

Stop Motion

L'histoire du Stop Motion

C'est en **1908** que le premier court-métrage en **Stop Motion** a vu le jour : *Les Allumettes animées* d'Emile Cohl. Quelques années plus tard, c'est le cinéaste Willis O'Brien qui a utilisé cette technique pour réaliser certains des effets spéciaux de *King Kong* (1933) et du *Monde Perdu* (1925). En 1938, le **Stop Motion** franchit un nouveau pas. La réalisation Jean Painlevé et le sculpteur René Bertrand s'associent pour créer un court-métrage réalisé entièrement en pâte à modeler. On précisera, au passage, que cette technique a inspiré bien plus tard le créateur de *Wallace & Gromit*.

Si le **Stop Motion** a pendant longtemps été l'apanage des réalisateurs / cinéastes / créateurs amateurs, il a tout-de-même trouvé sa place dans le cinéma traditionnel. On peut ainsi citer *Les Noces Funèbres* de Tim Burton, *L'Etrange Noël de Monsieur Jack* ou encore *Coraline*.

D'une manière plus globale, le **Stop Motion** peut mettre en scène des êtres humains, des animaux, des dessins, des marionnettes, des figurines en pâte à modeler et n'importe quel autre objet de votre choix.

Le fonctionnement du Stop Motion

Globalement, le principe du **Stop Motion** est de créer un mouvement à partir d'éléments immobiles. Il s'agit donc de photographier toutes les images d'une scène et de les faire défiler à une certaine vitesse afin de leur donner une impression de mouvement. Le concept est assez proche des dessins animés, mais il possède également ses propres caractéristiques, comme nous allons le voir tout au long de cet article.

Attention tout-de-même car si le **Stop Motion** convient tout-à-fait pour « filmer » des plans fixes, il est nécessaire d'utiliser une autre technique pour les scènes plus rapide. Cette dernière, qui porte le nom de Go Motion, consiste à bouger légèrement les éléments dynamiques entre chaque prise de vue. Le résultat est simple, les scènes sont du coup beaucoup plus fluides et nettement moins saccadées.

Les contraintes techniques du Stop Motion

Le Stop Motion exigeant une prise de vue entre chaque image, il est bien entendu nécessaire d'avoir en sa possession un appareil photo numérique (APN, Bridge ou Reflex). Évidemment, ce dernier devra rester immobile durant vos prises de vue et il faudra également faire en sorte que la lumière ambiante reste la même (Nda : Enfin tout dépend de votre composition, bien sûr). A noter que ce dernier point est sans doute le plus difficile à mettre en œuvre, surtout chez soi. Cela dit, il existe désormais des studios photo portables qui sont assez bon marché (comptez 50€ environ).

De la même manière, pour travailler vos images, il vous faudra un logiciel dédié. Là encore, il en existe un certain nombre, on peut citer [Stop Motion Animator](#) (Windows / gratuit), [Monkey Jam](#) (Windows / gratuit), [Stop Motion Pro](#) (Windows / à partir de 250€), [Dragon Stop Motion](#) (Mac OS / à partir de 200€) ou encore [StopMotion](#) (Linux / gratuit). Attention tout-de-même parce que tous ces logiciels ne vous permettront pas forcément d'ajouter une bande son à votre court-métrage. Il vous faudra donc peut-être opter pour un logiciel de montage [vidéo](#) en plus.

Quelques exemples de Stop Motion

En la matière, les exemples ne manquent pas. Il suffit de fouiner un peu sur **YouTube** ou **Dailymotion** pour en trouver un certain nombre. Cela dit, les vidéos qui suivent vous permettront de vous rendre compte de ce qu'il est possible de faire en utilisant cette technique d'animation.

- Il est nécessaire d'utiliser un logiciel transformant la collection d'images fixes en film vidéo ; divers logiciels existent et permettent éventuellement le recadrage et le traitement (luminosité, teinte) de l'ensemble. Certains logiciels (le logiciel libre Stopmotion, gratuit Monkey Jam, ou gratuit comme Framed pour Mac, ou le logiciel assez onéreux Stopmotion pro, par exemple) permettent d'obtenir directement un fichier vidéo (AVI, MOV...) après la capture image par image. Si l'on doit retravailler les images (par exemple effectuer une incrustation sur fond vert ou bleu), il est préférable de conserver les images numérotées ou de compiler ces images en un fichier vidéo non ou peu compressé (DV, MJPEG...),

- Aucune ombre ou apparitions de vos mains non-voulus
- Fluidité parfaite
- Mouvement très réalistes
- Super décors
- Une bande son parfaite
- Un bon scénario

On peut aussi faire une vidéo des objets et personnages sur un fond bleu, et la monter informatiquement sur l'image qui représente le décor, un peut comme un calque sous Photoshop.

Nombre de photos

Pour du PAL et du NSTC il faut respectivement 25 et 30 images par seconde, soit 1500 ou 1800 photos pour une minute. Un rythme de 12 ou 15 images par secondes est suffisant, mais 25 images par secondes garantissent une fluidité maximum.

le nombre de vue croissant rapidement avec la durée d'une séquence (250 images pour 10 secondes de film), il est inutile d'utiliser une trop grande définition : elle sera réduite lors du passage au format vidéo.

<http://festival.inattendu.org/-Capture-montage-video-> propose une sélection de logiciels.

Le morphing vous aide ! Si le film est saccadé, c'est qu'il manque des photos entre les prises. Il ne reste plus qu'à refaire les prises de vues manquantes, ce qui est assez difficile. Une solution consiste à utiliser un logiciel de morphing qui fera la transition entre deux photos.

Technique du fond bleu

Pour intégrer un personnage dans un décor extérieur, il existe la technique du fond bleu. Elle est aussi pratique pour dissocier la prise de vue de sujets présents sur une même scène. Elle consiste à prendre les photos sur un fond bleu et en faire une vidéo, puis de superposer cette vidéo à une image fixe ou une autre vidéo, la couleur bleu étant discriminée par le logiciel de montage (ex: Adobe

After Effect). Les objets ne doivent pas contenir de couleur proche de la couleur du fond.

Matériel : Pour le fond bleu (ou autre couleur), on peut utiliser des chemises cartonnées, des feuilles A3 type Canson, ou un tissu bien repassé. Si la surface du fond n'est pas homogène en terme de grain, il suffit de l'éloigner du sujet et faire la mise au point sur le sujet, ainsi il y aura un flou sur le fond qui le lissera à la prise de vue. Par contre il faut que le fond soit bien homogène en terme de couleur et d'éclairage.