriquer une image, et donc une vidéo, un film, etc.

Le *stop-motion*, traduit de l'anglais par « animation en volume », fait partie des trois grandes techniques du cinéma d'animation :

Alors que le **dessin animé** est une **suite d'images dessinées** mises en mouvement par leur défilement, le *stop-motion* est quant à lui le défilement de **photographies d'un** (ou plusieurs) **objet** (en deux ou trois dimensions). La dernière technique largement utilisée aujourd'hui pour des raisons économiques est appelée **animation numérique**, il s'agit ici de la **création d'images sur ordinateur mises en mouvement par des logiciels informatiques**. Actuellement, les « dessins animés » produits, que visionnent les enfants sur les écrans (internet, télévision, cinéma) ne sont donc pas - pour la quasi-totalité - des dessins animés, ou des stop-motions, mais des films d'animation numérique.

# 1. Qu'est-ce que le stop-motion ? Une histoire animée...

Pour aider l'enfant à comprendre comment sont fabriquées les films d'animation, on peut présenter des extraits et analyser avec lui les différences dans le rendu des images. Pour cela, il est important de commencer par mettre à plat les mots-clés du cinéma d'animation en expliquant chacun de terme.



Sur une feuille, on écrit **FILM D'ANIMATION** en haut au centre. Tout le long de la séance, on aide l'enfant à se questionner, en réfléchissant avec lui à la signification des mots-clés.

## Le film d'animation

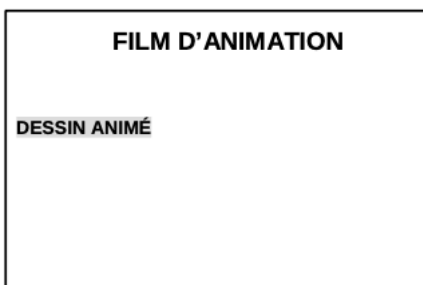
C'est quoi un film d'animation ?

Le **film d'animation** est un film réalisé à partir d'une suite d'images fixes qui en défilant très vite créent une impression de mouvement.

On peut montrer un Zootrope pour illustrer le propos : <https://www.youtube.com/watch?v=9hKnLI-zQGs>

Contrairement au film avec des acteurs, personnages humains, vivants et mobiles, que l'on filme avec une caméra, l'animation regroupe tous les films dans lesquels on donne vie à des choses immobiles, sans mouvement.

Pour faire un film d'animation, on doit donc produire des images, qui, par leur vitesse, vont se mettre en mouvement. On peut fabriquer des images de trois manières différentes :



En dessous du titre **FILM D'ANIMATION**, on écrit **DESSIN ANIMÉ** à gauche.

On continue de questionner l'enfant...  
« C'est quoi pour toi un dessin animé ? »

## • Le dessin animé

Cette technique a vu le jour dans les années 1890 avec la naissance du cinéma. Alors qu'à la même époque, on filmait des acteurs avec une caméra, d'autres dessinaient des dessins dans le but de les animer !

Mis bout-à-bout, tous ces dessins donnent l'illusion du mouvement !

On peut montrer un Folioscope (Flip-Book) pour illustrer le propos.

[https://www.youtube.com/watch?v=p3q9MM\\_\\_h-M](https://www.youtube.com/watch?v=p3q9MM__h-M)

On présente un des tout-premiers dessins animés de l'histoire de l'animation :

**Winsor McCay, *Gertie the dinosaur*, 1914** <https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU> => visionner l'extrait à partir de 7'10 jusqu'à 7'39

On observe qu'une multitude de dessins ont été dessinés pour faire cet extrait. En analysant l'image, on peut voir les contours des dessins réalisés à la plume ou au feutre.

Walt Disney, comme d'autres (Émile Reynaud, Winsor McCay...) ont fait des dessins animés. On les appelle des « animateurs » car ils animent des choses inanimées.

On présente le tout-premier dessin animé - long-métrage – des studios Disney

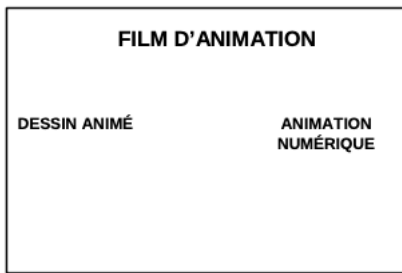
**Studio Disney, *Blanche Neige et les sept nains*, 1938** <https://www.youtube.com/watch?v=QCzVrSqs9W8>

=> visionner l'extrait à partir du début jusqu'à 0'40

Ici encore, pour chaque mouvement,

les oiseaux qui hochent de la tête par exemple, une vingtaine de dessins ont été dessinés...

En analysant bien l'image, on peut voir là aussi les contours des dessins. Le « cerne » des dessins est un indice qui laisse comprendre que l'on visionne un dessin animé.



Tout à droite de **DESSIN ANIMÉ**, on écrit **ANIMATION NUMÉRIQUE**, en prenant soin de laisser un espace au centre des deux mots.

Et on continue de questionner l'enfant...

« Mais alors comment fabrique-t-on les films d'animation aujourd'hui ? Est-ce qu'on dessine encore chaque image à la main ? »

## • L'animation numérique

Il s'agit de la technique la plus récente. Elle est née au temps du numérique, dans les années 1990. Les films d'animation numérique sont créés à partir d'images de synthèse, faites sur un ordinateur, comme les jeux vidéos. Aujourd'hui, la quasi-totalité des films d'animation que l'on voit actuellement au cinéma sont réalisés avec cette technique. Cette technique est très utilisée car moins coûteuse et beaucoup plus rapide que les anciens procédés.

On présente le tout premier long-métrage utilisant cette technique :

**John Lasseter, studio Pixar & Disney, Toy Story, 1995** <https://www.youtube.com/watch?v=RvO2Eg-rUG8>

En analysant les images, mises en « pause », on peut voir que les surfaces des objets, des jouets, de la peau des personnages, etc. sont très lisses, très « parfaites », sans vraiment de grains, de textures. Les premiers rendus réalisés avec des logiciels 3D sont en effet perceptibles. La lumière et les mouvements des personnages sont également de bons indices.

On peut également regarder des extraits de film d'animation actuel tel que :

**Studio Disney, La reine des neiges, 2013** [https://www.youtube.com/watch?v=wQP9XZc2Y\\_c](https://www.youtube.com/watch?v=wQP9XZc2Y_c)

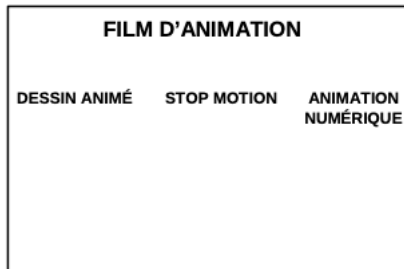
=> on peut continuer, jusqu'à en avoir marre, de regarder des extraits d'autres films tels que *Moi, moche et méchant*, *Dragon 3*, *Rebelle*, *Ratatouille*... tous réalisés avec l'ordinateur !

Il est toujours possible aujourd'hui d'observer cet effet « numérique », même si les animateurs et la technologie tendent à faire des effets spéciaux toujours plus étonnants et avec des rendus de plus en plus « fins », il est encore possible de détecter la fabrication sur ordinateur : les textures sont toujours lisses, bien rondes et parfaites...

Sur des films de moins bonnes qualités, notamment ceux observés sur les chaînes de télévisions ou plateformes vidéos, on peut s'apercevoir que les mouvements des

personnages sont tout sauf naturels, ce qui est là encore l'indice de l'industrialisation de l'image au détriment d'une grande qualité de production.

Un exemple ici : [https://www.youtube.com/watch?v=\\_DROHG\\_hT0Q](https://www.youtube.com/watch?v=_DROHG_hT0Q)



Aussi, une dernière technique, moins « froide » est envisageable pour fabriquer un film d'animation :

On écrit « STOP MOTION » entre les deux précédents

## • Le Stop-motion ou animation en volume

Cette technique est née en même temps que celle du dessin animé, au début du cinéma.

Il s'agit de « prendre en photo » (avec des caméras dédiés à l'animation) des objets, qui sont légèrement déplacés entre chaque prises de vue, ce qui donne un effet... magique !

Un des premiers *stop-motion* connu est celui de l'américain James Stuart Blackton : **James Stuart Blackton, *The haunted hotel*, 1907** <https://www.youtube.com/watch?v=MDRaPC4EXpo>

=> visionner l'extrait à partir de 1'26 jusqu'à 1'46

De nombreux animateurs, marionnettistes, réalisateurs de tous les pays du monde (américains, français, tchèques, allemands, anglais...) comme Ladislav Starevitch, Willis O'Brien, Ray Harryhausen, Émile Cohl puis bien d'autres ensuite ont réalisé des stop-motions dans le cadre de court-métrages, de long-métrages, de clip musicaux, de publicités... et très souvent avec **des objets que l'on peut trouver chez soi !**

On peut présenter des extraits de stop-motions par ordre chronologique (de 1907 à 2019) en laissant l'enfant deviner avec quel objet du quotidien l'animation a été réalisée.

On écrit les réponses une par une en dessous du mot **STOP-MOTION**.

**Edwin S.Porter - Wallace McCutcheon - Thomas Edison, *Teddy Bears*, 1907**

<https://www.youtube.com/watch?v=gMAHBPUuOXM> => visionner de 3'30 à 3'53

Réponse : ours en peluche

**Émile Cohl, *Les allumettes ensorcelées*, 1913**

<https://www.youtube.com/watch?v=V4wkb-BQsGI> => visionner de 5'58 à 6'21

Réponse : allumettes

**Lotte Reiniger, *Les Aventures du prince Ahmed*, 1926**

<https://www.youtube.com/watch?v=I-KENgwKXbw> => visionner de 0'18 à 0'29

Réponse : papier découpé

**Willis O'Brien, *King Kong*, 1933**

[https://www.youtube.com/watch?v=CuRQH\\_hLcTw](https://www.youtube.com/watch?v=CuRQH_hLcTw)

Réponse : marionnette

**Norman McLaren & Claude Jutra, *Il était une chaise*, 1957**

<https://www.youtube.com/watch?v=6rH8OLBzxAQ> => visionner de 5'10 à 5'48

Réponse : chaise (et humain)

**Co Hoedeman, *Tchou tchou*, 1972**

<https://www.youtube.com/watch?v=jEHfoprRfh0>

Réponse : cubes en bois

**Nick Park, Aardman Studio, *Wallace et Gromit*, 1989**

<https://www.youtube.com/watch?v=BtyWx6PsOC0> => visionner de 4'36 à 5'20

Réponse : figurines en pâte à modeler

En analysant les images, on peut voir que les empreintes des doigts sur les personnages de Wallace et Gromit ! Ici, entre chaque photo prise, on change un peu l'expression des personnages, on déplace un bras, on fronce les sourcils, on bouge la bouche...

**Kirsten Lepore, *Sweet dreams*, 2008**

<https://www.youtube.com/watch?v=o1GyJpnTN1I&t=378s> => visionner de 4'35 à 5'14

Réponse : fruits et légumes

**Emma Pernin, *Pub fictive pour Haribo*, 2019**

<https://www.youtube.com/watch?v=Jooa4u6xty8> => visionner du début à 0'30

Réponse : bonbons

En 2020, qui sera le prochain ??

Réponse : votre enfant avec ses jouets !

## 2. Avec des objets inanimés... qui prennent vie !

Les réalisateurs qui utilisent cette technique aiment **créer de la magie, des trucages que l'on appelle des effets spéciaux** ! Mais faire de la magie, c'est beaucoup de travail : se lancer dans la réalisation d'un stop-motion est long et fastidieux parce qu'après la phase de création (où on imagine une histoire, un scénario), on passe à la phase de production :

il s'agit de capturer image par image un/plusieurs objets que l'on déplace dans l'espace.

Beaucoup de réalisateurs se tournent ainsi vers la technique de l'animation numérique plus rapide : l'ordinateur calcule rapidement, il n'y a pas d'objets « physiques » à construire, à manipuler, on gagne du temps et donc de l'argent... mais on peut trouver de courageux réalisateurs (actuellement les studio Aardman, Wes Anderson pour ne citer que deux noms)

qui choisissent tout de même cette technique parce qu'artisanal, on utilise de la **matière**, que l'on façonne, que l'on peut toucher. Ce qui donne un **rendu plus « chaleureux » et précieux** !

[Montrer un extrait du petit reportage sur le film \*Wallace et Gromit\*.](#)

**Studio Aardman, *Wallace et Gromit*, 2015**

<https://www.youtube.com/watch?v=i3CEE9xKKZc> => visionner de 1'02 à 1'40

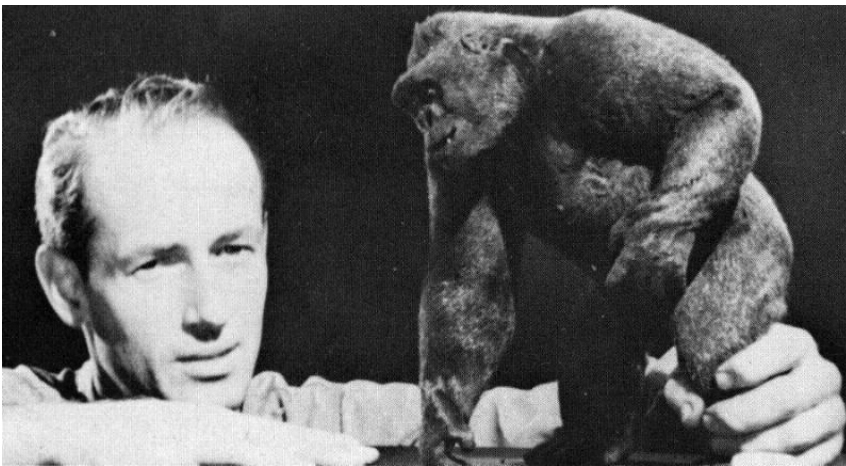
Présenter quelques images de « derrière la caméra ».

Et voici quelques images qui montrent l'envers du décor de certain extrait vidéo que l'on a vu tout à l'heure. Reconnait-on des objets ? des personnages ? des décors ?

On peut voir certains animateurs, réalisateurs, et leurs équipes !



Lotte Reiniger, *Les Aventures du prince Ahmed*, 1926



Willis O'Brien, *King Kong*, 1933



Nick Park et son équipe, *Wallace et Gromit*, 1988 & 2005