

TXIKI PRODUCTIONS

FICHE PEDAGOGIQUE

ATELIER STOP MOTION - Intervenant Mickaël Vivier

Description de l'atelier

L'objectif est de réaliser un petit film d'animation. Les enfants sont initiés aux différentes techniques d'animation, tant par une pratique de ces techniques que par la découverte d'oeuvres artistiques majeures. Concernant la réalisation du film, on commence d'abord par une phase d'écriture du scénario et une approche du story-board. Ensuite, les enfants fabriquent les décors et personnages faisant partie de la narration, puis capturent toutes les scènes avec un appareil photographique et enregistrent les différents bruitages.

Informations pratiques

Durée : 3 séances de tournage (2h30) et 1 séance de montage vidéo (sans les enfants).

Nombre d'enfants maximum : 8, dans le meilleur des mondes.

Encadrement requis : 2 animateurs (l'un s'occupe de la prise de vue, l'autre de la fabrication d'éléments et de la prise de son).

Compétences requises : Connaissances de l'histoire de l'animation et des oeuvres qui la composent, connaissances des pratiques liés aux techniques d'animation (animation 2D, en volume, pixilation...), connaissance de l'usage d'un appareil photographique, d'un enregistreur son, de l'emploi des lumières, et enfin de l'emploi des différents logiciels inhérents à la réalisation d'un film d'animation : capture des images (DragonFrame ...), montage vidéo (Final Cut ...).

Matériel requis : Appareil photo monté sur trépied, éclairages, ordinateur.

Déroulé type

1. Visionnage d'oeuvres servant à nourrir le travail des enfants.
2. Phase d'écriture collégiale.
3. Découverte du langage cinématographique et réalisation d'un story-board (succinct).
4. Fabrication des décors, des personnages composant le film (carton, pâte à modeler, figurine...).
5. Tournage, image par image à l'aide d'un APN.
6. Captation des bruitages, des voix.
7. Montage vidéo (sans les enfants pour des questions de temps).
8. Diffusion du film avec les enfants

Apports pédagogiques

1. Découverte des techniques et de l'histoire de l'animation.
2. Travail en équipe / Encourager la prise de parole à l'oral.
3. Développement de l'imaginaire / Apprendre à formaliser une idée.
4. Encourager le travail manuel.
5. Prise en main d'outils numériques.

Recommandations

Les enfants doivent tout le temps être mobilisés et rendus responsable d'une partie de la réalisation de l'oeuvre (ils doivent se sentir impliqués). De ce fait, il est favorable d'avoir de petits effectifs ou alors de développer le matériel (par exemple, avoir deux APN au lieu d'1 seul pour faire 2 postes de capture d'images). L'usage d'un logiciel pro comme DragonFrame, c'est un peu du luxe mais cela permet de rendre les enfants plus autonome et d'avoir des rendus de bien meilleure qualité. L'APN doit d'abord être calibré par l'intervenant avant que les enfants s'en saisissent (c'est un peu technique).