

Parcours pédagogique

Le cinéma d'animation
Séance 8 : la rotoscopie

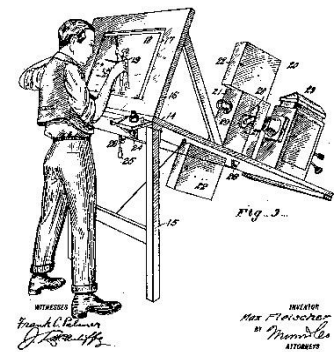
La technique de la rotoscopie consiste à tourner avec de vrais acteurs, puis à dessiner les contours des figures image par image par-dessus l'image réelle, pour en transcrire la forme et les actions dans un film d'animation.

La rotoscopie permet ainsi un réalisme poussé en ce qui concerne les mouvements des personnages et des traits du visage.

La rotoscopie a été utilisée très tôt dans l'histoire du cinéma. Les premiers à l'expérimenter sont les frères Fleischer (les créateurs de Betty Boop). C'est en 1915 qu'ils inventèrent le rotoscope, permettant de rétro-projeter un film image par image sous une table à dessin transparente pour la redessiner, et réalisèrent ce qu'on considère comme le premier film en rotoscopie : *Experiment n° 1*, d'une durée d'une minute.

Walt Disney a utilisé fréquemment le rotoscope pour retranscrire le réel au centre de l'univers animé. Ce fut le cas pour son premier long métrage *Blanche neige et les sept nains* (1937).

De nos jours, le procédé s'est perfectionné grâce à la numérisation d'images sur ordinateur. La rotoscopie est revenue sur le devant de la scène avec le long métrage *A scanner Darkly* de Richard Linklater (2006) qui a été animé à partir de prises de vue réelles. Elle est également utilisée pour la création de jeux vidéo, dont le fameux *Prince of Persia*.



Comment fabrique-t-on un film en rotoscopie ?

Aujourd'hui, l'animateur retravaille le film numérisé avec des outils informatiques pour le transformer en dessin animé. Grâce aux logiciels graphiques, il a la possibilité de retoucher, ajouter ou supprimer des éléments du décor ou des acteurs. David Alapont et Luis Briceno nous expliquent pourquoi et comment ils ont tourné leur film *Fard* (2009) en rotoscopie :

<http://php.arte-tv.com/court-circuit-off/index.php?page=magazine&mag=EM454>

Voir aussi le court métrage documentaire d'Eric Barbeau [Pixillation et rotoscopie](#) de la collection de films "24 idées / seconde" (découverte de la technique de la rotoscopie, à partir de 8'40).

Atelier – "Faire un dessin animé sans savoir dessiner"

Matériel nécessaire :

- des crayons de couleur, des feutres,
- des feuilles, du papier calque,
- un ordinateur (logiciel [Gif Animator](#)), un scanner.

Il est possible d'expérimenter la technique de la rotoscopie selon différentes manières.

1. On peut travailler à partir des images mises à disposition (en page 3 du document), d'un chat pris en photo par E. J. Muybridge à la fin du XIX^e siècle.

À l'aide d'un logiciel simple et gratuit comme *Paint*, on commence par retoucher les images à l'envi. Chaque image retouchée doit être enregistrée en .gif (dans *Paint*, faire "fichier – enregistrer sous" et choisir .gif) afin de passer facilement à l'étape suivante. On anime le chat retouché, à l'aide d'un autre logiciel simple et gratuit, *Gif Animator*.

Voici un [exemple](#) de ce que l'on peut obtenir.

NB : Pour un travail plus manuel, on peut imprimer les images du chat, les retoucher à la main, les scanner puis les animer avec *Gif Animator*.

2. On peut aussi suivre la méthode originale de la "[rotoscopie](#)" décrite par Charlie Mars : filmer soi-même une séquence ; la retoucher image par image par transparence, scanner chaque dessin et animer le tout avec *Gif Animator*.

