Le cycle de marche

C'est l'exercice par lequel tout le monde passe, et celui où tout le monde se trompe au même endroit. Un cycle, c'est **deux pas** : quand on arrive au dernier dessin, on repart au premier sans couture.

LES QUATRE POSITIONS

Par pas, quatre dessins suffisent, et ils ont chacun un nom :

1. **Contact** · le talon avant touche le sol, les jambes sont écartées au maximum. C'est le dessin le plus haut avec la montée.
2. **Descente** · le poids tombe sur la jambe avant, qui plie. **C'est le dessin le plus bas**, et c'est là qu'on sent le poids.
3. **Passage** · la jambe libre croise la jambe d'appui, le corps est droit.
4. **Montée** · la jambe d'appui pousse, le corps remonte au plus haut.

Sur la feuille, ces quatre noms sont déjà écrits sous les cases, deux fois : les dessins 1 à 4 font le premier pas, les 5 à 8 le second.

LA COURBE DE HAUTEUR

C'est la bande du haut, et c'est elle qui fait toute la différence. On y trace la hauteur du sommet du crâne, dessin par dessin. Elle **monte et descend deux fois** par cycle : haut au contact et à la montée, bas à la descente.

Une marche dont le corps reste à la même hauteur flotte, elle n'a pas de poids. Richard Williams le dit autrement : quand on décalque une marche filmée sans rien exagérer, ça ne marche pas, il faut **accentuer les hauts et les bas**.

Tracez la courbe **avant** de dessiner : elle vous dit à quelle hauteur placer chaque tête, au lieu de la découvrir après coup.

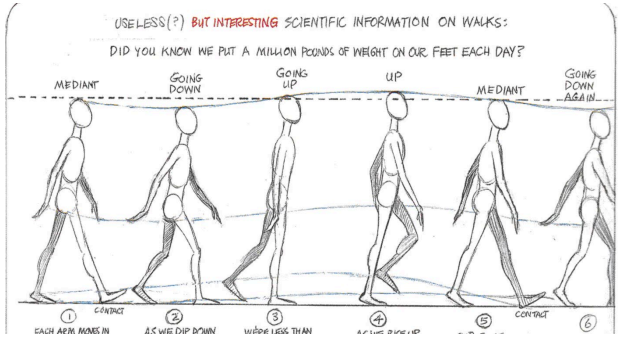
LE CARACTÈRE

Deux personnes ne marchent jamais pareil. Avant de commencer, écrivez en bas de la feuille qui marche et comment : pressé, fatigué, fier, qui traîne. Une marche neutre n'existe pas, et c'est la marche qui raconte le personnage.

COMMENT ON LA REMPLIT

1. Écrire **le caractère** de la marche, en bas.
2. Tracer **la courbe de hauteur**, en haut.
3. Dessiner les **contacts**, dessins 1 et 5 : ce sont les plus faciles.
4. Dessiner les **descentes**, 2 et 6, plus bas que tout le reste.
5. Finir par les **passages** et les **montées**.

Les bras vont à l'inverse des jambes : jambe gauche devant, bras droit devant. C'est l'erreur la plus fréquente, et elle rend la marche bizarre sans qu'on sache pourquoi.



LA COURBE DE HAUTEUR AU-DESSUS DES DESSINS · *The Animator's Survival Kit*, RICHARD WILLIAMS

L'ATELIER
EN
MOUVEMENT

PERSONNAGE

LE CARACTÈRE DE LA MARCHE

CADENCE

DATE

LA HAUTEUR DU CRÂNE · HAUT AU CONTACT ET À LA MONTÉE, BAS À LA DESCENTE

HAUTEUR NORMALE							
1 CONTACT	2 DESCENTE	3 PASSAGE	4 MONTÉE	5 CONTACT	6 DESCENTE	7 PASSAGE	8 MONTÉE

CE QUI FAIT CETTE MARCHE-LÀ

Qui marche, et comment : pressé, fatigué, fier, qui traîne.

À VÉRIFIER AVANT DE TOURNER

Les bras vont à l'inverse des jambes · le dessin 8 raccorde avec le 1 · la descente est bien le point le plus bas.