La fiche personnage

Avant d'animer un personnage, il faut le fixer. Sans fiche, il grandit, rétrécit et change de forme d'un dessin à l'autre : c'est le défaut le plus visible d'un premier film, et le plus long à rattraper.

Dans les studios, elle sert à ce que **plusieurs personnes dessinent le même personnage**. Chez vous, elle sert à ce que **vous le dessiniez pareil dans trois semaines**.

LE TOUR DU PERSONNAGE

Cinq vues : de face, de trois-quarts, de profil, de trois-quarts dos, de dos. Toutes **à la même hauteur**, les pieds sur la même ligne de sol, le crâne sur la même ligne de sommet. C'est la seule chose que la feuille impose, et c'est celle qui compte : si le personnage change de taille entre deux vues, il changera de taille entre deux dessins.

Dessinez-le **debout et neutre**, bras le long du corps. Les attitudes viendront après, sur une autre feuille.

LES RÈGLES, ÉCRITES

C'est la partie que tout le monde oublie, et c'est celle qui fait qu'une fiche sert à quelque chose. On y note ce qui ne doit jamais changer, sous forme de **rapports** et non de centimètres :

« trois fois plus haut que large » · « les oreilles font la moitié de la tête » · « la bouche tombe à mi-hauteur du corps » · « les bras restent fins » · « le corps est une gélule, pas un œuf »

Un rapport se vérifie à l'œil sur n'importe quel dessin, quelle que soit sa taille. Une mesure en centimètres ne sert à rien dès qu'on agrandit.

OUI · NON

Les deux cases de droite servent à montrer l'erreur à éviter : la bonne forme d'un côté, la mauvaise barrée de l'autre. Les fiches de studio font ça, et c'est souvent la case la plus regardée.

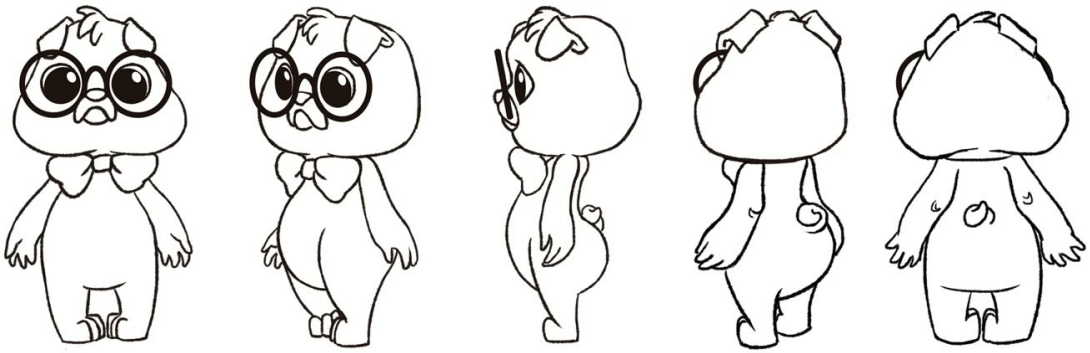
COMMENT ON LA REMPLIT

1. Dessiner la vue **de face**.
2. Tracer **la ligne de sommet** à la hauteur du crâne.
3. Reporter les quatre autres vues **entre ces deux lignes**.
4. Écrire **les règles**, en rapports.
5. Remplir les **expressions**, puis le **oui / non**.

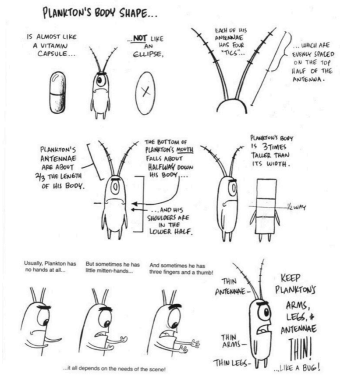
Une fiche par personnage. Au crayon, légèrement : elle va servir pendant des semaines et elle a le droit de rester au trait.

Les yeux tombent à peu près à mi-hauteur de la tête, pas en haut du front. C'est l'erreur la plus fréquente, et elle saute aux yeux sur la vue de profil.

Si deux personnages se parlent dans un plan, dessinez-les côte à côte quelque part : c'est là qu'on voit qu'un enfant est devenu plus grand que son père.



UN TURNAROUND DE STUDIO · CINQ VUES, UNE SEULE HAUTEUR



LES RÈGLES ÉCRITES AUTOUR DU DESSIN · *BOB L'ÉPONGE*, NICKELODEON

L'ATELIER EN MOUVEMENT

PERSONNAGE _____ FILM _____ DESSINÉ PAR _____ DATE _____

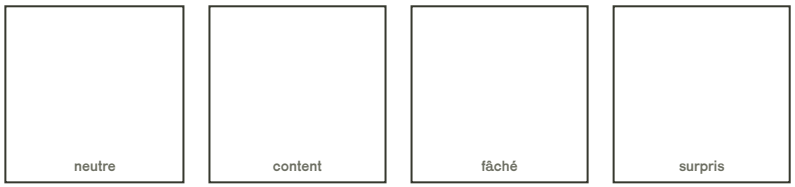
LE TOUR DU PERSONNAGE · MÊME HAUTEUR, MÊME LIGNE DE SOL

DE FACE	TROIS-QUARTS	DE PROFIL	TROIS-QUARTS DOS	DE DOS

LES RÈGLES DE CE PERSONNAGE

Des rapports, pas des centimètres : « deux fois plus haut que large », « les oreilles font la moitié de la tête », « les bras restent fins ».

LES EXPRESSIONS



OUI · NON

