

POSING/ACTING

Ligne d'action

LIGNE D'ACTION

Ligne / Points / Points clés

► Une ligne



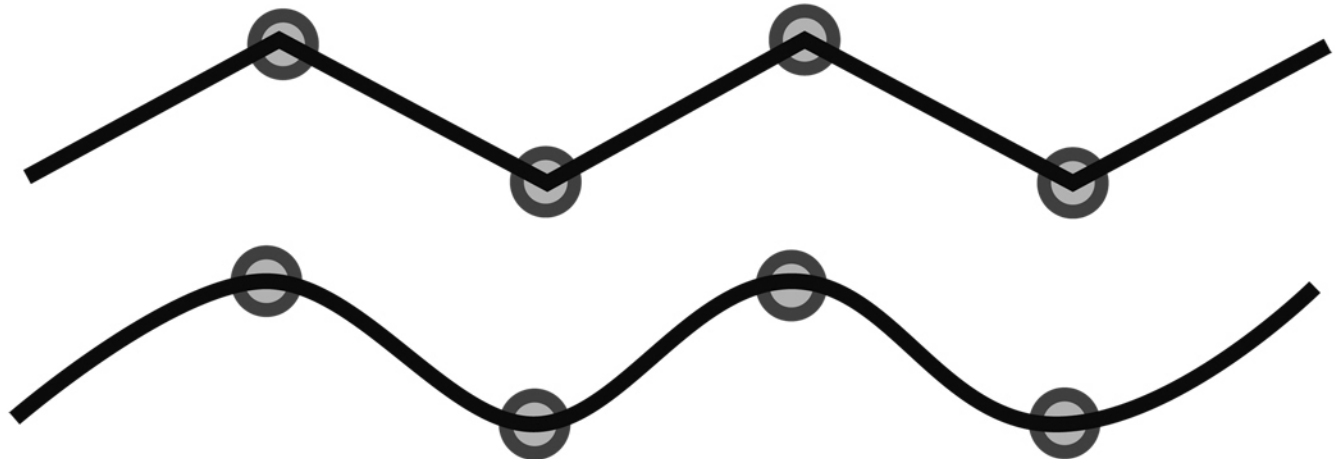
► Des points



► Une ligne passe
par des points



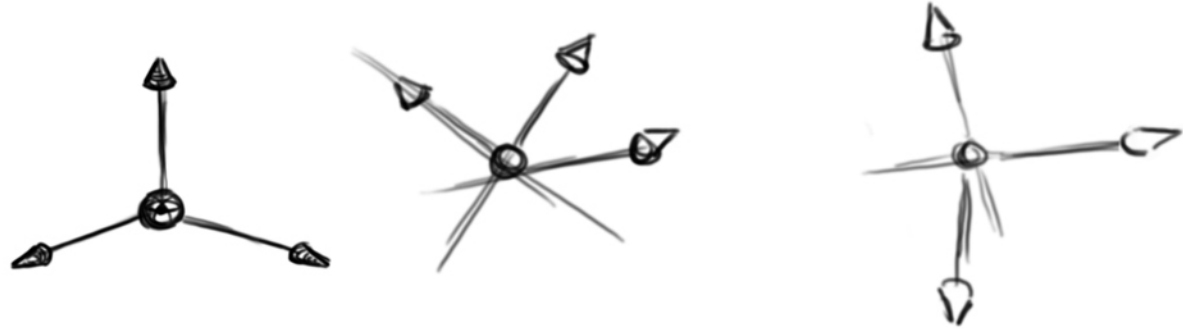
► Une ligne change
de direction par
des points clés



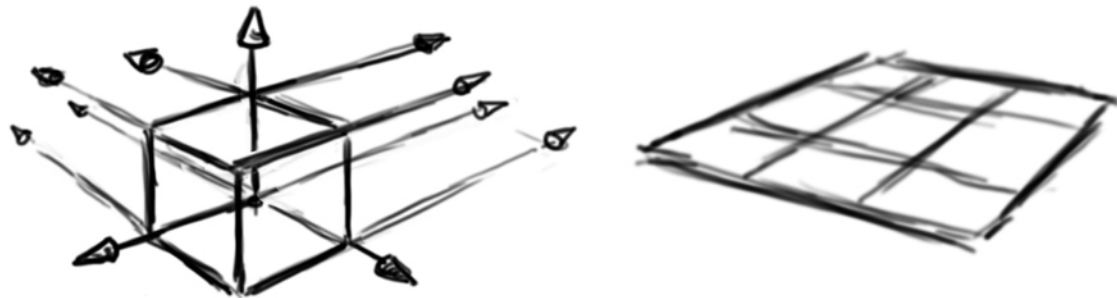
LIGNE D'ACTION

Définir un espace

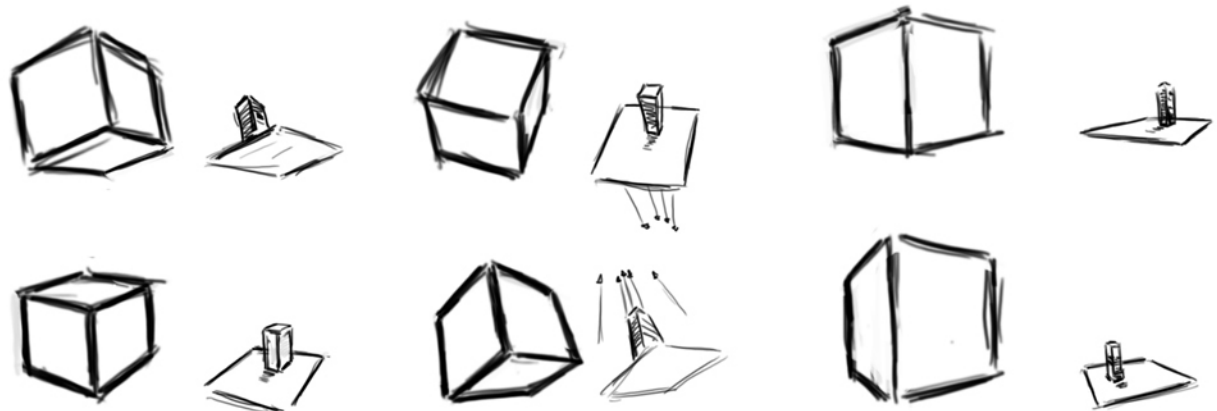
- Imaginer un espace.
- Chercher l'orientation de cet espace.



- Visualiser un cube.
- Visualiser un plan de sol sur lequel agira le personnage.



- Orienter le cube dans l'espace.
- Trouver le plan de sol correspondant.
- Penser aux notions de perspective.



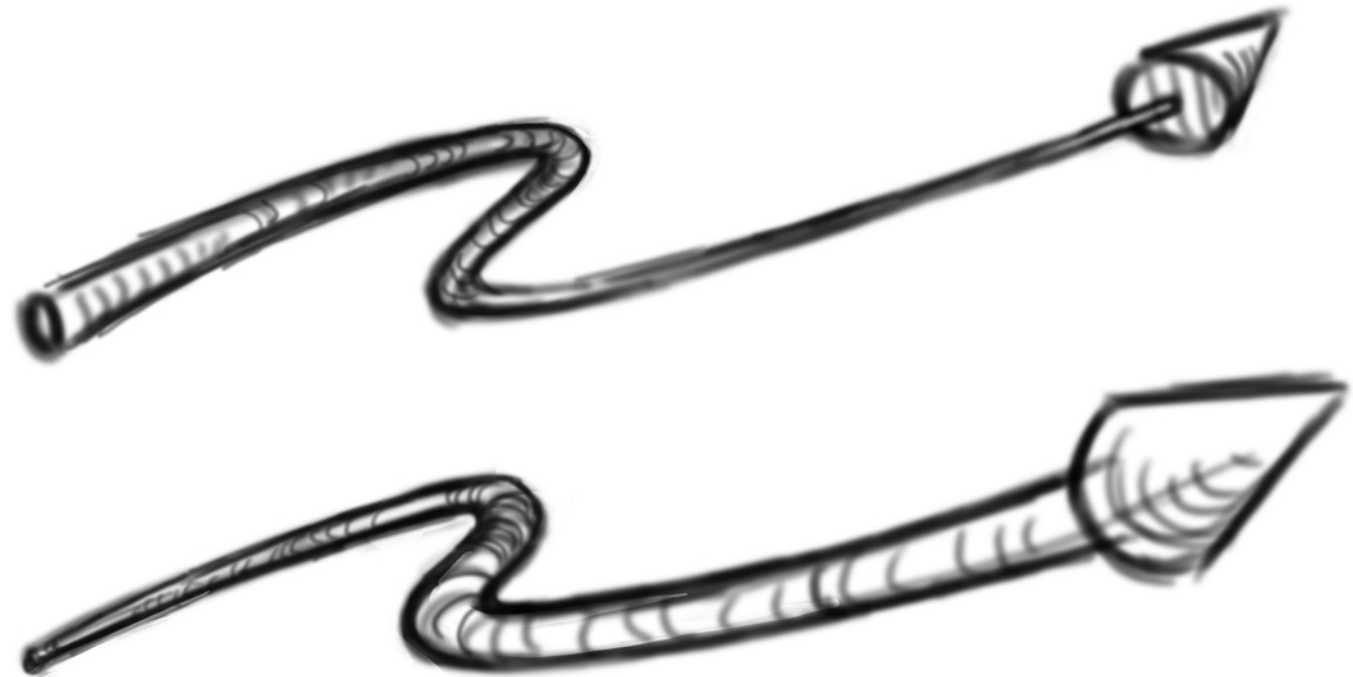
LIGNE D'ACTION

Définir une ligne d'action

- Ligne d'action planaire



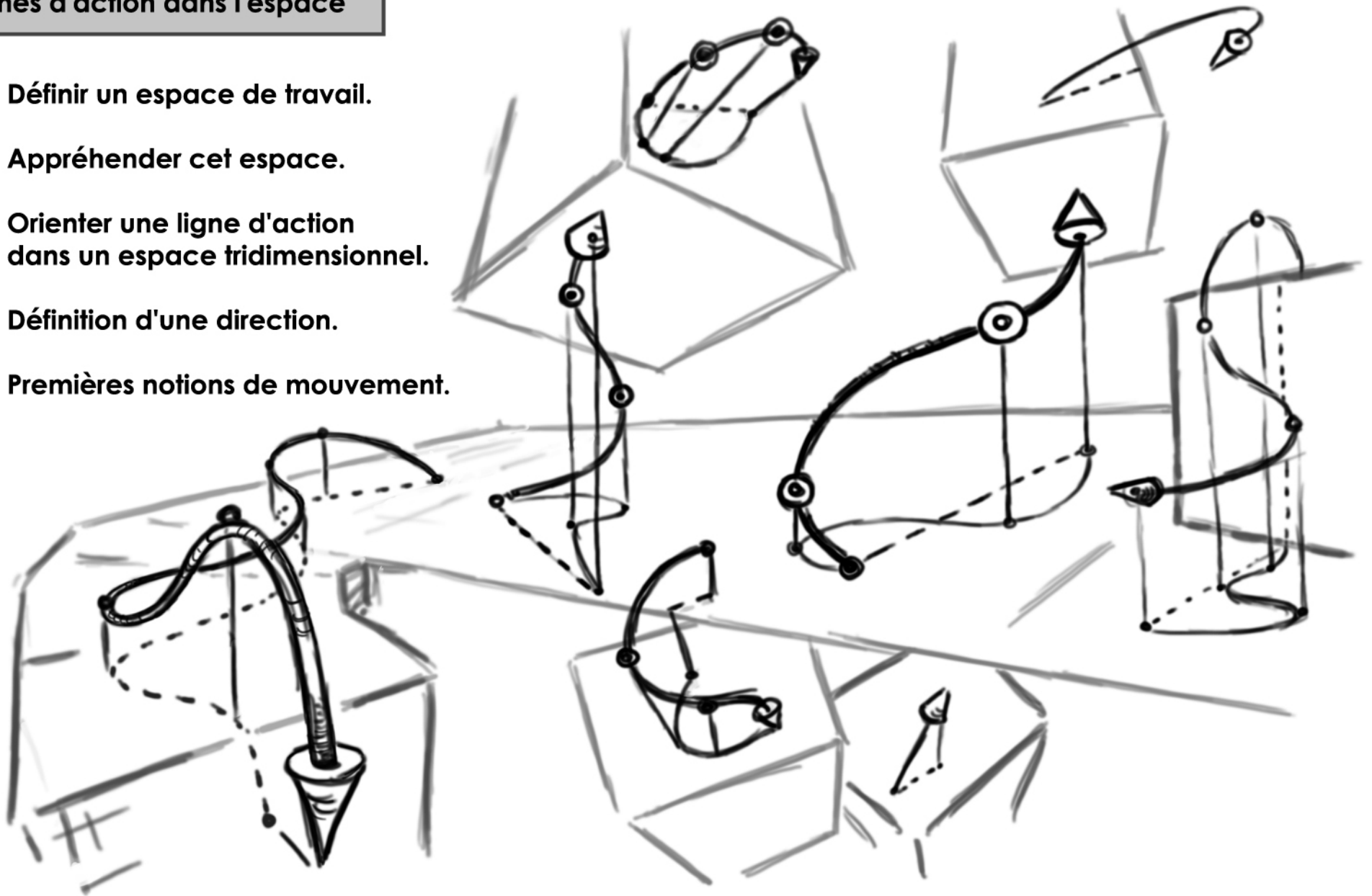
- Lignes d'action spatiales



LIGNE D'ACTION

Lignes d'action dans l'espace

- ▶ Définir un espace de travail.
- ▶ Appréhender cet espace.
- ▶ Orienter une ligne d'action dans un espace tridimensionnel.
- ▶ Définition d'une direction.
- ▶ Premières notions de mouvement.



Posing

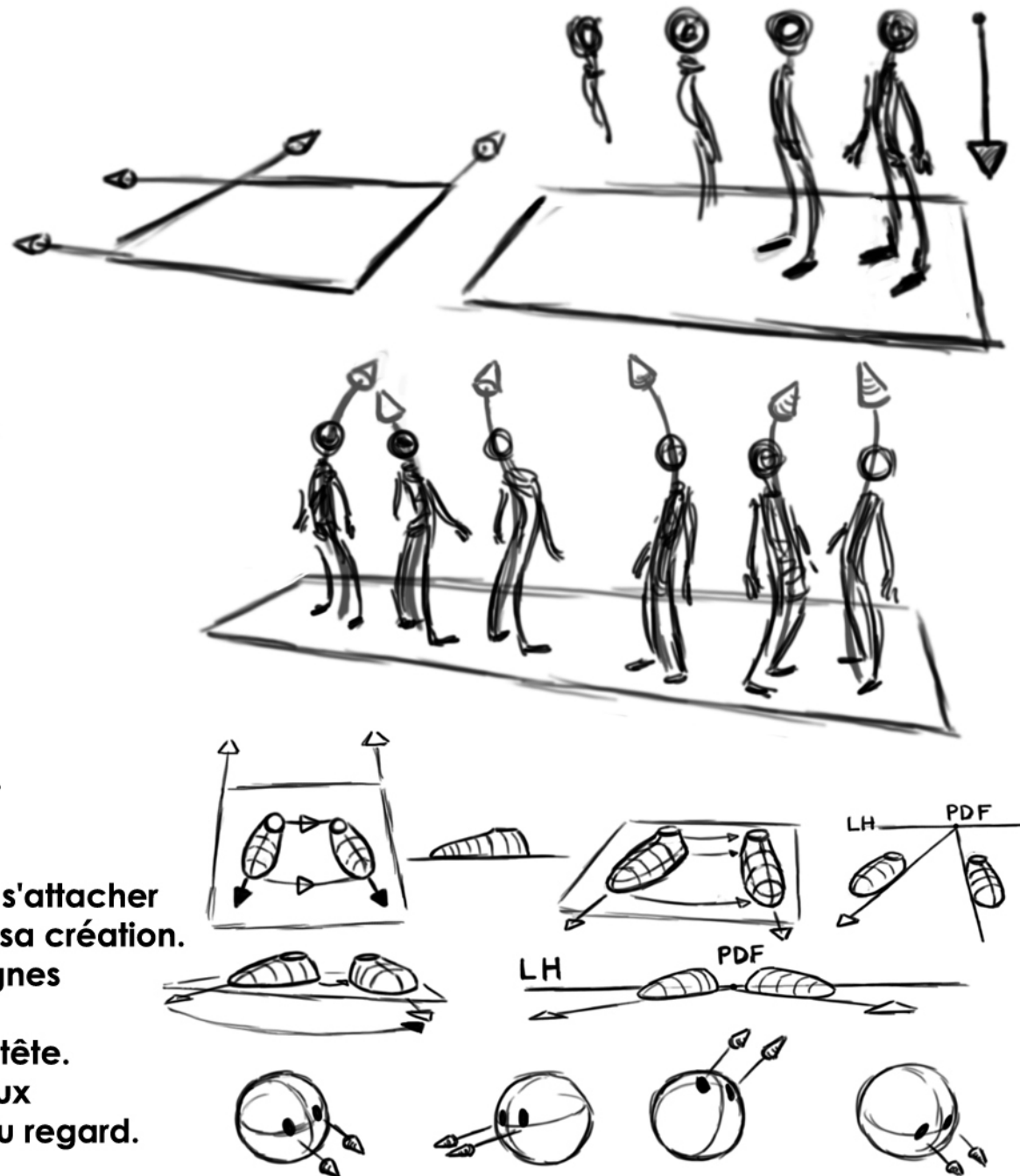
POSING

Installer un personnage

- ▶ Définir un plan de sol.
- ▶ Choisir une orientation de ce plan en perspective.
- ▶ Dessiner le personnage de haut en bas permet de:
- ▶ Poser rapidement au sol le personnage.
- ▶ Marquer le poids du personnage.
- ▶ Contrôler la hauteur du personnage.

TRAVAIL DE RECHERCHE "ROUGH" COMBINER LES ACTIONS SUIVANTES

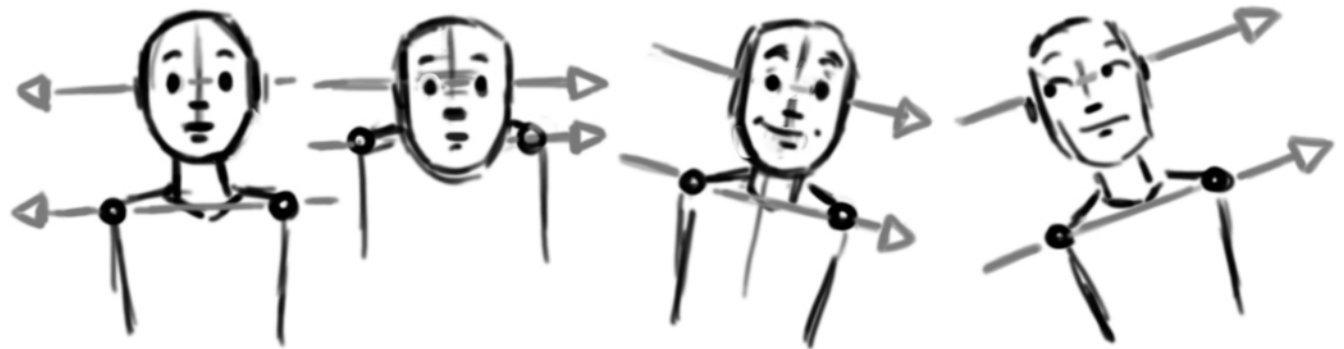
- ▶ Définir le placement des pieds au sol permet de valider l'orientation en perspective du sol et de l'espace choisi.
- ▶ Chercher rapidement le plus de pistes possibles à développer.
- ▶ Travailler rapidement permet de ne pas s'attacher à son dessin et de rester ainsi maître de sa création.
- ▶ Travailler les recherches à travers des lignes d'action en "S".
- ▶ Chercher le "tilt" dans l'orientation de la tête.
- ▶ Indiquer l'orientation de la tête et les yeux afin de définir rapidement la direction du regard.



POSING

Tilt

- ▶ Le "tilt" de la tête consiste à donner à l'axe des yeux une orientation différente de celle des épaules.



LE "TILT" PERMET

- ▶ D'éviter les axes parallèles.
- ▶ D'affiner la direction du regard.
- ▶ D'orienter la tête dans l'espace.
- ▶ D'éviter une pose statique.
- ▶ D'influencer la dynamique de la pose.
- ▶ D'actionner la mécanique du corps.
- ▶ De renforcer le jeu d'acteur.



- ▶ UTILISER LE "TILT" NOUS AMENE NATURELLEMENT A TRAVAILLER LES LIGNES D'ACTION EN "S", DE LES ACCENTUER, TOUT EN OPTIMISANT L'ESPACE VOLUMIQUE ENVIRONNANT DU PERSONNAGE

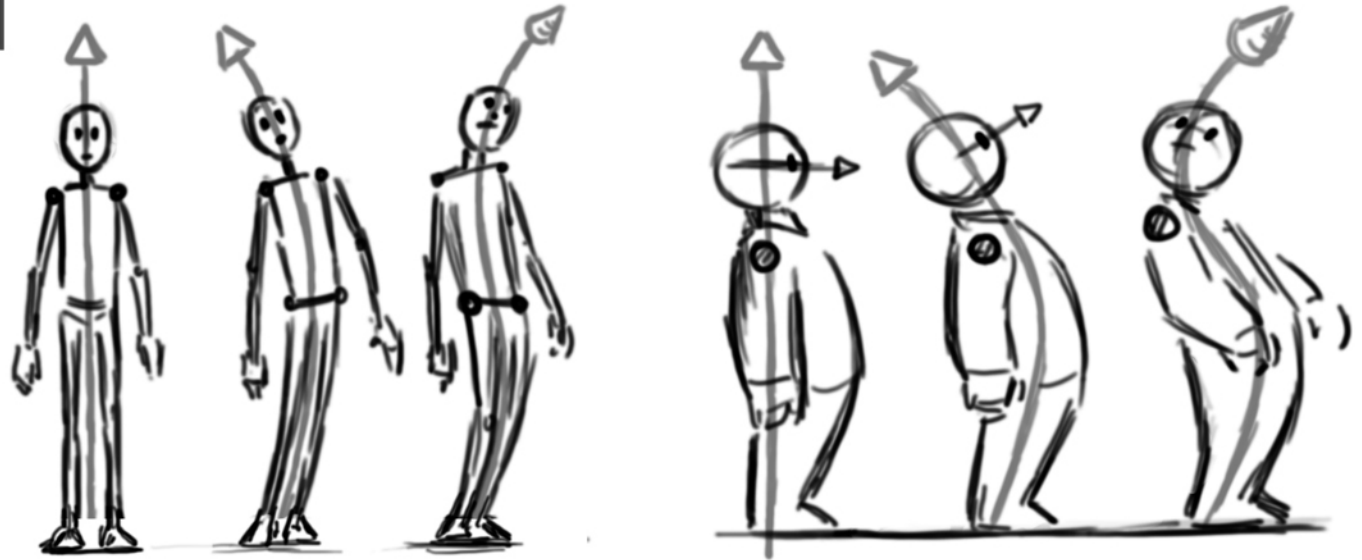


POSING

Ligne d'action en "S"

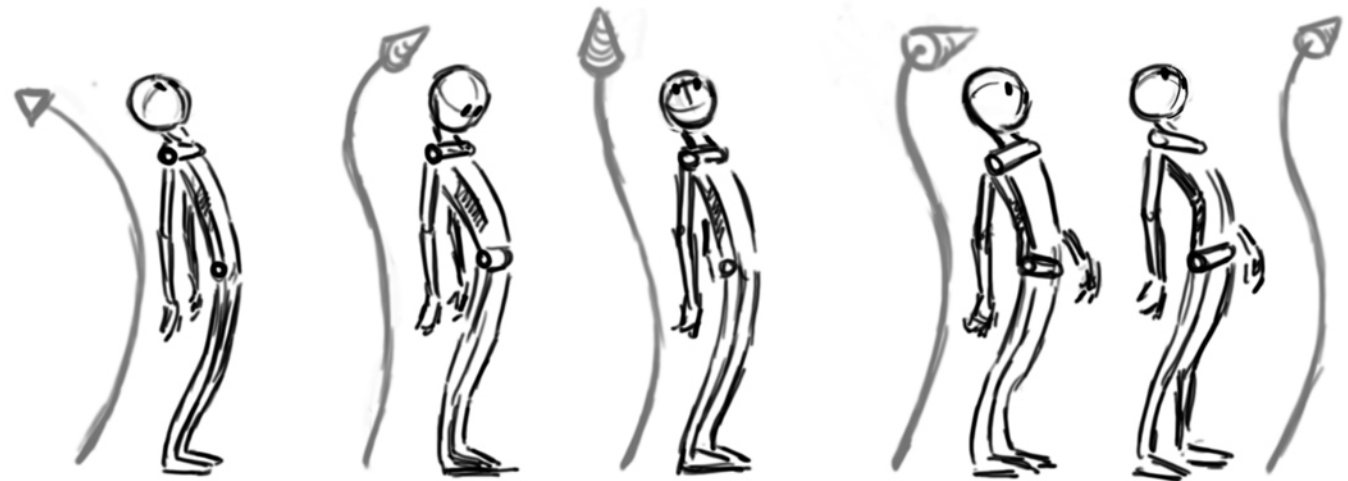
LIGNE D'ACTION EN "C"

- La ligne d'action en "C" se dessine sur un plan et donne un mouvement planaire.



LIGNE D'ACTION EN "S"

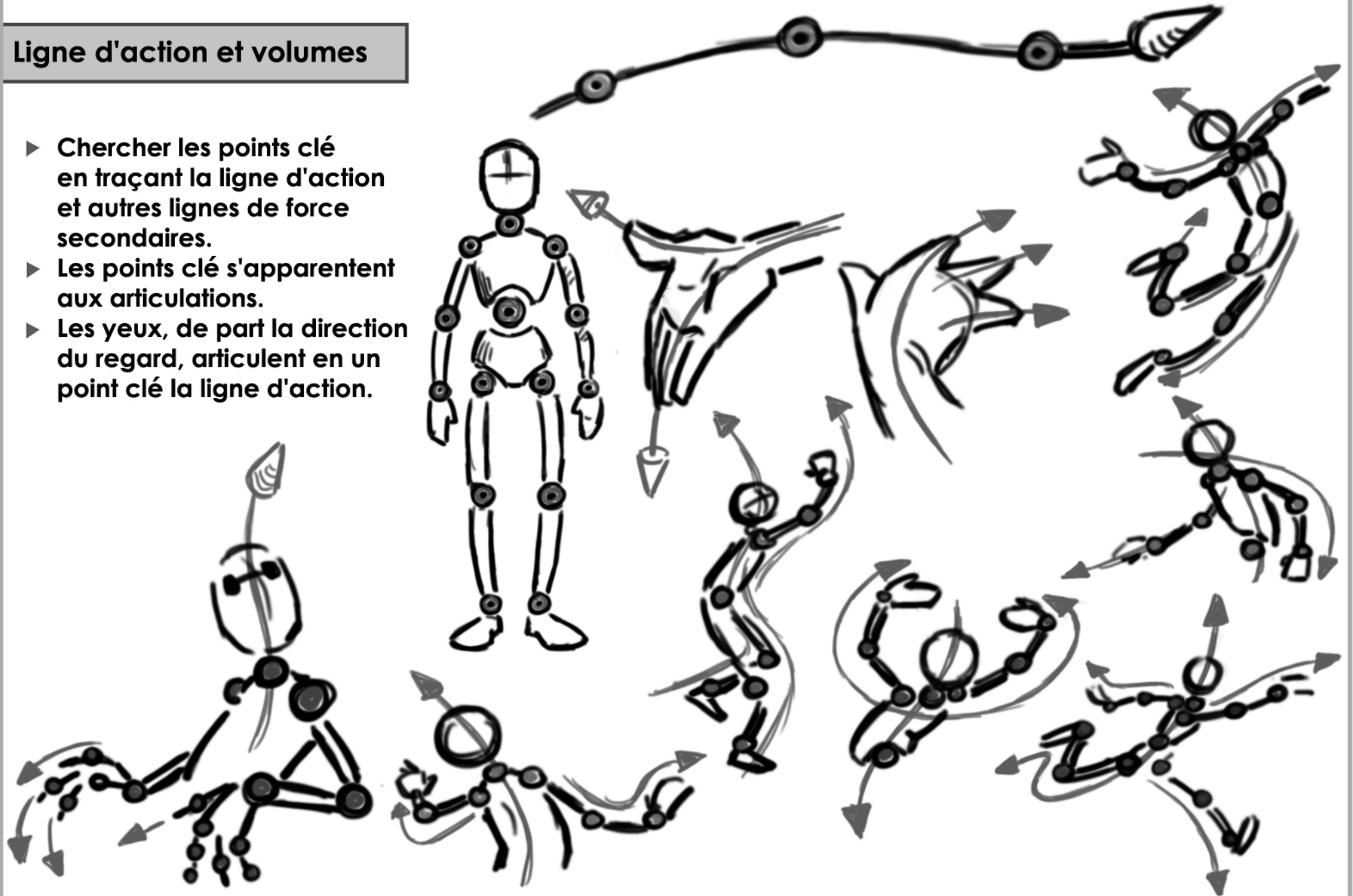
- La Ligne en "S" se dispose dans l'espace.
- Elle agit directement sur la désarticulation des différents axes.
- Champ d'action plus vaste du personnage.
- Jeu d'acteur plus riche.



POSING

Ligne d'action et volumes

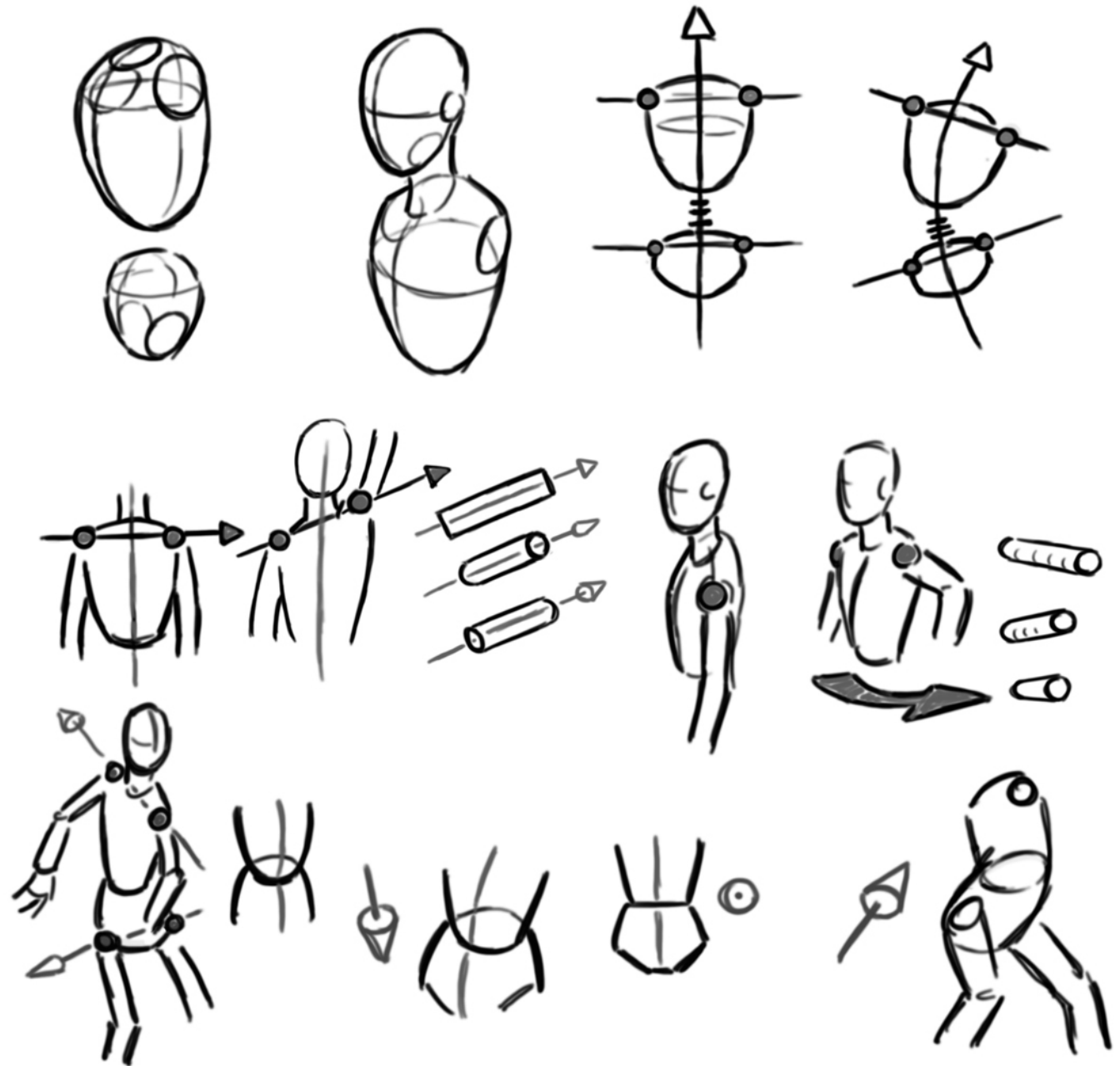
- ▶ Chercher les points clé en traçant la ligne d'action et autres lignes de force secondaires.
- ▶ Les points clé s'apparentent aux articulations.
- ▶ Les yeux, de part la direction du regard, articulent en un point clé la ligne d'action.



POSING

Articulations et volumes

- ▶ Travailler les volumes en marquant les articulations.
- ▶ Articuler les volumes en respectant les règles de la mécanique humaine.
- ▶ Chercher des orientations de volume dans un espace tridimensionnel.
- ▶ Chercher un angle de vue approprié.
- ▶ Respecter le dessin des volumes en perspective.



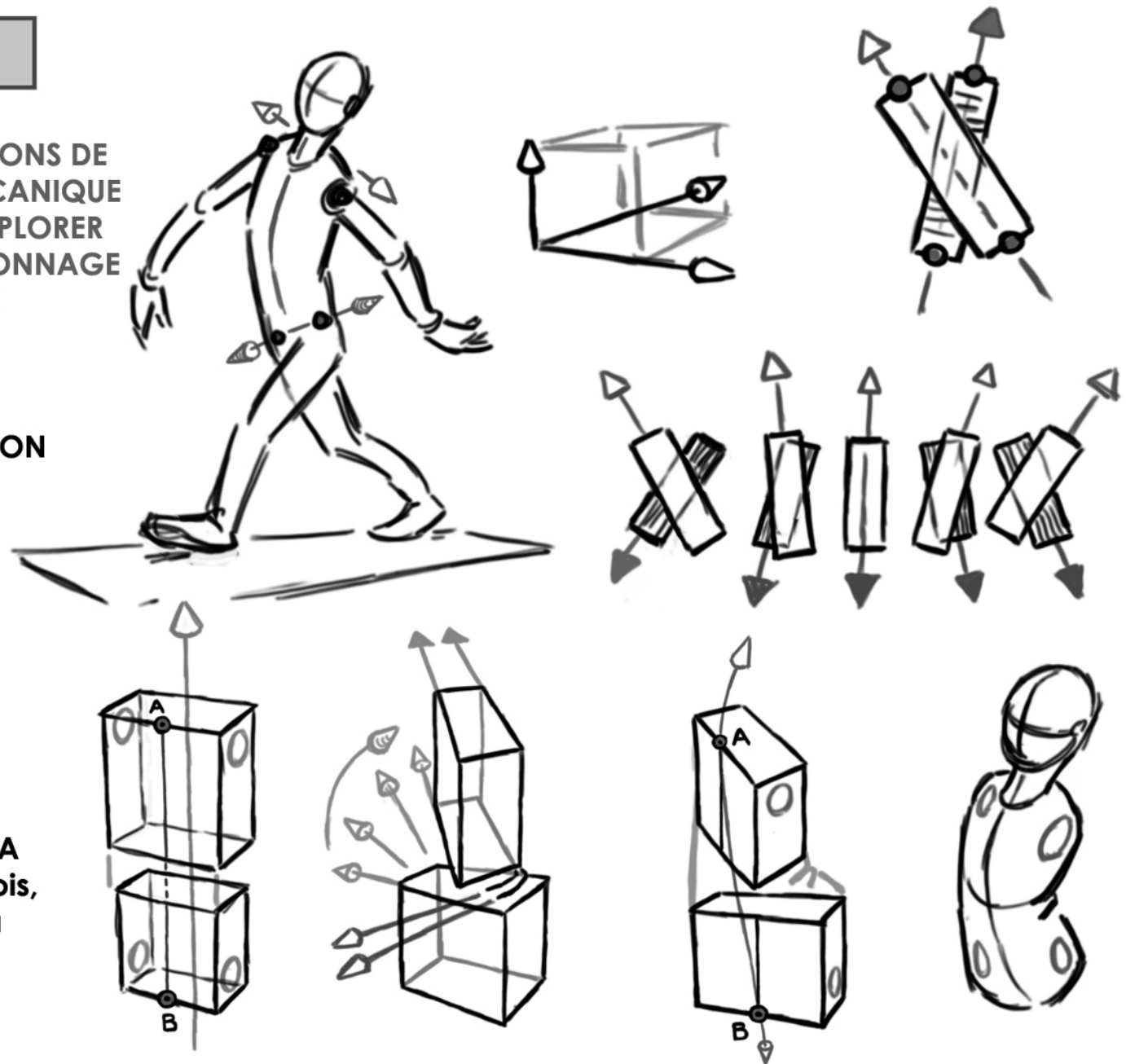
POSING

Torsion du corps

ASSIMILER TOUTES LES NOTIONS DE TORSION QU'OFFRE LA MECANIQUE D'UN CORPS, REVIENT A EXPLORER L'ESPACE PROPRE AU PERSONNAGE ETUDIE, ET D'AFFINER LE JEU D'ACTEUR.

LIGNE D'ACTION SUR TORSION

- Définir le milieu du torse et le point A.
- Définir le milieu du bassin et le point B.
- La ligne AB passe par le milieu des deux volumes associés.
- Effectuer un torsion.
- La ligne d'action définitive du personnage partira de A jusqu'à B, en suivant à la fois, le mouvement opéré, et la ligne du milieu des deux volumes réunis en torsion.



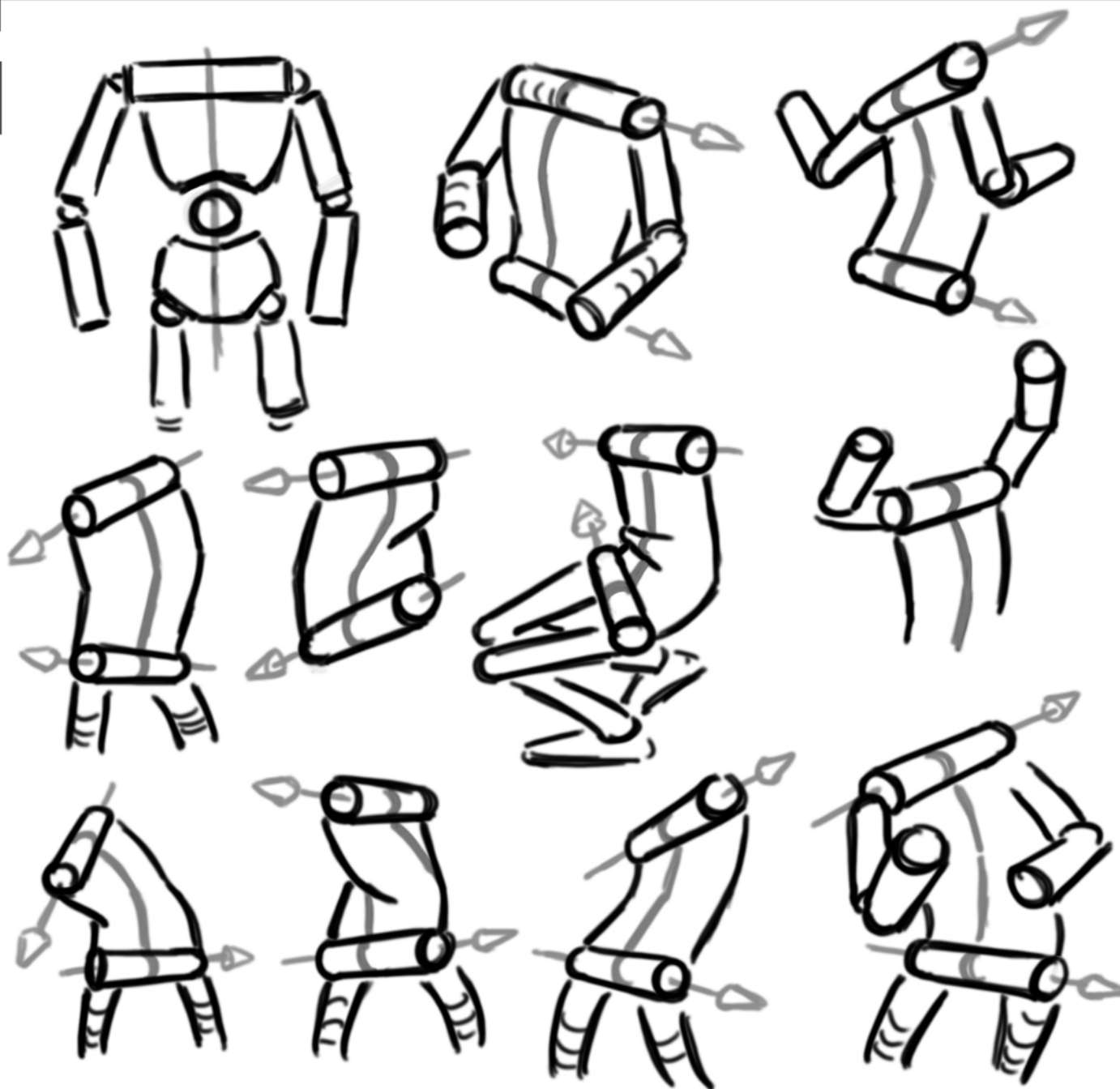
POSING

Axes et tubes

REPRESENTER L'AXE DES
EPAULES, L'AXE DU BASSIN,
LES BRAS ET LES JAMBES PAR
DES TUBES;

MARQUER LE MILIEU DE L'AXE
DES EPAULES ET DU BASSIN,
AINSI QUE CELUI DU HAUT
DU CORPS.

POURSUIVRE LE TRAVAIL
D'ARTICULATION DU
PERSONNAGE EN ORIENTANT
LES DIVERS TUBES DANS UN
ESPACE TRIDIMENSIONNEL,
ET EN PERSPECTIVE.
OBSERVER LES INFLUENCES
QUE LE HAUT DU CORPS
SUBIT.

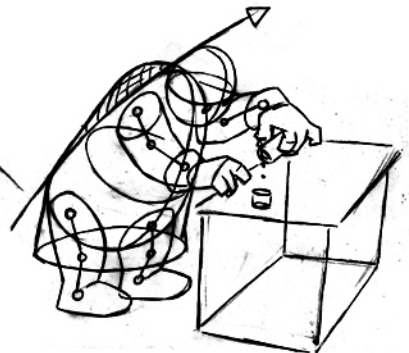
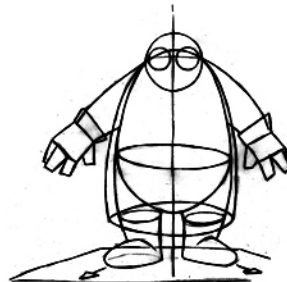
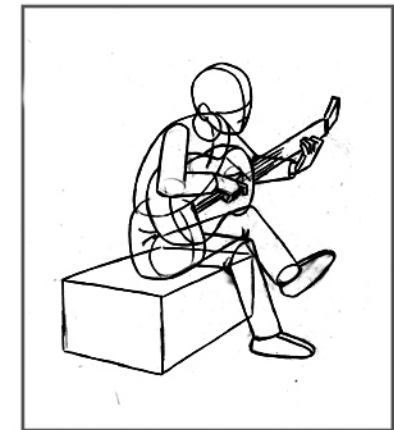
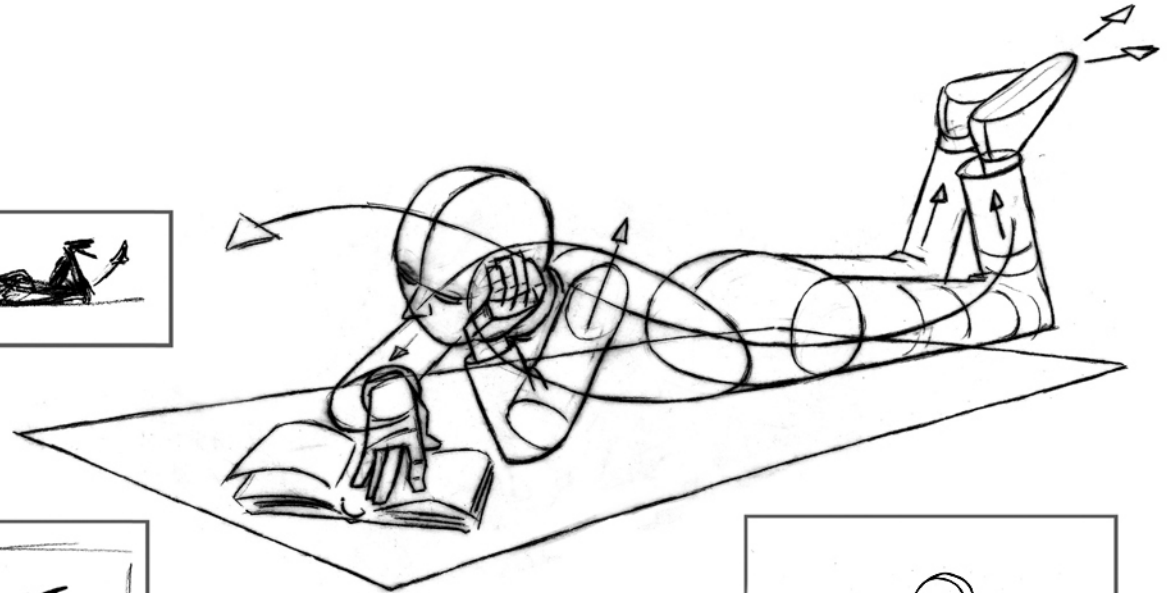


POSING

Mise en volume d'un rough

ETAPES DE TRAVAIL

- ▶ Chercher en rough les diverses pistes relatives à une note d'intention.
- ▶ Valider un dessin rough.
- ▶ Préciser les volumes.
- ▶ Respecter la perspective.
- ▶ Respecter les lignes d'action.
- ▶ Respecter le "model sheet".
- ▶ Reproduire cette opération autant de fois que nécessaire afin de préciser le rough.
- ▶ Valider un rough clean.
- ▶ Nettoyer le dessin validé en respectant les critères cités précédemment.



POSING

Exemple

► EXEMPLE

Que fait ce personnage?
Que dit-il?
Quelle est son humeur?

► PROBLEMES

Ligne d'action en "C".
Bras parallèles entre eux.
Personnage symétrique.

► ACTING

Trouver le ton.
Combiner les divers axes.
Orienter les volumes dans l'espace.
Affiner le jeu d'acteur.



POSING

Exemple



POSING

Exemple



POSING

Exemple



POSING

Exemple



POSING

Exemple



POSING

Exemple



POSING

Exemple



POSING

Exemple



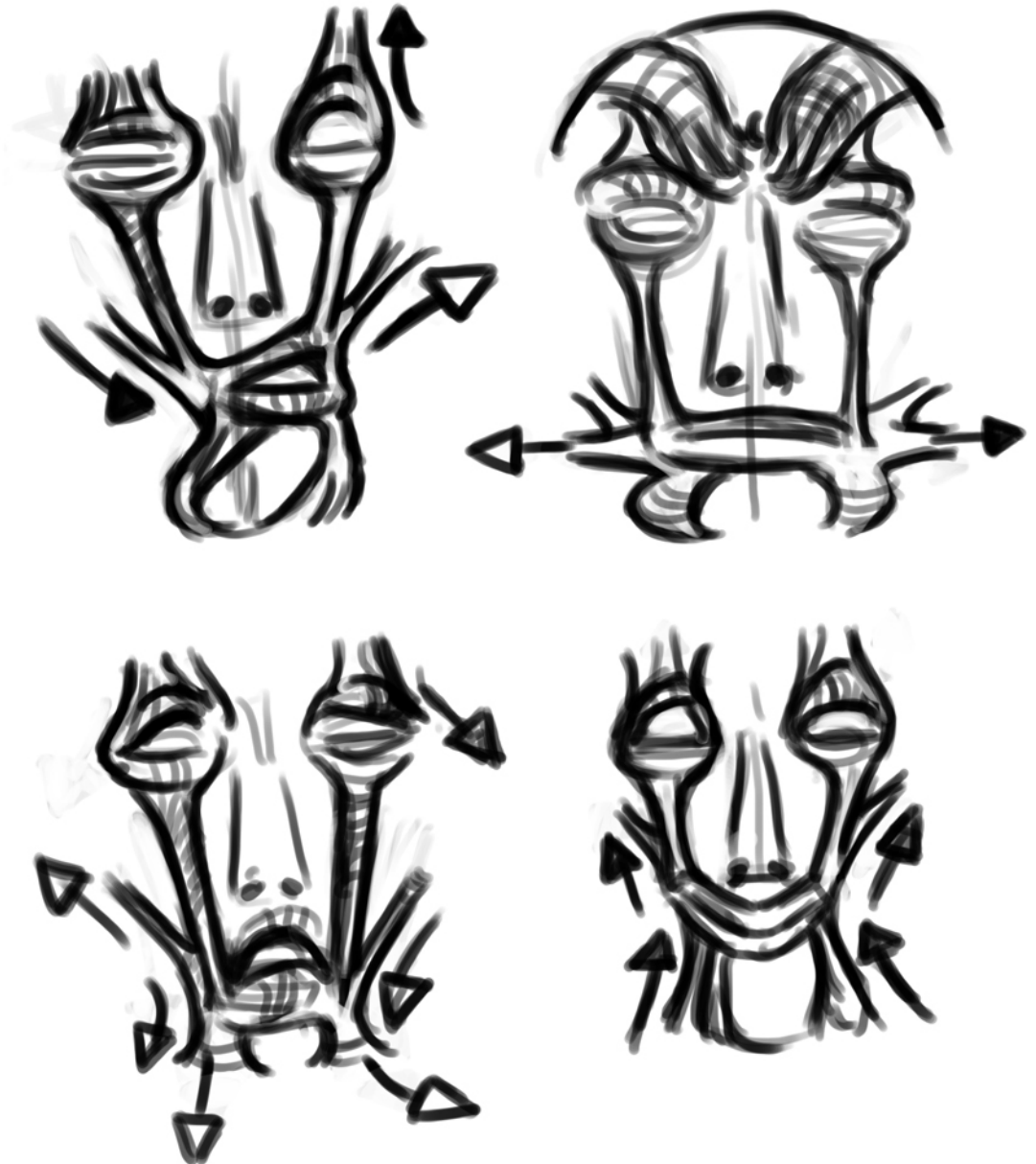
POSING

Exemple



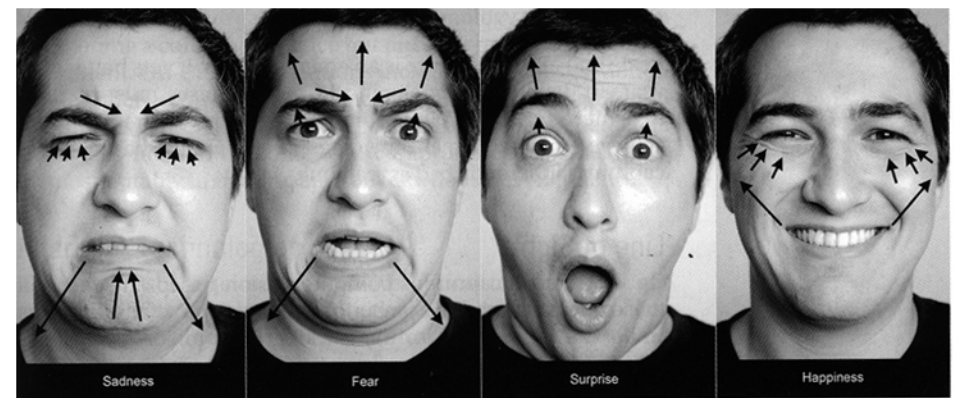
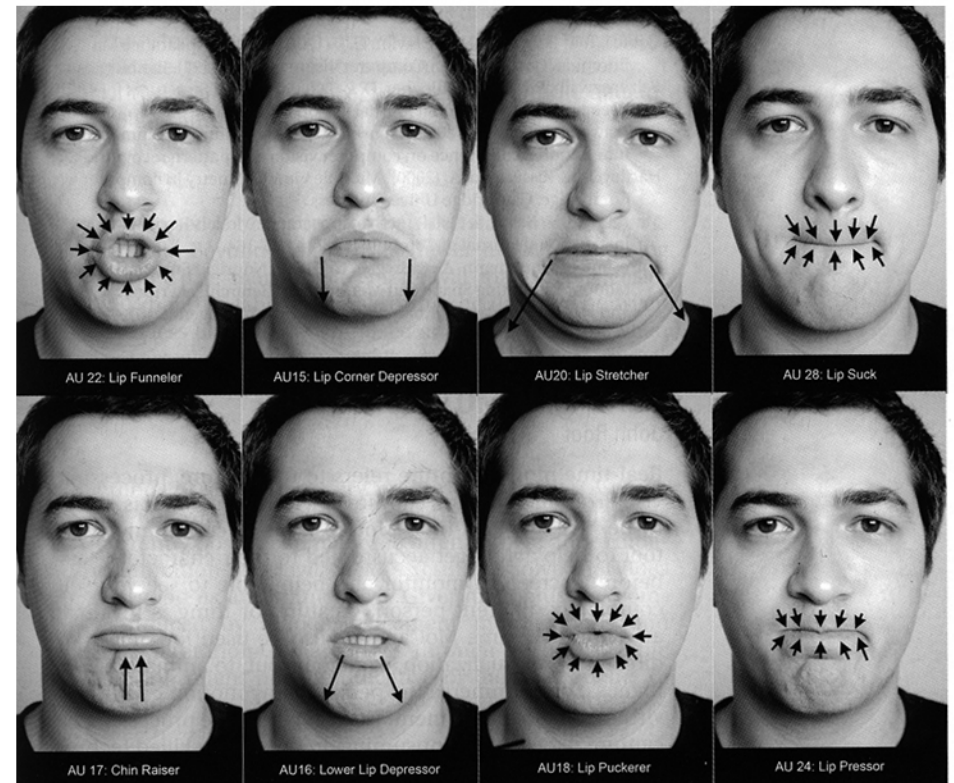
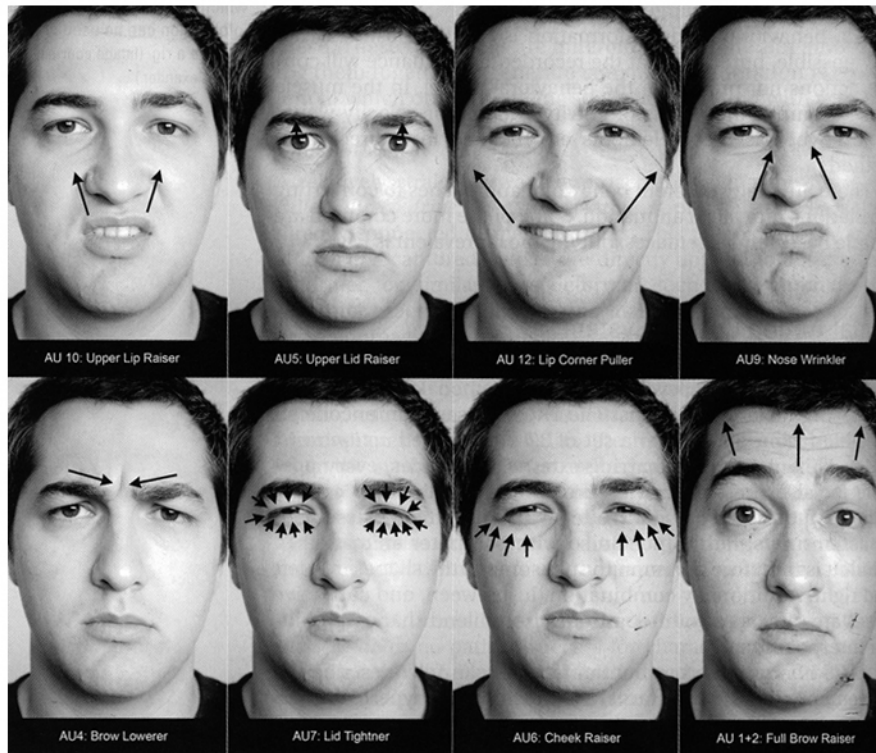
POSING

Facial muscles simplifié



POSING

Facial movement



POSING

Dessin des yeux en "S"



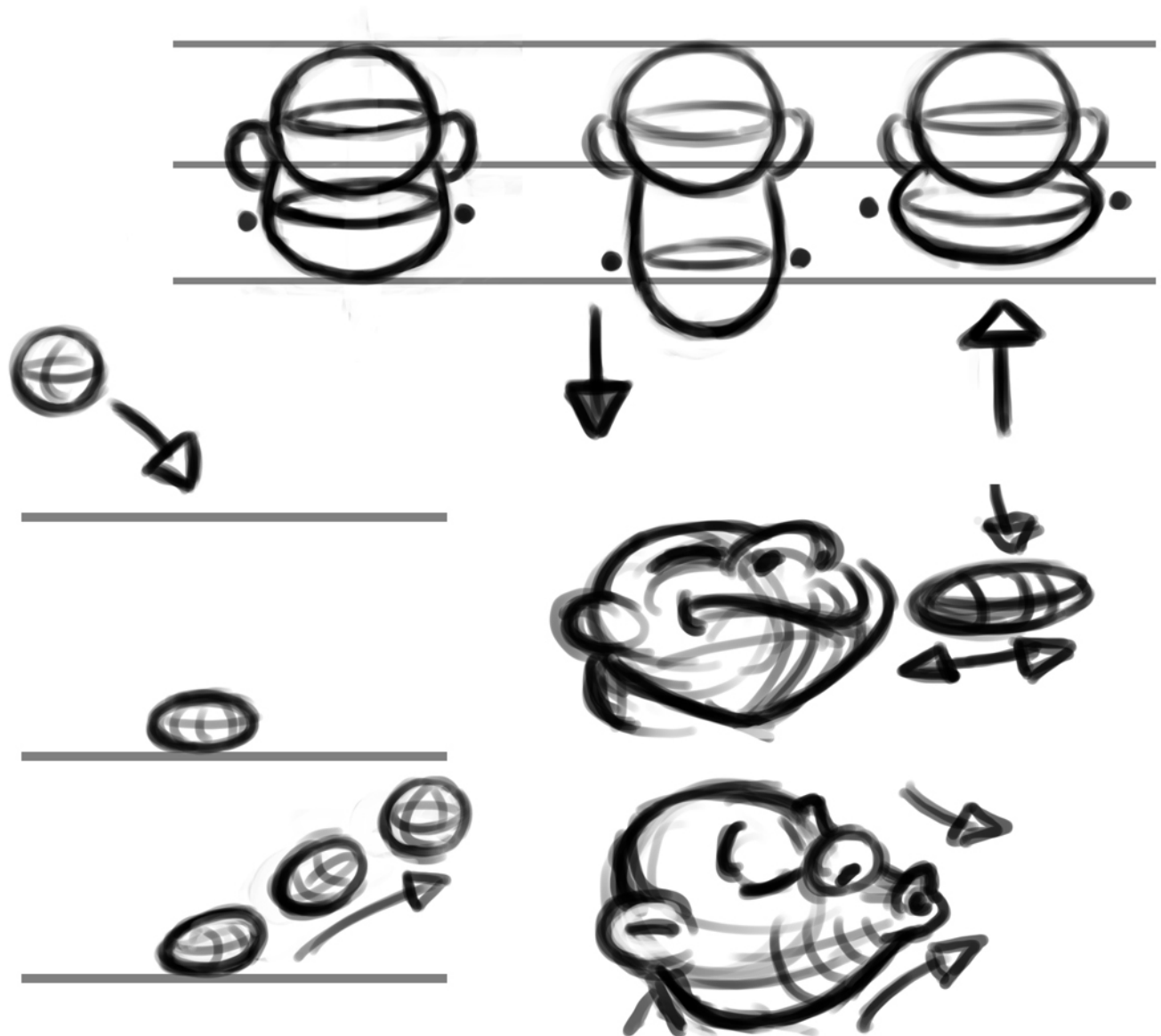
POSING

Travail sur Marcel



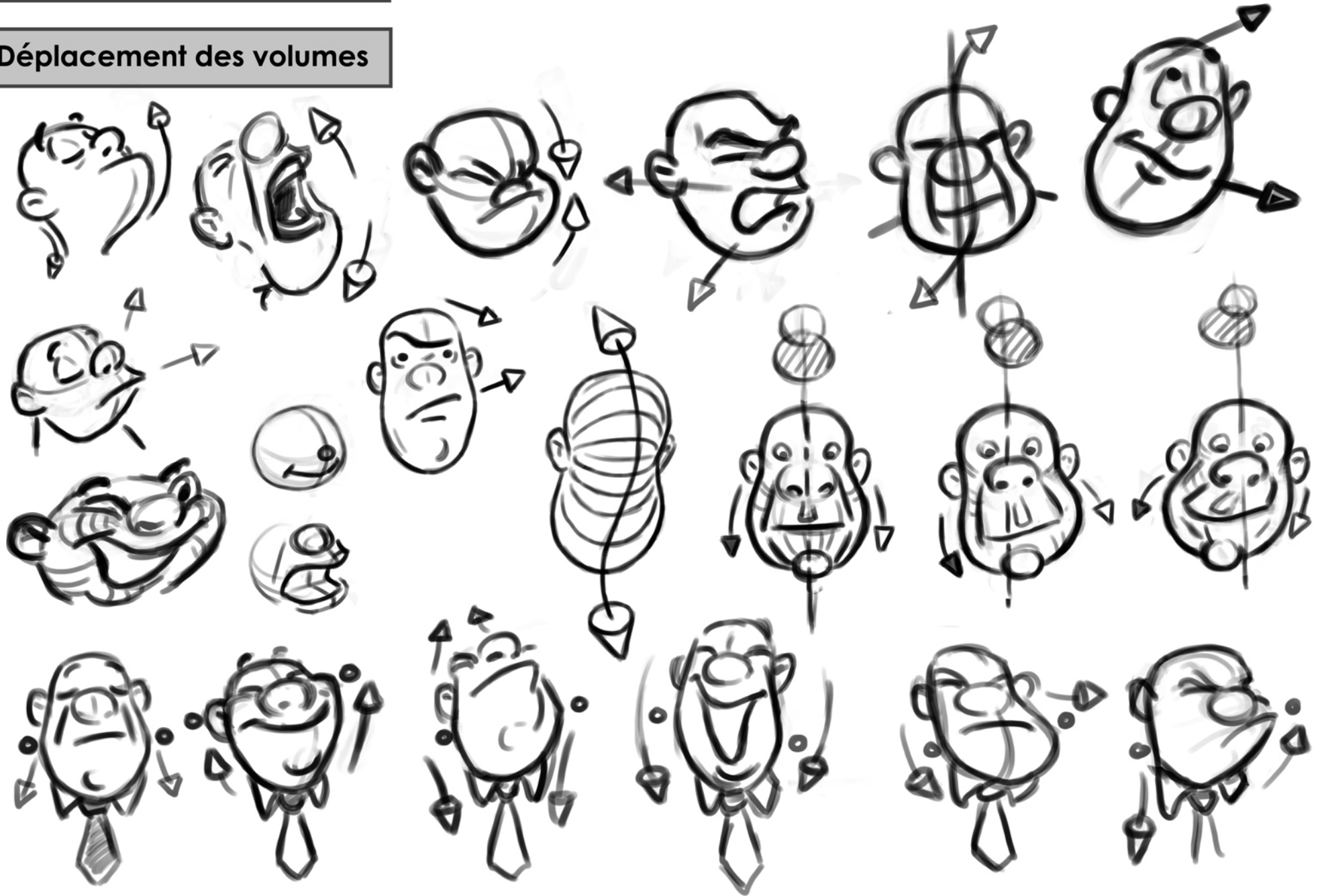
POSING

Stretch et squatch de base



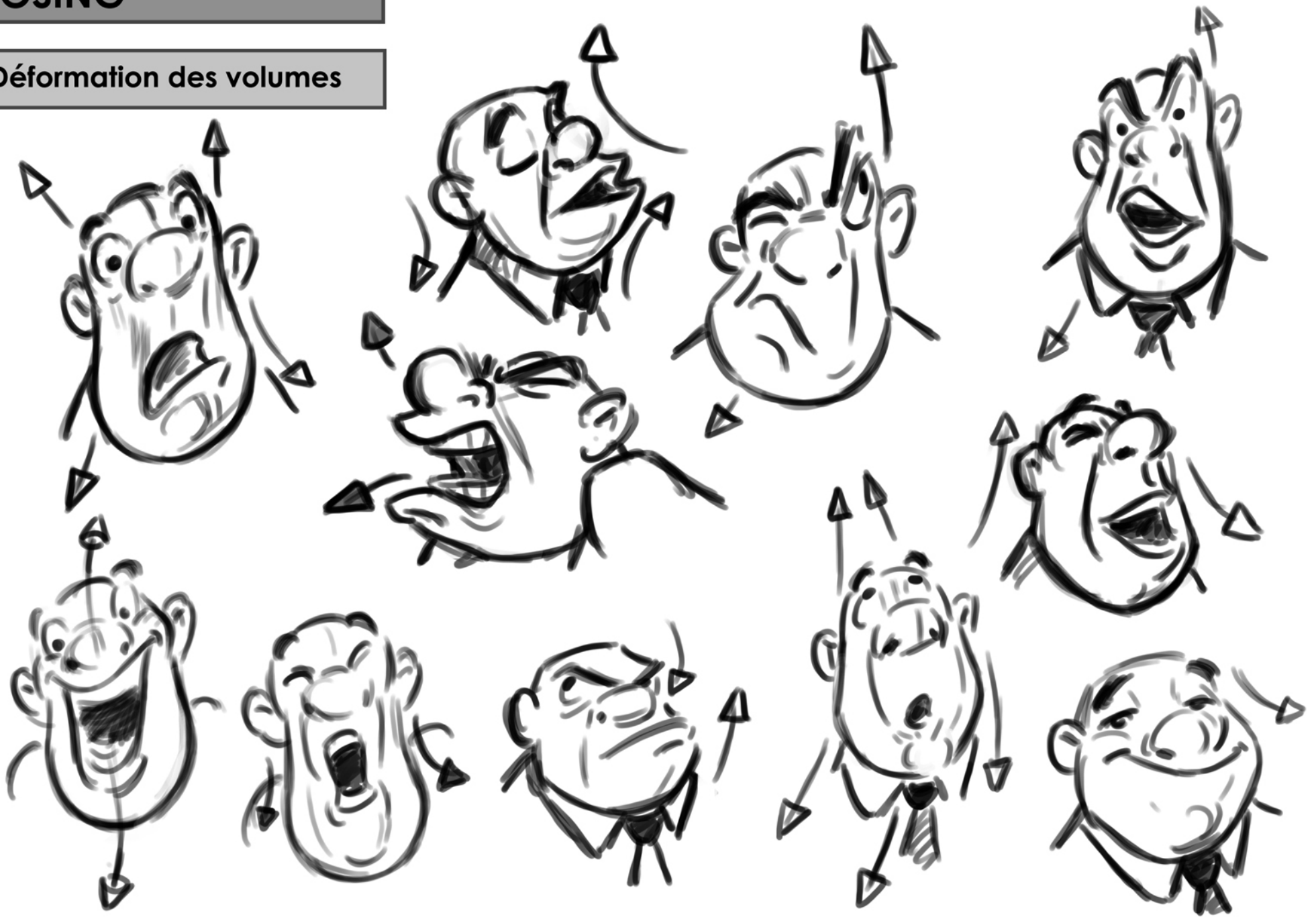
POSING

Déplacement des volumes



POSING

Déformation des volumes



POSING

Acting groupe analyse/ex1

► EXEMPLE 1



POSING

Acting groupe solution/ex2

► EXEMPLE 2



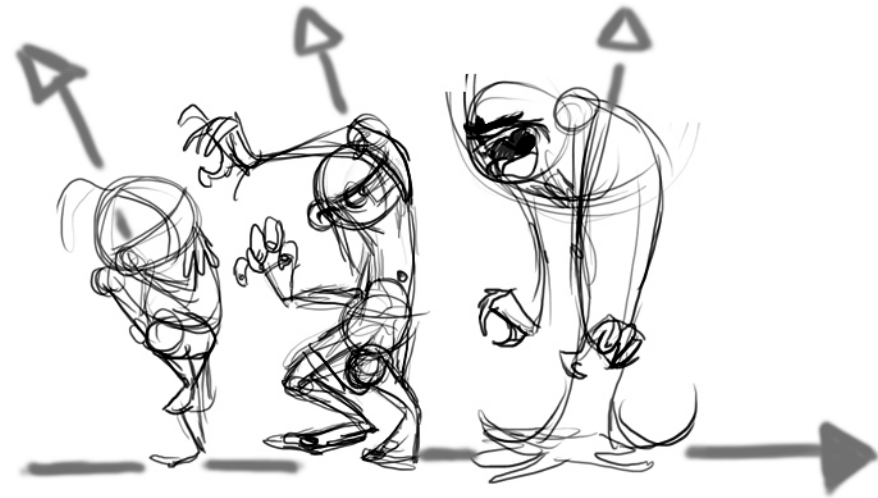
POSING

Acting de groupe

EXEMPLE 1

- ▶ Les personnages se posent sur la même ligne.
- ▶ Les personnages ont la même valeur dans l'image.
- ▶ Espace non défini.
- ▶ Espace identique entre chaque personnage.
- ▶ Les lignes d'action sont quasi parallèles.
- ▶ Jeu d'acteur des deux personnages de gauche identique.
- ▶ Sorcière peu menaçante.

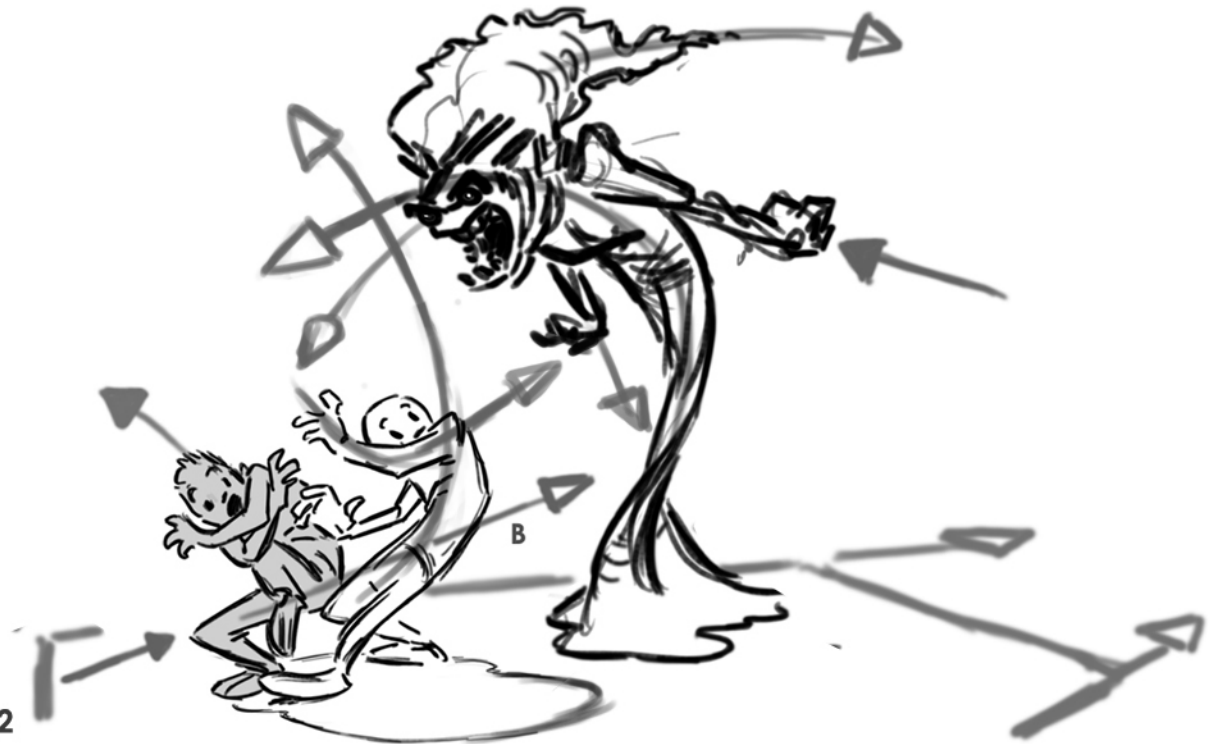
Exemple 1



EXEMPLE 2

- ▶ Définition d'un espace mis en perspective.
- ▶ Notion de sous groupe.
- ▶ La sorcière domine.
- ▶ Les lignes d'action A et B s'unissent pour s'opposer à celle de la sorcière.
- ▶ Les lignes des bras de la sorcière accentuent sa ligne de force principale plongeante.

Exemple 2



POSING

Jeu d'acteur

CATEGORIES DE JEU D'ACTEUR

► Catégorie " Je fais"

L'acteur agit.

Il interprète des mouvements, du type je marche, je cours, je m'assois, etc.

Il peut à ce moment être dénué de sentiments, et effectuer une simple opération mécanique de son corps.

Ces actions sont en accord avec sa note d'intention.

► Catégorie "Je suis".

L'acteur ressent.

Il exprime des sentiments, le jeu devient émotionnel, plus subtil.

Les oppositions d'axes du personnages sont moins accentuées.

L'expression faciale prend ici tout sa place.

Ces émotions sont en accord avec sa note d'intention.

► Combinaison des deux catégories

L'extrême finesse du jeu d'acteur consiste à combiner les notions de "je fais" et "je suis".

Le personnage éprouve des sentiments, des émotions tout en agissant.

Le rythme des progressions émotionnelles se cale ou non au rythme des mouvements du corps.