

Dossier pédagogique pour l'atelier **Stop Motion** (CreaCode Club)

Public	9-12 ans
Auteurs	Romain Sandoz et Alexandre Pinault
Révisions et adaptation	Romain Sandoz et Alexandre Pinault
Dernière édition	26.05.2023
Durée de l'atelier	3H30 pause incluse - prévoir un goûter

Objectifs pédagogiques

1. Comprendre ce qu'est le stop motion, le définir au mieux et faire la différence avec une animation classique 2D ou 3D.
2. Expérimenter et observer des techniques d'animation 2D.
3. Comprendre les techniques de base de l'animation et les appliquer dans des exercices.
4. Explorer le fonctionnement du storytelling et l'appliquer à son propre scénario de stop motion.
5. Expérimenter les compétences techniques nécessaires à la création de son court-métrage de stop motion.



Jeux d'attente et de onboarding	4
Temps : selon avance des participants	4
Accroche	5
Temps : 5 minutes maximum	5
Attention au matériel, règles de conduite et qualités	5
Les origines du stop-motion	6
Temps total : 30 minutes	6
Préparation et matériel nécessaire : Phénakistiscope (1 par groupe de 3 participants) et si nécessaire un miroir (selon le type de matériel préparé). Préparer autant de flipbooks que de participants.	6
Pour les flipbooks : pensez à imprimer plusieurs fois les séquences d'images pour assurer une animation suffisamment longue. Attention à ne pas imprimer sur un papier trop épais et faire des essais à l'avance.	6
1. Définition - 5 minutes (diapositive 5 et 6)	6
Définition Larousse (diapositive 7 et 8 masquée)	7
2. Vers le tangible - environ 20-25 minutes	7
Flipbook ou folioscope - 10 min max	7
Phénakistiscope - 10 min	8
Les différents types de stop motion	10
Temps : 15 minutes maximum	10
1. Claymotion - Pâte à modeler	11
2. Pixilation - Vraies personnes et éléments de vie réelle	11
3. Cut out - Papier découpé	11
La maîtrise de l'histoire	12
Temps : 40 minutes	12
1. Votre objet favoris // Cadavre exquis - 15-20min	12
ALTERNATIVE 1 - Un objet par participant	12
ALTERNATIVE 2 - Cadavre exquis (kind of)	13
2. Activité de décomposition d'une histoire - 15 minutes	14
3. Un canvas pour une histoire - 10 minutes	15
Cheat sheet émotions - 5 minutes	17
De la pratique dans les jambes	18
Temps : 45 minutes maximum	18
Exercices	18
Les principes de l'animation	20
Exemple de marche	20
Exercice pratique 1 : Easing	21
Exercice 2 - Morphing	21
Exercice 3 - Rebond (semi-libre)	22
Pause	22
Réalisation	23
Temps : 60 à 75 minutes	23
1. Recommandations	23
Choix éléments d'une scène	23
Animations élémentaires	23
Création des personnages	23
Représentation des émotions	23
2. Export	23
3. Sound design	23

Jeux d'attente et de onboarding

Temps : selon avance des participants

Certains enfants arrivent plus tôt, d'autres arrivent en retard. Plutôt que de se regarder dans le blanc des yeux, nous pouvons proposer des activités communes et simples en liens avec le stop motion.

1. Préparer un set-up avec un smartphone ou une tablette et une scenette prête à l'emploi et montrer que n'importe qui avec un smartphone peut faire une base de stop motion.
2. Alternative : préparer un setup complémentaire avec du matériel prêt à l'utilisation pour permettre à chaque participant de tester le logiciel et surtout découvrir les limitations techniques et théoriques pour créer des mouvements ou animations adéquates (ce qui justifie grandement les exercices pratiques plus tard dans l'atelier)
3. Proposer de dessiner des cases pour faire son flip-book
4. Proposer un exercice de scénarisation avec un cadavre exquis (un aspect très utile pour préparer à la création de scénario plus tard dans l'atelier)
5. Présenter et commenter des court-métrages de stop-motion ou en diffuser de manière récréative pour détendre l'atmosphère. Cela peut autant permettre de rire ensemble et de créer des affinités passives que de sensibiliser à des techniques difficiles à mettre en oeuvre qui seront abordées dans la sections sur les différents types de stop-motion.



Accroche

Temps : 5 minutes maximum

Attention au matériel, règles de conduite et qualités

Deux raisons font qu'il est interdit de courir dans tous les sens ou d'avoir des mouvements brusques :

- Le matériel est potentiellement fragile et coûteux
- L'art du stop-motion exige beaucoup de précision, le moindre déplacement involontaire de trépied ou de caméra peut avoir des conséquences sur le déroulement de la réalisation.

Voici les ingrédients utiles pour cet atelier afin de réaliser une vidéo de stop-motion :

- Créativité
- Patience
- Rigueur
- Travail de groupe (de 2 à 3 participant.e.s)



Les origines du stop-motion

Temps total : 30 minutes

Préparation et matériel nécessaire : Phénakistiscope (1 par groupe de 3 participants) et si nécessaire un miroir (selon le type de matériel préparé).
Préparer autant de flipbooks que de participants.

Pour les flipbooks : pensez à imprimer plusieurs fois les séquences d'images pour assurer une animation suffisamment longue. Attention à ne pas imprimer sur un papier trop épais et faire des essais à l'avance.

 [Impression de phénakistiscope](#) 

 [Impression de flipbooks](#) 

Objectifs pédagogiques :

- Pousser les participants à se questionner sur le sens de l'utilisation stop motion
- Explorer les origines au travers d'éléments tangibles
- Sensibiliser aux concepts de mouvement, cadence d'image, vitesse

1. Définition - 5 minutes (diapositive 5 et 6)

Déroulement : demander aux participants ce qu'est pour eux le stop-motion, sa signification et son origine. Il est possible notamment de leur donner la définition suivante et les faire réfléchir sur les mots en gras.

C'est ce dont il s'agit lorsqu'on parle de "Stop-motion" :

Stop = Image figée, qui ne bouge pas

Motion = De l'anglais, mouvement

Donc, des images figées qui créent du mouvement, une action, un déplacement ! Le stop motion est donc une technique d'animation. Le but de l'animation, c'est de donner l'illusion du mouvement.

Définition Larousse (**diapositive 7 et 8 masquée**)

Technique d'enregistrement utilisée dans le cinéma d'animation, qui consiste à **mettre en mouvement** une **série d'images fixes** par le déplacement imperceptible, à chaque prise de vues, des objets ou des personnages présents dans la scène. (On dit aussi *animation en volume* ou *animation image par image*.)

2. Vers le tangible - environ 20-25 minutes

(Diapositives 9 à 13)

Poser les questions suivantes pour amorcer cette partie. Attention, cela peut facilement perdre les participants.

→ Est-ce que vous avez déjà pu expérimenter de l'animation en dehors d'un écran ou d'un projecteur c'est-à-dire dans la vraie vie ?

→ Quand est-ce que des images figées (par exemples des dessins) peuvent donner une impression de mouvement dans la réalité", comme sur du papier (par exemple) ?

→ A quel moment une illustration ou un dessin sur papier peut donner une illusion de mouvement ?

Flipbook ou folioscope - 10 min max

Déroulement :

- Donner à chaque enfant un flipbook qu'ils pourront consulter pendant l'explication.
- Les inciter à les faire passer à leur voisin ou voisine une fois qu'ils l'ont expérimenté
- Leur proposer de faire défiler plus ou moins lentement et leur demander quelle est la conséquence sur la perception de l'animation (ralentissement et accélération)
- Pour les flipbook très ou trop court, leur demander ce qui aurait permis d'avoir une animation plus longue (plus d'images)

Définition : un flip book est une réunion d'images assemblées destinée à être feuilletée pour donner une impression de mouvement et créer une séquence animée à partir d'un simple petit livre et sans l'aide d'une machine.

En allemand, on parle de Lebenden Photographien ou Abblätterbuch (livre à feuilleter en français) mais je préfère certainement le terme Daumenkino : « le cinéma avec le pouce ». source : [Historique des Flip books](#)

On appelle également cela des "feuilleteurs" ou des cinématographes de poche. Cela rentrait dans les catégorie des jouets, tout comme le Phénakistiscope dont Baudelaire traite dans son "[Charles Baudelaire : Morale du joujou \(bmlisieux.com\)](#)"



source : [Jouets d'optique - Jouets Anciens de Collection](#)

Phénakistiscope - 10 min

Déroulement :

- Donner une brève définition / origine de l'appareil pendant sa mise en place
- Chaque mentor prend un phénakistiscope et le place sur un support.
- Prévoir un phénakistiscope par 3 participants.
- Inviter les enfants à faire la queue pour regarder un des appareils.
- Lorsque les 3 enfants ont observé l'animation les inviter à faire la queue vers un deuxième post.
- Terminer en posant la question sur l'existence d'autres techniques

Inventé en 1832 par le belge Joseph Plateau, on peut considérer que le phénakistiscope est le premier objet ayant permis de faire "bouger une image". Il s'agit donc un des premiers objets à véritablement donner une illusion de mouvement.

Pour percevoir le mouvement, il existe deux méthodes, soit une première avec des obturateurs (système avec tige) soit le spectateur se place en face d'un miroir et met

ses yeux au niveau des fentes du disque, du côté opposé aux dessins. Il faut ensuite faire tourner le carton. Les fentes servent d'obturateur en ne laissant apparaître l'image reflétée dans le miroir qu'un très court instant. (Wikipedia)

L'observateur doit faire tourner le disque à "**bonne vitesse**" tout en observant les images à **travers une fente**. Une image animée, tournant en boucle, apparaît alors derrière la fente. → On sensibilise déjà à la notion d'images par seconde (un minimum d'images pour donner l'illusion d'animation)

Ressources complémentaires :

[Défidéfous#9 : Résultats \(fousdanim.org\)](#)

https://drive.google.com/file/d/1KZW0AQ3ljOnfBoQmwZ6REVFv10Fvqlav/view?usp=share_link

Autres techniques d'animation : le Thaumatrope et Zootrope (puis plus tard le praxinoscope).

[Zootrope | Parlons sciences](#) (en particulier "explorer les concepts")

[Atelier du Film Animation - Fiche 10 - Le Zootrope.pdf \(cinematheque-nice.com\)](#)

[Jeune public atelier du film d'animation - Cinémathèque de Nice \(cinematheque-nice.com\)](#)

Les différents types de stop motion

Temps : 15 minutes maximum

Objectifs pédagogiques :

- Donner du contexte visuel soutenant les types d'animation en stop motion
- Faire prendre conscience du travail que demande de grands long-métrages ou juste certaines scènes
- Rassurer en montrant qu'il est possible d'avoir sur une scène courte un bel effet
- Inspirer et offrir un premier cadre pour la création de leur scénario et technique
- Préparer à travailler en "vue de dessus" d'un point de vue technique

Préparation :

- S'assurer du bon fonctionnement des vidéos
- Regarder au préalable les vidéos et bien saisir les limitations ou difficultés qu'elles impliquent

Déroulement :

- Montrer et commenter différents court-métrages
- Sensibiliser les enfants aux techniques d'animation et à la potentielle difficulté de certains aspects du stop motion.

Aspects Techniques : Afin de simplifier le workflow, le positionnement des caméras est en vue de dessus, pour éviter notamment des effets de gestion de l'espace et de la profondeur de champ (3D) qui peuvent être complexes à maîtriser en un si court délai. Par conséquent, les exemples ci-dessous proposent d'explorer les possibilités qu'offrent la prise de vue "de-dessus".

1. Claymotion - Pâte à modeler

Exemple behind the scene : [How Claymation Movies Are Made | Movies Insider - YouTube](#)

Exemple simple : réalisation 2022 en atelier

2. Pixilation - Vraies personnes et éléments de vie réelle

Publicité : [Target Dreaming Girl Commercial - YouTube](#)

Exemple varié : [Stop Motion Tutorial: Pixilation--Animation in the Real World! - YouTube](#)

Utilisation variée, ainsi que pour les premiers effets spéciaux, accessible mais combine souvent plusieurs techniques et a besoin d'acteurs.trices et de place. Cependant, ces effets fonctionnent particulièrement bien avec des personnes allongées sur le sol et une caméra qui prend les clichés depuis "au-dessus". Les participants peuvent donc tout à fait utiliser et intégrer leurs mains dans leur court-métrage. La main peut ainsi devenir un personnage à part entière.

3. Cut out - Papier découpé

Simple (plus ou moins) : sensibiliser au fait que des mouvements trop compliqués peuvent impliquer la création de modèle complexes et donc long à animer (exemple du personnage diapo 20)

[Usual Hero - a paper cut-out stopmotion animation - YouTube](#)

["Coco" - Paper Cut Out Animation - YouTube](#)

Etudes de cas pour mentor

Variation silhouette (diapo cachée)

[Silhouette Animation - Short Film by Janne Marete Grødum - YouTube](#)

Avec systèmes de liens (diapo cachée)

["Tease"- paper cut out animation \(Camosun College Film and Animation\) - YouTube](#)

Breakthrough

[Cutting out the Waste | 2021 D&AD New Blood Winner | giffgaff | D&AD \(dandad.org\)](#)

[Yuval and Merav – Animation Home cut out animation - Yuval and Merav - Animation Home](#)

La maîtrise de l'histoire

Temps : 40 minutes

1. Votre objet favoris // Cadavre exquis - 15-20min

Objectifs pédagogiques :

- Se présenter un peu plus personnellement avant le travail de groupe
- S'inspirer (piocher des idées) pour le storytelling
- Se préparer mentalement à imaginer une histoire
- Comprendre le fonctionnement d'une scène (et rendre attentif sur la courte durée de l'animation)
-

ALTERNATIVE POSSIBLE AVEC CADAVRE EXQUIS

Préparation et matériel nécessaire : De quoi prendre des notes de mots clefs que pourraient partager les participants. Imprimer et préparer les canvas storytelling des mentors, soit deux pages par groupe. Imprimer et préparer les "cartes émotions", un set par groupe.

 [Impression du canvas de storytelling](#) 

 [Impression des cartes émotions](#) 

Déroulement :

- Proposer une des deux alternatives d'inspiration de scénario pour enfants
- Expliquer le fonctionnement d'une scène
- Faire des groupes de deux enfants si cela n'a pas encore été fait
- Démontrer la relation entre émotion et mouvements et le fonctionnement des cartes émotions.
- Distribuer les cartes émotions aux enfants
- Chaque mentor peut prendre des canvas de storytelling et les compléter selon ce que proposent les enfants
- Les mentors restent guides de cette étape et font si nécessaire les dessins et complètent eux-même le canvas. *Une complétion par les enfants fait perdre trop de temps.*

ALTERNATIVE 1 - Un objet par participant

Chaque participant.e a amené un objet de petite taille, de préférence qui tient dans la main, avec lequel il partage un souvenir ou une image qui lui est propre ou lui tient à cœur. Chaque participant présente son objet et son histoire. L'animateur peut noter des mots clefs caractéristiques de storytelling pour en expliquer l'utilité par la suite.

Attention : Les participants risquent d'être plus enclins à vouloir utiliser leur objet pendant le court-métrage, ce qui peut poser plusieurs problèmes.

→ Cela peut fortement influencer sur le scénario sans satisfaire tous les participants (en particulier si un groupe de 3 ou plus doit exceptionnellement se former).

→ L'objet peut mal s'intégrer avec la vue de dessus. Les petites voitures, les légos, les personnages articulés, même s'ils proposent des avantages pour les mouvements, exigent de trouver des solutions pour les maintenir sur la table / la feuille ou le fond utilisé pour le stop motion.

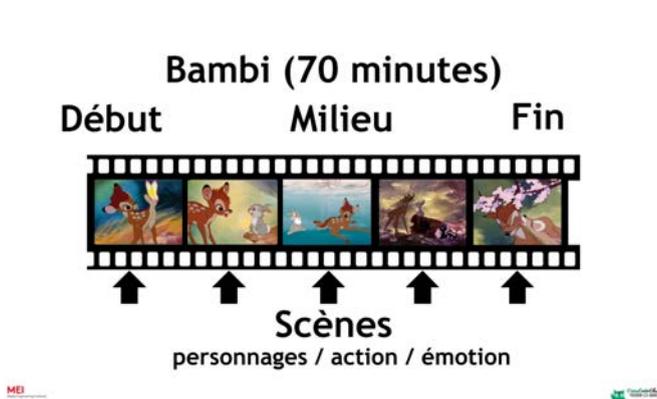
ALTERNATIVE 2 - Cadavre exquis (kind of)

Chaque participant prend une portion de feuille. Ils notent tous une phrase qui s'étend sur deux lignes. Ils replient la feuille sur la première ligne pour ne laisser que la seconde visible. Ils donnent la feuille à leur voisin de droite. Ce dernier complète la phrase ou en écrit le début d'une nouvelle. Il remplit à son tour le papier sur la phase précédente et donne à son voisin ainsi de suite. Les participants peuvent terminer leur phrase par une transition tel que "c'est alors", "mais ensuite", "finalement" etc. Le mentor récupère par la suite les feuilles et en lis quelques-unes. Cela peut permettre d'identifier des éléments tels que les péripéties, l'enchevêtrement d'événements, la place des personnages etc.

2. Activité de décomposition d'une histoire - 15 minutes

Rappel objectif pédagogique : sensibiliser les enfants aux étapes à venir de construction d'histoire.

Diapositives 27 à 31



Une histoire est constituée d'un **début**, d'un **milieu** et d'une **fin**. Différents aléas ou **péripéties** permettent de couvrir toute l'histoire. Nous prenons ici l'exemple du film de Disney **Bambi**. Notre histoire est composée de **personnages** qui auront différentes **actions et interactions** et dont les **émotions** évoluent au cours de l'histoire.

Une histoire est composée de plusieurs **scènes**. Ce sont des parties du films qui en général sont elles-mêmes caractérisées par un début, un milieu et une fin.



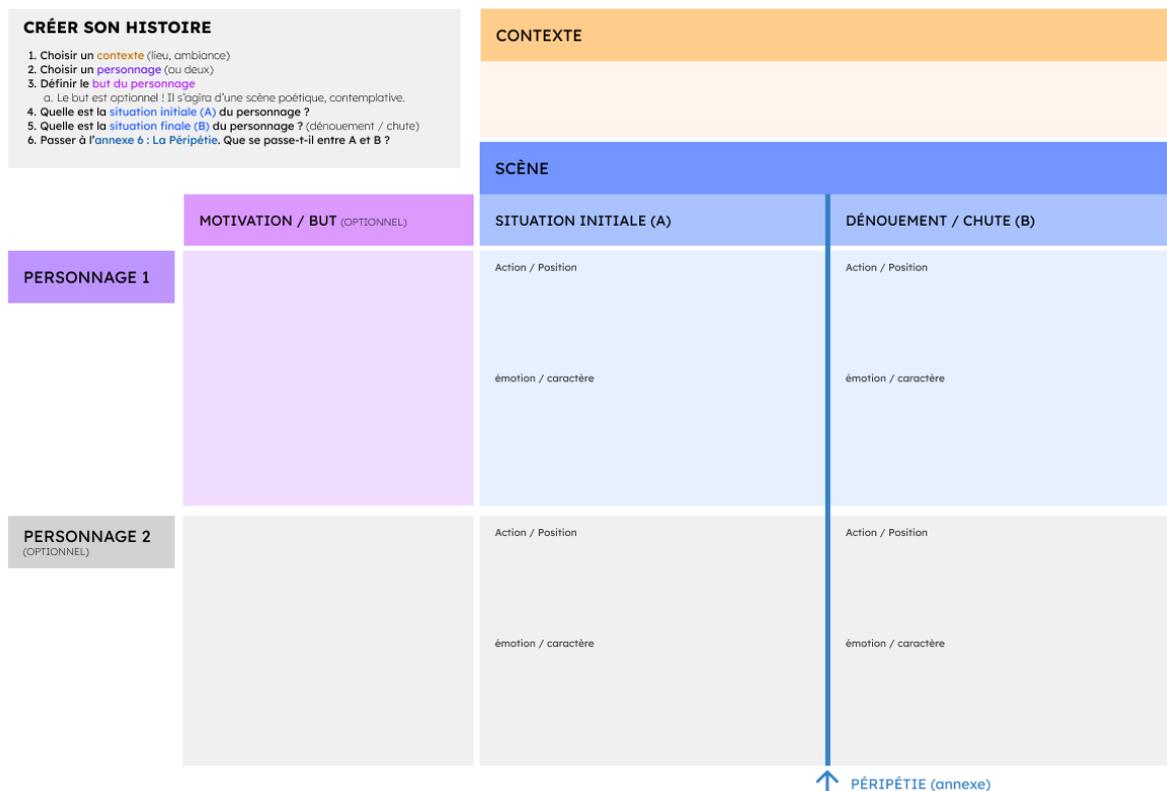
Comme nous pouvons le voir dans l'exemple de la scène "Panpan tombe amoureux", nous partons d'un **stade initial**, dans lequel chaque personnage a ses propres intentions et émotions. Puis des **péripéties** ou aléas se produisent (la lapine charme son homologue), causant des réactions ou ayant des conséquences (Panpan s'arrête), changeant **l'émotion** d'un personnage, pour emmener sur une **chute** (Panpan tombe amoureux).

3. Un canvas pour une histoire - 10 minutes

[Impression du canvas de storytelling](#)

Il n'est pas nécessaire de présenter le fonctionnement du canvas de storytelling, car c'est un outil pour les mentors.

Nous allons limiter chaque histoire à un voire deux personnages, le deuxième étant optionnel. Chaque personnage a ses propres motivations ou son but qui vont guider votre histoire. Rappelons qu'il s'agit d'une histoire courte et plus précisément de ce que l'on appelle une scène. On a un début, un milieu, une fin. On commence donc avec une scène initiale, caractérisée par une situation de départ, un état émotionnel, une position sur l'image. On termine avec le dénouement ou la chute, qui impliquent un changement dans ces différents paramètres. Il se peut parfois dans un scénario dit "cyclique" que ces paramètres soient identiques à la situation initiale mais ce modèle moins classique implique une grande maîtrise des péripéties. Les péripéties sont les éléments qui vont se dérouler entre la situation initiale et la chute.



PÉRIPÉTIE

1. Quelles sont les situations "clés" de l'histoire ? Comment et où les personnages évoluent ?
2. Y a-t-il des nouveaux éléments qui entrent en scène ? D'autres qui disparaissent ?
3. Décomposez votre scène en plusieurs écran : Dessinez ce à quoi ça va ressembler !
4. Pour chaque écran, listez les éléments dont vous aurez besoin.

Accessoires / Personnages / Décors			
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Nous proposons 5 cases maximum à remplir aux mentors avec les enfants. Ces cases sont également l'opportunité de dessiner très sommairement leur scénario afin d'avoir un embryon de storyboard. Ces deux éléments combinés, scripts et storyboard, seront essentiels pour leur permettre d'avoir un suivi de leur projet, de s'assurer d'avoir toutes les scènes, mais également d'identifier leurs difficultés ou se préparer à réaliser ou atteindre certains types de mouvements/positions.

Notons qu'il est également possible que le personnage n'ait pas d'objectif, auquel cas il est possible de faire un film plus "contemplatif", "esthétique".

Il est important d'encadrer au mieux les participants pour éviter que cette étape ne prenne trop de temps. Toujours ramener les réflexion sur la pertinence / importance de leur idée par rapport à leur histoire. Pensez à toujours valoriser les nouvelles idées, en restant dans une mentalité "oui et", tout en étant présent pour remettre les pieds sur terre.

Cheat sheet émotions - 5 minutes

Une série de 6 cartes émotions ont été créées pour les pannes d'inspiration ou pour permettre d'associer un type de mouvement ou une intention visuelle avec une émotion. Leur utilisation peut se faire en parallèle de la complétion des canvas par les mentors. Ils sont donc autant à utiliser par des mentors que des enfants.

Il faut toujours garder en tête : comment reproduire ces émotions visuellement avec un minimum d'efforts.

De la pratique dans les jambes

Temps : 45 minutes maximum

Exercices

Préparation et matériel nécessaire : Les 3 canvas A3 qui seront utilisés pour initier aux mouvements avec les différentes pièces (normalement tout est sous forme de kit). Pour simplifier et rendre cette étape plus efficace, des patrons sont à disposition des participants (ou chablon) sur lesquels des pièces vont se placer sur des placeholders spécifiques.

Il est conseillé d'imprimer ces canvas en quantité suffisante, à savoir le nombre de groupes + 3.

Informations sur l'utilisation du logiciel DragonFrame : nous vous invitons à consulter [les tutoriels particulièrement accessibles et en anglais sur le site officiel](#)

Vous pouvez également consulter ces [tutoriels avec sous-titres français sur leur chaine YouTube](#)

 [Impression des chablon](#) 

 [Démonstration des résultats attendus](#) 

Objectifs :

- Se familiariser avec le logiciel et le matériel
- Comprendre la composition d'un mouvement complexe tel que la marche, notamment combien d'images sont nécessaire pour "comprendre" un mouvement
- Intégrer certains des principes d'animation
- Expérimenter le déplacement d'une forme simple d'un point A à B en appliquant différents principes d'animation
- Comprendre et expérimenter des émotions au travers de formes grâce à des mouvements simples (en s'aidant notamment de la section précédente)

Déroulement : Pour chaque principe, les enfants auront alors environ 10 minutes par exercice pour le reproduire encadrés par un mentor.

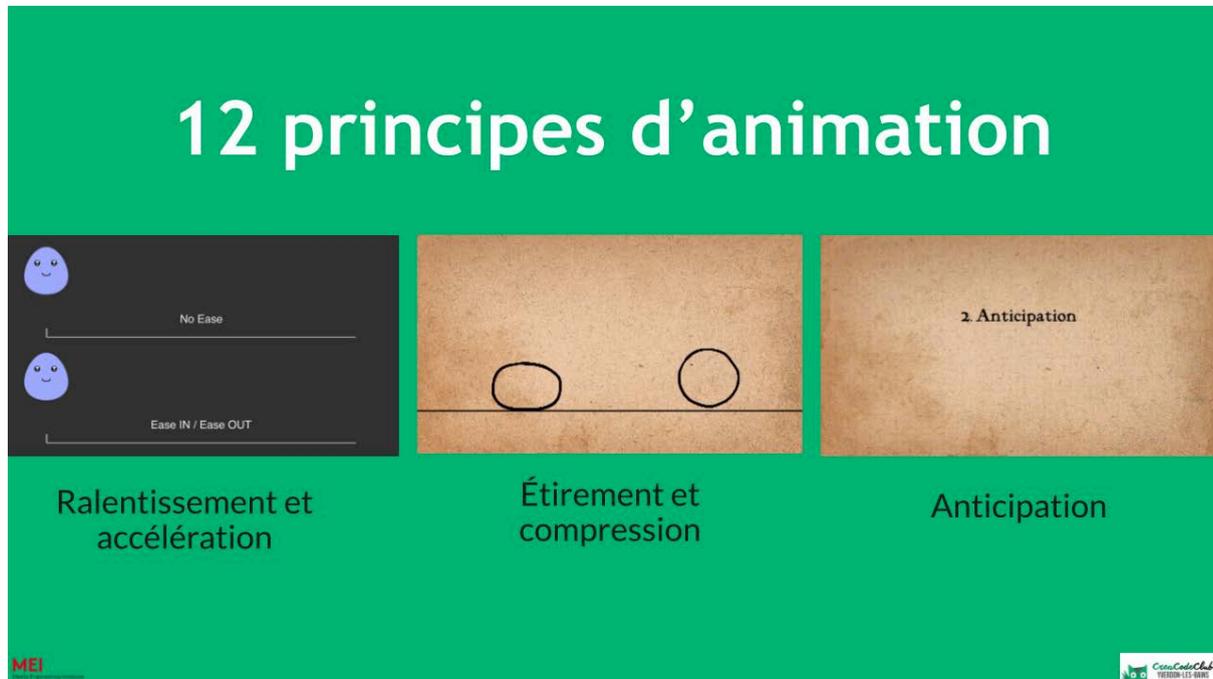
- C'est le/la mentor qui règle l'appareil photo !
- Montrer le pad dragonframe, quel bouton prend une image, quel bouton permet de prévisualiser
- Montrer le concept de pelure d'oignon pour voir les images précédentes
- Attention aux câbles, aux lumières, etc..

! Quand on prend une photo, il faut faire attention aux ombres, donc reculer !

! Il faut communiquer !

Les principes de l'animation

Pour introduire succinctement le temps de la mise en place certains des exercices, il est possible d'évoquer que l'animation repose sur plusieurs principes. Tous ces principes ne sont pas abordés, mais il est intéressant d'y sensibiliser les enfants.



Exemple de marche

Un court exemple de stop motion avec un personnage qui marche (dossier d'animation Figma). Il s'agit d'un exemple avec un personnage qui pourrait tout à fait fonctionner avec une forme, un objet. Dans notre démonstration, l'animation devient à chaque fois plus "simple", autrement dit, on réduit le nombre d'images par secondes : est-ce qu'on comprend toujours ce qui se passe ? (le personnage marche)

1- 24 ips

2 - 12 ips

3 - 8 ips

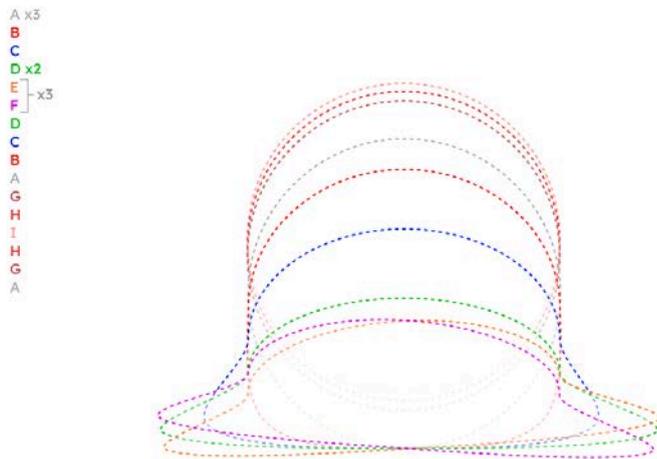
Conclusion : on n'as pas besoin d'avoir toutes les images d'un mouvement pour qu'on le voie et qu'on le comprenne ! L'essentiel est d'identifier les positions clés.

Exercice pratique 1 : Easing

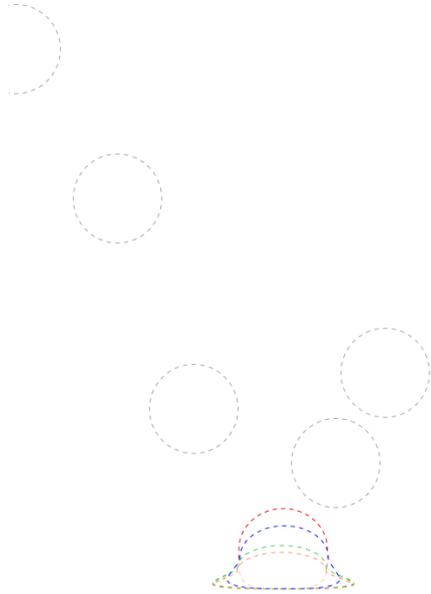
Total de : 18 images, soit 2 secondes (8 à 12 fps)



Exercice 2 - Morphing



Exercice 3 - Rebond (semi-libre)



Le/la mentor va montrer comment effectuer un rebond avec le kit classique.

Le 1er rebond est fait ensemble : Le/la mentor effectue les mouvements et les photos, les enfants répliquent avec leur kit. Le deuxième rebond peut se faire en mode libre, avec l'utilisation de formes et/ou de couleurs complémentaires.

Points à démontrer :

- Morphing
- Anticipation
- Accélération / Décélération

Pause

Réalisation

Temps : 60 à 75 minutes

1. Recommandations

Choix éléments d'une scène

Décors, nombre d'éléments, etc..

Animations élémentaires

Feu, eau, nuages, soleil, etc.

Impact, apparition/disparition, gouttes, ...

Création des personnages

Recommandations sur la complexité des personnages

Articulations, éléments amovibles/modulaires, bouches, yeux, bras, ...

Représentation des émotions

Exemples schématiques de mouvement simple avec un personnage basique (boule), pour chaque émotion.

2. Export

On exporte le/les films à chaque fin de réalisation, les transfère sur clé (.mp4), et récupérons le projet entier (pour nous). Nous invitons fortement à envoyer les vidéos par emails. Pour tous les paramètres d'export, [veuillez consulter les tutoriels DragonFrame.](#)

3. Sound design

Comme vous l'avez constaté, cet atelier n'aborde que l'aspect de création visuel du stop-motion. L'enregistrement son dans de bonnes conditions conduit aisément à l'occupation d'une journée entière d'atelier, mais nécessite également des locaux adéquats, tels que des pièces séparées pour chaque groupe afin d'assurer un enregistrement de qualité.

Grâce à nos stations de podcast mobiles professionnelles et nos compétences, il est possible d'offrir et proposer cette option qui fera prochainement l'objet d'un

complément de ce dossier pédagogique. Plus d'informations sont disponibles sur demande.

Veillez contacter alexandre.pinault@heig-vd.ch