



FICHE DE TRAVAIL POUR L'ENSEIGNANT(E)

Cette fiche de travail pour mener un atelier sur la vidéo « stop-motion » est le résultat des expériences réalisées lors d'ateliers précédents. L'atelier peut également prendre une forme totalement différente et être adapté à la situation respective.

Informations générales :

Âge : En principe, il n'y a pas de limite d'âge maximum. Les sujets et la complexité des films réalisés varient selon l'âge des participant(e)s. L'atelier convient pour les enfants à partir de dix ans. C'est l'âge où la plupart des enfants sont capables de se servir d'un smartphone et, s'ils/elles n'en possèdent pas encore un, ils/elles peuvent en emprunter un à leurs parents. De plus, les enfants ont la persévérance et la patience nécessaires pour réaliser une vidéo « stop-motion ».

Espace : Pour cet atelier, il faut disposer de suffisamment d'espace afin que chaque participant(e) puisse mettre en place le décor pour son film. Pour chaque film, il faut donc au moins un bout de mur et de table ou de sol totalement dépourvu de mouvements parasites (passages, courants d'air, mouvements en arrière-plan) et où des conditions d'éclairage stables peuvent être mises en place. Si plusieurs participant(e)s filment dans la même pièce, ils/elles doivent déterminer au préalable quel éclairage utiliser ou comment positionner les rideaux. Si l'on modifie les conditions d'éclairage par la suite, ce changement sera visible dans tous les films.

Déroulement :

Situation de départ : L'enseignant(e) mène un atelier sur la vidéo « stop-motion » d'une durée de quatre heures. L'objectif est que l'ensemble des participant(e)s réalisent une vidéo d'une minute portant sur un sujet qui aura été défini au préalable.

Sujet : Le sujet doit être une question à laquelle les jeunes attachent de l'importance. Il leur est communiqué à l'avance, si bien qu'ils/elles peuvent l'utiliser comme source d'inspiration. Les participant(e)s sont totalement libres en ce qui concerne la façon dont ils/elles mettent en œuvre le sujet.

Matériel : L'enseignant(e) met le matériel suivant à la disposition des participant(e)s : de la pâte à modeler de différentes couleurs, de grandes feuilles de papier blanc et de couleur, des ciseaux, de la colle, des feutres, des couleurs, de la laine, des pierres et des magazines. Il est également judicieux de prévoir une ou deux rallonges électriques. L'enseignant(e) doit encourager au préalable les participant(e)s à apporter du matériel de chez eux/elles. Ils/elles peuvent apporter des figurines de Lego et de Playmobil et d'autres figurines ou des animaux. Les participant(e)s ont souvent des idées très concrètes et apportent du matériel original.

Lancement : Lorsque les participant(e)s ne se connaissent pas, l'enseignant(e) procède à un tour de table pour que tout le monde puisse se présenter. Lorsque la taille du groupe le permet, les participant(e)s s'asseyent en cercle autour des tables qui auront été rassemblées au milieu. Pour se mettre dans le bain, il convient de réaliser une courte table ronde. Il y a différentes façons de procéder :

- L'enseignant(e) a la possibilité de présenter le sujet qui sera abordé au cours des prochaines heures. Il/Elle peut par exemple, demander aux participant(e)s quels aspects de la question leur tiennent à cœur et pour quelle raison. L'enseignant(e) peut aussi faire écouter un morceau de musique aux participant(e)s et demander à chacun(e) d'entre eux/elles de décrire ce que ce morceau lui inspire ou recueillir les impressions que la question a laissées.
- Voici des exemples de questions que l'enseignant(e) peut poser : « Quelqu'un sait-il comment réaliser une vidéo « stop-motion » ? »

L'enseignant(e) doit laisser les participant(e)s répondre à la question et peut demander si quelqu'un a quelque chose à ajouter. Il/Elle doit d'emblée informer les participant(e)s qu'il s'agit de leur projet et qu'ils/elles peuvent mettre à profit leurs expériences et leurs connaissances

- L'enseignant(e) explique la technique de la vidéo « stop-motion » en fonction des connaissances préalables des participant(e)s : il s'agit d'assembler un grand nombre d'images individuelles en un film. Sur YouTube, il y a de nombreux exemples de films qui illustrent les différentes techniques : la vidéo « stop-motion », l'animation en papiers découpés, l'utilisation de différents matériaux, etc.
- **Attention, important !** En sélectionnant des exemples de vidéos sur YouTube, l'enseignant(e) doit veiller à ce que les attentes restent réalistes et il/elle doit faire prendre conscience aux participant(e)s que toute une équipe de production peut se cacher derrière une courte vidéo.
- Les enseignant(e)s qui envisagent de proposer régulièrement des ateliers sur la vidéo « stop-motion » peuvent créer un petit film expliquant comment réaliser des vidéos « stop-motion ». C'est la meilleure façon de se familiariser avec la technique et l'application utilisées, et de montrer aux participant(e)s un bel exemple d'un film fait maison.
- L'enseignant(e) peut choisir d'explorer déjà à ce stade l'application avec les participant(e)s et de discuter des fonctions de base pour réaliser le film. En fonction du groupe, il/elle peut également choisir de le faire à un moment ultérieur, car il est probable que les participant(e)s ne focaliseront leur l'attention sur leurs appareils qu'à ce moment-là.

La créativité :

Si l'enseignant(e) constate que le sujet n'inspire pas les participant(e)s, qu'ils/elles hésitent à se lancer, qu'ils/elles font un blocage ou qu'aucune idée ne leur vient (mais pour d'autres raisons aussi), il/elle peut avoir recours à différentes méthodes pour détendre l'atmosphère et éveiller la créativité des participant(e)s. Trois méthodes sont décrites brièvement ci-dessous. Elles peuvent toutes être mises en œuvre autour d'une table. Les participant(e)s doivent simplement se munir d'un morceau de papier et d'un stylo. Il existe une panoplie d'autres méthodes que l'enseignant(e) peut mettre en œuvre en fonction de la taille des groupes ou adapter à la taille du groupe.

1. Chaque participant(e) rédige trois phrases sur lui/elle-même. L'une des phrases est un mensonge. Chaque participant(e) lit ses trois phrases et le groupe doit deviner laquelle n'est pas vraie. Cet exercice a pour objectif d'inciter les participant(e)s à réfléchir à ce qui leur est déjà arrivé d'« incroyable » dans leur vie et à inventer quelque chose qui aurait pu se produire.
2. Chaque participant(e) imagine en silence un sentiment et essaie de ressentir ce sentiment de façon intense à travers des images ou des souvenirs. Ensuite, chaque participant(e) décrit brièvement son sentiment :

- Quelle couleur le sentiment a-t-il ?
- Quelle est son odeur ?
- Quelle est sa consonance ?
- Quel est son goût ?
- Quelles sensations provoque-t-il ?
- Quelle est son apparence ?

Ensuite, les participant(e)s lisent leurs descriptions et leurs camarades doivent deviner de quel sentiment il s'agit. Ce jeu d'écriture a pour objectif d'encourager les participant(e)s à faire des associations et à formuler leurs propres descriptions au-delà des phrases et des clichés.

3. L'enseignant(e) peut choisir un substantif, par exemple « terre ». Tou(te)s les participant(e)s écrivent trois fois successivement ce qui suit sur une feuille de papier :

« La terre est
 La terre est
 La terre est »
 Et deux fois :
 « La terre
 La terre »

Ensuite, ils/elles complètent les phrases, mais uniquement avec des choses qui n'ont pas de rapport avec la terre. Avec la meilleure phrase, ils/elles peuvent essayer de rédiger un poème. Cette méthode invite les participant(e)s à penser « en dehors des sentiers battus ».

Étape 1 - Scénario :

Lors de la première étape de la réalisation du film, les participant(e)s doivent imaginer l'histoire qu'ils/elles souhaitent raconter dans leur film. Ceux(celles) qui n'ont pas encore d'idée peuvent également se laisser guider par les documents mis à disposition. En règle générale, les participant(e)s ont déjà des idées concrètes après avoir visionné les films d'exemple et ils/elles souhaitent en tester quelques-unes directement. Dans un atelier de quelques heures qui se déroule sur une journée, cela ne pose pas problème si le scénario n'existe « que » dans la tête du(de la) participant(e) ou s'il/elle ne le complète que pendant le tournage. Pour les projets plus complexes nécessitant beaucoup de changements de décor ou des installations complexes, il est cependant judicieux de noter le scénario en détail (par écrit ou au moyen d'images) afin de ne rien oublier et d'éviter qu'il manque quelque chose pendant le tournage.

Avant le tournage, les participant(e)s doivent pouvoir répondre dans les grandes lignes aux questions suivantes :

Action : Que se passe-t-il ?

Figurines : Qui sont les « acteurs(trices) » ?

Endroit : Quel arrière-plan ou quelle pièce est-ce que j'utilise ?

Accessoires : De quels objets ai-je besoin ?

Déroulement / « storyboard » : Comment les scènes se succèdent-elles et de quoi ai-je besoin pour les tourner ?
 (facultatif : décrire de façon aussi détaillée que possible à l'écrit ou à l'aide d'images)

Étape 2 - Conception des figurines et du décor :

Une fois que tou(te)s les participant(e)s connaissent leur histoire, la production des figurines et la mise en place du décor commence. Ils/Elles commencent à découper, façonner et dessiner les figurines et le décor à l'aide du matériel fourni. Dans ce contexte, ils/elles entraînent leurs compétences de résolution de problèmes, car transformer des idées de film et des visions du résultat final en réalité requiert beaucoup d'essais et de compromis.

Cette partie de l'atelier peut prendre la moitié du temps, voire plus !

L'enseignant(e) ne doit pas craindre qu'il n'y ait pas assez de temps pour clôturer le projet. Lorsque toutes les figurines et tous les accessoires sont préparés, le tournage est beaucoup plus facile et rapide, car les participant(e)s ne doivent pas s'interrompre tout le temps. L'enseignant(e) doit avoir confiance en les participant(e)s et leurs idées.

Cependant, il/elle peut garder l'heure à l'œil et faire remarquer aux participant(e)s que la moitié du temps s'est déjà écoulée ou qu'il leur reste encore une heure. En général, tout le monde travaille de façon très concentrée sur son projet et ne voit pas le temps passer. Bien sûr, il est toujours possible de créer ou de modifier des objets pour le film pendant le tournage et de compléter l'histoire.

Dans un atelier de courte durée, il y a aussi des participant(e)s qui ont tout de suite une idée concrète, pour laquelle ils/elles n'ont pas besoin de grand-chose (deux à trois figurines) et qui souhaitent commencer le tournage tout de suite. Ils/elles ne se soucient généralement guère de l'arrière-plan et du décor. Il ne faut pas freiner ces participant(e)s, car cela entraverait leur motivation et leur enthousiasme. Très souvent, ils/elles terminent le film plus rapidement que les autres, parce qu'ils/elles ont commencé à tourner beaucoup plus tôt. Cependant, l'expérience a montré que ces participant(e)s en profitent souvent pour parfaire les détails ou travailler de façon intensive sur la réalisation ou le son ou pour refaire une scène et améliorer les détails. Certains participant(e)s aident leurs camarades avec leur projet.

Étape 3 - Le tournage :

À ce moment au plus tard, l'enseignant(e) et les participant(e)s doivent ouvrir l'application sur le smartphone et discuter des fonctions, si nécessaire. Si les participant(e)s ont déjà téléchargé l'application chez eux/elles, il se peut qu'ils/elles en connaissent déjà les fonctions. Étant donné que l'utilisation est très intuitive, les enfants et les jeunes comprennent généralement très vite le fonctionnement de l'application.

Le décor est mis en place, le matériel et les figurines sont prêts. Le smartphone est fixé au trépied dans le bon angle et le plan d'image choisi est visible dans l'application. Les participant(e)s commencent à prendre des photos et à déplacer successivement les figurines.

L'enseignant(e) peut faire un petit tour et demander à chaque groupe ou à l'ensemble des participant(e)s si tout va bien. L'une des fonctions les plus utiles de l'application « Stop Motion Studio » est la fonction de fondu, qui permet de superposer la dernière photo prise et le plan d'image actuel. Elle permet d'identifier tout de suite les modifications sur la nouvelle image et de corriger des détails le cas échéant. Cette fonction se commande à l'aide d'un curseur qui se trouve sur le bord gauche de l'écran. Si les participant(e)s n'ont pas encore découvert cette fonction, l'enseignant(e) peut la leur montrer, car elle peut leur faciliter sensiblement le travail.

Concernant les questions des participant(e)s, il est possible de s'orienter aux principes suivants :

1. Pour les questions techniques, l'enseignant(e) et les participant(e)s essaient de résoudre le problème ensemble. Souvent, les participant(e)s n'osent pas tester des boutons qu'ils/elles ne connaissent pas s'ils/elles ont déjà commencé le film. L'enseignant(e) peut montrer comment réaliser une copie de sauvegarde du film et comment passer du mode d'essai au film, et inversement. Cela permet aux participant(e)s d'explorer l'application sans risquer de perdre le film.
2. Les participant(e)s doivent répondre eux/elles-mêmes aux questions en rapport avec le contenu ou la créativité. En aucun cas, l'enseignant(e) ne doit spécifier de contenu devant ensuite être mis en œuvre ! Cela gênerait une phase importante du processus artistique.
3. Il est toutefois possible d'inviter les participant(e)s à répondre eux/elles-mêmes à leurs questions en posant des questions :
 - De quelles possibilités disposes-tu pour mettre en œuvre ton idée ?
 - De quoi as-tu besoin pour continuer à travailler ?
 - Comment peux-tu y parvenir avec les ressources dont tu disposes ?
4. Il est parfois nécessaire de faire des déclarations claires :
 - « Je ne connais malheureusement pas la suite de ton film. Mais en voyant ce que tu as fait jusqu'à présent, je suis convaincu(e) qu'une bonne idée te viendra bientôt. Peut-être qu'une petite pause te ferait du bien ! »

Il y a aussi des participant(e)s qui manquent d'inspiration. Si c'est le cas dès le début, l'enseignant(e) peut demander à ces enfants ou jeunes de passer en revue le matériel et de réfléchir à ce qu'ils/elles pourraient en faire. Si les participant(e)s n'arrivent plus à avancer en plein tournage, l'enseignant(e) peut les inviter à faire une petite pause. Le tournage exige beaucoup de concentration. Lorsque les participant(e)s font une pause, ils/elles mangent et boivent souvent quelque chose, puis ils/elles se promènent un peu et regardent ce que font les autres. En général, des idées leur viennent à ce moment-là et, après la pause, ils/elles continuent à travailler de façon motivée et autonome. Les pauses sont normales et nécessaires dans un processus créatif.

Étape 4 - Finalisation :

Lorsque l'on réalise un film en quatre heures dans le cadre d'un atelier qui se déroule sur une journée, l'accent est mis sur l'image et non pas sur le son – sauf s'il s'agit d'un clip vidéo ou d'un film portant sur les bruits, la musique ou les sons. La plupart des participant(e)s parviennent dans ce laps de temps à enregistrer une piste sonore pour leur film. Mais ceux/celles qui souhaitent filmer plus longtemps ne sont pas obligé(e)s d'en enregistrer une. Il en va de même pour le titre ou le générique. Les participant(e)s qui ont le temps peuvent ajouter un titre et un générique, mais ceux/celles qui préfèrent se concentrer sur le film peuvent laisser ces éléments de côté. Il y a toujours des gens qui terminent plus vite que d'autres. Trente minutes avant la fin, l'enseignant(e) peut faire un tour et signaler aux participant(e)s qu'ils/elles devront déposer leur film au plus tard dans 25 minutes. Lorsque les premiers participant(e)s ont terminé, l'enseignant(e) peut commencer à enregistrer les films sur un disque dur. Si les participant(e)s ont travaillé avec leur propre smartphone, l'enseignant(e) sera confronté(e) à différents systèmes d'exploitation (probablement iOS et Android, et éventuellement Windows). Il existe des applications qui permettent de partager des fichiers entre les différents systèmes d'exploitation, mais il faut les télécharger sur les terminaux respectifs. Cependant, l'enseignant(e) peut également apporter des câbles pour les différents smartphones. Si un(e) participant(e) n'a pas terminé son film, l'enseignant(e) sauvegarde le film inachevé. L'atelier est axé sur le processus, ce qui signifie que l'accent est davantage mis sur la création artistique, la conception de médias et l'action créative que sur le produit fini. Il est important de mettre en valeur chaque film produit et le travail qui y est associé. Il est possible de procéder à une séance de feedback.

Les participant(e)s doivent avoir la possibilité d'évaluer eux-mêmes leur travail et ne doivent pas se contenter d'évaluations externes. Chaque œuvre doit être examinée de façon bienveillante dans l'espace protégé du groupe et être reconnue dans son intégralité.

Pour clôturer l'atelier en beauté, il est judicieux de visionner sur une grande toile de projection l'ensemble des films avec les participant(e)s à l'aide d'un vidéoprojecteur. Si les participant(e)s ont apporté une clé USB, ils/elles peuvent sauvegarder tous les films réalisés dessus.

Sujets :

Un atelier sur la vidéo « stop-motion » se prête très bien pour aborder une panoplie de sujets en rapport avec les nouveaux médias. Il est possible d'introduire le sujet en question au début, à la fin ou même pendant une pause (même si l'expérience montre que les participant(e)s préfèrent faire des pauses à leur propre rythme. Ici, il faut veiller à ce qu'une pause commune ne vienne pas interrompre le flux de travail de certain(e)s participant(e)s.)

Voici quelques propositions de sujets :

- Qu'est-ce que les nouveaux médias et à quoi servent-ils ?
- Qui utilise les nouveaux médias ?
- Quelles applications connais-tu et utilises-tu ?
- Que consultes-tu sur Internet ?
- Qu'est-ce qui te plaît particulièrement lorsque tu visionnes des vidéos sur Internet, YouTube ou TikTok ?
Y a-t-il des choses que tu n'aimes pas ?
- Comment as-tu vécu cette expérience pendant laquelle tu as produit ton propre film ?
- Que signifie la créativité pour toi ?