

mémoire de recherche  
\_arts techniques & civilisations

diplôme DSAA design graphique

louis tord

école supérieure de design de Marseille

promotion 2020 \_ 2021

<b>INTRODUCTION</b>	<b>5</b>
<hr/>	
<b>I. ENJEUX DU CHARACTER DESIGN</b>	<b>6</b>
1. lien affectueux avec le spectateur	6
2. facteurs psychologiques	7
<hr/>	
<b>II. ÉLÉMENTS VISUELS DISTINCTIFS</b>	<b>8</b>
1. langage corporelle : main/posture/visage	8
2. la couleurs	9
3. la forme globale	11
<hr/>	
<b>III. DÉFAUT DE DIVERSITÉ &amp; STÉRÉOTYPES</b>	<b>14</b>
1. anatomie	14
2. stéréotype de genre/sexualisation	16
3. diversité ethnique et sexuelle	16
<hr/>	
<b>CONCLUSION</b>	<b>20</b>

*sommaire*

Le *character design*, ou conception de personnages, est l'art de créer un protagoniste graphiquement utilisable tout au long d'un projet. Un processus souvent utilisé dans l'animation, la bande dessinée, le jeu vidéo et bien d'autres médias. Le travail d'un *character designer* ne s'arrête pas à la simple représentation graphique mais s'étend aussi sur la création d'une charte graphique, d'animation, et parfois, de la psychologie du personnage d'une œuvre.

## **Quels sont les outils visuels dont usent les *character designers* pour transmettre la personnalité d'un personnage ?**

Dans un premier temps, on déterminera les signaux affectueux et psychologiques à prendre en compte lors de la conception du personnage. Ensuite, nous allons décrypter les éléments visuels distinctifs que manipulent le *character designer* lors de sa tâche. Dans une ultime partie, nous nous pencherons sur l'utilisation de stéréotypes et les défauts qui en émergent.

*introduction*

# ENJEUX DU CHARACTER DESIGN

1 ↘  
Marika Nieminen,  
*Psychology in character  
design, Creation of a  
Character Design Tool*,  
2017

## *lien affectueux avec le spectateur*

On vit le récit aux travers de ces personnages car ils agissent comme “une fenêtre permettant au public de découvrir d'innombrables mondes et événements”<sup>1</sup>. Pour immerger le spectateur il faut lui procurer des émotions, et pour cela les personnages se doivent de créer le lien entre le public et l'univers de la fiction. D'où l'essentialité d'une bonne conception des personnages dans les médias écrits et visuels.

Le concepteur de personnage David Colman évoque le principe du *qui* face au *quoi*, qui sont des traits tout aussi importants dans la conception des personnages. La clé est d'abord de connaître et de comprendre qui est le personnage et à quoi cela s'adresse. Par exemple, la conception d'un personnage pour une série qui s'adresse aux

enfants n'aura pas la même complexité qu'un personnage designer pour un film dédié aux adultes. Les enfants n'ayant pas la même capacité à décrypter les émotions et le langage non verbal, les concepteur stylisent et simplifient bien plus les visages et corps. C'est pour cela qu'on retrouve plus souvent des personnages aux grands yeux expressifs et des émotions exagérées dans les médias jeunesse.

## *facteurs psychologique*

Lorsqu'on observe une personne, nous avons directement une opinion de son caractère qui nous vient à l'esprit. L'apparence physique, malgré tout, est vecteur d'informations et crée des attentes de certaines qualités chez cette personne.

Ce biais cognitif, aussi subjectif qu'il puisse paraître, devient un atout majeur lors de la conception d'un personnage.

Pour montrer rapidement au spectateur qui est le personnage, il est important que le character designer sache jongler avec les différents facteurs cognitifs qui nous permettent de saisir un caractère.

# ÉLÉMENTS VISUELS DISTINCTIFS

## *langage corporelle : main / posture / visage*

Le visage est le principal vecteur d'expression d'une personne, mais on peut relever l'importance du langage corporel. Il s'avère que l'expression du corps peut prendre le meilleur sur les émotions transmises par le visage et en dire long sur le caractère d'un individu. Une silhouette claire d'un personnage peut communiquer à la fois la personnalité et l'émotion sans même apercevoir le visage de celui-ci. Ainsi on peut déceler par l'ombre d'un personnage illustré qui est le héros, la tête pensante ou le méchant. Le langage des mains est aussi un excellent moyen de communiquer sur les émotions et les personnalités. Tantôt crispées, tantôt détendues, elles peuvent être une partie de l'anatomie éminemment expressive et permettre de révéler clairement tempérament d'une silhouette.

La posture qu'adopte un personnage pour supporter son propre poids physique peut le distinguer en tant qu'individus et apporter des informations à son sujet. Une personne ayant une petite surface de contact avec le sol apparaîtra également plus légère qu'une personne qui répartie largement plus sa masse avec des jambes plus épaisses ou plusieurs membres les assistants. Dans la même idée, l'exagération d'une partie de leur corps peut être un indicateur particulièrement utile. Si on reprend les archétypes énoncés plus haut, le génie aura alors tendance à avoir une plus grosse tête, le héros un torse bombé et le méchant une pose plus animale, et ainsi de suite.

## *la couleurs*

Il se peut qu'avant de définir une gamme chromatique à un personnage, certains concepteurs préfèrent d'abord visualiser le personnage uniquement en niveaux de gris. C'est une manière de modeler les valeurs tonales et les contrastes. Cet étalonnage des nuances de gris est un moyen d'anticiper les difficultés de lecture des différents personnages et de pallier certaines anomalies de la vision. Si les contrastes d'un protagoniste sont basés sur sa couleur, cela peut

entraîner des problèmes de visibilité, comme pour un logotype par exemple. La mise à l'échelle des gris rend compte du succès d'un dessin car moins il y a d'éléments chromatiques utilisés pour rendre un personnage distinctif, plus il est probable que le résultat final soit agréable et cohérent.

La couleur est un élément vraisemblablement intéressant mais aussi très délicat dans la conception en raison de sa nature variable. Au-delà des raisons esthétiques, elles peuvent se manifester d'une grande nécessité lorsque l'identité d'un personnage est principalement basée sur les symbolismes culturels qui leur sont associés. En modifiant la saturation, la nuance ou la teinte d'une teinte, la perception d'une couleur peut avoir des changements drastiques sur notre perception. Le choix de la bonne palette de couleurs se fait alors à l'aide de modèles de couleurs, avec les contours encrés du personnages et en aplat (ni éclairage, ni ombrages). Lors de la sélection de la palette, il ne faut pas négliger les significations sous-jacentes associées aux couleurs, qui peuvent différer d'un individu à l'autre et d'une culture à une autre. Néanmoins, les couleurs comme le rouge, l'orange et le jaune sont universellement considérées comme chaudes ; donc passionnées, énergiques ou agressives, ainsi que les couleurs froides

comme apaisantes et mélancoliques. Le caractère designer doit alors jongler entre harmonie colorée et signification pour ne pas troubler l'apparence et le caractère d'un personnage.

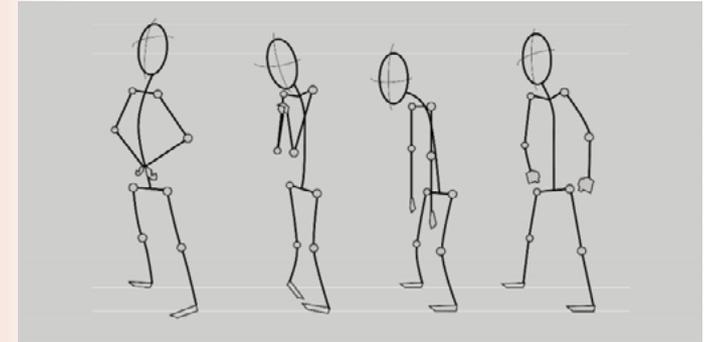
## *la forme globale*

Le langage visuel peut varier selon les cultures, en particulier la signification de la couleur. Cependant, la forme est un moyen de communiquer universellement. En effet, notre interprétation des formes circulaires en rapport aux formes triangulaires nous provient majoritairement de la nature : les formes angulaires attirent davantage notre vigilance tandis que les formes arrondies ont tendance à nous paraître plus rassurantes. Des réflexes instinctifs, basés sur l'expérience du toucher, qui font échos chez les spectateurs à la vue de formes similaires, même abstraites. D'où l'importance de réinvestir et d'explorer ce principe dans les phases précoces de la conception d'un personnage, en particulier pour établir sa silhouette. La forme globale commence déjà à évoquer une partie de la personnalité du personnage.

Bon nombre des protagonistes les plus connus sont conçus autour de concepts de formes courbes et circulaires, considérées comme les plus conviviales et évoquent des personnages plutôt sympathiques. Le carré, par la rigidité de ses lignes, se rapporte à la force, la stabilité et la confiance. Les formes triangulaires, la plus dynamiques des trois formes, dominent dans la conception des "méchants" car elles nous inspirent un sentiment de danger. C'est la forme la plus opposée au cercle et souvent utilisée pour les antagonistes (Mario et Luigi face à Wario et Waluigi). L'utilisation des formes se montre très pertinente quand il s'agit d'associer deux protagonistes ensemble. En jouant avec la différence de proportions, un petit personnage juxtaposé à un grand personnage le fera paraître encore plus grand, et inversement. Une complémentarité formelle qui permet de mettre en évidence l'alchimie du duo, ou d'une équipe.

À l'image de la lettre A qui ne saurait être confondue avec la lettre B, la plupart des personnages célèbres ont des silhouettes très distinctes faciles à lire. Cela souligne combien il est important de concevoir des personnages autour de formes majeures plutôt que de petits détails.

1.



2.



3.



1\_Exemple de langage corporel lié à la personnalité et à l'humeur (Nieminen 2017)

2\_Différents schémas de couleurs (Nieminen 2017)

3\_Une comparaison des silhouettes des deux apparitions différentes de Stitch.  
Lilo & Stitch, Disney, 2002

# DÉFAUT DE DIVERSITÉ & STÉRÉOTYPES

## *anatomie*

Dès la première impression les humains décryptent la personnalité d'une personne, ou d'un personnage en l'occurrence, à la vue de celui-ci. Pourtant, en tant que concept psychologique, les stéréotypes ont un but. À la base, ce sont des outils psychologiques permettant l'évaluation rapide d'autres personnes. Dans la conception d'un personnage, ils permettent de faire appel à l'imaginaire collectif pour transmettre plus aisément ces caractéristiques. Cependant sur la question de la diversité des genres ou des ethnies cet imaginaire peut s'avérer réducteur, parfois insultant, et être un frein à l'originalité d'un character design. On se rend rapidement compte que les clichés brides notre imaginaire et l'apparence unique de personnages.

2 ↘  
Conférence sur le  
character design  
organisée par  
l'association Les  
Intervalles, 2019

Il suffit de se pencher sur les stylisations anatomiques des personnages des *Disney Pixar* pour s'apercevoir que les protagonistes masculins bénéficient de design corporel plus variés que celui des femmes.

Une différence observée par Anna Lkiss<sup>2</sup>, bédéiste chez Delcourt, qui relève un principe trop souvent exploité qu'elle a grossièrement nommé "la théorie du triangle". Il s'agit tout simplement d'une forme triangulaire qui compose certains protagonistes lors de sa conception. Le triangle est généralement disposé la pointe vers le bas, placé au niveau du torse pour les hommes, et la pointe vers le haut, au niveau du bassin, pour les femmes. Ceci à tendance à sculpter les personnages féminins de la même manière, c'est-à-dire avec la taille étroite et les hanches larges. Les personnages masculins eux se retrouvent avec des torsos surdéveloppés et des postures virilisantes. Une cristallisation des silhouettes qui réduit les représentations diversifiés des genres, en particulier chez les personnages féminins, pour lesquelles il devient difficile de s'identifier.

## *stéréotype de genre/sexualisation*

Par la même occasion, A.Lkiss pointe du doigt les postures adoptées par les personnages ou leur design lissé et adouci chez certains personnages non humains. La femelle dans *Dragon*, *Un monde caché*, arbore des paillettes au lieu d'écaillés et les voitures dans l'univers de *Cars* genrées au féminin par des "cils" plus épais et une carrosserie aux courbes arrondies et sans décoration. Des éléments qui ne reflètent parfois aucune forme de personnalité, mais qui relèvent plutôt de manière ostentatoire et inutile le genre du personnage. Elle dénonce de même une sexualisation des séries animées jeunesse dû à des mêmes poses suggestives, pas adaptées pour des personnages censés représenter des fillettes ou des préadolescentes. (ex. Miraculous)

## *diversité ethnique & sexuelle*

Comme on a pu le voir, l'illustration des genres reste encore très conventionnelle, voire archaïque, et les représentations des personnages racisés ne sont pas épargnées par la maladresse. On ne s'attardera pas sur les personnages noirs conceptualisés à la limite du racisme ; par leur accent exagéré ou

leur lèvres symbolisés par un simple contour rose, à l'instar d'une ridicule poupée gonflable, voué à faire rire une certaine caste de personne à une époque révolue, que l'on peut apercevoir dans *Astérix*, *Lucky Luke* ou *Dragon Ball Z*. On relèvera plutôt les symboles et identités assignés à des personnages de manière stéréotypée, devenus naturels à l'écran mais dérange aujourd'hui. Comme par exemple la façon de concevoir des protagonistes aux origines asiatiques s'en jamais les détacher d'une culture traditionnelle d'Asie. Des personnages que rien ne rapproche de cette culture, mise à part leurs gènes, qui se voient associer à la pratique d'arts martiaux, avoir un mode de vie et de pensée orientale ou un style vestimentaire traditionnel, et ce peu importe leurs vécus ou leurs environnements. De nombreux studios commencent alors à faire appel à des consultants racisés<sup>3</sup> pour la construction de ses personnages, comme *Sony Picture Animation* pour l'élaboration de la famille métissée de Miles Morales dans le film *Spider-man : New Generation* en 2018.

<sup>3</sup> ↘  
Désigne la condition d'une personne victime de *racisation*, c'est-à-dire qu'elle est assignée à une race du fait de certaines caractéristiques subjectives. Terme généralement relatif à une personne qui n'est pas blanche.

Enfin, les personnes physiquement attirantes se voient généralement attribuer des qualités et des traits de personnalité plus favorables, accompagnés d'une vie heureuse et d'une réussite professionnelle, par rapport à une personne peu attrayante. C'est ce qu'on appelle fréquemment

"what is beautiful is good stereotype"<sup>4</sup> ou "the halo effect" est un concept qui est utilisée de façon récurrente dans le character design pour élaborer l'antagoniste "moche" du héros. Il arrive que les personnages dits "gentils", dû à la volonté de les rendre "beaux", finissent par subir un tel lissage lors de la conception qu'ils perdent de l'intérêt pour l'audimite, rendant le "méchant" plus attractif. Néanmoins cet enlaidissement constant de l'antagoniste peut avoir des dimensions discriminantes.

Si l'on suit l'idée que chaque "vilain" serait disgracieux, on finit par diaboliser certains protagonistes qui affichent un genre trouble ou alternatif. Doris, la demi-sœur de Cendrillon dans la saga *Shrek*, possède une voix très grave, à la grandeur d'un homme, les épaules larges et un maquillage intense sur le visage qui ne masque pas sa virilité : il s'agit très clairement d'un individu transsexuel. Le fait est que dans le film, le personnage est vu comme une femme affreuse, et n'existe que par cet adjectif. Une représentation peu valorisante que l'on retrouve de même chez le personnage d'Ursula dans *La petite sirène*, ouvertement inspirée de la célèbre *drag queen*<sup>5</sup> Divine, qui dans le film n'est autre que la repoussante ennemie du royaume. Du côté des personnages masculins, les protagonistes

4↘  
Le stéréotype de ce qui est beau est un bon.

5↘  
Travesti masculin très maquillé et vêtu de manière voyante ou extravagante.

6↘  
Mot anglais signifiant "étrange", "peu commun", "bizarre" ou "tordu", il est utilisé pour désigner l'ensemble des minorités sexuelles et de genres.

maniérés comme Jafar d'*Aladin* ou Scar dans le *Le Roi lion* illustrent eux aussi la figure du personnage au genre trouble, constamment relégué au rang de vilain de dessin animé. La posture de ces personnages, ainsi que le manque de représentation en général d'individus *queer*<sup>6</sup> dans les films et série d'animation, continuent à catégoriser leurs personnalités comme anormales et marginales. Cela ne permet pas aux minorités sexuelles de s'identifier ou aux plus jeunes de prendre conscience de la diversité de ce monde.

4.



4\_Ursula,  
*La Petite Sirène*, 1989

5.



5\_Harris Glenn  
Milstead aka "*Divine*",  
(1945-1988)

# conclusion

Le character design est l'art et la manière d'articuler différents éléments distinctifs pour répondre à un cahier des charges tout en satisfaisant l'affect des spectateurs. La lecture facile et rapide de la personnalité d'un personnage offre une meilleure expérience immersive. Pour cela, le concepteur va devoir faire appel à nos connaissances communes et notre faculté à traduire une image en récit. Formes, couleurs, postures sont les constituants essentiels d'un personnage, et la maîtrise de chacun d'entre eux permet d'élaborer des protagonistes uniques et communiquant d'un coup d'œil.

Par ailleurs, aussi utile que puisse être l'invocation d'une culture commune, permettant une interprétation correcte du personnage, les stéréotypes qui l'imitent l'innovation des personnages qui finissent par devenir des archétypes génériques. Pour allier aux représentations figés et désuètes, une poignée de studios, boîtes de production ou réalisateurs font assister par des intervenants extérieurs. D'autres font le choix de s'inspirer grandement de leur environnement, comme R.Sugar dans sa réalisation de *Steven Universe*<sup>7</sup>, pour mettre en place un univers atypique aux personnalités uniques et variées.

7 ↘  
cf. pages 61-62  
de la synthèse  
"l'Armoire du p'tit  
homme"  
(Fin de l'hégémonie ?  
- Diversité &  
Personnalisation)

Certains artistes préfèrent jongler habilement avec ces stéréotypes, en prenant à contrepied les attentes du public, à l'instar de l'antagoniste Lotso, dans *Toy Story 3*, un ourson doux et câlin en apparence. Différentes manières d'aborder les characters design qui démontrent que l'on peut répondre aux contraintes du *qui* et du *quoi*, sans pour autant encourager le maintien d'idées et de représentations conventionnelles. Une démarche tournée vers le progrès, cohérente et pertinente, qui entraînerait une déconstruction de d'idées préconçues et apporterait de la diversité à l'écran, afin d'offrir de nouveaux modèles auxquels s'identifier.

## ref.

EKSTRÖM Hanna - *How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape*, Projet de diplôme en Game Design, 2013

LKISS Anna - Conférence sur le character design organisée par l'association *Les Intervalles*, 2019

NIEMINEN Marika - *Psychology in character design, Creation of a Character Design Tool*, Bachelor's thesis Degree programme in Design, 2017



5\_Daniel Arriaga  
character design de Lotso,  
*Toy Story 3*, Disney Pixar,  
2010

\* caractères typographiques  
\_mazius review 20.09 • fonderie *Collecttiro*  
\_ibm plex sans • *Google Fonts*

\* achevé d'imprimer à l'imprimerie  
*Sudgraphic*, Marseille ∼ 15 fev. 2021