

LES INTERVALLES

ÉCRITURE ET CHARACTER-DESIGN: S'ÉMANCIPER DES STÉRÉOTYPES



Différencier stéréotype et archétype :

L'archétype est un modèle, une base sur laquelle construire une œuvre, en l'occurrence ici un character design.

Le stéréotype est l'accentuation de cet archétype initial et sa réduction à cette base accentuée. Il en devient discriminant dès lors qu'il s'attache à réduire un groupe de personnes à quelques traits sans les considérer comme des personnes à part entières.

Il impacte le public, jeunesse ou adulte, en ce qu'il répète des poncifs jusqu'à ce qu'on les absorbe et reproduise plus ou moins inconsciemment sur d'autres personnes, les impactant négativement à notre tour. Sur un public jeunesse, de moins de 10 ans, les représentations de character design sont d'autant plus importantes que l'audience est en pleine construction de son identité personnelle et tend à n'avoir que peu de distance vis-à-vis de l'œuvre présentée, qu'elle reproduit dans son quotidien sur elle-même et son entourage.

Un stéréotype est un raccourci paresseux servant à évoquer un imaginaire collectif appauvri. Il fonctionne par des catégorisations essentialisantes et déshumanisantes, car réduisant ses personnages et communautés à un petit nombre de caractéristiques indissociables les unes des autres, voire à une caractéristique unique et niant la diversité de l'humanité. La récurrence des stéréotypes et la présentation de ces caractéristiques comme allant de soi font qu'inconsciemment, on contribue à étiqueter et catégoriser des portions entières de la population comme des groupes homogènes et sans diversité d'individualités.

En character design, les représentations évoluent peu en interne, du fait de :

- le manque d'entraînement dès l'école à dessiner des personnages autres que blancs, valides, minces, etc. Bref, normés.
- les biais préétablis par les professeur·es et intervenant·es qui sont transmis aux élèves, surtout sur les représentations genrées et raciales.
- la crainte des dessinatrices blanches de proposer des character designs plus diversifiées mais de tomber dans la caricature, notamment raciste.
- les productrices et chaînes TV qui tendent à refuser tout personnage sortant de la norme établie.

Diversifier son character design demande donc de prendre **conscience de ses biais, de les déconstruire et de s'entraîner** pour proposer des personnages qui sortent du moule de la norme universelle.

Différencier trope narratif et stéréotype :

Un trope est un élément (que ce soit un type de personnage ou tout autre élément narratif) qui présente une récurrence conventionnelle destinée à faciliter ou enrichir la narration d'une œuvre, en faisant appel à une culture et un imaginaire collectif partagés. Les tropes peuvent parfois devenir des clichés ou contenir des stéréotypes, mais en soi le terme n'est pas péjoratif et le procédé est quasiment inévitable en narration. Il ne faut pas avoir peur des tropes :)

Par exemple : une scène d'impasse mexicaine; le personnage de l'élu (chosen one) et du vieux sage; un triangle amoureux...

Pour distinguer le stéréotype du trope, il faut se demander si la caractéristique simplifiée du personnage est en lien avec un élément immuable de son identité (couleur de peau, orientation sexuelle, genre, origine ethnique, handicap, morphologie... etc) ou avec un élément d'ordre plus large, contextuel ou narratif (métier, situation familiale, situation amoureuse, rôle ou évolution du personnage au fil de l'intrigue...).

Exemple de trope / archétype :

un trio autour d'un garçon blanc lambda, entouré d'une fille, souvent love interest, et d'un personnage sidekick, soit un "gros rigolo", soit un personnage non blanc, souvent le seul de la série.



Trollhunters



Billy le hamster cowboy



Arthur et les minimoys

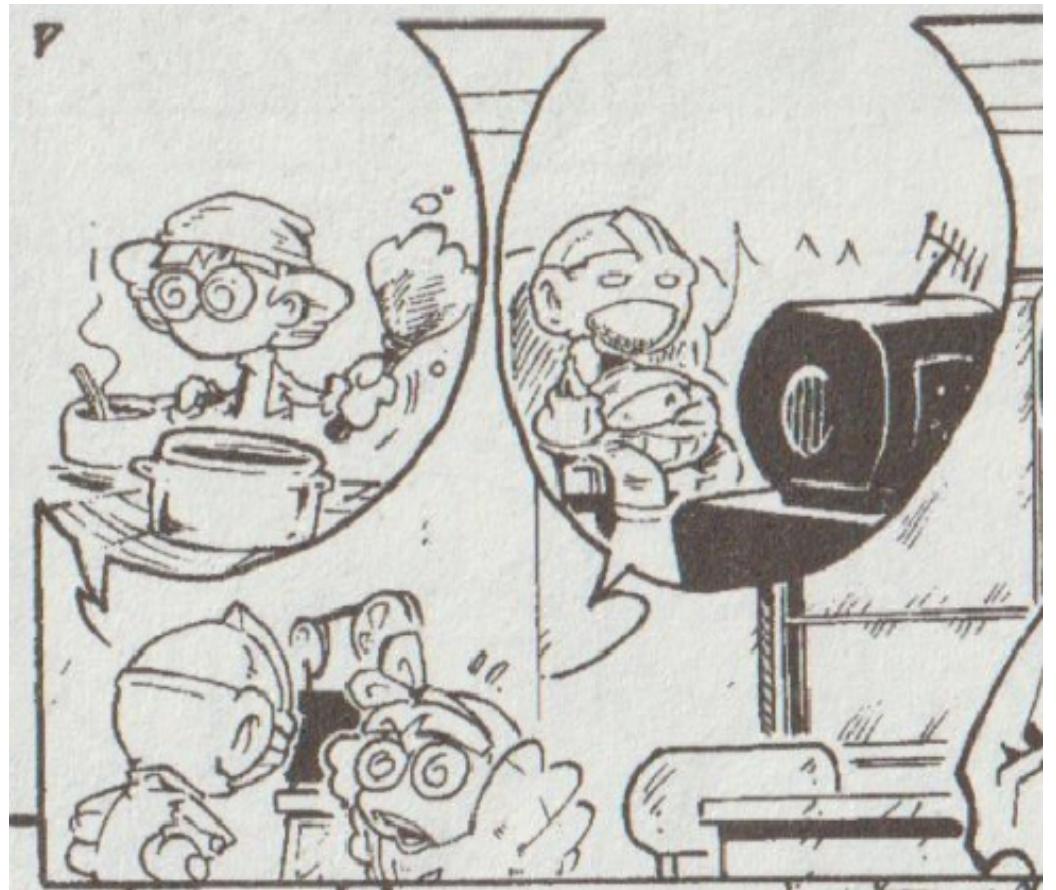


Mini Ninjas



Moi Elvis

COMMENT ÉVITER D'ÉCRIRE DES STÉRÉOTYPES ?



Sentaï School T2: Battle de stéréotypes !!!

NIVEAU ZÉRO : faire appel à sa propre empathie

La base de la base : se projeter à la place de son personnage; projeter la façon de se comporter d'autres personnes que l'on connaît; idéalement, projeter la façon dont notre personnage, avec sa personnalité, se comporterait. Se baser sur quelque chose de sincère, concret et multidimensionnel.

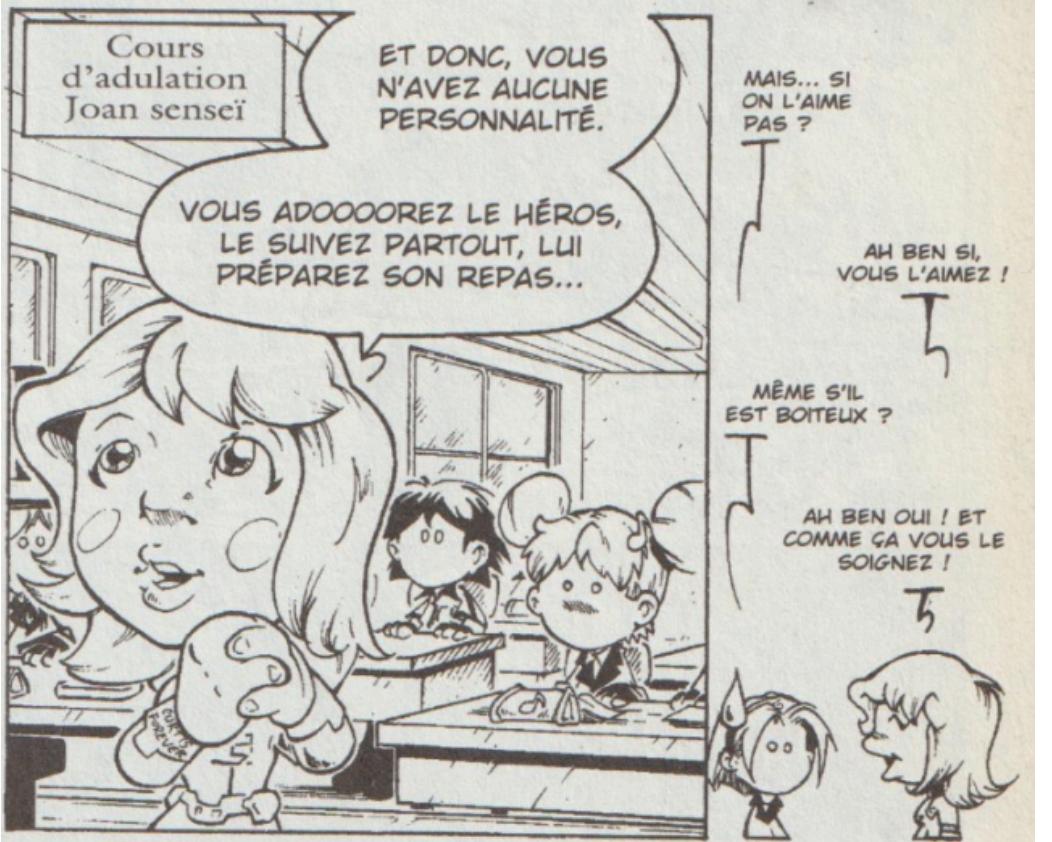
=> même pour une réaction qui semble stéréotypée, on peut l'étoffer en rentrant davantage dans la psyché du personnage
=> utiliser une réaction ou un comportement stéréotypé sans se poser la moindre question sera toujours superficiel et automatique.
Ca revient à refuser à nos personnages d'avoir... une personnalité.

NIVEAU UN : écouter les concerné·es

De façon informelle, voire presque passive, au quotidien, en s'abonnant à des comptes divers et variés, en lisant des articles de blogs, journaux... Que ce soit du militantisme, de la vulgarisation, des artistes, ou juste des gens issus de minorités qui partagent leur vie.

=> peu d'efforts à fournir
=> impact profond sur la façon dont on considère les gens comme des individus auxquels on peut s'identifier et sur nos connaissances concernant des enjeux qui ne nous concernent pas.

NIVEAU DEUX : faire des recherches



Sentaï School T2 : cours pour que les filles de l'école apprennent à être de bonnes "filles" de dessin animé...
Donc des cruches qui servent de faire-valoir et/ou d'intérêt amoureux au héros uniquement.

Comme tout sujet, aller plus en profondeur avec une recherche active. Chercher des articles de blogs ou de journaux, des comptes d'analyses plus précis, des livres, des podcasts, des documentaires, ou des œuvres (films, romans, BDs de vulgarisation ou non...) abordant le sujet ou mettant en avant le groupe de personnes sur lequel vous voulez vous renseigner.

=> garder à l'esprit que même avec de bonnes intentions et énormément de travail, quand on n'est pas issu d'une catégorie de la population et qu'on n'en a pas une connaissance intime, on va certainement dire des conneries. Et ça ne doit ni vous décourager, ni vous dispenser de faire des recherches.

=> sans un minimum de recherches, on n'a aucune chance d'identifier les stéréotypes dont on pourrait être empreint à l'égard de ces groupes et on les reproduira sans même s'en rendre compte. Sans recherche, on ne peut exprimer que son ignorance.

NIVEAU TROIS : discuter directement avec les concerné·es

Discuter directement avec des concerné·es, recueillir leurs témoignages, les impliquer dans un travail de recherche, de relecture, de script doctoring, etc... En faisant attention à ne pas monopoliser leurs temps et énergie au-delà du raisonnable, et si possible avec compensation financière pour leurs efforts d'éducation et de correction.

Car là, on rentre dans le plus difficile à obtenir, puisque l'implication d'une tierce personne à cette échelle implique **un vrai travail**.

NIVEAU QUATRE : travailler avec les concerné·es

En employant un·e scénariste ou un·e co-scénariste concerné·e. C'est la façon la plus sûre et la plus simple d'obtenir un travail juste et de qualité qui évitera les écueils des stéréotypes. Y a pas de secret. Cela vaut si vous êtes vous-même concerné·e, évidemment.

QUELS AVANTAGES POUR L'OEUVRE ?

Plus les concerné·es sont impliqué·es à forte dose sur votre oeuvre, plus l'oeuvre touchera juste dans tous les détails culturels et intimes qui sont inconnus pour qui n'appartient pas à la catégorie de population en question.

Cela permet un clin d'oeil, une connivence avec le groupe représenté, et une porte ouverte sur leur vécu pour les non-concerné·es.

L'humour, par exemple, fonctionne particulièrement bien comme véhicule de cette justesse: vous pourrez rire et évoquer des choses AVEC une catégorie de personnes spécifiques, et TRANSMETTRE cette connivence à un public qui découvrira cette culture à travers votre œuvre.

Exemple : *Amphibia*

Dans cette série animée, on suit Anne Boonchuy, une ado issue d'une famille thai-américaine. Elle est catapultée dans un monde peuplé d'amphibiens. Lorsqu'elle retourne sur Terre avec ses compagnons, elle leur fait découvrir sa normalité: celle de thaïlandais·es installé·es aux Etats Unis !

A noter que le créateur, Matt Braly, est lui-même thai-américain, et ces passages sont donc truffés de références à des lieux et une culture qu'il connaît personnellement.



Ci-contre : le temple dans lequel va la famille d'Anne, directement inspiré du Wat Thai de Los Angeles.

TRUCS ET ASTUICES POUR RECONNAITRE ET S'EXTRAIRE DES STÉRÉOTYPES

Être à contre pied des attentes :

Basique, pas toujours efficace, mais une première étape pour sortir des sentiers battus. Si on se retrouve avec des personnages en apparence stéréotypés, on peut toujours essayer de leur attribuer des caractéristiques qui clashent avec ce que les stéréotypes induisent ! Cependant, attention de ne pas surcompenser et de tomber dans d'autres stéréotypes et d'autres types de clichés.

Par exemple, dans la série *Extreme Ghostbusters*, le personnage de Garrett, en fauteuil roulant, est le plus sportif, téméraire et impétueux du groupe. Il va à l'encontre du stéréotype courageux mais misérabiliste souvent associé aux personnages handicapés dans les séries d'animation.

Casser les schtroumpfettes :

C'est LA fille. Il n'y en a qu'une parmi tous les personnages principaux, voire dans l'univers entier de la série. Elle est souvent doublée du rôle de *love interest*, ou du moins du rôle de soutien du héros. Par extension, on va considérer que toute configuration où un groupe de personnages présentant un aspect homogène (que des hommes, que des blancs, que des minces, que des valides... etc) est accompagné d'une unique variation (une fille, un noir, un gros, un handicapé...) amène plus de risques de représentations stéréotypées. La solution ? **Plus de diversité dans le groupe de base.**

Le syndrome de Trinity / Galadriel :

Trop forte pour être sur le devant de la scène, elle risquerait d'évincer le héros, c'est un personnage secondaire qu'on pourrait aussi rapprocher d'Hermione : si on lui confiait les rênes, elle aurait vite fait de tout régler sans les bourdes et tergiversations du héro. La version Galadriel va encore plus loin, proposant un personnage surpuissant, mais toujours dans un rôle de conseil et soutien, avec une représentation pure et éthérée, qui n'intervient jamais dans l'action du récit.

Ces deux syndromes ont des similarités avec les personnages dits "**Mary-Sue**" : des personnages féminins idéalisés, représentés comme uniques par leurs capacités et leurs traits, par leur âge, maturité, appréciées de toutes et différentes des autres filles / femmes. Bien que ce type de personnage émane à l'origine de l'univers des fan fictions, il est parfois utilisé pour désigner, de manière péjorative, des personnages féminins dans la fiction. À ne pas confondre avec la "**manic pixie dream girl**" : un personnage outil, soutien et moteur de l'évolution narrative du héro masculin, présenté comme charismatique, délivrée, drôle, fantasque, mais sans personnalité propre.

Pour plus de détails, voir notre étude sur [les représentations genrées et raciales dans les séries d'animation françaises 2010-2020](#).

Le test de Bechdel :

D'abord une plaisanterie faite de la BD d'Alison Bechdel "*Lesbiennes à suivre*", il est devenu un outil pour déterminer de la qualité des représentations féminines en fiction. Il repose sur trois critères :

1. Il doit y avoir au moins deux femmes nommées (nom/prénom) dans l'œuvre ;
2. qui parlent ensemble ;
3. et qui parlent de quelque chose qui est sans rapport avec un homme.

Ce test est une base de réflexion, pas un cadre rigide : une œuvre peut ne pas remplir tous les critères sans être sexiste, et inversement, peut les remplir sans être particulièrement féministe.

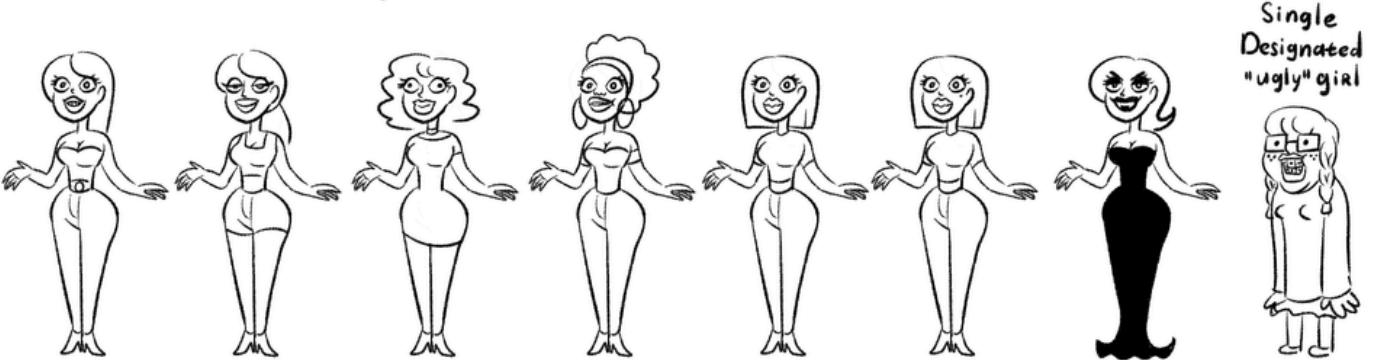
CHARACTER-DESIGN : ACCESSOIRISATION FÉMININE ET DIVERSITÉ MORPHOLOGIQUE

- Le masculin est vu comme neutre et le féminin est l'ajout d'accessoires et de détails pensés pour préciser et insister sur le genre féminin du personnage, qu'il n'y ait aucune confusion ou doute possible sur celui-ci.
- Ces accessoires et détails ne sont pas en soi négatifs, mais leur présence constante tend à réduire les personnages féminins à ces attributs. Leur aspect réducteur peut néanmoins être contourné par l'écriture (comportement et dialogues du personnage) et par la diversité de tenues existantes.
- Cette accessoirisation est faite le plus souvent pour clarifier le genre d'un personnage enfant prépubère ou animal, mais tend à sous-estimer la capacité de compréhension de la cible jeunesse, en désignant les personnages de plus en plus simplistes et stéréotypés selon que l'âge de l'audience réduit. L'impact sur le public en est d'autant plus important qu'il est en pleine construction de son identité. Lire à ce sujet Mélanie Lallet : "Libérées, délivrées ? Rapports de pouvoir animés", et "Il était une fois... le genre - Le féminin dans les séries animées françaises"
- Dans cette même logique, puisqu'il faut insister sur le genre féminin du personnage, les adultes et animaux anthropomorphes tendent à être hypersexualisées, par leur morphologie, leurs tenues et leurs posings. En résulte une vision étiquetée du corps féminin, centré autour des hanches en sablier et de la poitrine, toujours désirables. À l'inverse, la neutralité masculine leur permet une diversité morphologique plus importante puisqu'elle ne remettra en question leur genre que s'il est récupéré des éléments perçus comme féminins.

MALE CAST



FEMALE CAST



BINGO DE CHARACTER-DESIGN FÉMININ

Juste pour rire, cherchez en comparaison ces éléments sur des personnages masculins, qu'ils soient enfants, adultes, animaux ou autre anthropomorphe

| | | | | |
|---|----------------------------------|---|---|---|
| Porte une teinte de rose ou violet | Maquillage | Porte une robe ou une jupe | Longs cils | Pâle, même si elle n'est pas blanche |
| Maillot de bain bikini, même si enfant ou bébé | Porte des talons | Physique plus arrondi que ses homologues masculins | Taille plus petite que ses homologues masculins | Porte des vêtements (très) moulants |
| Cheveux longs et/ou accessoires capillaires | Bijoux et/ou accessoires de mode | Super pouvoir non offensif (invisibilité, téléportation etc.) | SATANÉ ruban dans les cheveux !! | Porte un motif de cœur / étoile / fleur |
| Semble avoir 20 ans même si elle n'en a que 12-14 | Porte des paillettes | (Très) mince | Plus petites proportions que ses homologues masculins | Mèche de cheveux colorée |



Pyjamasques



Petronix



Gus
chevalier minus

© Technicolor Animation Productions - 2020

On retrouve ici non seulement des exemples d'accessoirisation féminine, mais également le cliché du trio centré autour du héros masculin blanc et valide, du sidekick gros ou non blanc et du syndrome de la Schtroumpfette. Un magnifique bingo en somme !



Mighty Mike



Tarmac Micmac



Giganto Club

Exemples d'accessoirisations féminines sur des personnages animaux anthropomorphes : des cheveux, de longs-cils, des hanches marquées, du rose, là où les personnages masculins ressemblent à des animaux. Or, si le dimorphisme génétique existe dans le règne animal, il est loin de se résumer à cette version anthropomorphique girly.

C'est un cliché qui se retrouve également dans le character design de monstre : les hommes ressemblent à des monstres, mais leur version féminine reste une femme hypersexualisée, avec quelques accessoires pour rappeler qu'elle appartient à la même espèce que son homologue masculin.

male

female





Miraculous Ladybug



Magic



Dragons 2



Rebelle



Les Croquemoutards

Exemples de dimorphisme genré : un troll comme mari.

Un homme, ça doit être grand et fort, au point où ça en devient parfois un peu ridicule quand on compare son character design à celui de sa compagne, dont les proportions insistent le plus souvent sur ses attributs féminins physiques (poitrine, hanches) ou comportementaux (délicatesse par les petites mains, par la minceur etc.). Seule l'acariâtre belle-mère, vieux repoussoir comique, peut être présentée comme laide, vieille et hors des canons de beauté classiques.

POSING ET ANIMATION : RENVERSER LES STÉRÉOTYPES



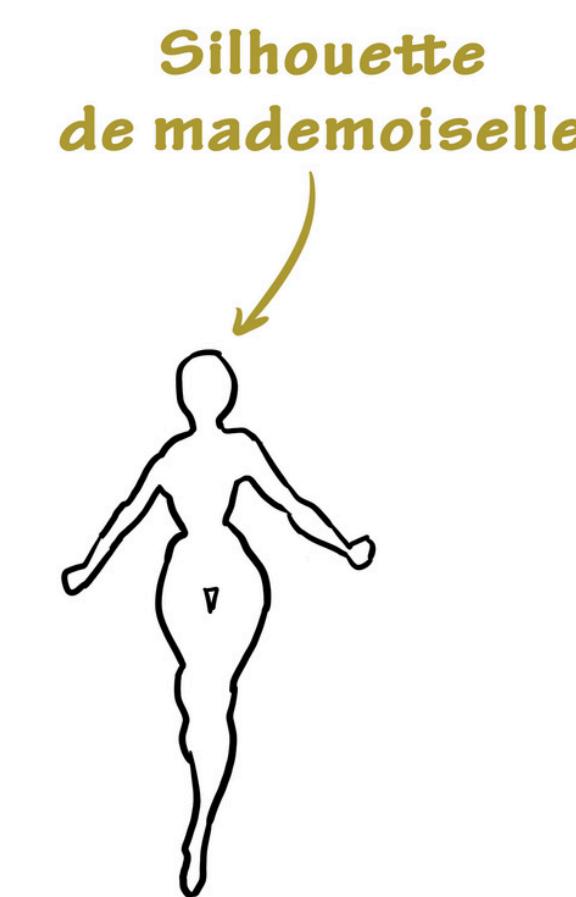
Position
de garçon



Position
de fille



Silhouette
de bonhomme



Silhouette
de mademoiselle



Les caractères stéréotypiques des personnages masculins et féminins ne sont pas immuables et encore moins naturels. Ils découlent de constructions sociales et genrées qui séparent de manière drastique et caricaturale ce à quoi peuvent ressembler un homme et une femme (en mettant de côté par la même toute non-binarité de genre). On peut aisément les retourner, pour en montrer le ridicule, ou pour diversifier les représentations sans pour autant les dénigrer.

L'animation et le posing d'un personnage dépend tout autant de son caractère, du contexte narratif, de la direction artistique, de la cible et du type de programme. Le réduire à un genre, une ethnie, une condition médical, un âge, revient à utiliser un stéréotype, de la même manière qu'en character design.

Exemples : l'animation de Batman et de Catwoman dans le jeu vidéo Arkham Asylum n'est pas tant dépendante de leur caractère que de leur genre, cela ressort particulièrement quand on inverse l'animation des deux personnages. Black Widow, dans les Avengers, prend la pose dite du "boobs and butt", dont la sexualisation paraît beaucoup plus évidente lorsqu'elle est appliquée à ses compagnons d'arme.



CHARACTER DESIGN NON GENRÉ

- Rien ne vous oblige à préciser le genre de votre personnage via son character design. Vous pouvez tout à fait laisser à l'audience la liberté de déterminer le genre des personnages à l'écran. Le genre du personnage peut également être déterminé par sa voix, par un prénom genré, ou encore plus simplement, par les pronoms utilisés pour le désigner.
- Il existe cependant des films d'animation, notamment muets, dans lesquels les personnages n'ont aucun genre précis, sans que cela ne soit un frein à la compréhension de l'histoire ou des rapports entre les personnages.



Potobot



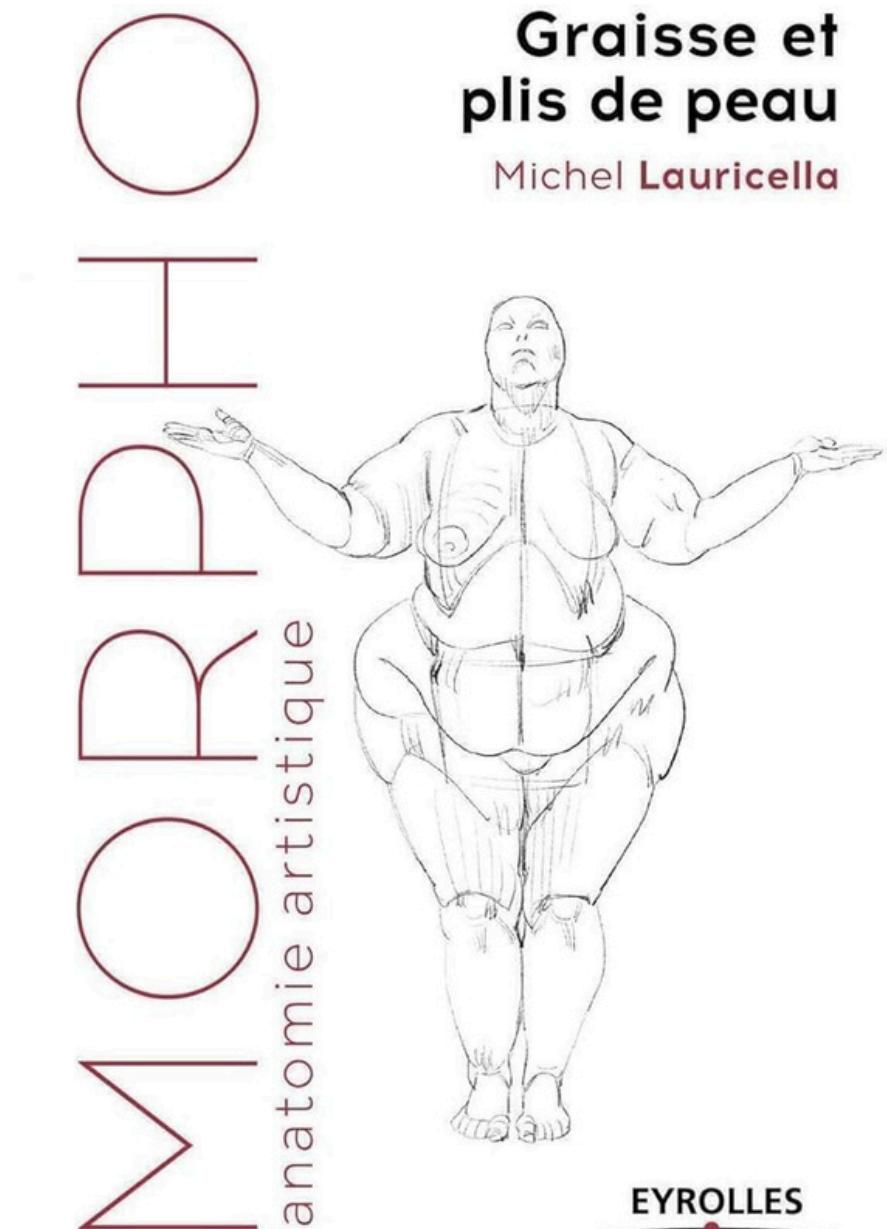
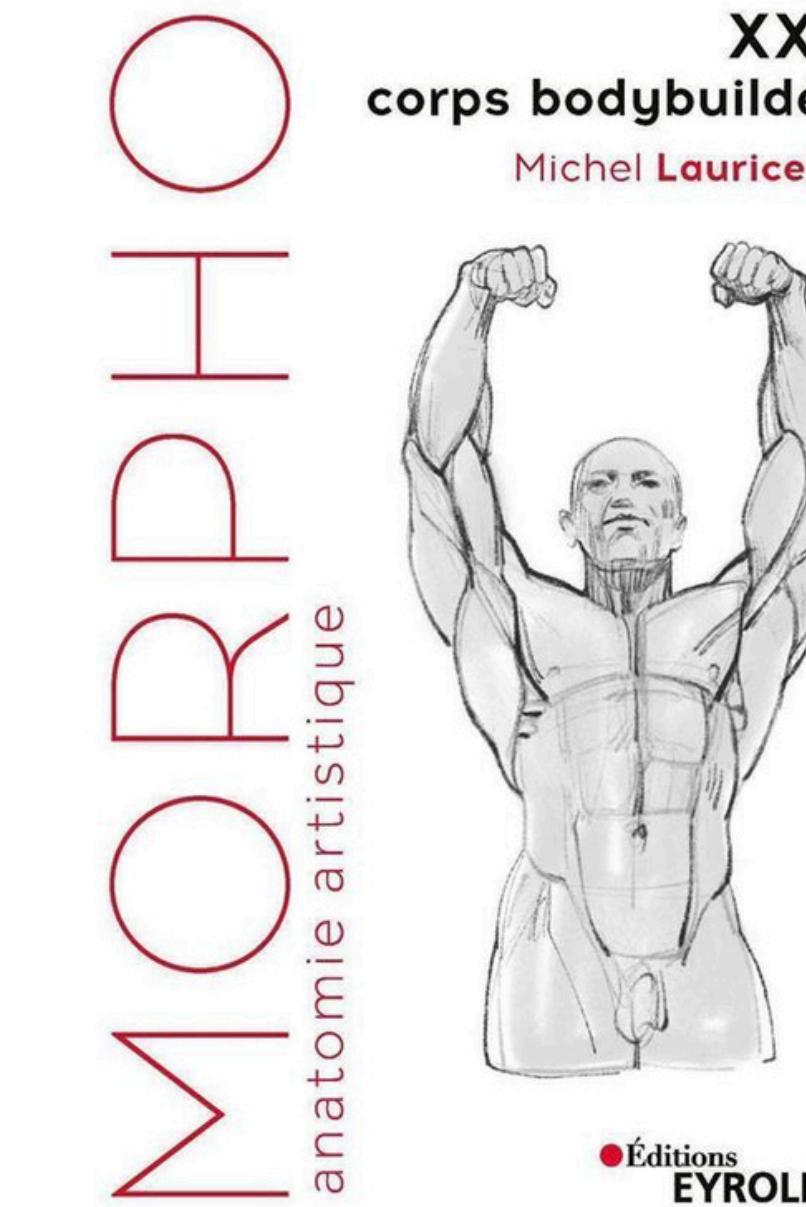
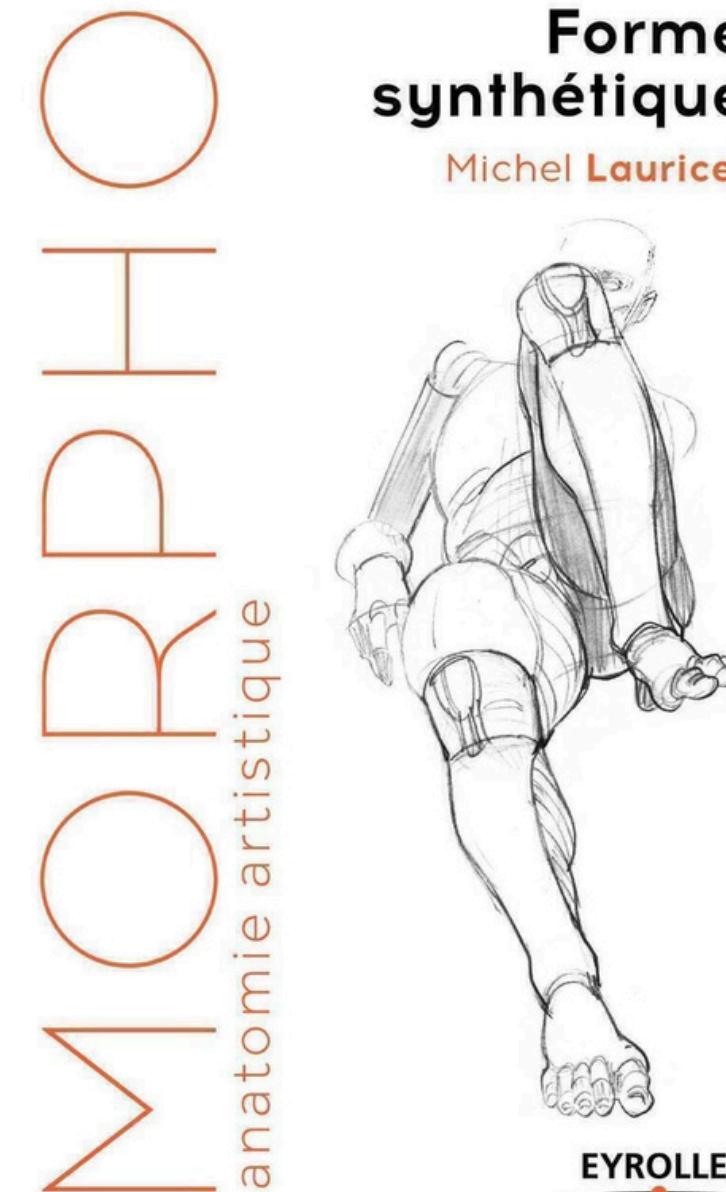
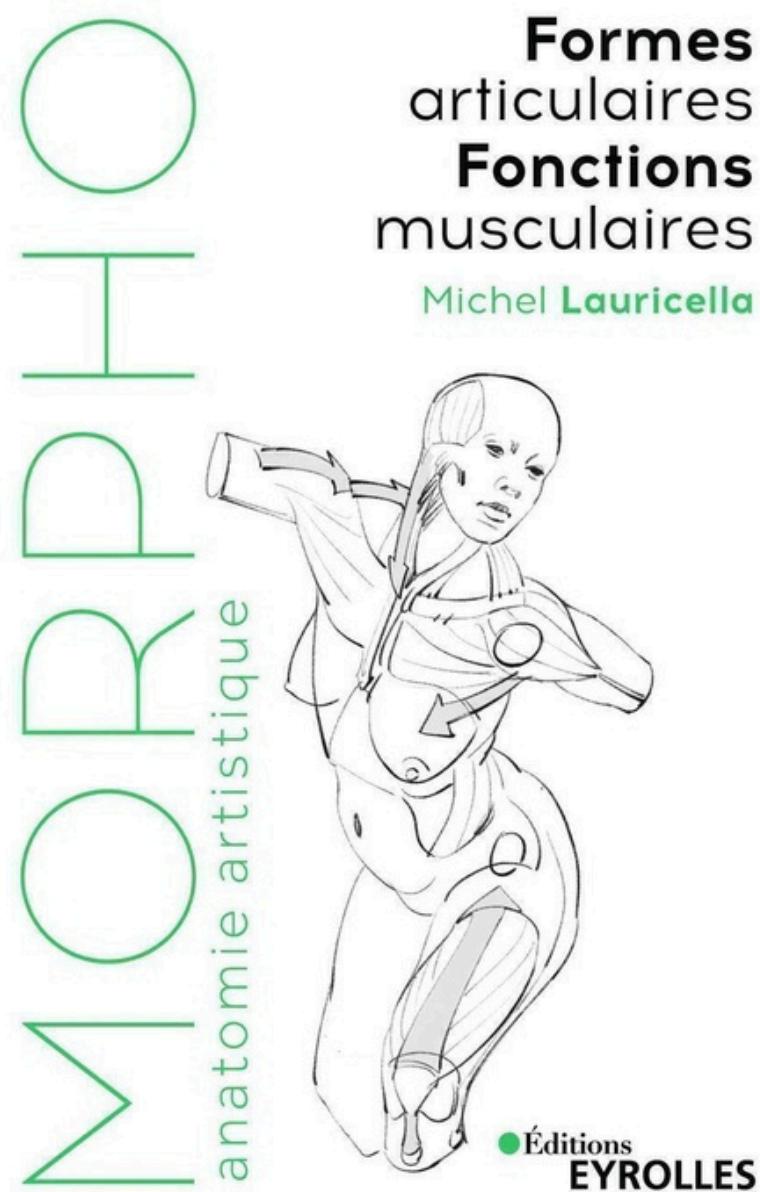
Gigantosaurus



Minuscule

Michel Lauricella est ton ami !!!

Les livres pratiques de cet auteur sont tournés autour de la diversité morphologique des modèles : le poids, la musculature, la souplesse, la carrure, tout est pris en compte pour proposer des exercices de dessin anatomique qui vous permettent de faire autre chose que des trolls et des pin-ups.



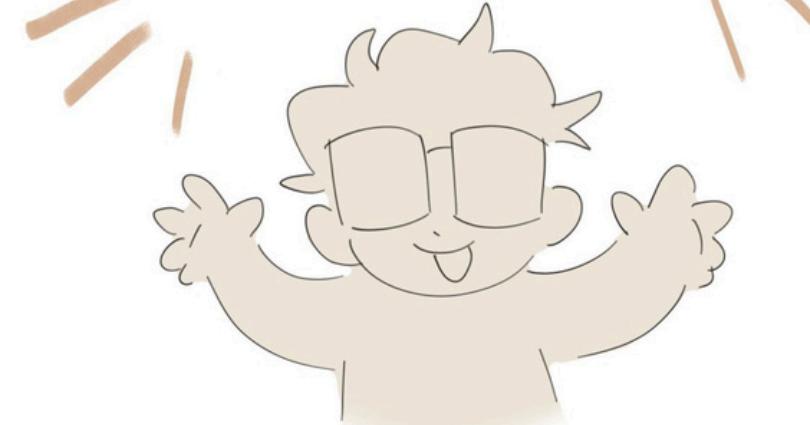
Ullaiin's

@ullaiin's

TIPS FOR DRAWING

PLUS-SIZED

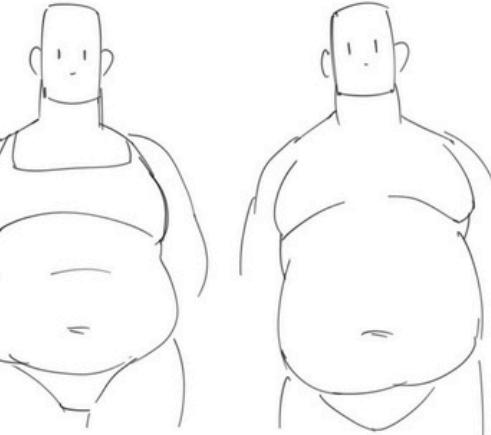
CHARACTERS



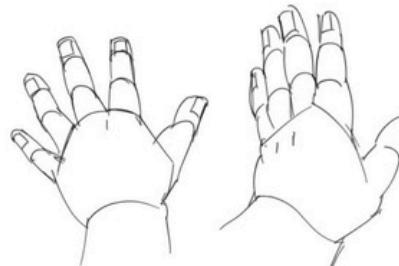
OTHER THINGS TO NOTE!



STRETCH MARKS ON PLUS SIZED PEOPLE CAN BE MORE NUMEROUS AND SPREAD FURTHER. STRETCH MARKS CAN OCCUR ON ANYBODY, THOUGH!



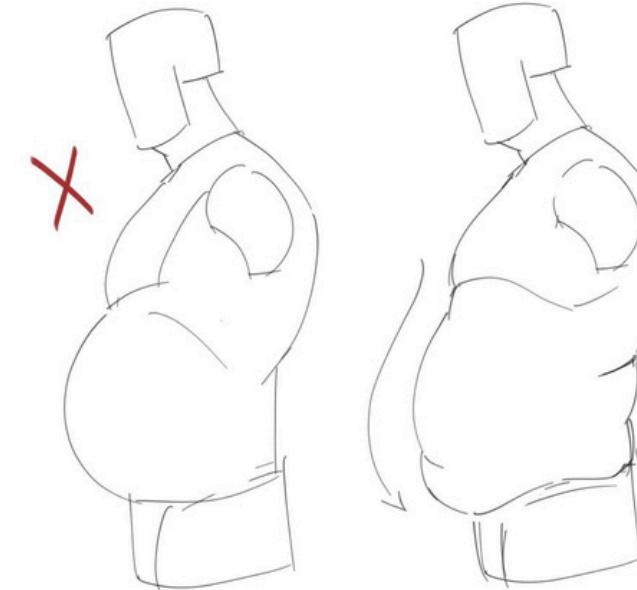
WOMEN TEND TO KEEP FAT IN THEIR HIPS WHILE MEN TEND TO KEEP FAT IN THEIR STOMACHS. THIS IS NOT ALWAYS THE CASE, THOUGH, AND NOT A RULE YOU ALWAYS HAVE TO ABIDE BY



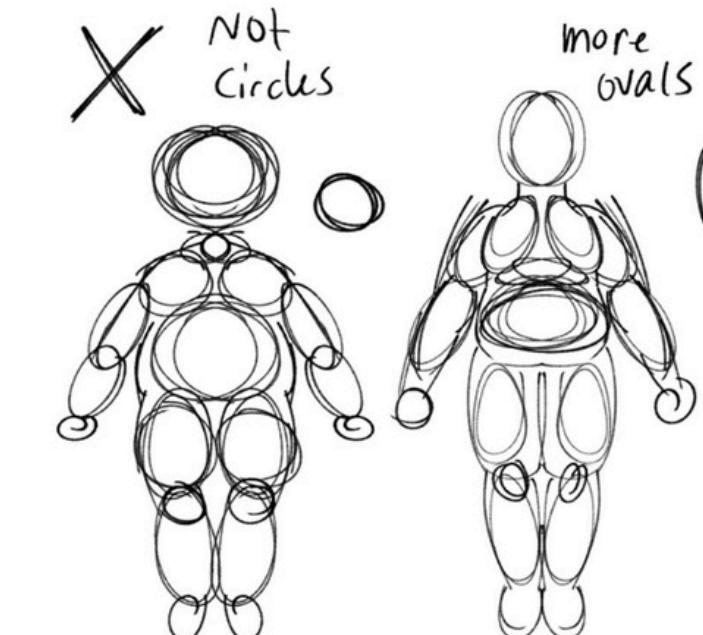
HANDS ALSO BECOME ROUNDER WHEN YOU GAIN WEIGHT. YOU WILL STILL BE ABLE TO SEE INDENTS FOR THE KNUCKLES AND FINGER JOINTS

DESSINER LES CORPS GROS

ONE COMMON MISTAKE IS DRAWING THE STOMACH AS DOME-LIKE. FAT IS AFFECTED BY GRAVITY, AND CAN FOLD IN ONTO ITSELF DEPENDING ON THE AMOUNT OF FAT. THIS MEANS THE STOMACH IS LARGEST AT THE BOTTOM DUE TO FAT BEING PULLED DOWN BY GRAVITY, AND IS OFTEN NOT ONE SOLID SHAPE.

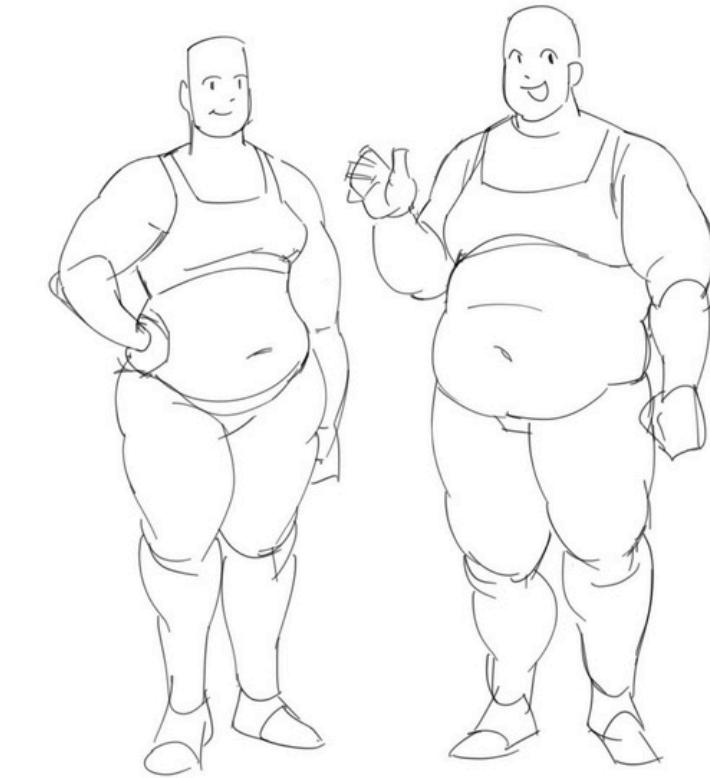


EVEN ROUNDER STOMACHS WILL STILL BE TAPERED, WIDEST AT THE BOTTOM



DRAWING BY @UMSEYS

PLUS-SIZED BODIES ARE NOT ONE SPECIFIC THING! THERE ARE MANY DIFFERENT BODY TYPES OUT THERE, SO THE BEST THING TO DO IS LOOK AT VARIOUS REFERENCES OF REAL PEOPLE



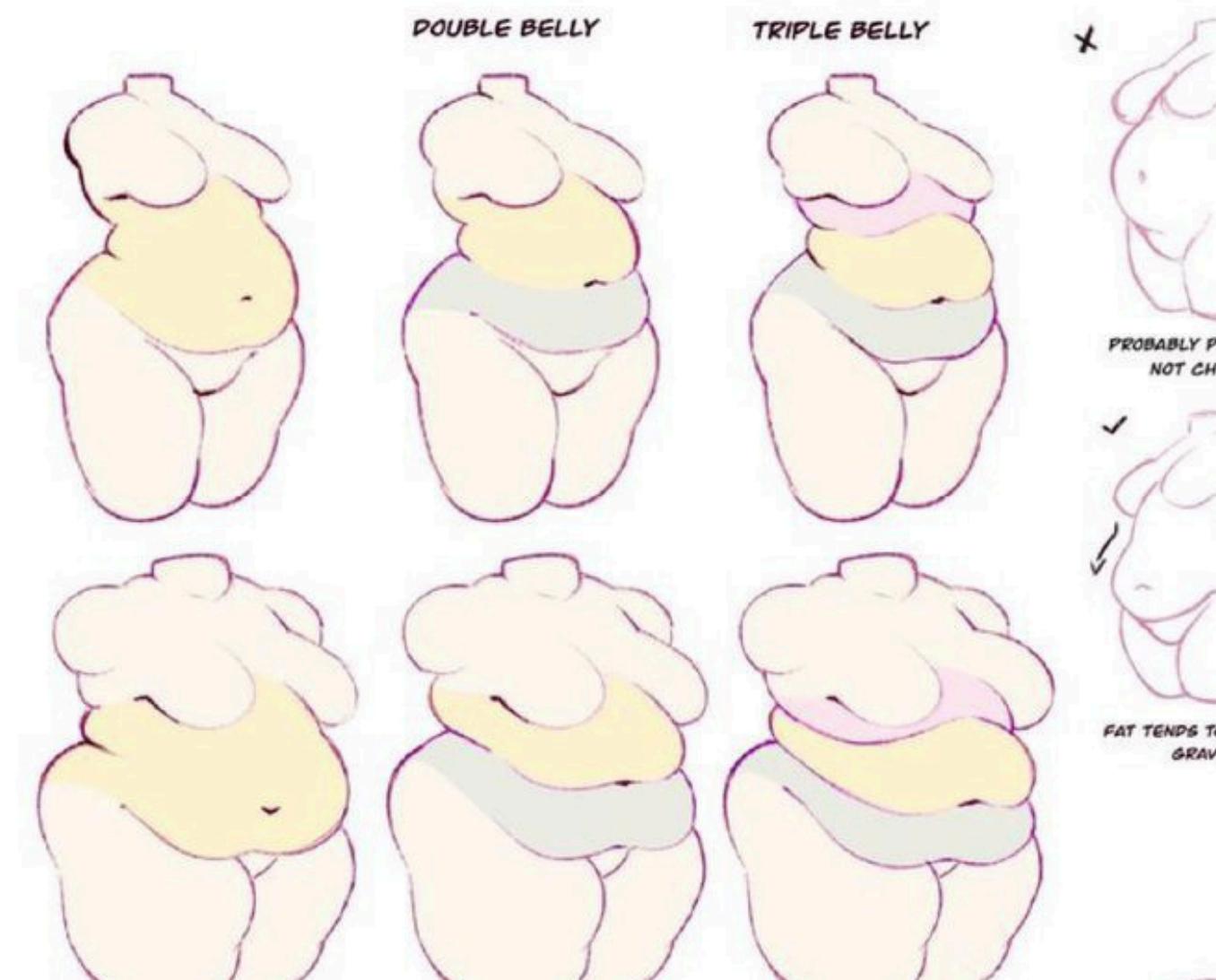
BIG THANK YOU TO MY FRIENDS FOR HELPING ME PUT THIS TOGETHER! BOTH OF THEM MAKE AMAZING ART AND ARE INCREDIBLY TALENTED ARTISTS WHO DESERVE A LOT MORE LOVE. IF YOU THOUGHT THIS WAS HELPFUL GO GIVE THEM A FOLLOW, BECAUSE WITHOUT THEM THIS POST WOULD NOT EXIST!



THESE ARE THEIR TWITTER HANDLES, BUT YOU CAN LIKELY FIND THEM ON OTHER PLATFORMS TOO

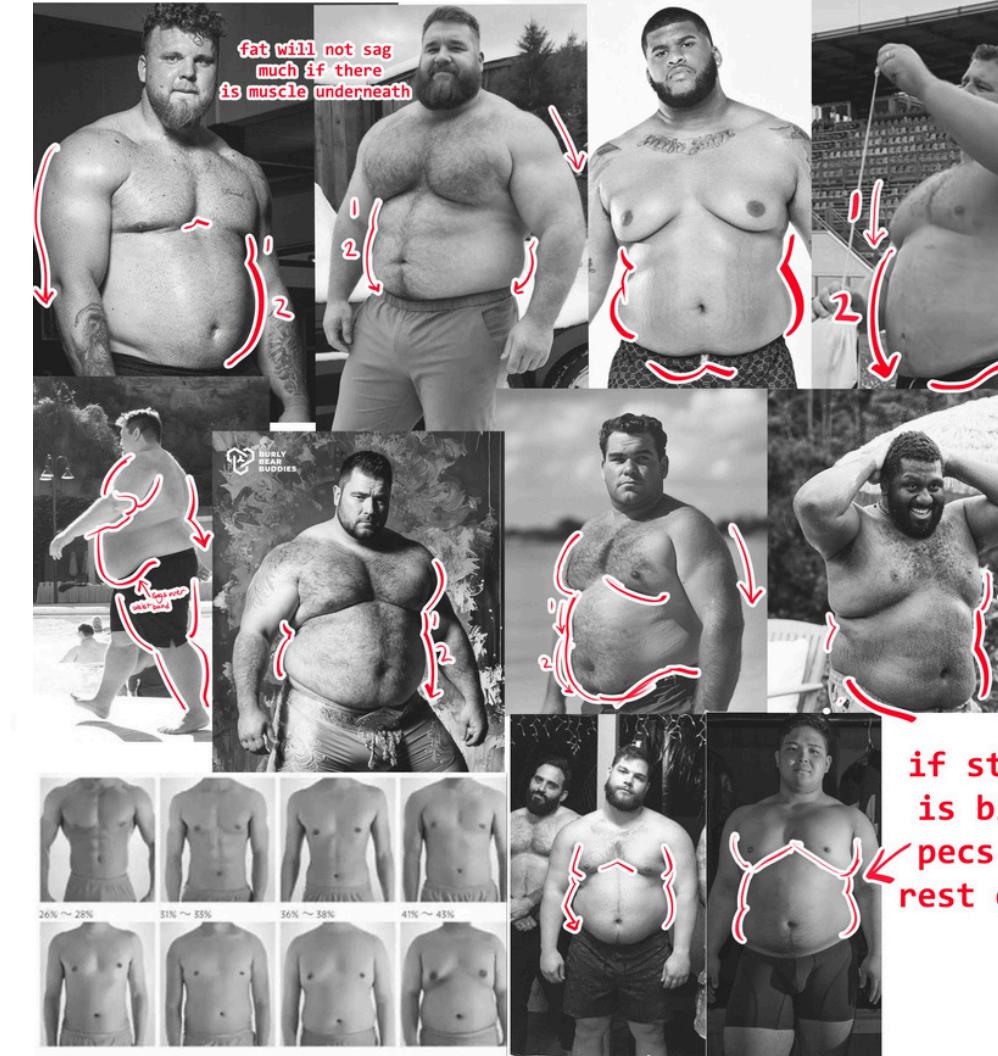


@paggiart (NSFW)



Paggi
ART

References + notes



@scwibbs'

@SCWIBBS' GUIDE TO DRAWING FAT BODIES

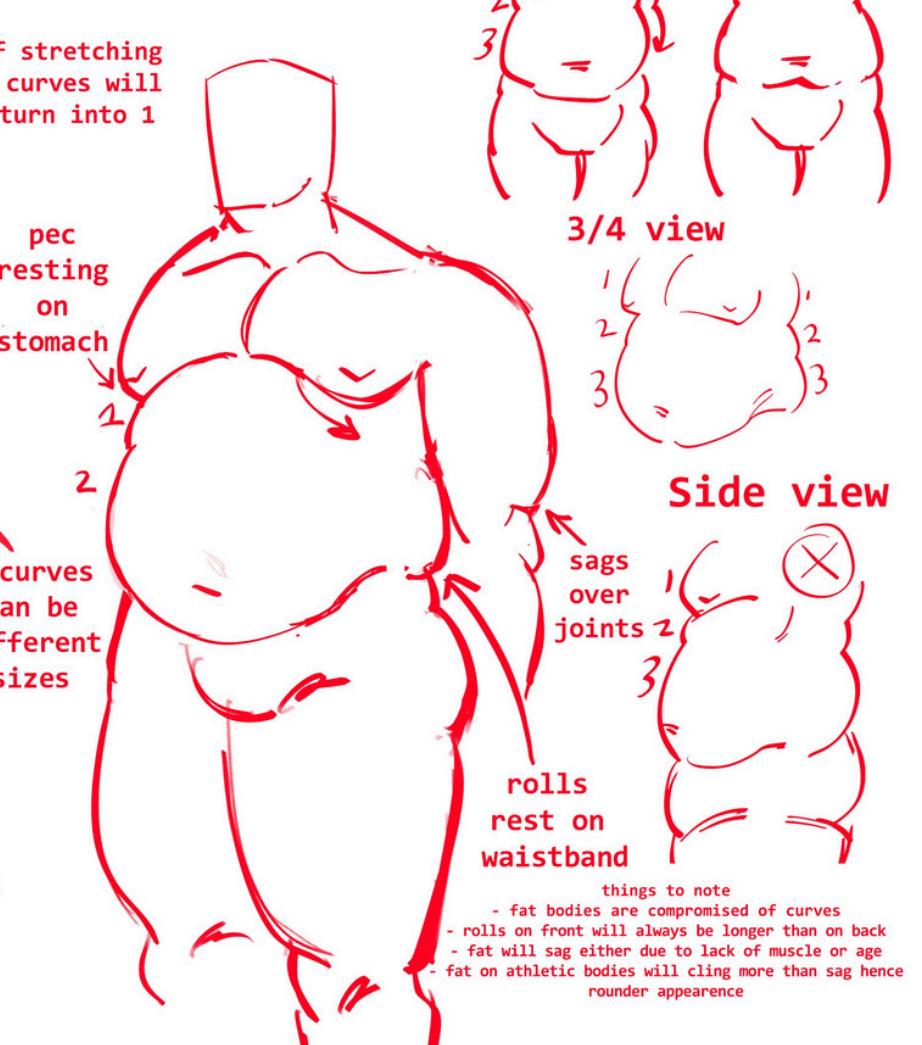


if stretching
2 curves will
turn into 1

pec
resting
on
stomach

2 curves
can be
different
sizes

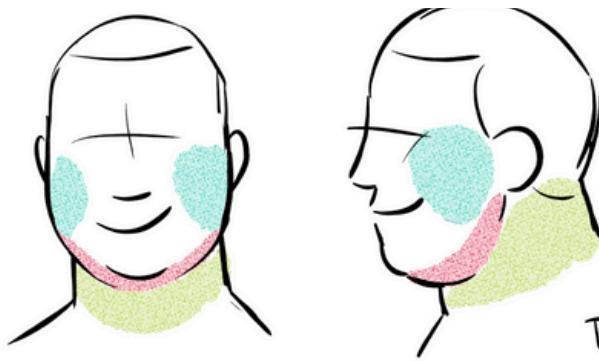
if stomach
is bigger
pecs will
rest on top



@officialspec

DOUBLE CHINS!

BY OFFICIALSPEC



IN MY OPINION,
YOU GET MORE OUT
OF IMPLYING
FORM THAN DRAWING
THE LINES DIRECTLY,
BUT THAT'S UP TO STYLISTIC PREFERENCE.
ONCE YOU HAVE THE BASICS YOU CAN REALLY
START TO PUSH IT. TRY TO KEEP THE
FEATURES SEAMLESS - DRAW A FAT PERSON,
NOT A THIN PERSON WITH FAT HANGING
OFF THEM. EXPERIMENT WITH SHAPES!

BASICALLY HAVE FUN!!

MY CREDENTIALS:



WARNING: THIS IS NOT COMPREHENSIVE.
JUST ADDRESSING SOME COMMON
MISTAKES I SEE AROUND

THE MOST COMMON ISSUE I
SEE A LOT IS TREATING
THE JAW AND NECK AS
A SINGLE FAT DEPOSIT.



ANOTHER COMMON ONE
IS 'THE CREASE', WHICH
IMPLIES A SKIN FOLD
MORE THAN A FAT FOLD.



FAIRE GAFFE AUX MONOLITHES

De la même façon qu'on peut étoffer la diversité du casting, on peut étoffer chaque personnage en soi.

Ecrire un monolithe, i.e. un personnage qui aura un seul trait de personnalité marquant, peut être très utile narrativement, surtout pour des personnages secondaires ou tertiaires. Mais c'est aussi là qu'on peut déraper le plus facilement, car avec un seul trait de personnalité, il n'y aura rien d'autre pour rattraper ce qui pourrait être de l'ordre du stéréotype.

=> soit on abandonne le monolithe et on fait un personnage multifacettes

=> soit on fait très attention au trait monolithique choisi

- Au-delà de l'anatomie et des morphologie, éviter de réduire un personnage à la perception que l'on a de son ethnie ou nationalité, qui charrie souvent beaucoup de biais colonialistes et racistes, est toujours préférable. Les personnages asiatiques ne seront donc pas toujours des ninjas, samouraï, maître d'arts martiaux en tout genre ou matheux fan de science, tout comme ils n'ont pas à servir d'outils narratifs exotisants.
- Pour les personnages autochtones et premières nations, la logique est similaire : éviter les clichés exotisants de cartes postales ou de vieilles BD défraîchies.

Conseil d'un auteur de BD transmasc: "Si on est pas dans une minorité, on peut quand même s'intéresser à comment on représente de manière la plus juste les personnes avec des priviléges, et comment on interagit avec les minorités.

Exemple : si on est blanc et qu'on écrit un personnage de petit enfant blanc, on peut puiser dans nos expériences sur quels sont les biais racistes qu'il peut avoir dans ses interactions, comment les mettre en scène de façon à y réfléchir/avoir une représentation positive à en retirer.



NE PAS RIRE CONTRE, MAIS AVEC

La moquerie, pour être maniée sans être néfaste, ne doit pas viser des éléments immuables de l'identité d'une personne ou d'un groupe de personnes (genre, couleur de peau, origine ethnique, orientation sexuelle, appartenance religieuse, morphologie, handicap...) mais des éléments tels que les opinions, les réactions des individus, leur particularités personnelles (exemple: quelqu'un qui a toujours des réactions exagérées pourra recevoir une réflexion sur ce point de sa personnalité; un personnage raciste pourra recevoir plein de remarques à ce sujet...).

Le rire n'a pas à découler d'un tacle envers quelqu'un non-plus: il est d'autant plus savoureux lorsqu'il découle d'une connivence avec la minorité représentée à l'écran. Enfin, il est toujours bon de s'assurer que la cible a les codes de l'humour avec lequel on joue, surtout lorsque celle-ci est jeune. Se moquer d'un cliché sans prendre suffisamment de distance vis-à-vis de celui-ci, ou sans remise en contexte, risque d'être vue comme une continuation du dit cliché par l'audience enfant.

"RIEN SUR NOUS SANS NOUS": ADMETTRE SES LIMITES

"RIEN SUR NOUS SANS NOUS" est un slogan utilisé pour communiquer l'idée qu'aucune politique ne devrait être décidée sans la participation pleine et directe des membres du groupe concerné par cette politique (définition Wikipédia). On peut étendre ça dans une certaine mesure aux œuvres narratives (fiction et encore plus documentaire).

Il faut différencier la normalisation de la diversité humaine du fait de parler en lieu et place des personnes concernées.

Si le thème principal de votre œuvre porte sur une minorité et ses récits, expériences, histoires spécifiques et que vous n'êtes pas concerné·e...faites-vous à minima relire par des personnes concerné·es, voire, développer le projet à leurs côtés.

Même s'il est possible de bien faire en n'étant pas concerné·e, on part du postulat suivant:

les minorités peuvent parler de leurs luttes et de leurs vécus spécifiques avec une clarté et une justesse que personne d'autre ne pourra avoir; les personnes externes à ces minorités peuvent avoir des personnages issus de ces minorités dans leurs œuvres au même titre que n'importe quel autre personnage, mais il est déconseillé d'axer le sujet de l'œuvre sur la minorité en question, et surtout sur ses luttes. A vouloir prendre la parole à la place des concerné·es pour leur lutte au lieu de les relayer, on efface les personnes concerné·es qui s'expriment.



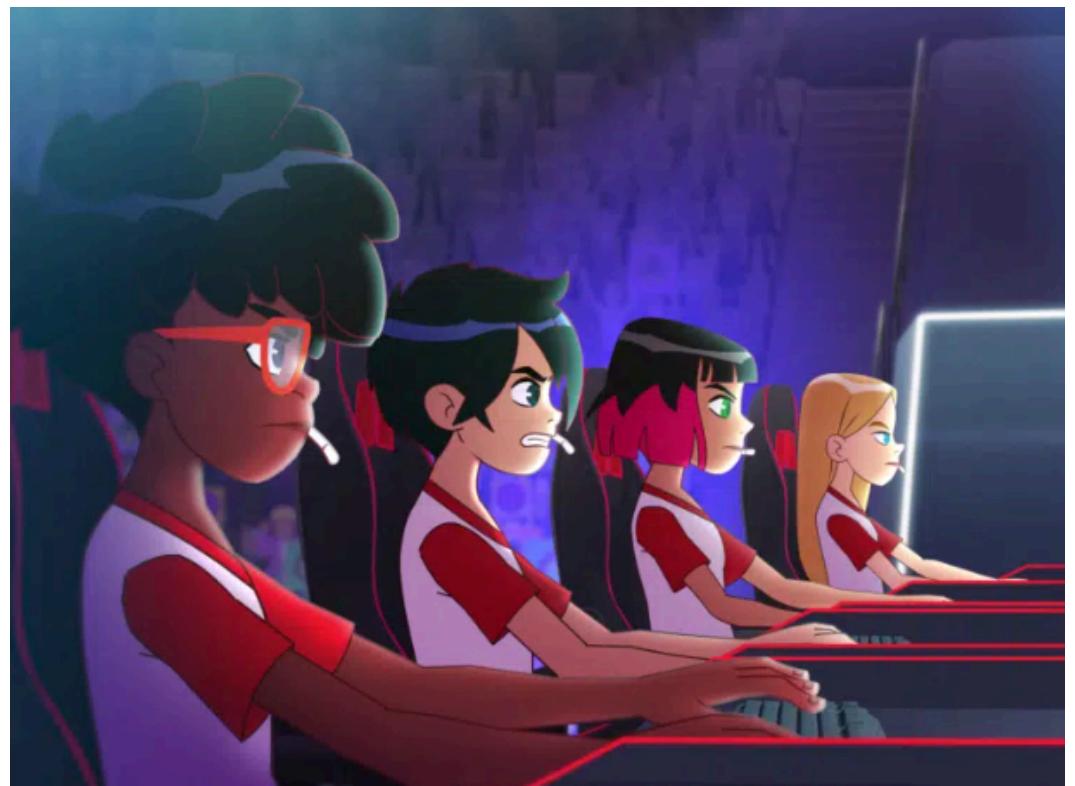
Sentaï School T3: il est cringe... Tâchons de ne pas l'être.

TOKÉNISME

- **Tokenisme** : souvent pensé dans un but marketing de diversité de représentation, il correspond à l'insertion de personnages non-blancs dans un média, mais sans substance. Cela tend à proposer des personnages sans background ou backstory, complètement creux. Or, pour lutter contre les représentations racistes, il ne suffit pas de foncer la couleur de peau d'un personnage. Cela doit se compléter d'une diversité culturelle, sociale, qui transparaît dans les prénoms, vêtements, relations familiales, comportements, langage etc. Cela passe à la fois par le character design, l'animation et l'écriture.
- Quand un personnage n'a que sa couleur de peau pour le définir comme non blanc et qu'on y appose des standards de beauté et d'esthétique blancs et occidentaux, particulièrement sur les personnages féminins, certain·es parlent de **swap color** ou de **white washing** : d'une invisibilisation des représentations de physiques non blancs qui participe à l'intériorisation de ces normes par le public ainsi qu'au rejet de tout ce qui n'y rentre pas.



Le Petit Prince et ses amis



Alex Player



Token (devenu Tolkien), personnage de *South Park* originalement créé pour se moquer du tokénisme. Il était le seul noir de l'école à l'époque de sa création.



Héros à moitié



Martine

UNITED COLORS OF BENETTON

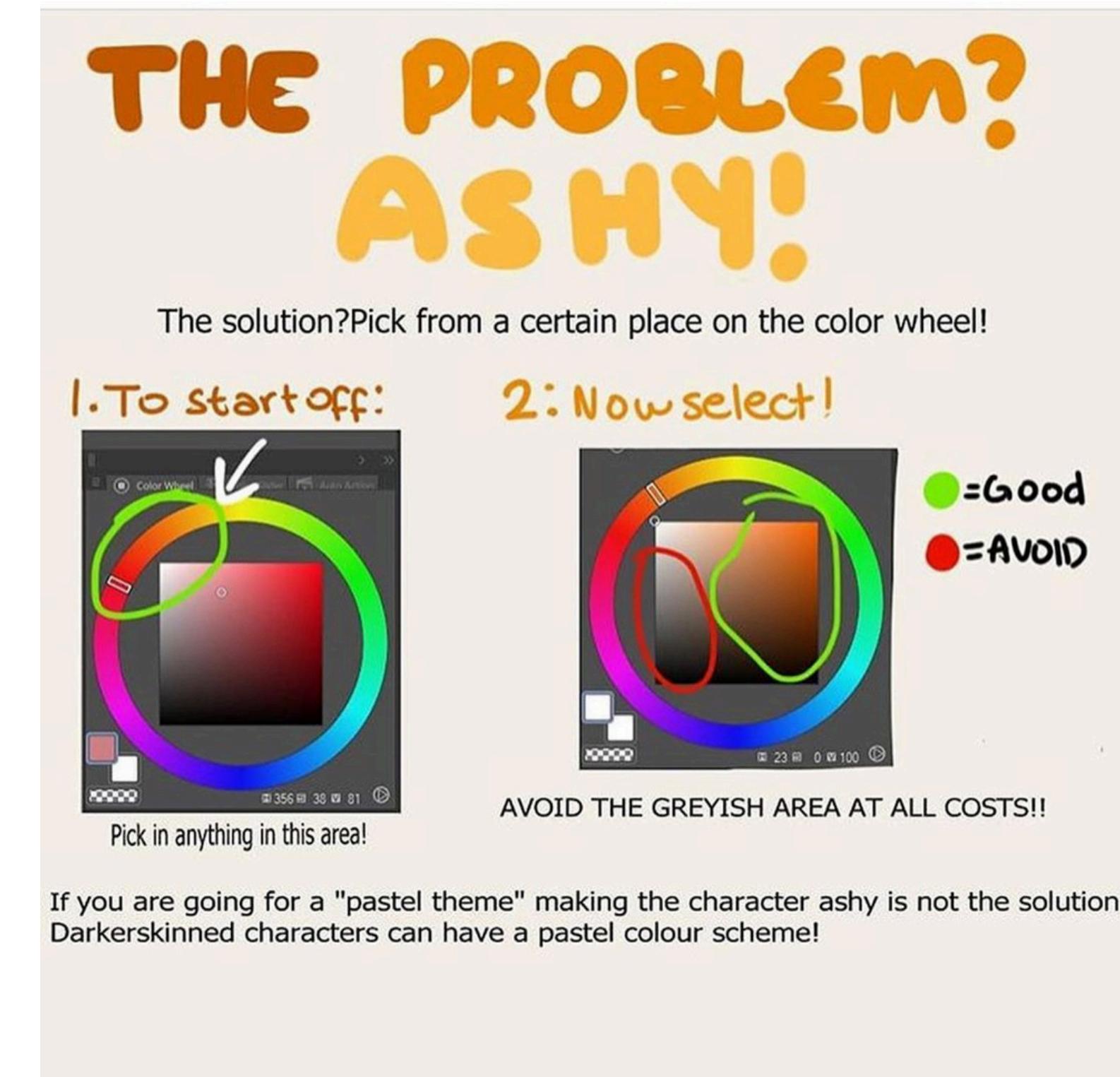
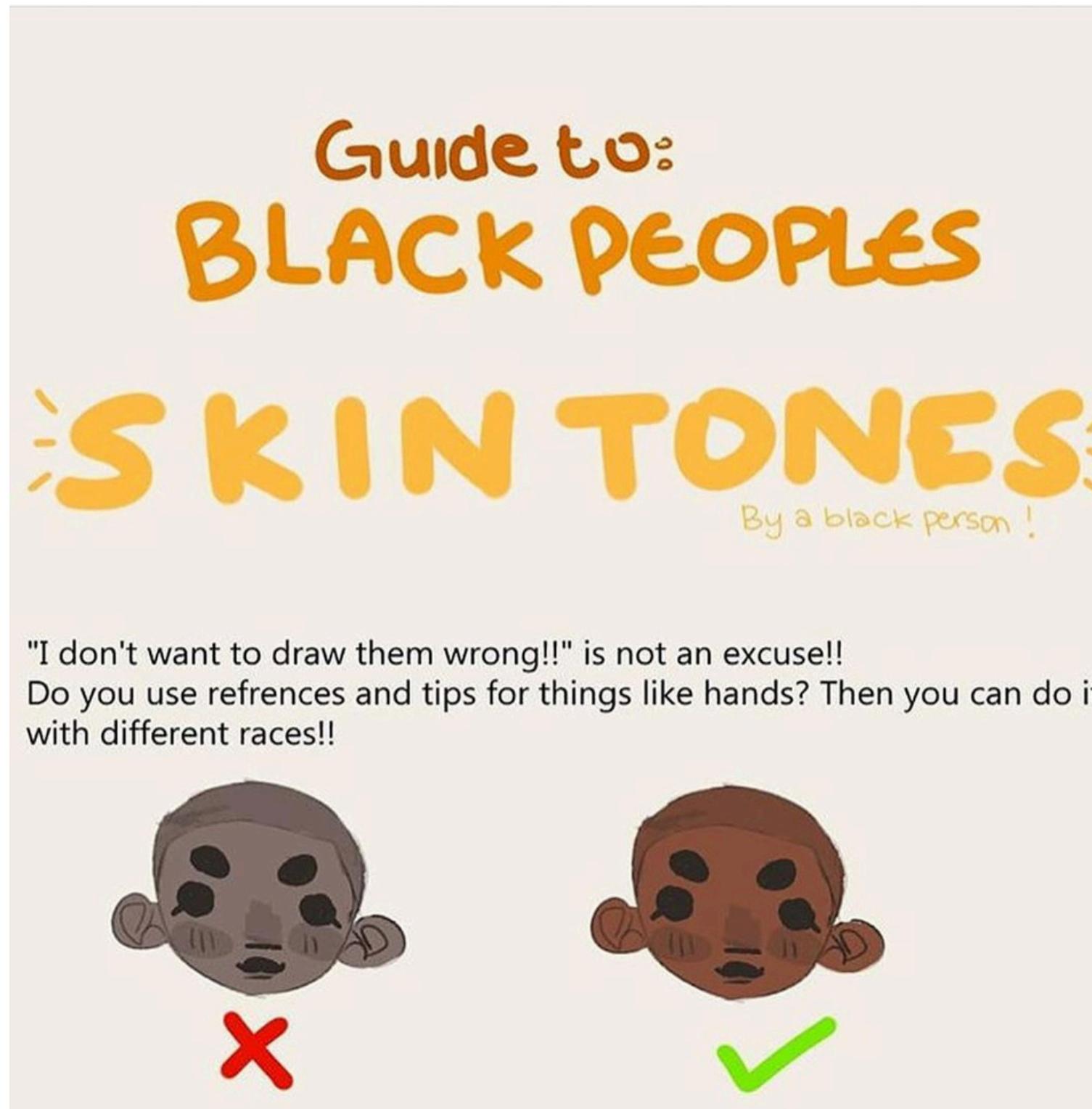
United colors of Benetton était une campagne de pub de la marque Benetton qui mettait en scène des personnes issues de différentes minorités, un peu "une de chaque" dans un élan marketing censé parler à tout le monde.

Résultat : aujourd'hui, c'est une expression consacrée pour désigner des groupes de personnages en apparence variés, mais en substance vides. C'est une forme de tokénisme où tout le groupe de personnages ou presque est composé de tokens.



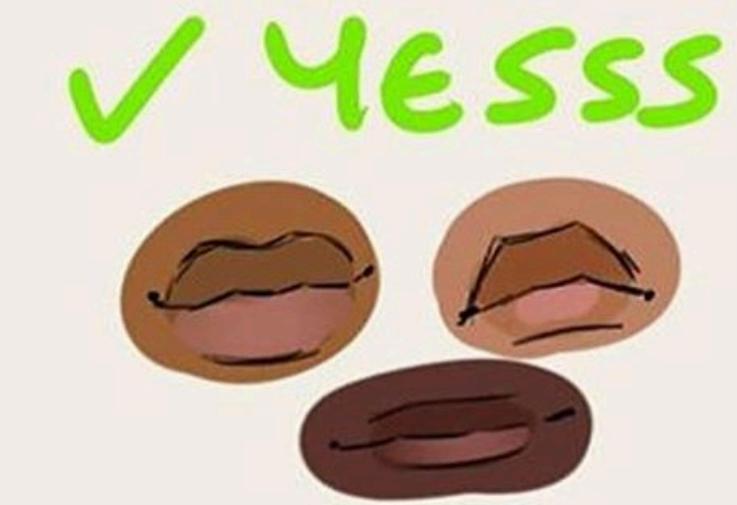
REPRÉSENTATIONS RACISÉES : ATTENTION AUX CLICHÉS

@ariariamu





There is **NO** excuse for drawing Black characters like this. I DO NOT want to hear it! It's not a "style" it resembles racist caricatures of Black people.



USE REFERENCE! Usually our bottom lip is lighter yes but You can find a way to draw bigger lips in your style WITHOUT looking racist. Use reference and stylize, like you do with things like hands!

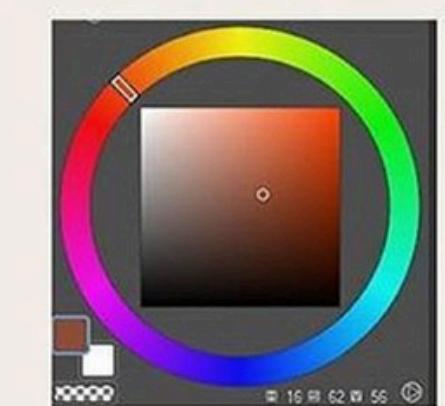
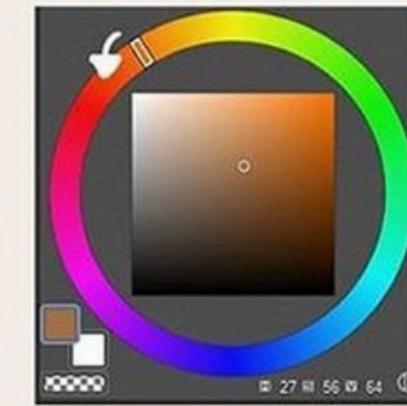
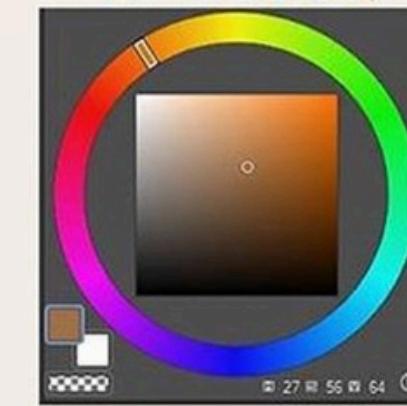


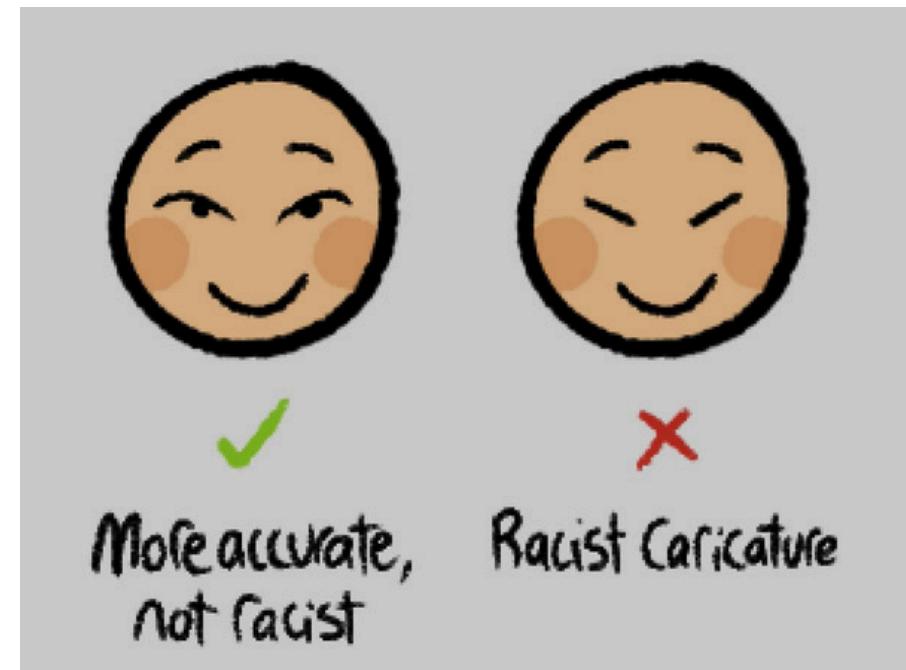
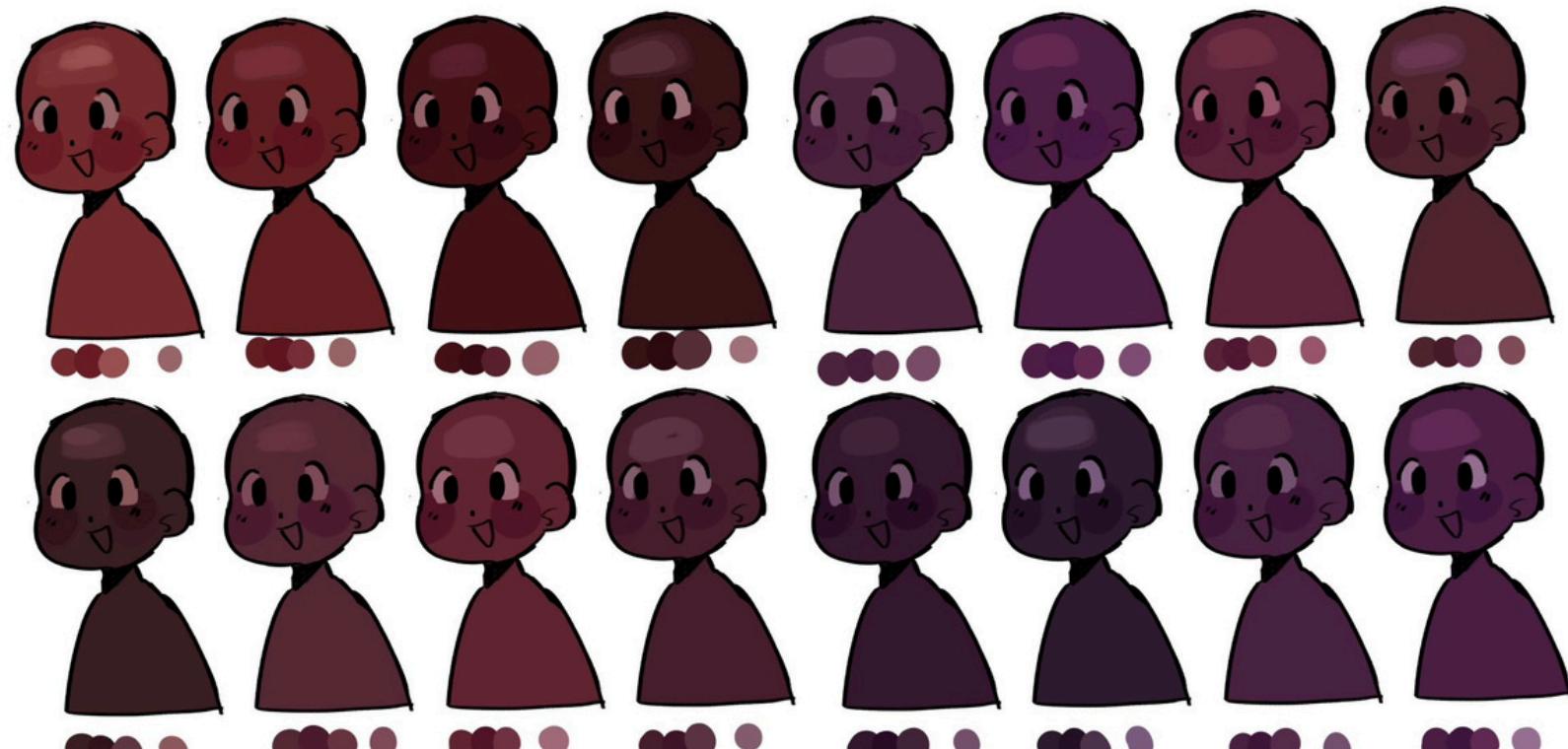
BLUSH BLUSH BLUSH!

Now that you know where to pick skin colours time to blush!



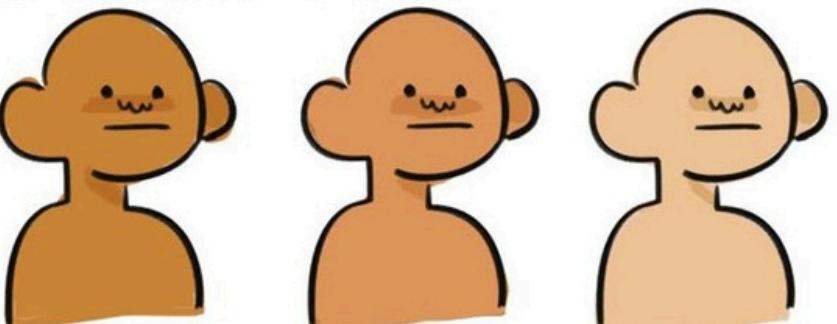
1. Colour pick that skintone!
2. Get a smidge bit redder + darker.
3. Start that blushin'!



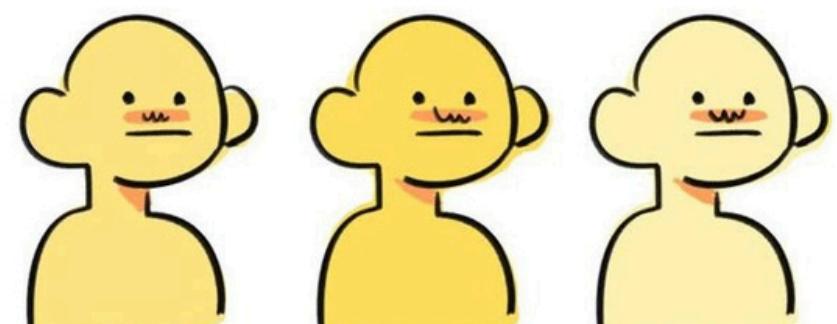


@jaydencoolguy

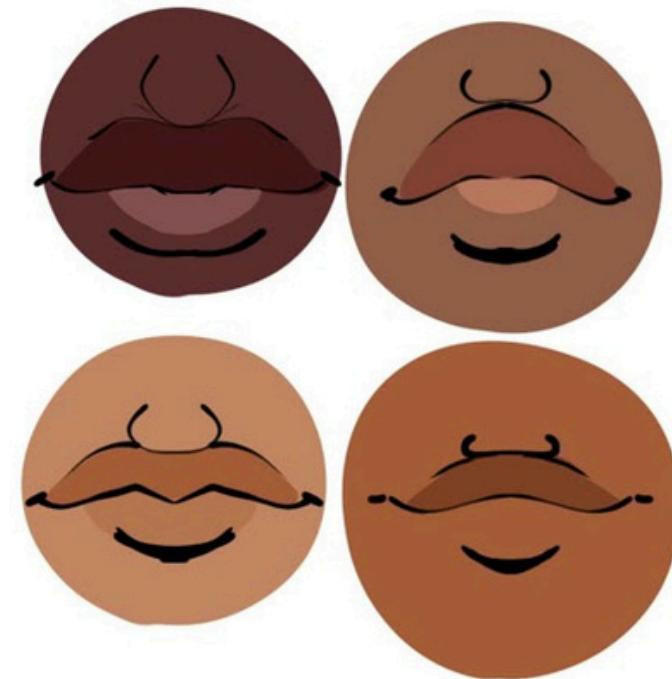
SOME EXAMPLES OF ACTUAL ASIAN SKINTONES:^{*}



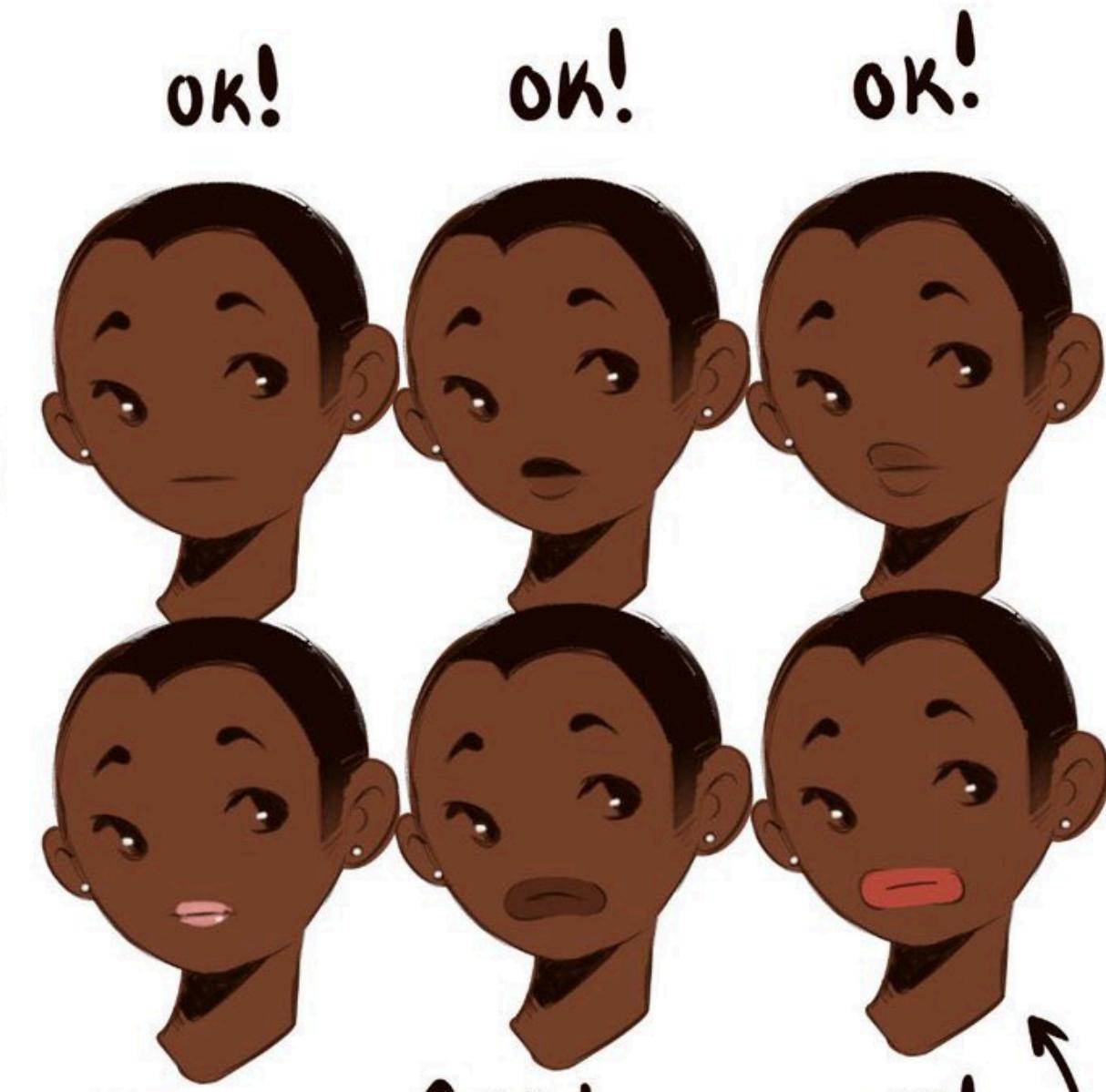
THESE ARE LEMON PEOPLE



*no amount of examples I show could completely encompass the full range of asian skintones. these are just some samples and hard examples to avoid



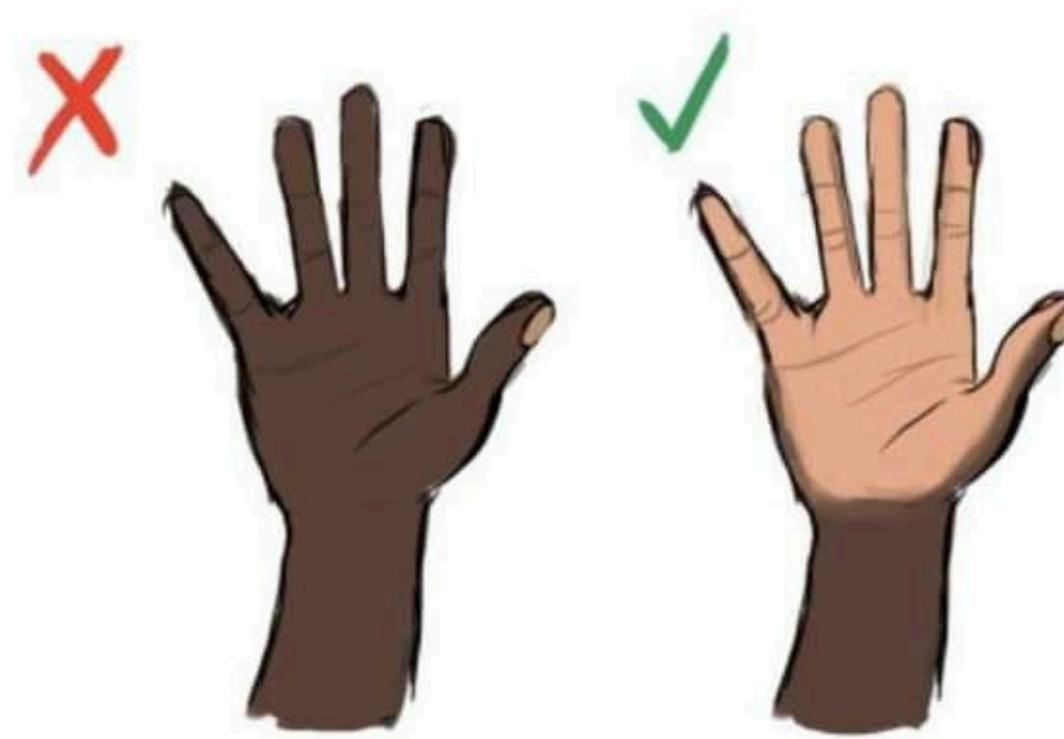
@llesada



unless your character is wearing make-up this can give the illusion of ashy/unmoisturized lips

"Donut Lips"/S*mbo Lips originate from racist images of Black people that were popularized in the early 1900s. These lips originate from Blackface and are an outdated and offensive design choice for Black characters. Never use these lips on Black characters.

@MOLENAIDE



HAIR TYPES

3/10

Most black hair will fall within the category of 3A to 4C, a.k.a. loose curls all the way up to kinky coils. This is mostly based on genetics.

*Note:
These are all
around the same
length!



@orchidimpala

POROSITY & SHRINKAGE

5/10

Kinky/coily hair is EXTREMELY reactive to water, and this can lead to what we call shrinkage. Highly porous hair tends to absorb and hold water longer than hair with low porosity, meaning low porosity hair is more prone to shrinkage.



@orchidimpala

DENOTING TEXTURE

6/10

When drawing curly hair, you should keep at least one of these three methods in mind:

*These may overlap!

S-Curl/C-Curl:



C

Zig-Zags:



Clouds:



@orchidimpala

HAIRSTYLES

7/10

Black hair is very versatile! There is very little limit to how your character may style their hair, because there are so many options.

*Note: If you would like for your character to have pressed (flat-ironed) hair, be wary that black hair is not as loose and flowy as thinner hair types because the strands are much thicker. Subjecting the hair to too much heat can be extremely damaging!



@orchidimpala

PROTECTIVE STYLES

8/10

Because black hair does not retain moisture easily, it can be susceptible to breakage. To combat this, people will often install protective styles to protect the ends, including but not limited to cornrows, box braids, Senegalese twists, passion twists, locs, Bantu knots, crochets, coils, weaves, wigs, and more!



@orchidimpala

WAVES AND FADES

9/10

Don't be fooled; there are many possibilities to style short hair as well. Many people will wear wave caps to achieve the clean, wavy style, as well as using different pomades to achieve finger waves. Most haircuts are cleanly done to achieve a gradient affect as well, and some barbers even go as far as to put signature designs in people's hair!



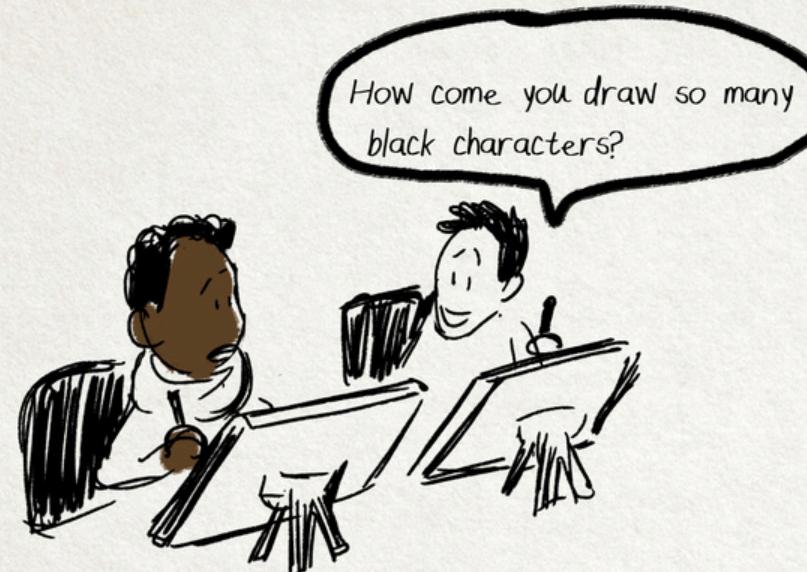
*These can still follow the S/C curl, zig-zag, and cloud methods!

Faux-hawk fade

@orchidimpala

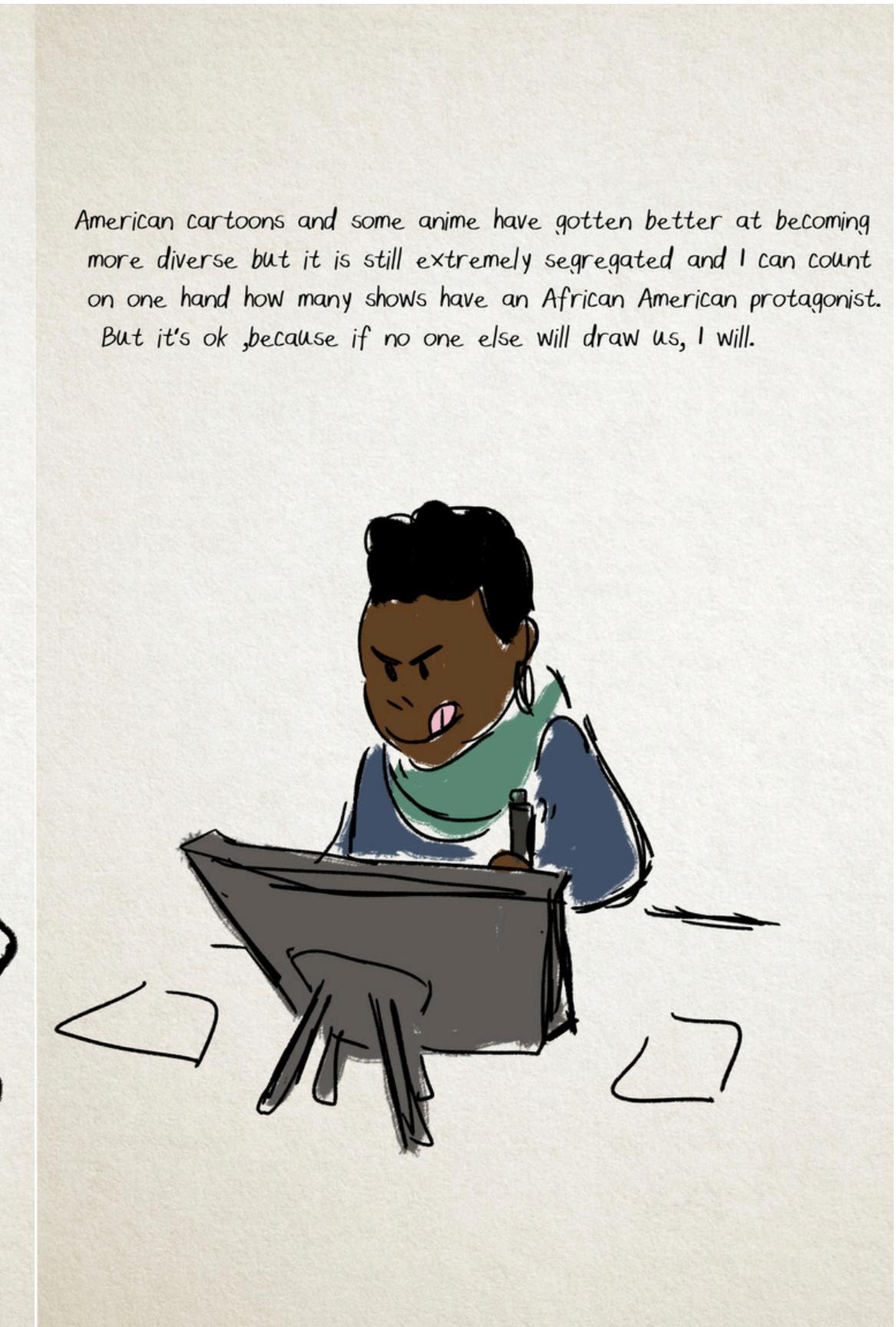
Day 27

One day a classmate of mine asked



I've been asked this before, and my answer is always:





@artsandraphhton

BONUS : LES DYNAMIQUES D'OPPRESSION

Sans être vraiment axé sur les stéréotypes, le lien avec ces derniers est très direct lorsqu'il s'agit d'écrire l'oppression. En effet, on se retrouve facilement les bras plein de stéréotypes lorsque l'on n'est pas très renseigné sur le sujet... ce qui donne généralement l'effet inverse de celui que l'on cherche à obtenir.

Voici donc quelques pistes un peu plus spécifiques à cette problématique-là.

Confusion des métaphores et des parallèles : écrire l'oppression

Même dans un setting de fantasy / non-réaliste, il faut faire attention aux métaphores et aux parallèles utilisées et à ce à quoi elles font écho dans la vraie vie. Si on n'est pas attentif·ve à la cohérence, on peut se retrouver avec des éléments confusants ou contradictoires.

Contre-exemples :

=> Zootopie : la dynamique établie semble claire: les prédateurs sont méprisés et les herbivores considérés comme supérieurs. MAIS : les herbivores se font écarter de certains emplois ; l'antagoniste principale, une brebis, est codée comme noire avec la texture de son poil et les réflexions qu'elles engendrent, alors qu'elle est une suprémaciste herbivore ; les prédateurs s'avèrent RÉELLEMENT dangereux pour les herbivores. Les dynamiques d'oppression/domination vont dans tous les sens, c'est une bouillie.

=> Bright ([cf vidéo de Lindsay Ellis](#)) : on comprend rien au système de magie et d'oppression, il y a des latinos opprimés ET des orques opprimés, c'est Shrek moderne en mal écrit. Indescriptible.



Zootopie



Bright

GÉNÉRATEUR DE CHARACTER DESIGN

| GENRES |
|---------------|
| 1 FEMME |
| 2 HOMME |
| 3 NON BINAIRE |
| 4 NON GENRÉ |

| ÂGES |
|--------------------|
| 1 : BÉBÉ |
| 2 : BAMBIN |
| 3 : JEUNE ENFANT |
| 4 : ENFANT |
| 5 : PRÉADO |
| 6 : ADO |
| 7 : JEUNE ADULTE |
| 8 : ADULTE |
| 9 : AGE MOYEN |
| 10 : SENIOR |
| 11 : VIEUX |
| 12 : TRÈS VIEUX |
| 13 : AGE CANONIQUE |

| TAILLES |
|-------------------|
| 1 : MINUSCULE |
| 2: TRÈS PETIT |
| 3: PETIT |
| 4 : MOYENNE BASSE |
| 5 : MOYENNE |
| 6 : MOYENNE HAUTE |
| 7 : GRAND |
| 8 : TRÈS GRAND |
| 9: GÉANT |

| MORPHOLOGIES |
|-----------------------|
| 1 : FRÊLE |
| 2 : TRÈS MAIGRE |
| 3 : MINCE |
| 4 : GROS |
| 5 : MEDIUM |
| 6 : FITNESS |
| 7 : MUSCLE ET GRAISSE |
| 8 : BODYBUILDÉ |
| 9 : MUSCLÉ |
| 10 : POTELETÉ |
| 11 : TRÈS GROS |

| FORMES DU CORPS |
|------------------------|
| 1 : CARRÉ |
| 2 : SABLIER |
| 3 : POIRE |
| 4 : PATATE |
| 5: SPHÈRE |
| 6 : TRIANGLE HAUT |
| 7 : TRIANGLE BAS |
| 8 : VERMOULU |
| 9 : RECTANGLE |
| 10 : TOUT EN LONGUEUR |
| 11 : TOUT EN LARGEUR |

| COULEURS DE PEAU |
|-------------------------|
| 1: TRÈS TRÈS CLAIRE |
| 2 : TRÈS CLAIRE |
| 3 : CLAIRE |
| 4 : INTERMÉDIAIRE |
| 5 : FONCÉ |
| 6: TRÈS FONCÉ |
| 7 : TRÈS TRÈS FONCÉ |
| 8: FANTASTIQUE |

VALIDITÉ
1 : VALIDE
2 : EN SITUATION
DE HANDICAPE

COMPTES À SUIVRE POUR DIVERSIFIER SON CHARACTER-DESIGN

DIVERSIFIEZ VOS RÉFÉRENCES ANATOMIQUES !

NATASHA
(BODYBUILDER//GENTLE WOMAN IN A STRONG)
@POINT_Z_E_R_O



GLITTER @GLITTERANDLAZERS
(CREATOR, SPEAKER, + WORLD TRAVELER)



ALOK @ALOKVMENON
(PERFORMANCE ARTIST. WRITER. PUBLIC SPEAKER.
FASHIONIST@! GENDER NON-CONFORMING)



SOSO
 @_SOSO_AMERICAN_BOY_
(高校生 FASHION DESIGNER)



ALIA ROMAGNOLI @A8LIA
(PHOTOGRAPHY // ART DIRECTION //)



EDDIE JAREL @EDDIEJARELJONESX
(INFLUENCER | MODEL | SPEAKER)



IVANLANDLE VICENTE
 @IVANTHEFUTUREBOY
(AN AWKWARD POTATO IN CUTE CLOTHES)



KHOUDIA DIOP
 @MELANIIN.GODDESS
(SENEGAL. PARIS. NYC.)



CONCLUSION

Multiplier les représentations dans les médias, c'est dire aux gens concernés qu'on les voit, qu'on sait qu'ils existent, et qu'on accepte qu'ils soient là ; et c'est dire aux gens non-concernés qu'il existe d'autres personnes différentes d'elles, et leur permettre de développer leur empathie à l'égard d'autrui. Il y a des façons de faire meilleures que d'autres, mais tout effort sincère allant en ce sens devrait améliorer la situation.

POUR ÉVITER LES STÉRÉOTYPES le plus important et le strict minimum c'est d'appliquer la méthode suivante :

- 1 : avoir de l'empathie pour tous ses personnages
- 2 : faire autant de recherches dans la mesure du possible pour dire un minimum de bêtises
- 3 : rester humble, accepter et implémenter les critiques émises par les concerné·es lorsque, fatalement, elles arriveront.

Globalement, tant qu'on écrit des personnages avec des VRAIES personnalités, on fera moins de tort que si on considère que certaines caractéristiques de leur identité SONT des points de leur personnalité (être gros, être une fille, être homo, etc... ce ne sont PAS des traits de personnalité).

Mieux vaut commettre des impairs de caractérisation culturelle en humanisant ses personnages qu'en ayant des coquilles vides censées représenter des catégories entière de la population.

**Finalement, quand est-ce qu'on utilise un stéréotype ?
Quand on ne veut même pas faire l'effort de connaître ses personnages.**

QUELQUES RÉFÉRENCES POUR ALLER PLUS LOIN

- [Les Intervalles](#), avec [Charlie Gemnor](#) - représentations genrées, raciales, grossophobie, morphologies
- [Histoires Crêpues](#) - antiracisme
- [Vivre Avec](#) - antivalidisme, vécu trans
- [Mrs Roots](#) - écriture antiraciste
- [Lydie Is Writing](#) - écriture antiraciste
- [Lk-Imany](#) - antiracisme et islamophobie, illustration et écriture
- [Pralinus](#) - diversité queer, BD et écriture
- [Alistair H Paradoxae](#) - autisme, antivalidisme, vécu trans
- [Sans Blanc de Rien](#) - antiracisme
- [Gras Politique](#) - grossophobie
- [Les Dévalideuses](#) - antivalidisme et féminisme
- [Elawan](#) - antiracisme, grossophobie et féminisme
- [Baptiste Baulieu](#) - féminisme et vécu queer
- [Corps Cools](#) - grossophobie
- [Marie Boiseau](#) - féminisme et grossophobie, illustrations
- [Petite Lecture Inclusive](#) - écriture inclusive, représentations genrées dans la fiction
- [Xanaria](#) - antipsychiatrie
- [Pop Culture Detective](#) - féminisme (déconstruction du virilisme) - EN
- [Lindsay Ellis](#) - féminismes - EN
- [Contrapoints](#) - féminisme, vécu queer - EN
- [Rowan Ellis](#) - féminismes, queerness, tropes d'écriture et de représentations dans la fiction - EN
- [The Take](#) - tropes d'écriture et de représentations dans la fiction - EN

QUELQUES OUVRES QUI SORVENT DES STÉRÉOTYPES

LONGS-MÉTRAGES D'ANIMATION

- Lilo et Stitch (Chris Sanders, Dean DeBlois)
- Megamind (Tom McGrath)
- Alerte Rouge (Domee Shi)
- Nimona (Troy Quane, Nick Bruno, ND Stevenson)
- Perfect Blue (Satoshi Kon)
- Tokyo Godfathers (Satoshi Kon)

LONGS-MÉTRAGES LIVE

- Le shérif est en prison (Mel Brooks)
- Get Out (Jordan Peele)
- Everything Everywhere All At Once (Daniel Scheinert, Dan Kwan)
- Mad Max: Fury Road (George Miller)
- Mademoiselle (Park Chan-wook)
- Rafiki (Wanuri Kahiu)
- Portrait de la jeune fille en feu (Céline Sciamma)
- Lady Bird (Greta Gerwig)
- Rocky Horror Pictures Show (Jim Sharman)

SÉRIES D'ANIMATION

- Amphibia
- The Owl House
- Gravity Falls
- Infinity Train
- Steven Universe
- Adventure Time
- Craig of the Creek
- Moon Girl and Devil Dinosaur
- Lower Decks
- Avatar, le dernier maître de l'air
- Korra
- Kid Cosmic
- Gumball
- Frieren
- Dungeon Meshi
- Ranking of Kings
- Eizouken
- Bojack Horseman
- Inside Job
- Hoshiai no Sora
- Skip and Loafer
- Scavenger's Reign
- Bluey
- Centaur World
- Tuca & Bertie

JEUX VIDÉO

- Undertale
- Sorry we're closed
- Baldur's Gate 3
- Dream Daddy
- Caravan Sandwitch
- Bloodborne
- Last of Us (part 2)
- Venba
- Elden Ring
- Céleste
- Hell Blade
- Lisa the painful
- Mouthwashing

FICITIONS (ROMANS ET BD)

- Diana et Charlie (Elias Ericson) - BD
- Pisso-Mémé (Cati Baur) - BD
- Amours Croisés (Laura Nsafou, Camélia Blandeau) - BD
- L'essentiel des Gouines à Suivre (Alison Bechdel) - BD
- Cosmoknights (Hannah Templer) - BD
- Happy Endings (Lucie Bryon) - BD
- Voleuse (Lucie Bryon) - BD
- Colossale (Rutile, Diane Truc) - BD
- Le Régiment Monstrueux (Terry Pratchett) - Roman
- A house with good bones (T. Kingfisher) - Roman
- The raven and the reindeer (T. Kingfisher) - Roman
- Fille, Femme, Autre (Bernardine Evaristo) - Roman
- Gideon la neuvième (Tamsyn Muir) - Roman
- Qui a peur de la mort ? (Nnedi Okorafor) - Roman
- Viendra le temps du feu (Wendy Delorme) - Roman
- L'espace d'un an (Becky Chambers) - Roman
- Novice (Octavia E. Butler) - Roman
- Le Silence de la cité (Élisabeth Vonarburg) - Roman