

## Table ronde : la rotoscopie

Compte rendu de Ferdinand Bouillard

***Blanche Neige, Tron, Valse avec Bachir, Teheran Taboo...* Au cinéma, la technique de la rotoscopie est loin d'être inédite : dès le début du XX<sup>ème</sup> siècle, plusieurs cinéastes l'utilisent pour créer des films à la fois hybrides et fascinants.**

C'est en 1915 que les cinéastes américains Max et Dave Fleischer font breveter le rotoscope pour leur série *Out of the Inkwell*. Par un système de rétroprojection, leur machine permet de décalquer sur du papier les mouvements d'acteurs filmés en prise de vue réelle. Dès lors, la rotoscopie n'a cessé d'être explorée et réinventée.

*Loving Vincent* et *ZOOks*, deux longs-métrages sortis en 2017 et 2018, en sont les meilleurs exemples. À l'heure actuelle, ils offrent deux visions différentes d'une même technique. Et qui de mieux placés pour en parler que leurs auteurs ? Piotr Dominiak et Kristof Leue sont les deux invités de cette table ronde organisée à l'occasion de l'édition 2018 de Futuranima.

Pour commencer, les deux cinéastes situent le débat autour de la légitimité de la rotoscopie par rapport à l'animation. En effet, on reproche souvent à la rotoscopie son aspect paradoxal (est-ce du « live » ou de l'animation ?) et certains reprochent même à cette technique d'être une tromperie. Sur ce point, les deux cinéastes partagent le même avis catégorique : la rotoscopie fait partie intégrante de l'animation. Il s'agit d'une succession de plans dessinés, c'est donc de l'animation. Et même si les images en amont ont été filmées en prise de vues réelle, le résultat est uniquement constitué de dessins.

Passée cette mise au point formelle — mais utile — les deux auteurs projettent quelques extraits de leurs films respectifs.

On commence avec *ZOOks*, qui, comme pour la plupart des films réalisés en rotoscopie, a demandé de longues années de production. « *Cinq au total* », précise Kristof Leue qui vient à peine d'achever son long-métrage.

*ZOOks* raconte l'histoire d'une cité dystopique où la nature est considérée comme la grande ennemie de l'homme. Les traits de la protagoniste, Robin, ses expressions et ses mouvements créent un fort

effet de réel. Logique : sous les dessins se cachent les traits d'une vraie actrice, ceux de Mona Lahousse.

Nous passons ensuite à un tout autre registre esthétique : le très attendu *Loving Vincent*. Un pari osé pour lequel plus de 70 animateurs ont donné vie aux toiles de Vincent Van Gogh. Le film se présente comme un tableau géant qui retrace les derniers jours du peintre. Les dessins restituent avec minutie l'inimitable style coloré de Van Gogh, jusqu'à ses traces de pinceau. « *Au total, le film réunit pas moins de 65.000 plans, tous peints à la main* » résume Piotr Dominiak, le coordinateur du département peinture du film. Mais l'étape de la peinture ne s'est faite que dans un second temps : au préalable, des comédiens ont dû jouer toutes les scènes du film.

Ces deux longs-métrages ont le point commun d'avoir été tournés en captations réelles avant d'être « transformés » sous la forme d'animations. Et même si *ZOOKs* et *Loving Vincent* se distinguent visuellement l'un de l'autre, ils ont été confectionnés selon un même processus que nous allons tenter de détailler.

D'abord, des acteurs en costume ont été filmés en studio pendant quelques semaines. Lors d'un tel tournage, la plupart des décors sont inexistantes, l'espace est entièrement couvert d'un fond vert (ou bleu) criblé d'annotations. Seuls les objets en contact direct avec les comédiens sont présents dans le studio, « *parce qu'il faut que la forme corresponde totalement à l'objet que l'on ajoutera ensuite en 3D* » explique Kristof Leue.

Une fois toutes les scènes du film enregistrées, l'étape cruciale de l'animation a pu enfin débuter. Pour *ZOOKs*, l'animation a demandé deux ans ; pour *Loving Vincent*, trois années supplémentaires. À partir des rushes, les animateurs ont sélectionné des plans qui leur ont servi de repères. Puis, le film a été retracé et « habillé » picturalement pour aboutir à l'animation que l'on découvre en salles.

La rotoscopie demande un travail de longue haleine (d'après les calculs de Piotr, s'il avait réalisé *Loving Vincent* tout seul, cela lui aurait demandé 300 années de travail !) À première vue, on pourrait donc croire que ce processus est coûteux et fastidieux : il faut engager des acteurs, avoir à sa disposition un studio et du matériel de tournage, traiter les images pour les transformer en animation... Contrairement à un long-métrage d'animation « classique », qui commence directement par l'étape du dessin sans passer par des étapes de captations réelles.

Mais sur plusieurs aspects, la rotoscopie peut se montrer utile, voire économe, tant d'un point de vue temporel que financier. En fait, tourner des captations réelles en amont permet de constituer des points de repère universels qui serviront à toute l'équipe d'animation — et aux logiciels, à l'heure où l'informatique est en mesure de « transformer » des images en dessins animés. Grâce au canevas que constituent les captations cinématographiques, on peut donc travailler en équipe et être sur la même longueur d'onde pendant toute la durée de la réalisation.

Pour *ZOOKs*, la rotoscopie a permis d'envoyer les rushes à un studio chinois qui s'est ensuite chargé de figurer les images pour un moindre coût. Pour *Loving Vincent*, les images tournées en captations réelles ont été un outil crucial pour les peintres-animateurs : grâce aux images, ils n'avaient plus qu'à repasser sur les projections.

Il y a néanmoins un détail à ne pas oublier. Si l'on se concentre sur la postérité du film, tout le story-telling autour de sa conception promet de susciter un grand intérêt. Pas besoin de chercher très loin pour en trouver la preuve : pendant toute sa présentation, Piotr projette derrière lui un making-off léché qui présente toutes les étapes de la construction de *Loving Vincent*... Sans parler de l'exposition présentée lors du Festival Anima 2018, où l'on a pu admirer les peintures qui ont servi à l'animation du film. Le côté hybride de la rotoscopie permet de créer un fractionnement du film comme objet: il est à la fois *Work In Progress*, œuvre et exposition. Autant de « produits » que le public peut consommer avant, pendant et longtemps après que le film soit sorti.

Dans la même idée, les deux films réunissent des acteurs célèbres, qui, bien plus qu'une voix, incarnent véritablement les personnages animés : dans *Loving Vincent*, on reconnaît notamment les traits de Jerome Flynn qui a joué dans la série à succès *Game of Thrones*, tandis que la chanteuse et actrice flamande Tine Reymer incarne l'un des personnages de *ZOOKs*. Un casting alléchant, pour attirer l'intérêt du public et de la presse, souvent curieux face aux nouveaux films réalisés via ce procédé.

Piotr Dominiak refuse cependant que son film en soit réduit à sa simple forme : « *nous ne sommes pas d'accord avec les gens qui croient que Loving Vincent n'est que de la rotoscopie : c'est faux ! C'est avant tout de la peinture animée* ». Kristoff rappelle quant à lui à quel point le style de l'auteur est crucial lorsqu'on s'attaque à la rotoscopie : « *Il ne faut pas se contenter de retracer sur les images. Sur internet, on voit*

*beaucoup d'auteurs qui retracent sans pour autant affirmer leur propre touche. C'est le plus gros piège à éviter. »*

Les auteurs insistent : la rotoscopie est censée formuler un discours et susciter de nombreuses réflexions auprès des spectateurs. Dans le cas de *ZOOKs*, cette technique a permis de créer un effet de réel. Les attitudes des personnages du film se rapprochent des mouvements humains, brouillant les frontières entre cinéma et animation pour apporter un véritable choc visuel et une sensation d'immersion. Dans le cas de *Loving Vincent*, la rotoscopie propose un mélange entre les genres, faisant des chassés croisés incessants entre la fiction, le documentaire, l'animation et la peinture... Du jamais vu.

La rotoscopie permet donc une multitude d'approches esthétiques et théoriques. *Loving Vincent* et *ZOOKs* en sont deux exemples singuliers et ne font qu'annoncer du futur prometteur auquel contribuera une telle technique. À la fin de la conférence, les deux cinéastes nous présentent d'ailleurs leurs projets à venir : si Piotr envisage de réaliser un film sur le peintre Francisco de Goya à la manière de son précédent projet, Kristoff nous délecte avec un extrait de sa future création, *Le Roi Chasseur*, qui sera réalisé en rotoscopie, évidemment !