

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

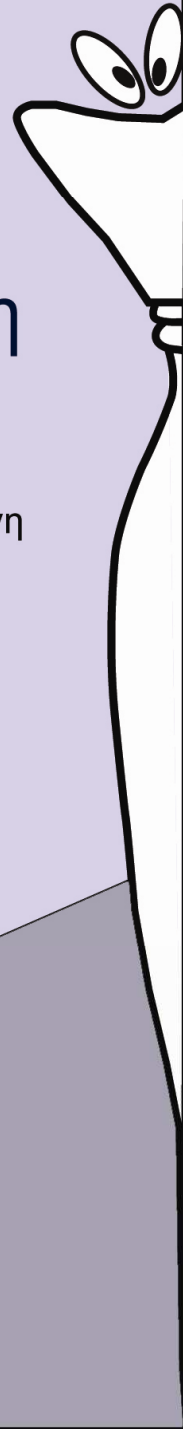
Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων

Σχεδίαση με βάση την Αφήγηση ο Ήρωας στα κινούμενα σχέδια

Μπαλταγιάννη Ελένη

Επιβλέπων: Παναγιώτης Κυριακουλάκος

Δεκέμβριος 2008





ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων

Διπλωματική Εργασία, Προπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών:
Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων

Θέμα Εργασίας:
Σχεδίαση με βάση την Αφήγηση, ο Ήρωας στα Κινούμενα Σχέδια

Συγγραφή Εργασίας:
Ελένη Μπαλταγιάννη

Επιβλέπων Καθηγητής:
Παναγιώτης Κυριακουλάκος

Μέλη Επιτροπής:
Παναγιώτης Κυριακουλάκος
Σπύρος Βοσινάκης
Αγγελική Μπρισινόβαλη

Σύρος 2008

Ευχαριστίες

Ένα ιδιαίτερα θερμό ευχαριστώ οφείλω στον επιβλέποντα της Διπλωματικής μου εργασίας, καθηγητή Παναγιώτη Κυριακουλάκο, για τη μοναδική ευκαιρία που μου έδωσε να ασχοληθώ με ένα τόσο ενδιαφέρον και πολλά υποσχόμενο θέμα. Επίσης θέλω να τον ευχαριστήσω για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε, την υποστήριξη και την καθοδήγησή του κατά την διάρκεια μελέτης, επεξεργασίας και συγγραφής της παρούσας εργασίας.

Ευχαριστώ την οικογένεια μου για την συμπαράστασή τους, την κατανόηση και την υπομονή που μου προσέφεραν στα διάφορα στάδια αυτής της πορείας. Τους οφείλω σίγουρα τα πάντα αλλά και μια απέραντη ευγνωμοσύνη που μου έδωσαν τη δυνατότητα να ταξιδέψω στον κόσμο της γνώσης.

Τέλος, να ευχαριστήσω όλους όσους βοήθησαν με τα σχόλια τους, τις συμβουλές και τη σταθερή τους ενθάρρυνση.

Πίνακας Περιεχομένων

<u>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</u> -----	7
<u>ΔΟΜΗ & ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ</u> -----	8
<u>1 ΑΦΗΓΗΣΗ</u> -----	13
1.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ -----	13
1.2 Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ -----	14
1.2.1 ΟΡΟΛΟΓΙΑ ΑΦΗΓΗΣΗΣ -----	15
1.2.2 ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΙΚΗ ΘΕΩΡΙΑ (ΠΟΙΗΤΙΚΗ, ΧΟΛΥΓΟΥΝΤ)-----	16
1.2.3 ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΙΚΗ ΘΕΩΡΙΑ - ΝΤΙΣΝΕΪ -----	25
<u>2 Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΗΡΩΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΦΗΓΗΣΗ</u> -----	34
2.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ -----	34
2.2 ΘΕΩΡΙΕΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ -----	35
2.2.1 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΘΕΩΡΙΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ - Η ΑΡΧΗ ΤΟΥ “ΓΙΝΟΜΑΙ” -----	36
2.2.2 ΠΕΡΙ ΑΝΘΡΩΠΟΜΟΡΦΙΣΜΟΥ -----	37
2.2.3 ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑ -----	40
2.3 ΘΕΩΡΙΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΚΑΤΑ ΓΟΥΕΛΣ -----	43
2.4 ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΣΗΜΑΣΙΑΣ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΤΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ-----	48
2.4.1 Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ -----	48
<u>3 ΜΟΡΦΕΣ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗΣ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ</u> -----	52
3.1 ΜΟΡΦΕΣ ΗΘΟΠΟΙΑΣ (ΣΤΑΝΙΣΛΑΒΣΚΙ)-----	53
3.2 ΗΘΟΠΟΙΑ- ΔΡΑΣΗ ΣΤΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ -----	55
3.3 ΟΠΤΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ (ΚΑΤΑ DISNEY)-----	57
3.3.1 ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ -----	57
3.3.2 ΑΡΧΕΣ ANIMATION ΤΗΣ DISNEY-----	58
3.3.3 ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΗ ΖΩΝΤΑΝΗΣ ΔΡΑΣΗΣ ΣΤΟΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΚΑΙ ΖΩΩΝ-----	70
3.3.4 ΖΩΑ -----	71
3.3.5 ΕΚΦΡΑΣΕΙΣ -----	73
3.3.6 ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ-----	75
3.3.7 ΑΨΥΧΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ -----	75
3.4 ΜΟΡΦΕΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΜΕ ΤΗΝ ΑΦΗΓΗΣΗ -----	77
<u>4 ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ ΕΠΙΛΕΓΕΙΣΑΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑΣ</u> -----	83
4.1 ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΗΣ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ -----	85
4.1.1 ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ -----	86

4.1.2	ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ	87
4.1.3	ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ	91
4.1.4	ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ	95
4.1.5	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ	97
A)	ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΑΦΗΓΗΣΗΣ:	97
B)	ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ:	102
4.2	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΗΣ ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑΣ	107
4.2.1	ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ ΕΙΚΟΝΑΣ ΚΑΙ ΉΧΟΥ	108
4.3	ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΣΚΗΝΟΘΕΤΙΚΗΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ	111
4.3.1	ΜΗ ΠΡΟΒΛΕΠΟΜΕΝΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ	111
4.3.2	ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΣΗ ΚΑΙ ΝΕΕΣ ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ	112
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ		114
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ		122
ΦΙΛΜΟΓΡΑΦΙΑ		127
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι		128
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ		129

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1:	The Little Mermaid - Ντίσνεϋ 1989	57
Εικόνα 2:	Squash & stretch σε μπάλα που αναπηδά	60
Εικόνα 3:	Squash & stretch στο άλμα του Luxo Jr.	60
Εικόνα 4:	Αργή κίνηση -Οι θέσεις επικαλύπτονται	61
Εικόνα 5:	Μεγαλύτερη ταχύτητα - το μάτι αντιλαμβάνεται χωριστές εικόνες	61
Εικόνα 6:	Squash and Stretch	61
Εικόνα 7:	Διάγραμμα χρόνου για την αναπήδηση σφαίρας.	66
Εικόνα 8:	Varying the scale of different parts of Dad created the child-like proportions of Luxo Jr.	68
Εικόνα 9:	Κτίσιμο ιδεών για την ανάπτυξη Οπτικοακουστικής Ιστορίας	112

Πίνακας Διαγραμμάτων

Διάγραμμα 1:	Το Δραματικό τόξο του Αριστοτέλη	15
Διάγραμμα 2:	Η Πυραμίδα του Freytag	15
Διάγραμμα 3:	Σχέση Ιστορίας - Πλοκής	22
Διάγραμμα 4:	(Trabasso & Sperry, 1985) Αιτιώδες δίκτυο μιας ιστορίας	80
Διάγραμμα 5:	Συστατικά στοιχεία πειστικότητας Χαρακτήρα	81
Διάγραμμα 6:	Διάγραμμα καθορισμού του	99
Διάγραμμα 7:	Απεικόνιση διαδικασίας σύνθεσης της Πλοκής	101

Πίνακας Πινάκων

Πίνακας 1: Ορολογία Αφήγησης	16
Πίνακας 2: Θεωρίες Χαρακτήρων	43
Πίνακας 3: Κανόνες Ηθοποιίας στα Κινούμενα Σχέδια	55
Πίνακας 4: Αρχές animation της Ντίσνεϋ	60
Πίνακας 5: Δομικά - Λειτουργικά χαρακτηριστικά του Χαρακτήρα-Ρούχο	86
Πίνακας 6: Τεχνικές παραγωγής ιδεών για την ανάπτυξη δημιουργικού έργου ----	88
Πίνακας 7: Προσωπικός συλλογισμός για τη σύλληψη της ιδέα.....	89
Πίνακας 8: Η αντιστροφή της πραγματικότητας, ως συνέχεια της αντιστροφής Ρούχο-άνθρωπος	89
Πίνακας 9: Δομή της αναζήτησης του ήρωα.....	90
Πίνακας 10: Τύποι στόχων, κατά την ανάπτυξη Χαρακτήρα και Ιστορίας της Αφήγησης	91
Πίνακας 11: Συλλογιστική για την ανάπτυξη της ιδέας.....	92
Πίνακας 12: Λειτουργίες Κλασσικής μορφής Αφήγησης - Προσωπικές επιλογές Αφήγησης	95
Πίνακας 13: Κριτήρια αξιολόγησης Χαρακτήρα	96
Πίνακας 14: Αλληλεπίδραση Σχεδίασης Αφήγησης - Σχεδίασης Χαρακτήρα	97
Πίνακας 15: Αντιστοίχιση Ανθρώπινων - Άψυχων Χαρακτηριστικών.....	104
Πίνακας 16: Διαφοροποίηση Ανιμιστικών- Ανθρώπινων Χαρακτηριστικών	104
Πίνακας 17: Σχέσεις Εικόνας-Ήχου	110

Εισαγωγή

Η παρούσα διπλωματική εργασία αποτελεί μια προσπάθεια προσέγγισης της διαδικασίας σχεδιασμού, ανάπτυξης και γενικότερα δημιουργίας κινούμενων γραφικών Χαρακτήρων, στο πλαίσιο του κινηματογράφου της εμπύχωσης. Κεντρικό άξονα γύρω από τον οποίο αντιμετωπίζεται και αναπτύσσεται η σχεδίαση του Χαρακτήρα στα κινούμενα σχέδια αποτελεί η έννοια της αφήγησης, η οποία είναι και το πλαίσιο πάνω στο οποίο θα οικοδομηθεί ο Ήρωας. Σε αυτό το σημείο να επισημάνουμε τη διάκριση που υπάρχει μεταξύ της ακριβής σημασίας της λέξης «Χαρακτήρας», δηλαδή των ποικίλων στοιχείων του Χαρακτήρα ενός ατόμου και του Χαρακτήρα ως δραματική προσωπικότητα. Σκοπός αυτού του κειμένου είναι ο προσδιορισμός ενός πλαισίου αρχών της έννοιας Χαρακτήρας-Αφήγηση που θα χρησιμεύσει σαν θεωρητική βάση στην εμπειρική διαδικασία της κατασκευής Χαρακτήρα με δραματική αναπαράσταση

Για την επίτευξη του παραπάνω σκοπού παρέχεται ένα φάσμα θεωριών, αρχών και τεχνικών που αφορούν στην αφηγηματική δομή και διαδικασία, την δόμηση και μορφή του ανθρώπινου Χαρακτήρα και τέλος την μορφοποίηση και οπτικοποίηση των στοιχείων που απαρτίζουν τον Χαρακτήρα της αφήγησης. Οι τρεις αυτοί θεωρητικοί άξονες αποτελούν και τον τρόπο δόμησης της παρούσας έρευνας.

Αφού προσδιοριστούν με σαφήνεια και μελετηθούν διεξοδικά οι θεωρητικοί άξονες πάνω στους οποίους δομείται και κινείται η εργασία, γίνεται μια προσπάθεια να τεθούν οι αρχές του θεωρητικού πλαισίου σε πρακτική εφαρμογή. Πιο συγκεκριμένα, για να περάσουμε από την θεωρία του Χαρακτήρα- Αφήγησης στην πράξη αφήγησης του Χαρακτήρα, δημιουργούμε, ως μελέτη περίπτωσης, μια ταινία μικρού μήκους. Η ταινία αναπτύσσεται με χρήση δύο διακριτών σχεδιαστικών διαδικασιών, την σχεδίαση της Αφήγησης (Ιστορία, πλοκή) και την σχεδίαση του Χαρακτήρα- Ήρωα. Έπειτα ορίζεται τρόπος σύνθεσης, συνδυασμού και οργάνωσης των δύο αυτών σχεδιαστικών διαδικασιών, ο οποίος αναδεικνύει και προτείνει μια ενιαία μεθοδολογία σχεδιασμού για τον Χαρακτήρα-Αφήγησης.

Δομή & Μεθοδολογία

Η εργασία ακολουθεί 5 ενότητες προσέγγισης και ανάπτυξης του θέματος και αυτές είναι οι παρακάτω:

1. Ανάλυση

Σε αυτή την ενότητα γίνεται διερεύνηση των κύριων στοιχείων που απαρτίζουν το θέμα της εργασίας που στοχεύει στην περαιτέρω ανάλυση του θέματος και στην ανάπτυξη ενός προβληματισμού γύρω από αυτό. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, ο προβληματικός χώρος του θέματος που εντοπίζεται αφορά στη μέχρι στιγμής μη απτή, σαφή, καταγεγραμμένη διαδικασία σχεδιασμού κινούμενων χαρακτήρων για δραματικούς σκοπούς με κύριο άξονα την αφήγηση. Η αντιμετώπιση του προβληματισμού γίνεται πρωταρχικός στόχος της εργασίας και τα αποτελέσματα αυτής ο απώτερος σκοπός της έρευνας και του προσωπικού πειραματισμού.

2. Θεωρητικό υπόβαθρο

Αφού προσδιοριστεί ο σαφής στόχος και προβληματισμός του θέματος της εργασίας ακολουθεί βιβλιογραφική ανασκόπηση σχετικά με τα στοιχεία κλειδιά του θέματος και με γνώμονα την επίλυση του προβληματισμού, προκύπτει το θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας το οποίο δομείται σε τρία κεφάλαια.

Στο **πρώτο κεφάλαιο** μελετάται η έννοια της αφήγησης και εξετάζονται τα στοιχεία που την απαρτίζουν και τη χαρακτηρίζουν γενικότερα. Γίνεται σαφής καθορισμός και διαχωρισμός των εννοιών Αφήγηση, Ιστορία και Πλοκή αλλά και προσδιορισμός των σημείων στα οποία αυτές οι έννοιες συγκλίνουν, περιέχουν ή μία την άλλη ή αποκλίνουν. Στην πορεία εξετάζονται οι αρχές του κλασικού μοντέλου αφήγησης όπως προκύπτουν από την Ποιητική Αριστοτελική θεωρία και έπειτα καταγράφεται πως αυτές προσαρμόστηκαν και εφαρμόστηκαν στο φιλικό μοντέλο του κλασικού Χολιγουντιανού τρόπου αφήγησης. Από τον κλασικό Χολιγουντιανό κινηματογράφο περνάμε στη συνέχεια στον κινηματογράφο της εμπύκωσης και πιο συγκεκριμένα στον χώρο των κινουμένων σχεδίων, για να μελετήσουμε, να αναλύσουμε και να αποκωδικοποιήσουμε την εφαρμογή του κλασικού μοντέλου αφήγησης από τα στούντιο Ντίσνεϋ. Αφού τεθούν οι αρχές που διέπουν το αφηγηματικό πλαίσιο γενικότερα (Αριστοτέλης, Χόλυγουντ, Ντίσνεϋ), σκιαγραφούνται και περιγράφονται λεπτομερώς μέσω χαρακτηριστικών παραδειγμάτων, μέθοδοι κατασκευής αφήγησης όπως έχουν χρησιμοποιηθεί και υλοποιηθεί στον κινηματογράφο της εμπύκωσης. Η σημασία των στρατηγικών αφήγησης ή διαφορετικά των τεχνασμάτων που χρησιμοποιούνται από τα κινούμενα σχέδια είναι κομβική για την

λειτουργία της δημιουργικής διαδικασίας καθώς συχνά απορρίπτονται ή αμφισβητούν την ιδέα ενός κλασικού αφηγηματικού μοντέλου με αρχή, μέση και τέλος, δίνοντας προτεραιότητα σε μια ποικιλία δομών, μορφών, ιδεών και διαδικασιών αφήγησης.

Στο **δεύτερο κεφάλαιο**, αποσαφηνίζεται ο όρος και ο ρόλος του Χαρακτήρα στην αφήγηση. Στόχος αυτού του κεφαλαίου είναι να αναδειχθούν τρόποι με τους οποίους ο κεντρικός ήρωας μπορεί να πει μια ιστορία στον θεατή μέσω της δράσης του. Αρχικά γίνεται καθορισμός του ήρωα και των στοιχείων που τον συνοδεύουν ως Χαρακτήρα και ως δραματική κεντρική προσωπικότητα. Στη συνέχεια, καταγράφονται θεωρίες Χαρακτήρων (κωμωδία, κινούμενα σχέδια, ψυχολογία), αρχές και διαδικασίες προσδιορισμού του Χαρακτήρα, βασικές ταξινομήσεις σε Χαρακτήρες και στοιχεία που απαρτίζουν τη φύση ενός χαρακτήρα. Αυτά τα στοιχεία θα βοηθήσουν στην πλήρη κατανόηση του Χαρακτήρα για τη μετέπειτα προσπάθεια ορισμού, μορφοποίησης και απεικόνισης του ως ήρωα, στην προσωπική μελέτη περίπτωσης. Θεωρίες προσωπικότητας, συναισθήματος, γνωστικές και συμπεριφοριστικές θεωρίες και θεωρίες χαρακτηριστικών γνωρισμάτων γίνονται οι άξονες πάνω στους οποίους αναλύεται η έννοια του Χαρακτήρα και συγκεκριμένα η σημασία του στα κινούμενα σχέδια. Τέλος, γίνεται ουσιαστική μελέτη των εννοιών του Ανθρωπομορφισμού και του Ανιμισμού, διαδικασίες τις οποίες χρησιμοποιούν και εφαρμόζουν κατά κανόνα τα κινούμενα σχέδια στην ανάπτυξη χαρακτήρων.

Το **τρίτο κεφάλαιο** αφορά την εξέταση τρόπων απεικόνισης του Χαρακτήρα. Παρουσιάζονται μορφές ηθοποιίας του θεάτρου, ο ρόλος του ηθοποιού και η διαδικασία δημιουργίας και ανάπτυξης χαρακτήρα με σκοπό την πλήρη ενσάρκωση του. Παράλληλα, γίνεται αναφορά στη συσχέτιση ηθοποιού-animator (εμψυχωτή) καθώς και οι δύο αυτές μορφές δουλεύουν προς την ίδια κατεύθυνση, την ανάδειξη του Χαρακτήρα (ενσάρκωση-σχεδίαση αντίστοιχα) με οπτικοακουστικό τρόπο. Τα εργαλεία ηθοποιίας του ηθοποιού ανάγονται σε εργαλεία στα πλαίσια εργασίας του animator, ο οποίος δεν χρησιμοποιεί την μορφή και το σώμα του για να αποδώσει τον Χαρακτήρα, αλλά σχεδιάζει τη μορφή, το σώμα και τις κινήσεις-δράσεις του Χαρακτήρα, όπως αυτές δομούνται στη φαντασία με τη της δημιουργικής διαδικασίας της τέχνης του ηθοποιού. Στην δεύτερη παράγραφο του κεφαλαίου παρουσιάζονται οι τεχνικές απεικόνισης της κίνησης και δράσης των Χαρακτήρων, όπως έχουν οριστεί και επικρατήσει στα στούντιο Ντίσνεϋ. Τέλος, δίνονται πληροφορίες για την σύνδεση του μορφοποιημένου χαρακτήρα με την αφήγηση. Πιο συγκεκριμένα, περιγράφεται μια διαδικασία σύγκλισης των θεωριών Αριστοτέλη και ηθοποιίας του Στανισλαβσκυ η οποία θα χρησιμοποιείται σαν οδηγός στο επόμενο

στάδιο του σχεδιασμού. Παράλληλα, εντοπίζονται και καταγράφονται ιδιότητες των χαρακτήρων εμπύκωσης όσον αφορά την εμπλοκή τους στην αφήγηση. Τέλος, αναγνωρίζονται και παρουσιάζονται σημαντικά ποιοτικά χαρακτηριστικά που πρέπει να προσδιορίζουν τους χαρακτήρες εμπύκωσης και τα οποία γίνονται κρίσιμα κριτήρια αξιολόγησης ενός αποτελεσματικού Χαρακτήρα-αφήγησης.

3. Σχεδιασμός

Σύμφωνα με το θεωρητικό υπόβαθρο που προηγήθηκε ακολουθεί ο σχεδιασμός για την ανάπτυξη μιας ταινίας μικρού μήκους η οποία περιλαμβάνει α) τη σχεδίαση περιεχομένου της αφήγησης (ανάπτυξη ιστορίας, σεναρίου δράσης), β) τη σχεδίαση Χαρακτήρα (δράση, μορφή) με βάση το πλαίσιο της αφήγησης, γ) τη σύνθεση και τον συνδυασμό των δύο διαδικασιών σχεδίασης Αφήγησης και Χαρακτήρα και την οργάνωση των όλων στοιχείων που ανακύπτουν από αυτές σε μια ενιαία μορφή.

Στον σχεδιασμό γίνεται η επιλογή κατάλληλης στρατηγικής σκηνοθεσίας η οποία αναπτύσσεται σε δύο στάδια. Το πρώτο στάδιο αφορά στην στρατηγική που ακολουθήθηκε κατά την προετοιμασία της ταινίας και το δεύτερο στάδιο, στην επιλεγείσα σκηνοθετική στρατηγική της ταινίας.

Πιο συγκεκριμένα, η στρατηγική σκηνοθεσίας που επιλέγεται, προσπαθεί να κάνει πρακτική χρήση των θεωριών που έχουν αναπτυχθεί στα προηγούμενα κεφάλαια και αντιμετωπίζεται ως ένα σύνολο επιλογών που γίνονται κατά τη διαδικασία ανάπτυξης της ταινίας, το οποίο θα αποτελέσει τους κύριους άξονές της στη συνέχεια. Σύμφωνα με την στρατηγική σκηνοθεσίας επίσης, στη συνέχεια επιλέγονται μακροσκηνοθετικά, μικροσκηνοθετικά, βαθμιαία και ριζικά στοιχεία που αφορούν επιλογές στο χώρο και τον χρόνο της παρουσίασης της ταινίας.

Σε τελικό στάδιο, έχοντας ολοκληρώσει της διαδικασία επιλογής και το κτίσιμο της σκηνοθετικής πρακτικής, λαμβάνει χώρα ο απολογισμός. Σε αυτό το σημείο, αξιολογούμε τα αποτελέσματα της διαδικασίας σχεδιασμού, γίνεται ανασκόπηση στους τρόπους με τους οποίους εργαστήκαμε για την ανάπτυξη της ταινίας και καταγράφουμε τη μη προβλεπόμενη σκηνοθετική στρατηγική που ανακαλύφθηκε στην πορεία μετά την υλοποίηση της ταινίας. Γίνεται επιβεβαίωση και καταγραφή της μεθοδολογίας που ανακαλύπτεται και συντάσσεται μια περιγραφή δυνατότητας για νέες προοπτικές.

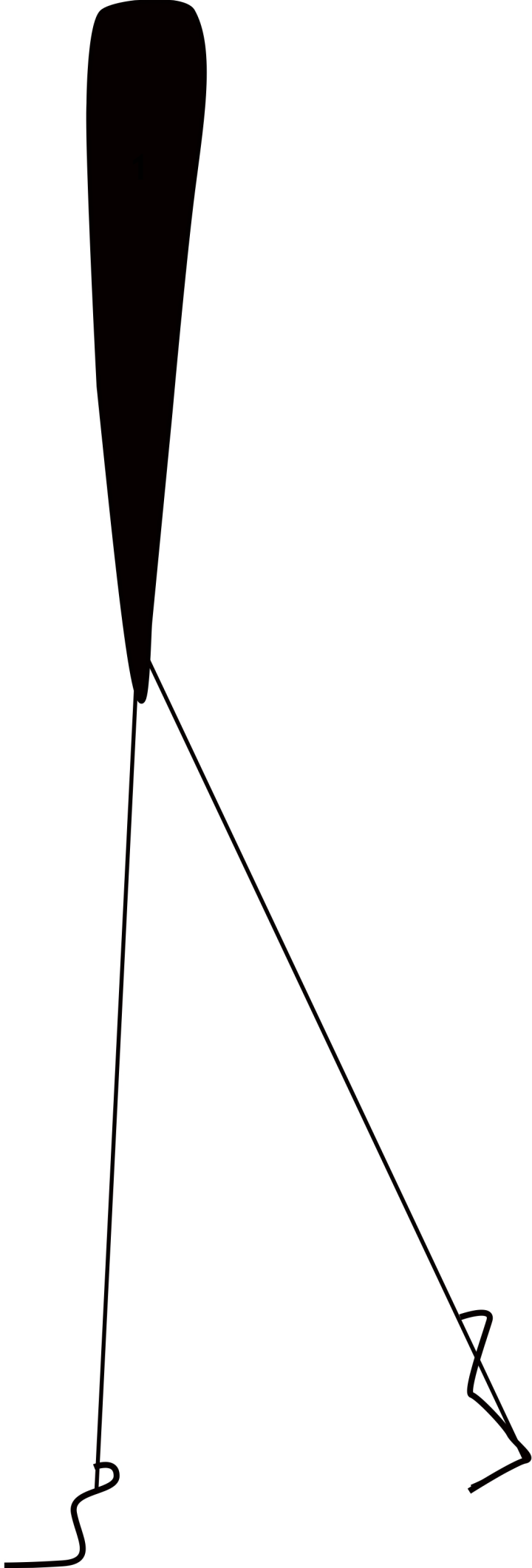
4. Υλοποίηση

Στην ενότητα αυτή γίνεται εφαρμογή και του θεωρητικού πλαισίου και του σχεδιασμού που προηγήθηκε. Απόρροια των παραπάνω είναι η υλοποίηση του οπτικοακουστικού υλικού της ταινίας σε μορφή εικονογραφημένου σεναρίου. Το

εικονογραφημένο σενάριο α) παρουσιάζει τη σκηνοθετική πρακτική, με στοιχεία όπως εικόνα-ήχος-διάρκεια, β) αποτελεί οπτικοποίηση της αφήγησης και απεικόνιση του ήρωα και των δράσεων του, γ) αποκαλύπτει τον ήρωα-αφήγησης με παράθεση οπτικοακουστικών στοιχείων, δ) είναι διαδικασία προ-παραγωγής αλλά αποτελεί ακριβή οδηγό για την μετέπειτα παραγωγή της ταινίας. Στο εικονογραφημένο σενάριο, που παρατίθεται στο παράρτημα της εργασίας, πιο συγκεκριμένα παρουσιάζεται η οπτικοακουστική γλώσσα του φιλμ που έχει σχεδιαστεί από πλευράς και η οπτικοποίηση της δημιουργικής σκέψης που αναπτύχθηκε για να ολοκληρωθεί ο προσωπικός πειραματισμός.

5. Αξιολόγηση

Η ανασκόπηση συμπερασμάτων αυτής της ανάλυσης θα φανεί εξαιρετικά χρήσιμη σε αυτό το σημείο, καθώς θα συμβάλλει στον προσδιορισμό ποιοτικών χαρακτηριστικών σε ότι αφορά την αντιμετώπιση σχεδίασης Χαρακτήρων στα κινούμενα σχέδια. Ιδιαίτερα σημαντικά είναι τα στοιχεία που προκύπτουν όσον αφορά στην αφηγηματική δομή και μορφή του Χαρακτήρα.



ΑΦΗΓΗΣΗ

1 ΑΦΗΓΗΣΗ

1.1 Εισαγωγή

Η αφήγηση ως μορφή ψυχαγωγίας, υπό τη μορφή προφορικών, γραπτών, ή οπτικών ιστοριών, διαδραματίζει έναν κεντρικό ρόλο στις κοινωνικές ζωές και στον ελεύθερο μας χρόνο. Η αφήγηση χρησιμοποιείται επίσης στα πλαίσια εκπαίδευσης και κατάρτισης για να παρακινήσει και για να ερμηνεύσει. Ένας λόγος που χρησιμοποιούμε την αφήγηση για ψυχαγωγία και εκπαίδευση είναι ότι οι γνωστικές δομές που χρησιμοποιούμε για να καταλάβουμε τον κόσμο που μας περιβάλλει είναι παρόμοιες με τις γνωστικές δομές που χρησιμοποιούμε για να καταλάβουμε τα αφηγήματα¹.

Η κατανόησή του κόσμου επιτυγχάνεται με " κατασκευή της πραγματικότητας" ως ακολουθία σχετιζόμενων γεγονότων από τις αισθήσεις μας ². Η γνωστική διαδικασία δόμησης σχετικών γεγονότων μας επιτρέπει να εξαγάγουμε ερμηνείες και έννοιες για τις αλλαγές στον κόσμο και να διεξάγουμε συμπεράσματα για το μέλλον. Μέσω της αφήγησης ιστοριών, αντιλαμβανόμαστε πώς αλλάζουμε τον κόσμο και πώς βιώνουμε τις παγκόσμιες αλλαγές. Αυτή η αυτοβιογραφική αναπαράσταση της μνήμης και της σκέψης έχει αναπτυχθεί από την κοινωνική φύση των ειδών μας επειδή οι ιστορίες είναι ένας ιδιαίτερα αποδοτικός και φυσικός τρόπος για να επικοινωνούμε³.

Δεδομένου ότι έχουμε την τάση να αντιλαμβανόμαστε τα άψυχα αντικείμενα μέσω αιτίου - αιτιατού, προσπαθούμε να καταλάβουμε τη σκόπιμη συμπεριφορά των άλλων μέσω μιας περίπλοκης διαδικασίας ερμηνείας η οποία έχει ως κέντρο το αφήγημα⁴. Η σχεδίαση και δημιουργία της αφήγησης είναι μια διαδικασία που περιλαμβάνει επιλογή του αφηγηματικού περιεχομένου (τα γεγονότα που θα παρουσιαστούν σε ένα ακροατήριο), τη διάταξη του αφηγηματικού περιεχομένου και την παρουσίαση του μέσω της ομιλίας.

1 Bruner, 1990

2 Bruner, 1991

3 Dautenhahn, 2003

4 Bruner, 1990; Sengers, 2000a

1.2 Η έννοια της Αφήγησης

Το αφήγημα είναι η εξιστόρηση μιας ακολουθίας γεγονότων.⁵ Μια διάκριση μεταξύ αφήγησης και εξιστόρησης μιας λίστας τυχαίων γεγονότων, είναι ότι το αφήγημα θεωρείται αφήγημα όταν έχει συνεχές αντικείμενο και αποτελεί ένα όλο⁶. Για να συμβαίνει αυτό τα γεγονότα που περιγράφονται στο αφήγημα πρέπει να έχουν ένα μοναδικό σημείο αναφοράς ή να αφορούν ένα μοναδικό επικοινωνιακό στόχο⁷. Μπορεί κανείς να διακρίνει μεταξύ αφηγημάτων που “λένε μια ιστορία” και αφηγημάτων που δεν “λένε μια ιστορία”.⁸

Ένα αφήγημα που λέει μια ιστορία έχει συγκεκριμένες ιδιότητες. Πιο συγκεκριμένα, οι ιστορίες έχουν πλοκή. Πλοκή είναι μια λίστα κύριων γεγονότων σε ένα αφήγημα που αποτελεί μια περίληψη των σημαντικότερων γεγονότων της ιστορίας που λέγεται. Η πλοκή εμμένει σε ένα σχήμα το οποίο περιγράφει τη διάταξη των γεγονότων στο χρόνο.⁹

Ο Αριστοτέλης προτείνει ότι το αφήγημα είναι διαμορφωμένο κατά τέτοιο τρόπο ώστε η ένταση που αισθάνεται ο θεατής σε απάντηση της ιστορίας αλλάζει με προβλέψιμο τρόπο στη διάρκεια του χρόνου καθώς λέγεται η ιστορία. Το Δραματικό τόξο του Αριστοτέλη, όπως παρουσιάζεται στην Εικόνα 1, είναι ένα κοινό μοντέλο δομής μιας ιστορίας. Σε μια ιστορία με περισσότερες από μια πράξεις, το δραματικό τόξο κάθε διαδοχικής πράξης αρχίζει από ένα υψηλότερο επίπεδο έντασης και φθάνει σε ένα υψηλότερο αποκορύφωμα από την προηγούμενη πράξη. Ένα άλλο σχήμα γεγονότων σε ένα αφήγημα που χρησιμοποιείται κυρίως στην τραγωδία είναι η πυραμίδα του Freytag που παρουσιάζεται στην Εικόνα 2.

Το γεγονός ότι το αφήγημα είναι η εξιστόρηση μιας ακολουθίας γεγονότων υπονοεί ότι όλα τα αφηγήματα έχουν έναν αφηγητή - αυτόν που λέει μια ιστορία στον θεατή¹⁰. Ο αφηγητής δεν είναι απαραίτητα ταυτόσημος με τον συγγραφέα του αφηγήματος αλλά μπορεί να είναι κάποιος που βρίσκεται έξω από τον κόσμο της ιστορίας ή να είναι μέρος του κόσμου της ιστορίας ως Χαρακτήρας.

5 Prince, 1987

6 Prince, 1987, p. 58

7 Chatman, 1993

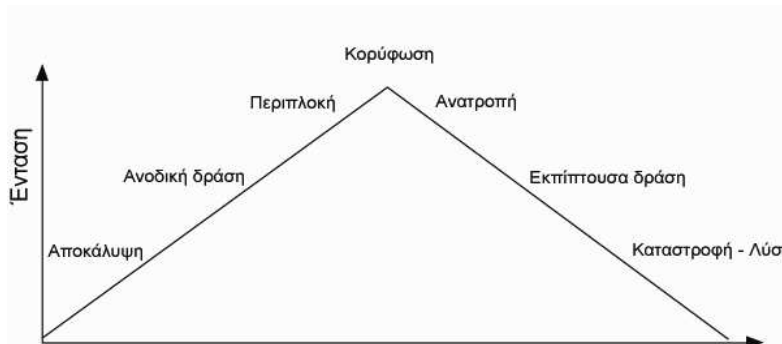
8 Herman, 2002

9 Chatman, 1993

10 Bal, 1997



Διάγραμμα 1: Το Δραματικό τόξο του Αριστοτέλη



Διάγραμμα 2 :Η Πυραμίδα του Freytag

1.2.1 Ορολογία Αφήγησης

Τα ακόλουθα είναι όροι που μπορούν να εφαρμοστούν στην έρευνα δημιουργίας αφήγησης . Οι ορισμοί έχουν ληφθεί από τον Prince (1987).

Αφήγημα

Ένα αφήγημα¹¹ είναι μια εξιστόρηση ενός ή περισσότερων πραγματικών ή φανταστικών γεγονότων που διαβιβάζονται από έναν ή περισσότερους αφηγητές σε έναν ή περισσότερους αφηγουμένους.

Πλοκή

Η πλοκή ενός αφηγήματος είναι ένα σκιαγράφημα των κύριων γεγονότων που αποτελούν μια δομή που μπορεί να περιγραφεί με όρους της πυραμίδας Freytag ή το δραματικό τόξο του Αριστοτέλη.

¹¹ Το αφήγημα, ως μορφή λόγου, έχει έναν σκοπό. Ο σκοπός ενός αφηγήματος αναφέρεται συχνά ως θέμα του αφηγήματος. Η πλοκή ενός αφηγήματος είναι τα κύρια γεγονότα του, που περιγράφουν το θέμα του αφηγήματος. Η πλοκή είναι χαρακτηριστικά δομημένη όσον αφορά τον τρόπο με τον οποίο τα γεγονότα μιας ιστορίας επιδρούν στο ακροατήριο. Είναι δυνατό ένα αφήγημα να μην διέπεται από μια πλοκή, παρόλο που τα αφηγήματα που θεωρούνται "ιστορίες" είναι τα αφηγήματα που έχουν μια πλοκή.

Η δομή ενός αφηγήματος μπορεί να αναλυθεί σε πολλά διαφορετικά επίπεδα. Η διάταξη των γεγονότων είναι ιδιαίτερα σημαντική στην κατανόηση ενός αφηγήματος από το ακροατήριο.

Ιστορία
<i>Η ιστορία¹² ενός αφηγήματος είναι το περιεχόμενο ενός αφηγήματος αντιταγμένο στην έκφραση του αφηγήματος.</i>
Δρών- Ηθοποιός
<i>Δρών ή ηθοποιός¹³ είναι μια οντότητα που αποτελείται εξ ολοκλήρου από λειτουργίες και ιδιότητες. Μια λειτουργία είναι μια ενέργεια την οποία μπορεί να εκτελέσει ο δρών ώστε να αλλάξει την κατάσταση του κόσμου. Μια ιδιότητα είναι ένα χαρακτηριστικό γνώρισμα που κατέχει ο δρών.</i>
Δράση
<i>Δράση είναι ένας τύπος γεγονότος που συμβαίνει σε ένα αφήγημα και χαρακτηρίζεται από μια αλλαγή στην κατάσταση του κόσμου η οποία προκλήθηκε από κάποιον ηθοποιό-δρών.</i>
Συμβάν
<i>Συμβάν είναι ένας τύπος γεγονότος που συμβαίνει σε ένα αφήγημα και χαρακτηρίζεται από μια αλλαγή στην κατάσταση του κόσμου η οποία δεν προκλήθηκε από κάποιον ηθοποιό-δρών.</i>
Χαρακτήρας
<i>Χαρακτήρας είναι ένας δρών- ηθοποιός που αποτελείται από ανθρωπόμορφα γνώρισμα και που συμμετέχει σε ανθρωπόμορφες ενέργειες.</i>

Πίνακας 1: Ορολογία Αφήγησης

1.2.2 Αριστοτελική θεωρία (Ποιητική, Χόλυουντ)

1.2.2.1 "Περί Ποιητικής"

Ο Αριστοτέλης στην "Ποιητική" του, θεσπίζει τους κανόνες που πρέπει να διέπουν την ανάπτυξη ενός δραματικού έργου. Πιο συγκεκριμένα, διερευνά τη δομή της πλοκής σαν απαραίτητη προϋπόθεση για ένα καλό δραματικό έργο.

Η πιο κοινή και ουσιαστική αρχή των τεχνών του δράματος, κατά τον Αριστοτέλη είναι η Μίμηση. Οι άνθρωποι μιμούνται και αναπαριστούν αντικείμενα μέσω του

¹² Το περιεχόμενο (ιστορία) ενός αφηγήματος αποτελείται από γεγονότα. Αυτά τα γεγονότα μπορούν να ταξινομηθούν περαιτέρω ανάλογα με τον Χαρακτήρα που τα προκαλεί να συμβούν.

¹³ Ο όρος δρών - ηθοποιός είναι ένας γενικός όρος που αναφέρεται σε οτιδήποτε έχει την ικανότητα να αλλάξει την κατάσταση στον κόσμο της ιστορίας.

χρώματος, της φόρμας (στάσεις του σώματος, χειρονομίες, μορφασμοί, κινήσεις) ή μέσω της φωνής (ειδικότερα μέσω του ρυθμού (μουσικός και ορχηστικός), του λόγου (πεζός και έμμετρος) και της αρμονίας (καθαρή μουσική) . Συνεπώς, αντικείμενα του μιμητισμού είναι οι άνθρωποι σε δράση και ο τρόπος με τον οποίο μπορούν να μιμηθούν είναι μέσω της αφήγησης. Το ένστικτο του μιμητισμού είναι εμφυτευμένο στον άνθρωπο από την παιδική του ηλικία και αυτό είναι μια διαφορά μεταξύ αυτού και των άλλων ζώων που τον κάνει, κατά τον Αριστοτέλη, το πιο μιμητικό όν.

Η μίμηση είναι αρχή μαθήσεως και χαράς, είναι η φυσική μίμηση σε ένα ανώτερο στρατηγικό επίπεδο, η οποία δεν αναπαράγει αλλά προάγει. Η μίμηση εμπεριέχει την φαντασία ως προαπαιτούμενο και την υπερβαίνει ως παραγωγική διαδικασία, διότι ενώ η φαντασία είναι απλή νόηση, η μίμηση είναι πραγματοποιημένη νόηση. Η μίμηση δεν είναι μεταφορική έννοια αλλά πραγματικότητα, δεν αποσκοπεί μόνο στην αισθητική ικανοποίηση και απόλαυση αλλά στη γνωστική και πνευματική ικανοποίηση και απόλαυση, στη χαρά της λογικής και της δημιουργίας.

Η ποίηση έχει δυαδική δομή, την τραγωδία και την κωμωδία. Η κωμωδία παρουσιάζει τους ανθρώπους χειρότερους από τους άλλους με την έννοια του άσχημου, αβλαβούς λάθους ή παραμόρφωσης. Η καταγωγή της τραγωδίας είναι για τον Αριστοτέλη ανθρώπινη. Βρίσκεται στον αναδιπλασιασμό του ανθρώπου, στη μίμηση της καλύτερης φύσης του. Και ο καλύτερος χαρακτήρας της πρώτης ανθρωπότητας βρίσκεται στη μυθολογία. Η ποίηση κατάγεται ουσιαστικά από τη μυθολογία. Κατά την Ποιητική ο μύθος είναι το τέλος, ο σκοπός, η ψυχή της τραγωδίας .

Ο Αριστοτέλης ορίζει την τραγωδία ως μίμηση μιας δράσης, η οποία είναι σοβαρή, σπουδαία, ολοκληρωμένη και συγκεκριμένης έκτασης. Μια δράση κατά την Αριστοτελική θεωρία προϋποθέτει πρόσωπα που πράττουν, ενεργούν. Το αντικείμενο της ποίησης ως μίμηση, κατά τον Αριστοτέλη, είναι τα ήθη, τα παθήματα και οι πράξεις ανθρώπων ως περιεχόμενο του βίου, δηλαδή, η ανθρώπινη πράξη ως προϊόν της ανθρώπινης φύσης. Η πράξη όπως και η φύση δεν έχουν στατικό αλλά δυναμικό χαρακτήρα, δεν εκφράζουν το υλικό αποτέλεσμα αλλά την διαδικασία παραγωγής. Συνεπώς, αντικείμενο της μίμησης είναι ο άνθρωπος ως κοσμοθεωρία και μοίρα και ως υποκείμενο δημιουργικής πράξεως. Η πράξη είναι τέλεια και ολοκληρωμένη όταν φτάνει στον προορισμό της. Πλήρης και όλη είναι η πράξη από την οποία δεν λείπει κανένα συστατικό μέρος.

Σύμφωνα με την "Ποιητική" το δραματικό έργο θα πρέπει να έχει **έξι μέρη**. Αυτά είναι ο *Μύθος*, τα *Ήθη*, το *Λεκτικό*, η *Διάνοια*, το *Θέαμα* και η *Μουσική*.

Με τον όρο **μύθος** ή **πλοκή** ο Αριστοτέλης αναφέρεται στη διευθέτηση ή τη διάταξη των γεγονότων, πράξεων και παθημάτων και υποστηρίζει πως η δομή των γεγονότων είναι το σημαντικότερο μεταξύ αυτών των στοιχείων. Τεκμηριώνει αυτή την άποψη λέγοντας πως μέσω της αφήγησης ουσιαστικά ο άνθρωπος μιμείται τη ζωή, όχι τον ίδιο τον άνθρωπο και πως η ίδια η ζωή αποτελείται από δράσεις δηλαδή είναι από μόνη της ένας τρόπος δράσης. Τα γεγονότα και η πλοκή είναι κατά συνέπεια ο σκοπός και η "ψυχή" ενός δραματικού έργου. Χωρίς δράση συνεπώς δεν μπορεί να υπάρξει αφήγηση. Ο μύθος είναι αυτό που ονομάζεται σήμερα υπόθεση, προϋποθέτει συνείδηση, ύπαρξη ψυχικών συγκρούσεων και καταστάσεων και πεδίο του είναι ο άνθρωπος εν δράσει, ο οποίος παλεύει με τα μεγάλα οντολογικά και υπαρξιακά προβλήματα.

Με τον όρο **ήθη** ο Αριστοτέλης περιγράφει αυτό λόγω του οποίου αποδίδουμε συγκεκριμένες ιδιότητες στα πρόσωπα που δρουν, αυτό που καθορίζει ουσιαστικά τις ιδιότητες και τα χαρακτηριστικά του ανθρώπου και το οποίο αποκαλύπτεται μέσω της δράσης και αποκαλύπτει ηθικό σκοπό δείχνοντας τι επιλέγει ο άνθρωπος και τα αποφεύγει. Το ήθος μπορούμε να πούμε ότι είναι ο χαρακτήρας του ανθρώπου. Η δραματική δράση όμως δεν αποβλέπει στην αναπαράσταση του χαρακτήρα, αλλά αυτό έρχεται σαν επιβοήθεια στις δράσεις.

Η **Διάνοια** περιγράφεται ως η ικανότητα να εξετάζεται τι είναι πιθανό, σχετικό και συναφές σε συγκεκριμένες καταστάσεις. Μέσω της Διάνοιας ή σκέψης μπορεί κάτι να αποδειχτεί ή να διευκρινιστεί.

Το **Λεκτικό** είναι ο τρόπος ομιλίας και πιο συγκεκριμένα η έκφραση του νοήματος και της σημασίας σε λέξεις.

Η **Μουσική** ή **μελοποίηση**, κρατά την κύρια θέση μεταξύ των "καλλωπισμών" και των μυρωδικών ενός δραματικού έργου.

Το **Θέαμα**, τέλος, είναι η θεατρική και σκηνική παράσταση και είναι βέβαια ψυχαγωγικό.

Ο Αριστοτέλης έβλεπε το δράμα σαν ένα ζωντανό οργανισμό, όπου τα μέρη του (γεγονότα, επεισόδια, πράξεις) δεν αποτελούν απλώς άθροισμα, αλλά ένα ενιαίο όλο με αρχή, μέση και τέλος. Αρχή είναι αυτό το οποίο δεν ακολουθεί το ίδιο κάτι από αιτιατή αναγκαιότητα, αλλά μετά το οποίο κάτι είναι ή κάτι γίνεται φυσικά. Ένα τέλος αντιθέτως, είναι αυτό το οποίο ακολουθεί φυσικά κάτι άλλο, είτε από

αναγκαιότητα ή ως κανόνας αλλά δεν υπάρχει τίποτα να ακολουθεί αυτό. Μέση, είναι αυτό το οποίο ακολουθεί κάτι, καθώς κάτι άλλο ακολουθεί αυτό.

Καταλήγοντας σε ένα ορθολογιστικό μοντέλο, ο Αριστοτέλης μιλά για την έννοια της "αναγκαιότητας", της αυστηρά δηλαδή αιτιατής σχέσης που θα πρέπει να υπάρχει ανάμεσα στα μέρη ενός έργου και για την ενότητα αυτών των μερών. Σε μια καλά κατασκευασμένη πλοκή κατά την Αριστοτελική θεωρία, το ένα γεγονός της ιστορίας θα πρέπει να διαδέχεται το άλλο σε μια λογική ακολουθία, ανάμεσα τους να υπάρχει σχέση αιτιότητας και όλα τα γεγονότα ενωμένα να συγκροτούν μια ολότητα.

Η **ενότητα της πλοκής** κατά τον Αριστοτέλη είναι ζωτικής σημασίας, εάν ένα από τα μέρη δηλαδή μετακινηθεί ή αφαιρεθεί, η δομική ενότητα και το όλο θα διαταραχθεί και θα αποσυνδεθεί. Επίσης, όταν η παρουσία ή η απουσία ενός πράγματος δεν κάνει ορατή διαφορά, τότε δεν είναι οργανικό μέρος του όλου.

Ο Αριστοτέλης εκτός από την έννοια της "αναγκαιότητας" κάνει λόγο για την έννοια της "πιθανότητας" υποστηρίζοντας πως σημαντικό δεν είναι τι έχει γίνει, αλλά τι μπορεί να συμβεί. Στην τραγωδία ότι είναι πιθανό είναι αξιόπιστο, ότι δεν έχει συμβεί δίνει την αίσθηση ότι μπορεί να συμβεί, αλλά αυτό που έχει συμβεί είναι πιθανό, διαφορετικά δεν θα είχε συμβεί.

Στο αφηγηματικό μοντέλο του Αριστοτέλη η αφήγηση είναι μίμηση όχι μόνο μιας ολοκληρωμένης δράσης, αλλά μίμηση γεγονότων που εμπνέουν συναισθήματα. Αυτό το αποτέλεσμα δημιουργείται καλύτερα όταν τα γεγονότα διαδέχονται το ένα το άλλο σαν αίτια - αποτελέσματα.

Ο Αριστοτέλης ανάμεσα στα άλλα, τόνισε τη σημασία της Σύνθετης πλοκής (μύθου) σε σχέση με την Απλή. Απλή πλοκή ή δράση είναι αυτή η οποία είναι μια και συνεχής και η αλλαγή της έκβασης λαμβάνει χώρα χωρίς Ανατροπή της Κατάστασης (περιπέτεια) και χωρίς Αναγνώριση. Σύνθετη δράση είναι εκείνη στην οποία η αλλαγή συνοδεύεται από περιπέτεια ή από αναγνώριση ή και από τα δύο.

Ανατροπή κατάστασης είναι μια αλλαγή μέσω της οποίας μια δράση αλλάζει κατεύθυνση προς το αντίθετο αλλά υπόκειται πάντα στους κανόνες της πιθανότητας και της αναγκαιότητας.

Αναγνώριση είναι μια αλλαγή από την άγνοια στη γνώση και παράγει συναισθήματα μίσους ή αγάπης μεταξύ των ανθρώπων που εμπλέκονται στο δραματικό έργο και που προορίζονται για καλή ή κακή τύχη.

Η καλύτερη μορφή αναγνώρισης είναι αυτή που συμπίπτει με μια ανατροπή κατάστασης. Ακόμη και τα άψυχα αντικείμενα μπορούν κατά μια έννοια να είναι αντικείμενα αναγνώρισης. Η πιο σημαντική δε αναγνώριση, είναι η αναγνώριση μεταξύ των προσώπων.

Η δραματική δράση θα πρέπει να μιμείται πράξεις οι οποίες προκαλούν φόβο ή λύπη. Τα τραγικά συναισθήματα θα πρέπει να αναδύονται από την ίδια την πλοκή. Μια καλά κατασκευασμένη πλοκή θα πρέπει επίσης να είναι μοναδική στο θέμα της.

Όσον αφορά το ήθος, δηλαδή τον **Χαρακτήρα**, ο Αριστοτέλης εστιάζει σε τέσσερα στοιχεία. Πρώτον, να είναι **ηθικός**¹⁴ μέσω του σκοπού του. Χαρακτήρας υφίσταται όταν ο λόγος και οι πράξεις του ατόμου φανερώνουν πρόθεση και όταν η πρόθεση έχει ηθικό χαρακτήρα τότε ο Χαρακτήρας είναι ηθικός. Δεύτερον, να είναι **κατάλληλος** και ταιριαστός σε κάθε περίπτωση. Τρίτον, **πραγματικός** στη ζωή, με την έννοια της αληθοφάνειας, της φυσικότητας. Αυτό το στοιχείο αναφέρεται ουσιαστικά στην αναπαράσταση του Χαρακτήρα σε συμφωνία με την πραγματικότητα και σε όλες τις ανάλογες περιπτώσεις. Και τέταρτον, να έχει **συνέπεια**. Ο ήρωας πρέπει να απεικονίζεται με τα γενικά χαρακτηριστικά του ιστορικού ή μυθικού προσώπου αλλά με συνέπεια συμπεριφοράς κατά την εξέλιξη της αφήγησης. Έτσι υπάρχει ο κίνδυνος ο χαρακτήρας να εκληφθεί λόγω μεταβολών ψυχολογικών μεταπτώσεων ως ανώμαλος Χαρακτήρας. Ακόμη και η "ασυνέπεια" του χαρακτήρα όμως πρέπει να απεικονίζεται με συνέπεια.¹⁵

Κατά τον Αριστοτέλη η τραγωδία έχει δύο μέρη, Δέση (δέσιμο, Πλοκή και Περιπλοκή) και Λύση (τελική έκβαση). Γεγονότα άσχετα με την δράση είναι συνυφασμένα με την κατάλληλη δράση που απαρτίζουν και σχηματίζουν την Δέση. Τα υπόλοιπα αφορούν την τελική έκβαση. Η Δέση, εκτείνεται από την Αρχή της δράσης μέχρι το σημείο στο οποίο η τύχη αλλάζει από καλή σε κακή. Η τελική έκβαση εκτείνεται από την αρχή της αλλαγής μέχρι το τέλος.

Όσον αφορά τη μίμηση που έχει αφηγηματική μορφή, θα πρέπει να έχει για θέμα μια μοναδική δράση, ολοκληρωμένη, πλήρη, με μια αρχή, μέση και τέλος. Επίσης θα πρέπει να μοιάζει με ζωντανό οργανισμό σε όλη του την ενότητα και να παράγει την κατάλληλη ευχαρίστηση.

¹⁴ Ηθικός είναι ο σχετικός με τον εσωτερικό κόσμο του ανθρώπου | ο σύμφωνος με τους κανόνες του σωστού, του επιβεβλημένου κατά τη γενική παραδοχή.

¹⁵ Αριστοτέλης Άπαντα, τόμος 34, Περί Ποιητικής, σελ 359

1.2.2.2 Κλασικός Χολιγουντιανός τρόπος Αφήγησης

Ιστορικά ο μυθοπλαστικός κινηματογράφος, τείνει να κυριαρχείται από έναν μοναδικό τρόπο αφηγηματικής μορφής, ο οποίος πηγάζει από την Αριστοτελική θεωρία. Αυτός ο καθιερωμένος τρόπος αναφέρεται ως «κλασικός Χολιγουντιανός κινηματογράφος» «κλασικός» λόγω της μακρόχρονης, σταθερής και με μεγάλη επιρροή ιστορίας του και «χολιγουντιανός» επειδή ο τρόπος αυτός έλαβε την τελική του μορφή στις αμερικανικές ταινίες των στούντιο. ¹⁶

Θα εξετάσουμε προσεκτικότερα πώς οι ταινίες μπορεί να ενσαρκώσουν την αφηγηματική μορφή. Όταν λέμε πάμε σινεμά εννοούμε σχεδόν πάντοτε ότι πάμε να δούμε μια αφηγηματική ταινία- μια ταινία που λέει μια ιστορία. Η αφηγηματική μορφή απαντάται κατά κύριο λόγο στις ταινίες μυθοπλασίας, αλλά μπορεί να εμφανιστεί σε όλους τους άλλους βασικούς τύπους ταινιών.

Η μυθοπλαστική αφήγηση είναι συνδεδεμένη με τη λογοτεχνία, η οποία δεν αφηγείται το πραγματικό, ακόμη και όταν διεκδικεί αληθοφάνεια. Συστήνει έναν καινούριο κόσμο προσώπων και καταστάσεων "από το μηδέν". Χαρακτηριστικά παραδείγματα μυθοπλασίας είναι αφενός τα λαϊκά παραμύθια και αφετέρου οι αφηγήσεις προσωπικής, δημιουργικής λογοτεχνίας.

Καθολική αρχή της αφήγησης είναι οι **σχέσεις αιτιότητας**, δηλαδή οι τρόποι με τους οποίους μια κατάσταση ή ένα συμβάν επηρεάζει τους όρους εμφάνισης μιας άλλης κατάστασης ή συμβάντος. Όταν το συμβάν Α συνιστά την αναγκαία συνθήκη για την εκδήλωση του συμβάντος Β τότε λέμε ότι το συμβάν Α είναι η *αιτία* του Β. Όταν το συμβάν Α συνιστά επαρκή, αλλά όχι αναγκαία συνθήκη για την εκδήλωση του συμβάντος Β, τότε λέμε ότι το Α είναι η *δυναμική αιτία* του Β. Όταν μια πράξη έπεται ενός προηγούμενου συμβάντος ως εύλογη και προβλέψιμη, τότε κάνουμε λόγο για *εξήγηση*, μια μορφή παραγωγικού συμπερασμού. Όταν ένα συμβάν ή μια κατάσταση σχεδιάζεται να πραγματοποιηθεί μέσω ενός προηγούμενου συμβάντος ή κατάστασης η αιτιολογική σχέση είναι ο *σκοπός*.¹⁷

Ωστόσο, τα συμβάντα και οι καταστάσεις δεν συνδέονται μόνον αιτιολογικά μεταξύ τους. Μπορούν να διευθετηθούν και στον άξονα του χρόνου. Οι **χρονικές σχέσεις**, ανάλογα με την οργάνωση της αφηγηματικής ύλης, μπορούν να είναι ιδιαίτερα περίπλοκες, όπως στην περίπτωση παράλληλων ή διασταυρούμενων σειρών από

¹⁶ David Bordwell – Kristin Thompson -Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου

¹⁷ ΓΕΝΗ ΚΑΙ ΕΙΔΗ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΑΦΗΓΗΣΗ Περικλής Πολίτης, Πύλη για την ελληνική γλώσσα, κέντρο ελληνικής γλώσσας 2006

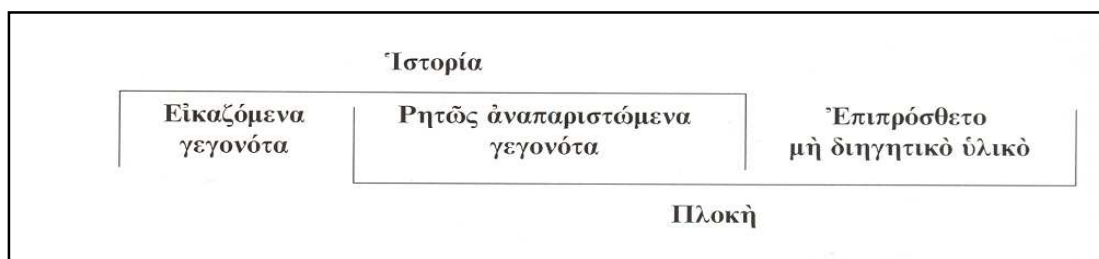
συμβάντα ή καταστάσεις. Στις περιπτώσεις αυτές δεν είναι η αιτιότητα αλλά η *χρονική συνάφεια* που μας ενδιαφέρει.

Το οργανωτικό πρότυπο της αφήγησης στηρίζεται στα λεγόμενα *σχήματα*, δηλαδή δομικά καλούπια συμβάντων ή καταστάσεων διατεταγμένων σε ακολουθίες και συνδεδεμένων μεταξύ τους στη βάση της χρονικής συνάφειας ή της αιτιότητας. "Τα σχήματα ξεδιπλώνονται πάντοτε προοδευτικά και γι' αυτό μπορεί κανείς να διατυπώσει υποθέσεις σχετικά με το τι πρόκειται να συμβεί ή τι πρόκειται να εξιστορηθεί στη συνέχεια της αφήγησης"¹⁸

Κατά κανόνα, *αντικείμενο της αφήγησης* είναι η εξιστόρηση, με μια ορισμένη σειρά, συμβάντων που μεταβάλλουν μια αρχική κατάσταση πραγμάτων ή ενεργειών και πράξεων που σκόπιμα διαπράττονται από τους ήρωες μιας ιστορίας.

Το σύνολο των γεγονότων σε ένα αφήγημα, τόσο αυτών που παρουσιάζονται όσο και αυτών που συνάγει ο θεατής (υποθέσεις), συνιστούν την ιστορία. Ο όρος *πλοκή* χρησιμοποιείται για να περιγράψουμε όλα όσα είναι οπτικά και ακουστικά παρόντα στην ταινία που παρακολουθούμε. Η ιστορία και η πλοκή συμπίπτουν από μια άποψη και αποκλίνουν από άλλες. Η ιστορία υπερβαίνει τα όρια της πλοκής, δεδομένου ότι η πλοκή παρουσιάζει ρητώς ορισμένα γεγονότα της ιστορίας, οπότε αυτά τα γεγονότα είναι κοινά και στα δύο πεδία. Η πλοκή υπερβαίνει τα όρια του κόσμου της ιστορίας παρουσιάζοντας μη διηγητικές εικόνες και ήχους που επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε την ιστορία. Ο συνολικός κόσμος δράσης της ιστορίας ονομάζεται *διήγηση της ταινίας*, με την έννοια της εξιστόρησης και της περιγραφής των πραγμάτων. Όλα όσα υποθέτουμε πως βρίσκονται εκτός της ταινίας είναι «διηγητικά», επειδή θεωρούμε ότι υπάρχουν στον κόσμο που απεικονίζει η ταινία.

Ένα διάγραμμα¹⁹ θα είχε ως εξής:



Διάγραμμα 3: Σχέση Ιστορίας - Πλοκής

¹⁸ deBeaugrande & Dressler 1981, 90

¹⁹ David Bordwell - Kristin Thompson - Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου

Η χολιγουντιανή αφήγηση, βασίζεται στην υπόθεση ότι η δράση πηγάζει κυρίως από μεμονωμένους χαρακτήρες ως αιτιώδεις παράγοντες. Φυσικά αίτια ή κοινωνικά αίτια ενδέχεται να χρησιμέψουν ως καταλύτες ή προϋποθέσεις της δράσης, η δράση όμως εστιάζεται πάντοτε σε προσωπικά ψυχολογικά αίτια, δηλαδή αποφάσεις και επιλογές και γνώρισμα του χαρακτήρα.

Σημαντικό γνώρισμα που προωθεί συνήθως το αφήγημα είναι μια επιθυμία, ένας στόχος, ένα **κίνητρο** που έχει τεθεί και η πορεία του αφηγήματος αφορά κατά πάσα πιθανότητα την επίτευξη αυτού του στόχου. Υπάρχει όμως και μια αντίρροπη δύναμη στο κλασικό αφήγημα, μια αντίθεση που οδηγεί στη **σύγκρουση**. Το αποτέλεσμα είναι ότι ο πρωταγωνιστής προσπαθεί να αλλάξει την κατάσταση για να μπορέσει να πετύχει το στόχο του. Αίτιο και αποτέλεσμα υποδηλώνουν αλλαγή. Οι χαρακτήρες, τα γνώρισμα τους και οι επιθυμίες τους και τα κίνητρα που τους κινητοποιούν, είναι σημαντικές πηγές αιτιών και αποτελεσμάτων.

Η κλασική χολιγουντιανή αφήγηση ακολουθεί μια δομή σεναρίου που βασίζεται σε μια στενά συνυφασμένη **αφήγηση τριπλής δράσης**. Σενάριο είναι μια ιστορία ειπωμένη με εικόνες²⁰. Το σενάριο μιλά για ένα πρόσωπο (ή πρόσωπα) που μέσα σε έναν καθορισμένο χώρο δρα παράγοντας πράξεις. Ο κινηματογράφος είναι ένα οπτικό μέσο που δραματοποιεί κάποιο μύθο. Αυτός ο μύθος όπως συμβαίνει πάντα έχει καθορισμένη αρχή, μέση και τέλος. Ο Syd Field έχει θέσει ένα παράδειγμα που στηρίζεται στο μοντέλο ενός σεναρίου 120 σελίδων στο οποίο η δράση1(σελίδες1-30) είναι το στήσιμο, η δράση2 (σελίδες30-90) είναι η αντιπαράθεση και η δράση3 (το υπόλοιπο του σεναρίου) είναι η λύση.

Η αφήγηση απαρτίζεται από παραλλαγές **τοποθέτησης-μετατόπισης-επανάθεσης** στοιχείων αφήγησης²¹. Γίνεται τοποθέτηση ποικίλων χαρακτήρων σε κίνηση και ύστερα κάτι ή ένας συνδυασμός γεγονότων ή δράσεων συμβαίνουν για να μετατοπίσουν και να διαταράξουν αυτή την ισορροπία που έχει εδραιωθεί στην αρχή. Τελικά υπάρχει επανάθεση και αντικατάσταση η οποία δημιουργεί μια νέα ισορροπία που μπορεί να ή να μην αντικατοπτρίζει την αρχική κατάσταση.

Μπορούμε να δούμε επιπλέον την τοποθέτηση ως το στήσιμο, την μετατόπιση ως την διαμάχη ή σύγκρουση και την επανάθεση ως την επίλυση.

²⁰ Syd Field

²¹ Horton. Writing the character-centered screenplay. University of California Press: Berkeley, CA, 1994.

Η αρχή, γνωστή και ως **Δέση** είναι η πράξη στην οποία τίθενται τα δεδομένα του μύθου σε λειτουργία. Σε αυτό το στάδιο ο θεατής πρέπει να ξέρει ποιος είναι ο ήρωας, ποιες οι προϋποθέσεις για την εξέλιξη του μύθου και ποια η δραματική κατάσταση. Στο τέλος της πρώτης πράξης υπάρχει ένα επεισόδιο ή γεγονός (κρίσιμη σκηνή) που μπαίνει στη ροή του μύθου και την στρέφει σε διαφορετική κατεύθυνση.

Η δεύτερη πράξη, λέγεται **σύγκρουση** και περιέχει τον κύριο όγκο του μύθου. Εδώ διαφαίνονται οι ανάγκες του ήρωα, γίνεται καθορισμός του τι ζητάει να βρει, τι θέλει να πετύχει μέσα στο σενάριο και δημιουργούνται εμπόδια στην πορεία για την πραγμάτωση ή την αναζήτηση τους. Από την αντιπαράθεση των εμποδίων με το σκοπό ή τον στόχο του ήρωα γεννιέται η σύγκρουση. Η κρίσιμη σκηνή στο τέλος της δεύτερης πράξης οδηγεί στη λύση του μύθου.

Η Τρίτη πράξη είναι η **λύση** του μύθου, το τέλος. Μας λέει τι συμβαίνει στον ήρωα. Πέτυχε ή απέτυχε. Πέρα από οποιαδήποτε ασαφή ή συγκεκριμένη αίσθηση των παραδοσιακών τριών δράσεων, η εστίαση σε τοποθέτηση-μετατόπιση-επανάθεση επιτρέπει αυτές τις δυνάμεις να δουλεύουν διαρκώς μέσα σε μια χρονική στιγμή σε μια σκηνή ή μέσα σε μια ολόκληρη σκηνή και μέσα σε μια αλληλουχία σκηνών.

Μια αφήγηση συνεχώς παρουσιάζει χαρακτήρες, τους ξεμπλέκει και μας παρουσιάζει άλλη μια φορά έναν νέο συνδυασμό ο οποίος είναι οικείος αλλά διαφορετικός. Χρειάζεται δημιουργία έντασης μεταξύ του τι είναι οικείο (επανάληψη) και του τι είναι νέο (διαμάχη-μετατροπή-έκπληξη) και τελικά η παρουσίαση κάποιας μορφής, κλείσιμο. Όλα τα σενάρια ακολουθούν αυτή τη στοιχειώδη γραμμική δραματική δομή, όπου μια διάταξη συμβάντων, επεισοδίων ή γεγονότων οδηγούν σε κάποια δραματική λύση²².

Οι David Bordwell , Janet Staiger, Kristin Thompson, μελετητές και ιστορικοί, περιγράφουν το χολιγουντιανό φιλμ ως «ιδιαιτέρα αυτονόητο και οφθαλμοφανή κινηματογράφο» κατασκευασμένο από μια γραμμική αφήγηση αιτίου-αποτελέσματος χτισμένη γύρω από έναν κεντρικό πρωταγωνιστή που επιδεικνύει συνέπεια και σταθερότητα χαρακτήρα και μια ανάγκη μια επιτυχημένης επίλυσης. Ο Francis petterson ²³, γράφει πως πρέπει να δοθεί έμφαση στην αιτιότητα και τη δράση και αντίδραση της ανθρώπινης θέλησης.

²² Horton. *Writing the character-centered screenplay*. University of California Press: Berkeley, CA, 1994.

²³ 1920 Craftmanship

Η χολιγουντιανή σεναριογραφία είναι η ίδια σε όρους δομής και αφηγηματικών μέσων από το 1917 μέχρι σήμερα. Αυτό που έχει αλλάξει είναι η τεχνολογία και λεπτές διαφορές σε στυλ και περιεχόμενο. Παρόλα αυτά, είναι αφήγηση αιτίου-αποτελέσματος, με υψηλά κίνητρα, και με μια σφικτά δομημένη δομή τριπλής δράσης.

1.2.3 Αριστοτελική θεωρία - Ντίσνεϋ

Σε αυτό το σημείο θα συγκρίνουμε την κλασική Αριστοτελική αφήγηση, η οποία ενέπνευσε και παρακίνησε την διανοητική και πνευματική έκφραση και που ήρθε να κυριαρχήσει το χολιγουντιανό κινηματογράφο από το 1930, με τον τρόπο αφήγησης που χρησιμοποιείται στα κινούμενα σχέδια του κινηματογράφου της εμπύκωσης της Ντίσνεϋ.

Οι Frank Thomas και Ollie Johnson, μας συστήνουν στον κόσμο της Ντίσνεϋ, στην ιδέα, τις τεχνικές και στρατηγικές της εταιρίας μέσα από το Illusion of life Disney animation και μας εξηγούν πως χρησιμοποιούν την διαδικασία της αφήγησης και την εμπύκωση χαρακτήρων για να δημιουργήσουν την ψευδαίσθηση της ζωής.

Κατά τον Αριστοτέλη, η φύση περιέχει την έννοια της κίνησης και κατά συνέπεια η ποίηση (με την έννοια της πνευματικής- αισθητικής δημιουργίας, της κατασκευής και της εκτέλεσης) περιέχει την μίμηση της κίνησης, δηλαδή της φύσης²⁴. Οι Frank Thomas και Ollie Johnson κάνουν λόγο για την ανάγκη και παρόρμηση του ανθρώπου, από την αρχή της υπάρξεώς του, να αναπαριστά αντικείμενα του κόσμου γύρω του, ξεκινώντας από τις απλές αναγνωρίσιμες φόρμες των ζώων και καταλήγοντας στην κίνηση αυτών.²⁵ Γράφουν για γλυπτά που ανέδυσαν ενέργεια και πίνακες με δυνατή εσωτερική ζωτικότητα. Καταλήγουν ότι το animation είναι ένα μέσο έκφρασης, το οποίο τους επέτρεψε να αιχμαλωτίσουν αυτή την άπιαστη και ασύλληπτη σπίθα της ζωής. Στα τέλη του 1800, νέες ανακαλύψεις και βελτιώσεις φαίνεται πως το έκαναν πραγματικότητα. Κάνοντας σειριακά σχέδια, μιας συνεχούς δράσης και προβάλλοντας τις φωτογραφίες τους στην οθόνη, με έναν σταθερό ρυθμό, ο καλλιτέχνης μπορούσε να δημιουργήσει όλη την κίνηση και την εσωτερική ζωή για την οποία κάνει λόγο και ο Αριστοτέλης στην Ποιητική του.

²⁴ Αριστοτέλης Άπαντα, τόμος 34, Περί Ποιητικής

²⁵ The illusion of life - Disney animation. (Frank Thomas και Ollie Johnson),σελ 13

Αυτό που ενδιαφέρει τον κινηματογράφο της εμπύκωσης κατά την Ντίσνεϋ, είναι η απόδοση συγκεκριμένου συναισθήματος, με την έννοια της επικοινωνίας που έχει ως αποτέλεσμα την συναισθηματική ανταπόκριση του θεατή. Εργαλεία επικοινωνίας είναι τα σύμβολα τα οποία υπάρχουν πριν ακόμη ο άνθρωπος αναπτύξει τον λόγο.

Ακόμη και οι χιμπατζήδες κατά την επιστήμονα και συγγραφέα Jane Goodall, έχουν ένα σύνθετο μη λεκτικό σύστημα επικοινωνίας που βασίζεται στο άγγιγμα, στην στάση του σώματος και στις χειρονομίες, τα οποία ο Αριστοτέλης αναφέρει ως μέσα μιμήσεως. Ο ηθοποιός, ο animator, ο συγγραφέας εκπαιδεύεται σε αυτά τα σύμβολα επικοινωνίας, με σκοπό να πετύχει αυτή τη συναισθηματική συμμετοχή και απόκριση του θεατή, μπαίνοντας στο μυαλό και τη φαντασία του. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω των χαρακτήρων. Πρέπει να υπάρχει ένα είδος εισόδου μέσω του οποίου ο θεατής να μπορεί να ταυτιστεί με την κατάσταση της ιστορίας, και ο καλύτερος τρόπος για να επιτευχθεί αυτό είναι μέσω του οικείου χαρακτήρα. Στη Ντίσνεϋ δόθηκε μεγάλη έμφαση στον χαρακτήρα και στην προσωπικότητα αυτού. Αναγνωρίστηκε αμέσως πως για να είναι ένας χαρακτήρας αληθινός, πρέπει να έχει προσωπικότητα και πως η δράση δεν έχει ενδιαφέρον χωρίς την προσωπικότητα (κατά τον Αριστοτέλη ήθος) του χαρακτήρα.

Οι **χαρακτήρες** όσον αφορά την ενσωμάτωση τους στην αφήγηση, ήταν η ίδια η αφήγηση. Από την αρχή ο χαρακτήρας θα έπρεπε να είναι πραγματικός, να αντιμετωπίζει προβλήματα ζωής/θανάτου, άλλες φορές με χιουμοριστικό τρόπο και άλλες σοβαρά, αλλά πάντα αληθινά, πιστευτά, και σύμφωνα με την προσωπικότητα του²⁶. Οι Frank Thomas και Ollie Johnson κάνουν λόγο για την συνέπεια που θα πρέπει να χαρακτηρίζει έναν ήρωα, την μοναδικότητα του, την καταλληλότητα του όσον αφορά την αφήγηση, την πειστικότητα (οικείες δράσεις) και την τιμιότητα του (κατά τον Αριστοτέλη, καλός ήρωας μέσω του σκοπού του).

Ο Αριστοτέλης περιγράφει την καταγωγή της τραγωδίας ως ανθρώπινη. Ότι βρίσκεται δηλαδή στη μίμηση της καλύτερης φύσης του και έχει άμεση σχέση με τη μυθολογία. Ο Ντίσνεϋ κατά ένα παρόμοιο τρόπο, χρησιμοποιεί λαϊκά παραμύθια και παράγει σειρές παραμυθιών, τα οποία στηρίζονται στη μυθολογία και είναι χαρακτηριστικά παραδείγματα μυθοπλασίας, για την ανάπτυξη των ιστοριών του. Η μυθοπλαστική αφήγηση, για την οποία ουσιαστικά κάνει λόγο ο Αριστοτέλης αφηγείται το πραγματικό, το ατόφιο και το λογικό, το αναγκαίο και το νόμιμο.

²⁶ The illusion of life - Disney animation. (Frank Thomas και Ollie Johnson) , σελ 401

Ουσιαστικά, η Ντίσνεϋ κάνει άμεση χρήση και εφαρμογή της Αριστοτελικής θεωρίας κατά την οποία η αφήγηση είναι μια φυσική μορφή ιστορίας, γεγονότα συμβαίνουν ή ξεδιπλώνονται σε μια μεθοδική πρόοδο από το ένα στο άλλο, με μια σειρά η οποία έχει αρχή, μέση και τέλος (με αυτή τη σειρά).

Στην τυπική Αριστοτελική πλοκή η δράση κινείται από μια κατάσταση ισορροπίας, σε μια κατάσταση αστάθειας η οποία επιτυγχάνεται με την παρέμβαση ενός περιστατικού το οποίο συνιστά μια σύγκρουση. Η Σύγκρουση γίνεται όλο και πιο έντονη μέχρι το αποκορύφωμα, από το οποίο έρχεται η λύση. Έπειτα παρουσιάζονται οι συνέπειες αυτού και επιτυγχάνεται καινούργια ισορροπία.

Γεγονότα της αρχής, είναι οι αιτίες που προκαλούν τα γεγονότα της μέσης και τα γεγονότα της μέσης είναι οι αιτίες που προκαλούν το τέλος και δίνουν τη λύση. Η αφήγηση πάντα αναπτύσσεται γραμμικά, σε μια καθαρή γραμμή αιτιών-αποτελεσμάτων και ο χαρακτήρας γίνεται η αιτία αυτών των αποτελεσμάτων κινώντας τη δράση μπροστά σαν αποτέλεσμα εσωτερικού κινήτρου και αναστάτωσης.

Όλη η δράση, προκύπτει από τους ίδιους τους χαρακτήρες και στην πορεία της δράσης καλούμαστε να συνειδητοποιήσουμε κάποια αλήθεια για την φύση της ανθρωπότητας ή την πορεία της ύπαρξης μας. Αναδυόμαστε σοφότεροι επειδή, καθώς συνταυτιζόμαστε με τον πρωταγωνιστή, τα δικά μας προβλήματα και συναισθήματα βρίσκουν καθαρική έξοδο και η υποκατάστατη εμπειρία, που έχουμε βιώσει μέσω του συγγραφέα, είναι έτσι δομημένη που μας φέρνει σε νέα γνώση, επίγνωση και συνείδηση.

Οι Frank Thomas και Ollie Johnson, γράφουν "Αγωνιστήκαμε να χτίσουμε ενδιαφέροντες, ελκυστικούς, συγκινητικούς, συμπαθητικούς χαρακτήρες, αλλά πάνω από όλα δουλέψαμε ως προς τους τρόπους με τους οποίους θα μπορούσαμε να επιτύχουμε στον θεατή να νιώσει τα συναισθήματα των εμπυχωμένων φιγούρων-τα συναισθήματα με τα οποία ο θεατής μπορούσε να ταυτιστεί, να συσχετιστεί και να αναμειχθεί με αυτά." Η ταύτιση του κοινού και η αφύπνιση συμπονετικών συναισθημάτων μέσω των ηρώων και της πλοκής, ήταν κύριος στόχος της εταιρείας.

Ο Walt Disney έψαχνε την αναγνωρίσιμη, οικεία δράση και πράξη και τα γκαγκ τα οποία λειτουργούσαν κάτω από τους νόμους της αναγκαιότητας και της πιθανότητας. Οι καταστάσεις και τα γεγονότα της ιστορίας, έπρεπε να είναι βασισμένα στην εμπειρία του καθενός και οι χαρακτήρες να είναι ενδιαφέρουσες, πραγματικές προσωπικότητες. Η δράση έπρεπε να βασίζεται στον ρεαλισμό, να

ταιριάζει απόλυτα με την ιστορική κατάσταση και να πηγάζει από τον ίδιο τον χαρακτήρα. Ο Bill Peet, συγγραφέας και δημιουργός αφηγήσεων για την Disney, θίγει τη σημαντικότητα των χαρακτήρων για το αφηγηματικό έργο και επισημαίνει ότι είναι κύριο στοιχείο για την ιστορία, η οποία χωρίς ήρωες μοιάζει με τραίνο που φεύγει από το σταθμό χωρίς τους επιβάτες του²⁷. Ο Jerry Rees , animator της Disney, αναφέρει ότι ο ήρωας χτίζει την ιστορία, και ξεδιπλώνει την πλοκή²⁸.

Πριν το 1930, οι περισσότεροι χαρακτήρες δεν έδειχναν καμία διεργασία **σκέψης**. Η δυνατότητα δημιουργίας χαρακτήρων που εμφανίζονταν να σκέφτονται ήταν για τον Walt, σημαντικό στοιχείο ώστε οι χαρακτήρες να είναι πιστευτοί και πραγματικοί. Είναι η Διάνοια για την οποία κάνει λόγο, πρώτος ο Αριστοτέλης.

Όσον αφορά την ιστορία, οι δημιουργοί αφηγήσεων και ιστοριών της Ντίσνεϋ, υποστηρίζουν πως πρέπει να υπάρχει θετική δήλωση ή θετικός απολογισμός για κάτι, για να δημιουργηθεί μια ιστορία. Ουσιαστικά, πρέπει οι δράσεις που απαρτίζουν την ιστορία να είναι σημαντικές και να αξίζουν επικοινωνίας.²⁹ Αυτό συμφωνεί και με τον ορισμό της τραγωδίας του Αριστοτέλη κατά τον οποίο τραγωδία είναι μίμηση καλών πράξεων (μίμηση πράξεως σπουδαίας). Οι αφηγητές της Ντίσνεϋ αναφέρονται στις ηρωικές, σπουδαίες πράξεις, στις πράξεις δικαιοσύνης³⁰.

Ξεκινώντας την ιστορία μιας ταινίας στη Ντίσνεϋ, θα έπρεπε αυτή να μπορεί να ειπωθεί μέσα σε δύο προτάσεις, σαν μια απλή ιδέα. Συμφωνεί κατά κανόνα με την Αριστοτελική θεωρία στην οποία, η πλοκή θα πρέπει να είναι μία και μοναδική στο θέμα της. Μια τέτοια σύνοψη, δίνει τα βασικά κίνητρα των χαρακτήρων για την ανάπτυξη της ιστορίας. Οι Frank Thomas και Ollie Johnson, γράφουν πως μπορεί να επιτευχθεί καθαρή και σαφής ιστορία, όταν υπάρχει ένα καθαρό και δυνατό **κίνητρο** να την καθορίζει και να την χαρακτηρίζει από την αρχή. Επίσης, κάνουν λόγο για τη **σύγκρουση** και τη διαμάχη των ηρώων και υποστηρίζουν πως δεν δημιουργείται ζωή και κατά συνέπεια δεν επιτυγχάνεται ανάμειξη του κοινού, εάν δεν έχει αναπτυχθεί σύγκρουση. Κατά την Αριστοτελική θεωρία οι περιπέτειες και οι αναγνωρίσεις είναι τα συναρπαστικότερα στοιχεία της τραγωδίας. Αυτό που κάνει τα γεγονότα και τις καταστάσεις πιστευτά είναι αυτά να πηγάζουν από τους

²⁷ Storytelling in animation - the art of the animated image, volume2, John Canemaker, 1988, σελ 71

²⁸ Storytelling in animation - the art of the animated image, volume2, John Canemaker, 1988, σελ 72

²⁹ The illusion of life - Disney animation. (Frank Thomas και Ollie Johnson), σελ 367

³⁰ Αριστοτέλης - Άπαντα -τόμος 34 Περί Ποιητικής , σελ 67

ίδιους τους χαρακτήρες, μέσω αλλαγών (περιπέτειες), συγκρούσεων και αναγνωρίσεων³¹ που πετυχαίνουν δραματικά αποτελέσματα³².

Ο Αριστοτέλης στο υπέδαφος της μίμησης προσθέτει και μια ακόμη διάσταση, αυτή της αρμονίας και του ρυθμού, δηλαδή της μουσικής. Σύμφωνα με την ποιητική, οι δύο φυσικές αιτίες της ποίησης είναι η Μίμηση και η Μουσική. Εδώ θα πρέπει να αναφέρουμε το Disney studio, το οποίο είναι η αιτία πολλών ανακαλύψεων και βελτιώσεων στον τομέα του κινηματογράφου της εμπύκωσης, και το πώς συνδύασε επιδέξια διαχείριση του ήχου των ταινιών, μουσικό αποτέλεσμα και αφηγηματικότητα ήχου-εικόνας. Υπάρχει μια συγκεκριμένη σχέση μεταξύ ήχου και εικόνας, επειδή η Ντίσνεϋ, είδε πρωταρχικά την τεχνική του animation ως «εικόνες που φέρουν ζωή μέσω του μηχανισμού της εμπύκωσης», από την οποία συνέστησε μια άποψη ότι η μουσική από μόνη της έχει ζωή. Κατά την Αριστοτελική θεωρία η πρώτη εκδήλωση και η πρώτη μορφή τέχνης είναι το τραγούδι, τα υλικά του οποίου είναι ο λόγος και η μουσική και τα δύο συστατικά της γλώσσας.

Μια προβληματική εδώ είναι η οργανική δύναμη της ζωής - μουσική σύνθεση, συνδυασμένη με την τεχνητή δύναμη της ζωής- εμπύκωση εικόνας. Στη Ντίσνεϋ ερευνήθηκε σε βάθος ο συνδυασμός ήχου-εικόνας, με σκοπό την αποτελεσματικότερη εφαρμογή του στα καρτούν. Ειδικότερα, σχετίστηκαν φυσιο-μουσικές όψεις του ρυθμού, μέτρου και χρόνου, ώστε οι μηχανισμοί της τεχνολογίας κίνησης εικόνας να προσομοιώνουν τους κινητήριους μηχανισμούς του ανθρώπινου σώματος.

Οι Silly Symphonies είναι η κύρια κατηγορία σειρών που αναπτύχθηκαν από την Ντίσνεϋ μεταξύ 1928-1939, η οποία καλύπτει και περιγράφει την πειραματική περίοδο όπου η συμβιωτική σχέση εικόνας-ήχου επιζητούνταν. Οι Silly Symphonies θίγουν τις κύριες ψευδαισθητικές φιλοδοξίες του Ντίσνεϋ να ενώσει το οργανικό (ήχος μουσικής) με το τεχνητό (εικονογράφηση της εικόνας), εστιάζοντας στην φύση και αντλώντας από την σχέση του ανθρώπου με τον κόσμο.³³ Ο Cholodenko αναφέρει σε αυτό το σημείο, ότι η μίμηση βασίζεται και είναι θεμελιωμένη σε πνευματικές αισθητικές της φύσης ως οπτική, σχηματική και υλική. Η συσχέτιση του ανθρώπου με τον εμπυχωμένο κόσμο ήταν ρυθμική, κρουστή και με συγκοπές. Η πρώτη επίσημη Silly Symphony, The skeleton dance (1929) αναπαριστά μια

³¹ The illusion of life - Disney animation. (Frank Thomas και Ollie Johnson),σελ 77

³² The illusion of life - Disney animation. (Frank Thomas και Ollie Johnson), σελ 371

³³ The illusion of life, essays on animation, edited by Alan Cholodenko, σελ 77

παράταξη από σκελετούς που έρχονται στη ζωή για να πραγματοποιήσουν και να δημιουργήσουν μουσική από τους εαυτούς τους, όπου τα σώματα τους είναι τα μουσικά όργανα με τα οποία παίζουν με σκοπό να τα κινήσουν. Ο ανθρώπινος σκελετός έρχεται εδώ να ξανά-εμπυκνωθεί μέσω του ρυθμού, του «ρυθμού της ζωής». Ας θυμηθούμε ότι το ανθρώπινο σώμα είναι ουσιαστικά ένα δοχείο με ρυθμική άφθονη ροή υγρών.

Τα τελευταία καρτούν της Disney της δεκαετίας 1920-1930 έχουν ένα αέρα έντασης και σφοδρότητας που αποπέμπεται από εκρηκτική κρουστικότητα πάνω στη φύση (ζώα, φυτά, στοιχεία). Αλλά πρέπει να ταιριάξει αυτή τη στενή γνώση με την πρωταρχική εστίαση της Ντίσνεϋ: α) να αναπαραστήσει μουσική μέσω του ελέγχου και της εξουσίασης της φύσης, β) να αναπαραστήσει Animation μέσω του ελέγχου του συγχρονισμού. Το καρτούν ήχου είναι αυτό στο οποίο κάθε στοιχείο διεγείρεται μέσω του ρυθμού, δονούμενο και αντιδρώντας με τον ήχο. Αυτό είναι η δυναμική ροή, η οποία απαρτίζει την αφηγηματική κινητοποίηση αυτών των πρώιμων καρτούν, επηρεάζοντας την συμβιωτική σχέση μεταξύ μουσικής και εικονογράφησης και την συνεχή συγχώνευση εικόνας-ήχου.

Η *Fantasia* (1940) είναι η ποιητική κορυφή της Ντίσνεϋ, σύμφωνα με όσα έχουμε αναφέρει παραπάνω, γιατί η αφήγηση της διαχειρίζεται προ-συντεθειμένο (pre-composed) μουσικό κείμενο. Ο μάγος, ο οποίος είναι η φιλοδοξία της Ντίσνεϋ προσωποποιημένη, δείχνει τις μαγικές και μυστικές δυνάμεις πάνω στους νόμους της φύσης, για να μεταμορφώσει το άσχημο σε όμορφο, το αποκρουστικό σε ελκυστικό, το φανταστικό σε φυσικό και το όνειρο σε πραγματικότητα, εντοπίζοντας τη συγχώνευση του ανιμισμού και της εμπύκνωσης με το ταυτόχρονο γεγονός του μιμητισμού και της καλλιτεχνικής δημιουργίας.

Το *Sorcerers Apprentice* εγκαθιδρύει μια ιδιότροπη δυναμική ροή που απαρτίζει το κείμενο του Ντίσνεϋ animation το 1950. Είναι μια ροή που βασίζεται σε :

1. μια συμβιωτική σχέση μεταξύ γραφικού περιβάλλοντος και μουσικής
2. μια συγχώνευση εικόνας και ήχου τραγουδιών
3. χρήση της φύσης σαν αντικείμενο της διαδικασίας εμπύκνωσης
4. διχοτόμηση μεταξύ χειρισμού της δημιουργίας και σύνθεσης
5. παροντικός χρόνος της μουσικής και ο ρόλος της στην μετά-αφήγηση
6. συμβολική λειτουργία του αρχιτεκτονικής ή υλικής φόρμας.

Σε αυτό το σημείο μπορούμε να εφαρμόσουμε την ιδέα της πολυφωνίας, σαν ένα μαρκαδόρο της φύσης, σαν ύπαρξη και ανάπτυξη της δυναμικής ροής και σαν γενική αναφορά στην αφηγηματική ενσωμάτωση και ολοκλήρωση. Η συμφωνία κατά μια έννοια είναι μια μεταφορά όσον αφορά το ακουστικό και μουσικό όρο, όχι μόνο για να περιγράψει την εκτέλεση του τραγουδιού, αλλά να δώσει με λεπτομέρεια το κείμενο του καρτούν σε όρους κινητοποίησης της δομικής και χρονικής δυναμικής. Η συμφωνία ακόμη υπονοεί μια μορφή συμβίωσης που έχει να κάνει με αφηγηματικά/λεκτικά/χρονικά στοιχεία όσο και με μουσικά/συνθετικά/δομικά στοιχεία.

Το *A World is born* της Ντίσνεϋ (1940) είναι μια εμπυκωμένη αφήγηση της ανθρώπινης επιστημονικής όψης του κύκλου ζωής του πλανήτη η οποία εστιάζει στους κύκλους ζωής/θανάτου που καθορίζονται από την αλλαγή φύσης του πλανήτη. Στο *Sorcerers Apprentice* έχουμε χρονολογική/γραμμική ανάπτυξη της αφήγησης ενώ στο *A World is born* έχουμε χρονική/ παράλληλη ανάπτυξη της αφήγησης, όπου ο χρόνος δεν είναι μόνο μια σειρά γεγονότων αλλά επίσης μια κατάσταση αλλαγής.

Στην Ντίσνεϋ ουσιαστικά έχουμε, ποιητική στην κίνηση, αλλαγές, μεταθέσεις, μετασχηματισμούς, πολύ-ρυθμικούς σχηματισμούς, κλασική φιλοδοξία και Συμφωνία. Η θεματική της Ντίσνεϋ επίσης παίρνει κεντρικές ιδέες από την " φυσική " αισθητική, από στοιχειακές δυνάμεις και από επιβλητικά/θρήσκα θέματα.

Κάποιες κατευθύνσεις (guidelines) που χρησιμοποίησε η Ντίσνεϋ για την ανάπτυξη της αφήγησης είναι:


1. Αποφυγή σκηνών ή δράσεων που εκφράζουν μόνο συνέχεια. Σημαντική είναι η επίπονη δράση που εκφράζει τη διαδρομή. Διαφορετικά το ενδιαφέρον πέφτει στο τι γίνεται όταν οι χαρακτήρες έχουν φτάσει στον προορισμό τους και όχι στη διαδρομή μέχρι να φτάσουν.
2. Αποφυγή σκηνών στις οποίες πρέπει να εξηγηθεί μόνο μια λειτουργία. Πρέπει να υπάρχει κατάσταση η οποία να δίνει στους χαρακτήρες συγκεκριμένη συμπεριφορά, διαφωνία ή στόχο για να επιτύχουν.
3. Το περιστατικό της ιστορίας ή η κατάσταση πρέπει να έχει ενδιαφέρον. Οι χαρακτήρες πρέπει να κινητοποιούν την αφήγηση. Οι προσωπικότητες και οι αποφάσεις τους πρέπει να απαρτίζουν τη ράχη όλης της δομής ώστε να υπάρχει μια δυνατή δραματική κατάσταση που να κρατά ζωντανό το ενδιαφέρον των θεατών.

4. Οι χαρακτήρες πρέπει να χαρακτηρίζονται από πιθανότητα και από κατάλληλη κατάσταση να έρθουν σε ζωή.
5. Δημιουργία καταστάσεων που να δείχνουν τους χαρακτήρες να σκέφτονται. Η αλλαγή στη συμπεριφορά δείχνει πλευρές της προσωπικότητας του χαρακτήρα.
6. Οι σκηνές θα πρέπει να εκφράζουν δράση ή ηθοποιία η οποία να μπορεί να παρουσιαστεί σαν κωμική ή να δηλώνει κάποια σημαντική και σπουδαία αλήθεια, κατάσταση, ιδέα. Η μίμηση της φύσης από μόνη της δεν είναι αρκετή. Πρέπει να είναι πιστευτή αλλά όχι ρεαλιστική.

Σημαντικό στοιχείο της αφήγησης είναι επίσης ο διάλογος. Ένας χαρακτήρας σπάνια έρχεται σε ζωή σαν συγκεκριμένη προσωπικότητα μέχρι να προστεθεί η φωνή. Ο διάλογος ενισχύει την ιστορία και τις προσωπικότητες, αλλά πρέπει να γίνεται προσφυγή στον διάλογο μόνο όταν είναι αδύνατο να γίνει διαφορετικά. Ο Walt Disney συνήθως άφηνε το διάλογο τελευταίο μέχρι να ολοκληρωθεί μια σκηνή και μετά να δει πόση μικρή ποσότητα από αυτόν ήταν απαραίτητη στο τέλος. Ο δημιουργός της ιστορίας έπρεπε να σκέφτεται σε παραστατικούς όρους αρχικά. Η Ντίσνεϋ χρησιμοποίησε 4 κανόνες όσον αφορά το διάλογο.

1. Όχι διάλογος που να περιγράφει ότι είναι οπτικό
2. Τα λόγια και η σκέψη πίσω από τα λόγια πρέπει να είναι μοναδικά στον χαρακτήρα.
3. Ο διάλογος πρέπει να γράφεται ώστε να υπάρχει κάτι προς εμπύκωση.
4. Ο διάλογος πρέπει να γράφεται ώστε ο ηθοποιός που κάνει τη φωνή να μπορεί να αποδώσει κάτι.

Η αφήγηση της Ντίσνεϋ με τη μυθοπλαστική μορφή των παραμυθιών, είναι αφήγηση που βασίζεται στον υπέρ-ρεαλισμό. Η Ντίσνεϋ χρησιμοποίησε την κλασική μορφή αφήγησης στα κινούμενα σχέδια που ανέπτυξε και η οποία στηρίζεται στη μυθοπλασία. Η Αριστοτελική θεωρία συνεπώς γίνεται πράξη από τη Ντίσνεϋ, εφαρμόζεται καθ' όλο της το μήκος και αναπτύσσονται όλες της οι πτυχές. Τα σενάρια της Ντίσνεϋ έχουν την ίδια δομή τριπλής δράσης με τα σενάρια του Κλασικού Χολιγουντιανού κινηματογράφου. Η Μίμηση, Η Μουσική και Ο Χαρακτήρας γίνονται οι βασικές κινητήριες δυνάμεις της αφήγησης της Ντίσνεϋ. Το Λεκτικό, η Σκέψη και το Θέαμα έρχονται να παρασταθούν και να αποδοθούν με οπτικό και παραστατικό τρόπο και τη δύναμη της εικόνας.



Η Σημασία του Ήρωα
για την Αφήγηση

2 Η Σημασία του Ήρωα για την αφήγηση

2.1 Εισαγωγή

Ο κόσμος των καθημερινών αλληλεπιδράσεων αποτελείται από Χαρακτήρες, αληθινούς ή φανταστικούς και η ανθρώπινη γνώση κατασκευής τέτοιων ικανοποιητικών και παραγωγικών αλληλεπιδράσεων εξαρτάται από την κατανόηση του Χαρακτήρα. Αυτή η παράγραφος αφορά έναν εκτενή καθορισμό του “κινούμενου-εμπυκνωμένου” Χαρακτήρα³⁴.

Οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν με χαρακτήρες σε όλες τις πτυχές της ζωής τους. Οι φανταστικοί χαρακτήρες μας παρασύρουν μέσα στις ιστορίες τους και από τις ιστορίες τους σε ταινίες, βιβλία, και την τηλεόραση. Διασημότητες μας αιχμαλωτίζουν με τις περιπέτειες τους στην δημόσια ζωή. Τα παιδιά μας μαθαίνουν να παίζουν με κούκλες, μαριονέτες, βαλσαμωμένα ζώα και φιγούρες δράσης. Όλοι μας απολαμβάνουμε τους χαρακτήρες των ανθρώπων στην πραγματική καθημερινή ζωή (real life characters) οι οποίοι είναι η οικογένεια μας, οι φίλοι και οι συνεργάτες. Ακόμη και τα κατοικίδια μας έχουν αξιολάτρευτες προσωπικότητες και παίζουν τον δικό τους ιδιαίτερο ρόλο στη ζωή μας.

Σε αυτή την παράγραφο ερευνούμε την πιθανότητα δημιουργίας Χαρακτήρων που ενεργούν και πράττουν και οι οποίοι θα φέρουν ικανοποίηση και αυξημένη λειτουργικότητα την οποία οι άνθρωποι λαμβάνουν μέσω της επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης στον πραγματικό κόσμο στον κόσμο του κινηματογράφου της εμπύκνωσης που υποστηρίζεται από νέες τεχνολογίες .

Αρχίζοντας: Χαρακτήρας ή Αφήγηση; Με οποιονδήποτε από τους δύο τρόπους δεν έχει σημασία. Πολλές φορές είναι ο χαρακτήρας που έρχεται στο μυαλό πρώτος και άλλες μπορεί να είναι η ιστορία από την οποία η αφήγηση και οι χαρακτήρες αναπτύσσονται. Μπορεί να γνωρίζεις έναν πραγματικό χαρακτήρα αλλά να χρειάζεσαι μια ιστορία για να τον ανακαλύψεις ακόμη περισσότερο ή το αντίθετο. Ο χαρακτήρας και η ιστορία ή η αφήγηση είναι συχνά συνδεδεμένα όμως μπορούμε να μιλήσουμε και ξεχωριστά για αυτά. Θα ακολουθήσουμε την τρέχουσα παράδοση ότι η αφήγηση είναι ο ευρύτερος όρος που περιέχει όχι μόνο τα γεγονότα στο χρόνο

³⁴ Animate Characters Barbara Hayes-Roth

(ιστορία) αλλά επίσης τον τρόπο με τον οποίο αυτά ειπώνονται /παρουσιάζονται και δομούνται³⁵.

2.2 Θεωρίες Χαρακτήρα

Ο μυθιστοριογράφος William H. Gass γράφει: “Ένας χαρακτήρας, πρώτα από όλα είναι ο θόρυβος και το άκουσμα του ονόματός του, και όλοι οι ήχοι και ρυθμοί που προέρχονται από αυτόν.” Ο Seymour Chatman υποστηρίζει πως χαρακτήρας είναι κατά κάποιο τρόπο όλα όσα μας απαρτίζουν σαν άτομα. Ο Ronald Barthes σχολιάζει πως: ‘Χαρακτήρας’ είναι ένα προϊόν από συνδυασμούς’. Πιο συγκεκριμένα αναφέρει ότι ‘Χαρακτήρας’ είναι ένα διαρκώς-μεταβαλλόμενο «επίθετο» από ότι ένα πράγμα ή ‘ουσιαστικό’³⁶.

Ο Barthes ουσιαστικά εστιάζει στον χαρακτήρα, όχι στην ψυχολογία, αλλά στις διαδραστικές διαδικασίες της γλώσσας. Οι χαρακτήρες είναι είδη λόγου, προσθέτει. Με αυτή την πρόταση, χτίζει την θεωρία για τον χαρακτήρα στο σημείο (seme), την μικρότερη μονάδα γλωσσολογικής ερμηνείας, παρατηρώντας πως ένα μόνο σημείο δεν είναι από μόνο του ολοκληρωμένο αλλά είναι μια αναχώρηση, ένας δρόμος ερμηνείας. Κατά την άποψη του Barthes ένας ολοκληρωμένος χαρακτήρας δεν είναι κάτι άλλο από μια συλλογή σημείων.

Ο Barthes δίνει μεγάλη έμφαση στην διαδικασία και στο λόγο, στην διαδραστικότητα των φωνών και γλωσσών μέσω της ιστορίας και των κουλτούρων. Ο ίδιος δίνει ένα ξεκάθαρο μήνυμα σε όλους τους σεναριογράφους : να γίνεται χρήση του χαρακτήρα ως ένα πολύπλοκο δίκτυο «λόγου», «μύθων» που δεν μπορούν εντελώς να εξερευνηθούν, να εξηγηθούν ή να αξιολογηθούν. Στόχος είναι να δημιουργηθούν χαρακτήρες οι οποίοι αντηχούν και ο απόηχός τους είναι η αίσθηση του χαρακτήρα τους αλλά και η μεταβίβαση όλων αυτών που θέλουν να πουν μέσω της ιστορίας, στην ιστορία.

³⁵ Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts by Nancy Beiman Mar 2, 2007

³⁶ Horton. *Writing the character-centered screenplay*. University of California Press: Berkeley, CA, 1994.

2.2.1 Διαδικασία Θεωρίας Χαρακτήρα - Η αρχή του "Γίνομαι"

Η αίσθηση του χαρακτήρα σαν διαδικασία³⁷ μας οδηγεί στην ιδέα του Καρναβαλισμού σύμφωνα με τον Ρώσο Θεωρητικό Mikhail Bakhtin. Χρόνια πριν ο Barthes και άλλοι γράψουν για τον χαρακτήρα σαν λόγο και διαδικασία, ο Bakhtin έγραψε *"Η φωνή μου δίνει την ψευδαίσθηση της ενότητας σε ότι λέω; Ουσιαστικά συνεχώς εκφράζω μια αφθονία ερμηνειών, κάποιες με πρόθεση, άλλες τις οποίες δεν γνωρίζω."* Αυτή η επισήμανση εισάγεται πιο ξεκάθαρα από τον Bakhtin στην λεπτομερή εξήγηση του «Πολυφωνικού». Αυτό που προτείνει είναι ότι ο πολυφωνικός χαρακτήρας όπως και το πολυφωνικό μυθιστόρημα είναι αυτό στο οποίο ο ήρωας δεν είναι μια «σταθερή αμετάβλητη εικόνα» αλλά το άθροισμα του συνειδητού και ασυνειδητού του χαρακτήρα.

Οι ταινίες μοιάζουν με το μυθιστόρημα στην ικανότητα του να υπερβαίνουν τον χώρο και το χρόνο και να παρουσιάζουν ένα πραγματικά πολυφωνικό κόσμο. Ο καθορισμός του Χαρακτήρα είναι μια διαδικασία μπρος-πίσω.³⁸ Είναι μια παντοτινά ατελείωτη διαδικασία γιατί ο Χαρακτήρας από μόνος του δεν τελειώνει ποτέ.

Ο χαρακτήρας, όπως καθορίζεται από τον Bachtin, περιλαμβάνει τη διασταύρωση πολλαπλών χαρακτηριστικών/φωνών με μια διαδικασία του "γίνομαι" παρά του "είμαι". Ο Καρναβαλισμός είναι διαδικασία του "γίνομαι" στην πιο αθώα και ακατέργαστη μορφή του και το μέρος στο οποίο δεν υπάρχουν κανόνες και κάποιος μπορεί να γίνει οτιδήποτε επιθυμήσει να γίνει. Αυτή είναι η πραγματική "γιορτή του γίνομαι". Κανείς δεν είναι κολλημένος, στατικός, παθητικός μέσα στον κόσμο του καρναβαλιού. Υπάρχουν μόνο συμμετέχοντες οι οποίοι μπορούν να κάνουν ή να είναι οτιδήποτε ή οποιοσδήποτε. Ο Bachtin γράφει " Κατά τη διάρκεια του καρναβαλικού χρόνου η ζωή υπόκειται μόνο στους δικούς της νόμους, οι οποίοι είναι οι νόμοι της δικής της ελευθερίας."

Κατ' επέκταση, πέρα από την κυριολεκτική αίσθηση του καρναβαλιού σαν πραγματικό γεγονός σε χρόνο και χώρο, η ιδέα του "Καρναβαλισμού" έχει ποικίλες εφαρμογές για μια θεωρία χαρακτήρα :

Χαρακτήρας ως διαδικασία (κατάσταση του γίνομαι)

Χαρακτήρας ως πολυφωνία (Πολλαπλές φωνές που αλληλεπιδρούν με διάφορους τρόπους σε διαφορετικούς χρόνους)

³⁷ Διεξαγωγή ενέργειας ή κοπιαστική προσπάθεια . Μείζον ελληνικό Λεξικό.

³⁸ Linda Seger - «Creating unforgettable characters»

Χαρακτήρας ως κοινωνικός λόγος που ανήκει και αλληλεπιδρά με την κουλτούρα και τις πολλές φωνές της.

Παρόλο που ο άνθρωπος είναι ένα άτομο, δεν μπορεί να υπάρξει ένας μοναδικός χαρακτήρας του, γιατί αυτός απαρτίζεται και χαρακτηρίζεται από γλώσσες οι οποίες δημιουργήθηκαν και αναπτύχθηκαν μέσα στο χρόνο και μέσω της κουλτούρας στην οποία κάθε άτομο συμμετέχει. Η φύση της γλώσσας και της εμπειρίας μπορεί να εγγυηθεί ότι δύο άνθρωποι δεν μπορεί να είναι απόλυτα ίδιοι. Επειδή δύο άτομα δεν μπορούν πάντα να συμπίπτουν στις εμπειρίες τους ή να ανήκουν ακριβώς στο ίδιο σύνολο κοινωνικών ομάδων, κάθε δράση κατανόησης περιλαμβάνει μια δράση μετάφρασης και διαπραγμάτευσης αξιών.³⁹

Ο Καρναβαλισμός ενσωματώνει την ιδέα της εξέλιξης και ατελούς πλαστικότητας χαρακτήρων είτε είναι σε γιορτινή ατμόσφαιρα /γεγονός/τοποθεσία είτε όχι. Ενστερνιζόμενοι την ίδια την "πλαστικότητα" δεν σημαίνει ότι προτείνουμε, ότι δημιουργούμε χαρακτήρες οι οποίοι αλλάζουν δραστικά από στιγμή σε στιγμή ντυμένοι με μάσκες καρναβαλιού. Αυτό που προτείνεται είναι οι χαρακτήρες να έχουν συνεχώς την ικανότητα να εκπλήσσουν ακόμα και όταν πιστεύεται ότι είναι γνώριμοι.

Τα κινούμενα σχέδια ανοίγουν τον πιο ουσιαστικό κόσμο του Καρναβαλισμού. Τα cartoon δεν υπακούουν τους νόμους της λογικής, της φυσικής, του χρόνου και του χώρου. Αναπαριστούν τη διαδικασία της μεταμόρφωσης στην πιο ακατέργαστη κατάσταση και μορφή της. Το κινούμενο σχέδιο μπορεί να είναι μια αθώα απεικόνιση της ελευθερίας, ακόμη και της ελευθερίας από τη φόρμα και την ίδια την αφήγηση όπως μας έχουν δείξει και πολλοί εμπνευστές του πειραματικού animation.

2.2.2 Περί ανθρωπομορφισμού

Ως **Ανθρωπομορφισμός** ή *Ανθρωπομορφία* νοείται η προσπάθεια του ανθρώπου να αποδώσει σε μη ανθρώπινα όντα, αντικείμενα, φυσικά ή υπερφυσικά φαινόμενα, ανθρώπινες ιδιότητες ή μορφή⁴⁰. Πρωταρχικά η λέξη χρησιμοποιήθηκε για την απόδοση ανθρωπίνων μορφών στους θεούς.⁴¹ Ο όρος χρησιμοποιείται επίσης στην τέχνη για να αποδώσει την τάση του καλλιτέχνη να μεταφέρει τα νοήματά του με

³⁹ Caryl Emerson

⁴⁰ Wikipedia 2006

⁴¹ Daston and Mitman 2005

ανθρώπινες μορφές. Στη λογοτεχνία, κλασσικό παράδειγμα ανθρωπομορφισμού είναι η μορφή των ζώων στους μύθους του Αισώπου αλλά και στην μετέπειτα κλασσική παγκόσμια λογοτεχνία.

Οι άνθρωποι χρησιμοποιούν τα ζώα για να μεταδώσουν τα όρια του εαυτού τους και του είδους τους, να συμβολίσουν, να δραματοποιήσουν και να φωτίσουν πτυχές της ανθρώπινης εμπειρίας και φαντασίας. Οι άνθρωποι ταυτίζονται με τα ζώα στις ιστορίες, τις ταινίες, τις φιλοσοφικές και επιστημονικές θεωρίες.⁴² Με τις πράξεις τους σε διάφορες καταστάσεις και με διαφορετικούς τρόπους, τα ζώα μας ωθούν να σκεφτούμε⁴³.

Η χρήση του ανθρωπομορφισμού

Χρησιμοποιώντας τα ζώα ως ηθοποιούς αποσπούμε χαρακτηρισμούς, που συναντώνται συχνά στους μύθους και τα παραμύθια όπως, η πονηρή γάτα, το γενναίο λιοντάρι και άλλα αρχέτυπα.⁴⁴ Η μεταφορά αυτή οφελεί την αφήγηση, η οποία θα μπορούσε να φανεί μονότονη ή αλληγορική εάν η ίδια αφηγούνταν και αφορούσε ανθρώπους. Με τα ζώα δεν αισθανόμαστε την ίδια ανάγκη να ξέρουμε τις εξατομικευμένες λεπτομέρειες που αισθανόμαστε για άλλους ανθρώπους, και μπορούμε έτσι να εξασφαλίσουμε ότι με τη χρήση των ζώων ως ηθοποιούς, δεν θα χάσουμε το ηθοπλαστικό της ιστορίας σε έναν τέτοιο σωρό λεπτομέρειας.

Κατ'άλλους, η κοινή χρήση του ανθρωπομορφισμού συσχετίζεται με τον άνθρωπο που προσπαθεί να ξεπεράσει τα όρια του εαυτού του και του είδους του, για να το κατανοήσει εκ των ένδον ή ακόμα και για να γίνει ζώο⁴⁵. Ο Daston εξηγεί ότι αυτό είναι μια επιθυμία με μακροχρόνια ιστορία με αρχική κατεύθυνση τους αγγέλους αρχικά και τώρα τα ζώα.

Ο ανθρωπομορφισμός χρησιμοποιείται ακόμη στον επαναπροσδιορισμό χαρακτηριστικών και πιο συγκεκριμένα στην εστίαση σε χαρακτηριστικά που λαμβάνονται ως δεδομένα σε αναπαραστάσεις ανθρώπων σε ταινίες ζωντανής δράσης.⁴⁶ Τα ζώα δημιουργούν σημαντική συναισθηματική συμμετοχή στον

⁴² The Use of Anthropomorphism in the Animation of Animals What all animators should know Nikki Atkinson BACVA3

⁴³ Daston and Mitman 2005

⁴⁴ Daston and Mitman 2005

⁴⁵ Daston και Mitman 2005

⁴⁶ Paul wells, Genre and Authorship 2002

άνθρωπο. Αυτή η συναισθηματική συμμετοχή μπορεί να συνδυαστεί με μια απλουστευμένη αφήγηση ώστε να προκαλέσει πρωτόγνωρα συναισθήματα στον θεατή.⁴⁷ Η μοναξιά της ανθρώπινης ύπαρξης είναι μια κατάσταση με την οποία πολλοί κάτοχοι κατοικίδιων μπορούν να συσχετιστούν, στην πραγματική ζωή και στο κινούμενο σχέδιο, να το συνδυάσουν αυτό με την χρήση του ανθρωπομορφισμού ώστε να δώσουν προσοχή σε χαρακτηριστικά και εμείς έχουμε το animation με το οποίο ο θεατής μπορεί να ταυτιστεί [ΠΟΙΟΣ ΤΟ ΛΕΕΙ ΑΥΤΟ;].

Κινούμενα σχέδια και Ανθρωπομορφισμός

Όλες ανεξαιρέτα οι τέχνες άντλησαν τα θέματά τους από τον ανθρωπομορφισμό, με χαρακτηριστικό παράδειγμα τα κινούμενα σχέδια τα οποία αποτέλεσαν τους πρόδρομους των σημερινών φανταστικών ηρώων των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Οι ταινίες κινουμένων σχεδίων, πάντα ενσωμάτωναν Ανθρωπομορφικούς Χαρακτήρες, από το Gertie the Dinosaur (1914), μέχρι τα σημερινά animation μέσω υπολογιστή όπως τα Madagascar (2005), Stuart Little (2002) και Finding Nemo (2003). Εστιάζοντας στα κινούμενα σχέδια, αναλύουμε μια από τις θεμελιώδεις τεχνικές animation, η οποία αφορά στην ανθρωπομορφική χρησιμοποίηση και εφαρμογή της αφήγησης στο animation. Ο Paul Wells απαντά στο ερώτημα "τι είναι ο ανθρωπομορφικός χαρακτήρας στα κινούμενα σχέδια", λέγοντας πως οι ανθρωπομορφικοί χαρακτήρες είναι κατά ένα βήμα μετατοπισμένοι ανθρώπινοι χαρακτήρες, οι οποίοι απαιτούν ένα συγκεκριμένο βαθμό μίμησης ή προσωποποίησης ανθρωπίνων χαρακτηριστικών ώστε να επιτύχουν.⁴⁸

Η βασική διαφορά θηλυκών χαρακτήρων και αρσενικών βρίσκεται στο βαθμό και στον τύπο αφαιρετικότητας: Ενώ οι αρσενικοί χαρακτήρες υφίστανται αφαίρεση ως προς τις δράσεις και τα "ανδρικά" χαρακτηριστικά (πχ, πονηριά, επιδεξιότητα και επιθετικότητα), οι θηλυκοί χαρακτήρες υφίστανται αφαίρεση και μείωση σε Φυσιολογικά-σωματικά χαρακτηριστικά και αναγνωρίσιμα "γυναικεία" χαρακτηριστικά (πχ. Κακοτροπιά, παθητικότητα).

Η Sybil Delgaudio χρήσιμα προσθέτει τις κυρίαρχες παραδόσεις αναπαράστασης της ανδρικότητας και της θηλυκότητας σε ανθρωπομορφικούς χαρακτήρες του animated cartoon. Απλά, "αρσενικοί" χαρακτήρες καθορίζονται από το τι είναι και

⁴⁷ The Use of Anthropomorphism in the Animation of Animals What all animators should know Nikki Atkinson BACVA3

⁴⁸ Paul Wells, Understanding animation

πως συμπεριφέρονται, ενώ "θηλυκοί" χαρακτήρες γίνονται κατανοητοί με το πώς φαίνονται και μέσω ενός λεξιλογίου στερεοτυπικών ιδιομορφισμών (mannerisms).

2.2.3 Προσωπικότητα

Σε αυτό το σημείο θα εξετάσουμε σχετικά θέματα ψυχολογικές θεωρίες της προσωπικότητας αλλά και κοινωνικό-διδασκτικές θεωρίες αυτής. Σκοπός είναι να γίνει καθορισμός της Προσωπικότητας η οποία εφαρμόζεται σε ανθρώπους, ζώα και μηχανές αλλά και να προτείνουμε πως ενσωματώνεται το συναίσθημα και η διάθεση στο ίδιο σχήμα.

Ο βασικός λόγος σχεδιασμού τεχνητής προσωπικότητας στα κινούμενα σχέδια είναι η προσομοίωση Χαρακτήρων για δραματικούς σκοπούς και ουσιαστικά ανήκει στον τομέα της ψυχαγωγίας και των τεχνών.

2.2.3.1 Θεωρίες Προσωπικότητας

Η επιστήμη της Προσωπικότητας είναι ένας αμφιλεγόμενος τομέας της Ψυχολογίας. Υπάρχουν ποικίλες θεωρίες και προσεγγίσεις του θέματος της Προσωπικότητας, κάποιες από τις οποίες συγκρούονται και κάποιες συγκλίνουν. Σε αυτό το σημείο θα σημειώσουμε τρεις βασικές θεωρίες⁴⁹.

Φρόιντ

Μια σημαντική θεωρία προσωπικότητας είναι η Φροϋδική ψυχανάλυση, η οποία ισχυρίζεται ότι η ανθρώπινη προσωπικότητα αποτελείται από τρία βασικά μέρη, το Αυτό (Id), το Εγώ (Ego) και το υπέρ-εγώ (Super-Ego). Υπάρχει μια σύγκρουση μεταξύ αυτών των εσωτερικών φωνών η οποία καταλήγει σε συμπεριφορά. Το Id είναι το εσωτερικό παιδί, το οποίο γνωρίζει μόνο τις επιθυμίες του. Το Εγώ γνωρίζει τον πραγματικό κόσμο και μπορεί να σχεδιάσει συμπεριφορά ώστε να ικανοποιήσει τις επιθυμίες του Id. Το Υπέρ-Εγώ μαθαίνει τους κανόνες συμπεριφοράς και τα πρότυπα ώστε να πιστοποιήσει ότι η συμπεριφορά συμβαδίζει με τις απαιτήσεις της κοινωνίας. Από την αλληλεπίδραση μεταξύ αυτών των υποθετικών τμημάτων του μυαλού, ο Φρόιντ κατάφερε να εξηγήσει μια μεγάλη γκάμα από ιδιοσυγκρασίες στους ασθενείς του, συμπεριλαμβανομένων των ονείρων που ενέχουν σημασία και την υστερία. Παρόλα αυτά η θεωρία δεν υποβλήθηκε σε

⁴⁹ Dave Moffat Personality Parameters and Programs

επιστημονικό έλεγχο ή δοκιμές, διότι δεν υπήρξε ανεξάρτητος τρόπος να παρατηρηθεί το εσωτερικό Id, Εγώ και Υπέρ-Εγώ.

Skinner

Η κυρίαρχη αντίδραση στη θεωρία του Φρόιντ προέκυψε από τον λογικό θετικισμό, ο οποίος και αυτός αναδύθηκε από την πόλη του Φρόιντ τη Βιέννη. Η ιδέα πίσω από τον «ψυχολογικό συμπεριφορισμό» ήταν πως μόνο η συμπεριφορά μπορεί να είναι αντικείμενο της ψυχολογίας, επειδή τίποτε εσώτερο του ανθρώπου δεν μπορεί να είναι άμεσα παρατηρήσιμο. Η Προσωπικότητα εδώ καθορίζεται με όρους συμπεριφορικών διαθέσεων. Η έμφαση δίδεται σε περιστασιακούς ρυθμιστές της συμπεριφοράς μέσω εξαρτημένης αντίδρασης (ενισχυτική διδασκαλία). Η προσωπικότητα ενός οργανισμού καθορίζεται από την εμπειρία του και φαίνεται στις συμπεριφορικές τάσεις. Ο Watson⁵⁰ ισχυρίστηκε πως προφανή, έκδηλα χαρακτηριστικά προσωπικότητας δεν είναι τίποτα άλλο παρά το αποτέλεσμα ενισχυτικής διδασκαλίας. Μια κριτική του συμπεριφορισμού είναι ότι τα παιδιά εμφανίζονται να αναπτύσσουν διαφορετικές προσωπικότητες ακόμα και όταν βιώνουν όμοια εμπειρία.

Maslow

Μια αντίδραση στον συμπεριφορισμό ξεκίνησε από τον Maslow, ο οποίος επαγγέλθηκε την υποκειμενικότητα του ατόμου στην κίνηση και η οποία αποκαλείται ουμανιστική ψυχολογία. Αντίθετα με τον Φρόιντ, ο Maslow μελέτησε ψυχολογικά υγιείς ανθρώπους και πώς το τι σκέφτονταν ή ένιωθαν τους διαχωρίζει από τους νευρωτικούς ασθενείς. Κατέληξε στην ιδέα ότι οι άνθρωποι δραστηριοποιούνται από μια ιεραρχία αναγκών(κίνητρα), κατά τις οποίες τα βασικά απαραίτητα στοιχεία για τη ζωή, όπως η θέρμανση και το φαγητό πρέπει να ικανοποιηθούν, προτού ανώτερες ανάγκες επηρεάσουν τη συμπεριφορά. Πέρα από τις στοιχειώδεις ανάγκες υπάρχουν ανάγκες για συντροφικότητα και σεβασμό, έπειτα οι άνθρωποι ψάχνουν ευκαιρίες για μάθηση και κατανόηση, έπειτα να εκτιμήσουν τις τέχνες. Πολλοί άνθρωποι ικανοποιούνται με την κάλυψη αυτών των αναγκών, επειδή βρίσκουν τα ανώτερα επίπεδα τις ιεραρχίας δύσκολα να επιτευχθούν με κάποια ασφάλεια, αλλά όταν όλες αυτές οι ανάγκες ικανοποιηθούν υπάρχουν ακόμη άλλες υψηλότερες, όπως η αυτοπραγμάτωση, η οποία είναι η αντίληψη των δυνατοτήτων του ατόμου από το ίδιο το άτομο και τελικά οι

⁵⁰ Watson Psychology from the standpoint of a behaviorist, 1919

κορυφαίες εμπειρίες του ατόμου, οι οποίες είναι στιγμές εκστατικής συνειδητοποίησης ή θρησκευτικής εμπειρίας.

Οι Ψυχαναλυτικές, Συμπεριφορικές, Ουμανιστικές θεωρίες προσωπικότητας προσπαθούν να εξηγήσουν την ανθρώπινη συμπεριφορά με διαφορετικούς τρόπους. Παρόλα αυτά δεν σχετίζονται με την ιδέα της προσωπικότητας στην καθημερινή ζωή και έτσι η βάση ενός μοντέλου σε αυτές θα ήταν απίθανο να δημιουργηθεί ένας τεχνητός Χαρακτήρας για δραματικούς σκοπούς.

2.3 Θεωρίες Ανάλυσης Χαρακτήρων κατά Γουέλς

Η αποκλειστική ενασχόληση του Chuck Jones με τον χαρακτήρα και την ανάπτυξη του chase cartoon (κυνηγητού) οδηγεί λογικά σε μια διευθέτηση του ρόλου και της λειτουργίας του χαρακτήρα στο κινούμενο σχέδιο. Εδώ θα συγχωνεύσουμε διαφορετικές θεωρίες με αναγνωρίσιμα στοιχεία που εξυπηρετούν στην έρευνα του χαρακτήρα και επίσης προτείνουν 3 συγκεκριμένα μοντέλα που μπορούν να εξυπηρετήσουν ως σημείο πρόσβασης σε εκτεταμένη έρευνα⁵¹.

Αυτές είναι :

1. μια θεωρία τυπολογίας χαρακτήρα στο cartoon
2. μια θεωρία τυπολογίας χαρακτήρα στην κωμωδία γενικά
3. μια θεωρία που διασαφηνίζει τις βασικές αρχές του ανθρώπινου χαρακτήρα στην ψυχανάλυση.

Η σχέση τους μπορεί να κατανοηθεί μέσω του παρακάτω πίνακα.

Θεωρία	Χαρακτήρας Α	Χαρακτήρας Β	Χαρακτήρας Γ
Χαρακτήρας Κινουμένων Σχεδίων(cartoon) Klein	Ρυθμιστής	Υπέρ-αντιδραστικός	Ενοχλητικός
Χαρακτήρας κωμωδίας Jenkins	Κλόουν	Κωμικός Ανταγωνιστής	
		Κοροΐδο/Γκρινιάρης	Απατεώνας
Χαρακτηριστικά Ψυχανάλυσης Freud	Id	Υπέρ - Εγώ	Εγώ
Παράδειγμα	Bugs Bunny	Elmer Fudd	Daffy duck

Πίνακας 2 : Θεωρίες Χαρακτήρων

⁵¹ Understanding animation (Paul Wells)

Η θεωρία του Norman Klein για τον cartoon χαρακτήρα, όσον αφορά τον ρόλο και την λειτουργία, προτείνει ότι υπάρχουν 3 κύριοι ρόλοι, ο Ρυθμιστής ή ελέγχων, ο Υπέρ-αντιδραστικός και ο Μπελάς ή ενοχλητικός. Ο ρυθμιστής είναι συνήθως άφθαρτος στο κινούμενο σχέδιο, μπορεί να αισθανθεί αγωνία ή οδύνη αλλά σπάνια πληγώνεται ή χτυπάει. Ο υπέρ-αντιδραστικός τείνει να αποκτά τα καρούμπαλα, να ανέχεται και να καταπίνει, όπως το εξιλαστήριο θύμα ή το κοροϊδο σε μια φάρσα. Ο ενοχλητικός συνήθως ξεκινά το cartoon πειράζοντας τον υπέρ-αντιδραστικό ο οποίος έπειτα αφήνει τα γκάγκς να κυλήσουν και γίνεται ιδιαίτερα χρήσιμος, γιατί δρά περισσότερο σαν μια δύναμη της φύσης από ότι σαν χαρακτήρας που σκέφτεται.

Ο Bugs κατά μεγάλο μέρος ελέγχει και ρυθμίζει την δράση στα κινούμενα σχέδιά του, ο Elmer προσπαθεί να κερδίσει τον έλεγχο της κατάστασης και υποφέρει από αυτό ανάλογα, ενώ ο Daffy διαρκώς εξαντλεί την απερίσκεπτη ιδιοτέλεια και συμφεροντολογία του κατά τη διάρκεια της έντασης μεταξύ του Bugs και του Elmer

Ο Jenkins ισχυρίζεται ότι "η κωμωδία της κοινωνικής αστάθειας", της οποίας το cartoon πρέπει να είναι το πιο extreme παράδειγμα, αναπαριστά μια ένταση μεταξύ του Clown και του Κωμικού Ανταγωνιστή. Ο clown, είναι η προσωποποίηση της αλλαγής, συμπεριλαμβάνοντας ότι είναι αυθόρμητο και ανυπότακτο-επαναστατικό μέσα στο άτομο, όλες αυτές οι τάσεις κατά των στενών κανόνων της κοινωνικής ζωής. Ο κωμικός ανταγωνιστής ενσωματώνει τον πολιτισμό, όλα όσα είναι αποπνικτικά και διεφθαρμένα μέσα στην υπάρχουσα κοινωνική τάξη, όλα όσα θα μπορούσαν να μπλοκάρουν ή να εμποδίσουν προσπάθειες για λόγους ατομικής αυτό-έκφρασης και προσωπικής ευχαρίστησης.⁵²

Ο Jenkins προτείνει ότι ο κωμικός Ανταγωνιστής χαρακτηρίζεται από τρεις επί πλέον κοινωνικούς τύπους, το κοροϊδο ή θύμα, τον γρουσουζή ή γκρινιάρη και τον απατεώνα ή ψεύτη. Ο ίδιος, περιγράφει το κοροϊδο ως εντελώς δεσμευμένο χαρακτήρα από συμβατικά σχήματα σκέψης, τον γρουσουζή ως αντιπρόσωπο της κοινωνικής σταθερότητας έναντι του ατομικού αυθορμητισμού και της προσωπικής έκφρασης και τον απατεώνα ως εκείνον που ισχυρίζεται αδικαιολόγητη ευπρέπεια και ευüποληψία και κρατάει τους άλλους υπόλογους σε στάνταρ που οι ίδιοι αρνούνται να υπακούσουν. Εφαρμόζοντας αυτά στον Bugs, ο ρόλος του σαν Clown είναι αναμφισβήτητος, αλλά αυτό γίνεται προτεραιότητα σαν ρυθμιστική δύναμη παρά το αντίθετο. Το cartoon δίνει προνόμιο στον clown, χωρίς απαραίτητα να τον

⁵² Jenkins 1992

έχει καθορίσει σαν κοινωνικό παρείσακτο ή ξένο. Ο Elmer είναι και κοροΐδο και γρουσουζής με την έννοια του ότι η προβλεψιμότητά του αναστέλλει την ικανότητα του να τα βγάζει πέρα με τον clown και για να προσπαθήσει να επιβάλλει έλεγχο πρέπει να επιχειρήσει να εξοβελίσει την ευχαρίστηση και εκκεντρικότητα του Bugs. Το κυνήγι λαγών ("Hunting wabbits") εξάλλου είναι μια προσπάθεια ελέγχου του πολλαπλασιασμού των πλασμάτων και δρα σε ένα πνεύμα συγκράτησης. Τα διπλά στάνταρ του Daffy τον καθιστούν ως τον τέλειο απατεώνα και η υποκρισία ενσωματωμένη στους ύπουλους τρόπους με τους οποίους προσπαθεί να υπονομεύσει το αντίθετο, καθώς σύμφωνα πάντα με τον Wells, μεγάλη αξιοπρέπεια και στάτους είναι σύμφωνο με τον ρόλο του στη θεωρία του Klein, επειδή οι προσπάθειες του να σκεφτεί μέσα σε μια κατάσταση υπονομεύεται πάντα από τα πιο πρωτόγονα και πρωταρχικά του κίνητρα. Γίνεται ένα υστερικό πνεύμα της φύσης, γιατί τελικά δεν μπορεί να αντέξει το ρόλο του απατεώνα. Ο Daffy θα ήθελε να είναι Clown, αλλά παρά όλες τις προσπάθειες του δεν έχει τα διαπιστευτήρια.

Προσωποποιώντας αυτές τις ιδέες, το **super-ego**, το **ego**, και το **id**, ο Φρόιντ έφερε προηγουμένως αποξενωμένες ιδέες στο καθολικό σύνολο. Σε μερικά από τα πρώτα μοντέλα ψυχικής ζωής, ο Φρόιντ εντόπισε το ασυνείδητο, το προ-συνειδητό και το συνειδητό, αλλά καθώς οι μελέτες του αναπτύχθηκαν τοποθέτησε τις λειτουργίες του **super-ego**, **ego**, και **id** μέσα στο ασυνείδητο, περιπλέκοντας τους ψυχολογικούς μηχανισμούς οι οποίοι φαίνονταν πως υποστήριζαν τη συνειδητή "εξωτερική" ζωή. Η Anna Freud, η κόρη του Φρόιντ, στην εισαγωγή της στο δοκίμιο του 1923 "Το Εγώ και το Id", συνοψίζει ως εξής τα θέματα κλειδιά:

Η τυφλή αναζήτηση για ικανοποίηση από τα κίνητρα, τα οποία δίδονται κατά τη γέννηση και καθορίζουν τη φύση του Id, δεν είναι συμβατή με τη φύση του εγώ, του οποίου το έργο είναι να μαρτυρεί καταστάσεις, απαιτήσεις και κινδύνους στον έξω κόσμο και να τα λαμβάνει υπόψη. Γιατί το εγώ το ίδιο δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένα ξανά-διαμορφωμένο μέρος, το οποίο έχοντας χωριστεί από το id είναι προσαρμοσμένο στον εξωτερικό κόσμο, ενώ το σούπερ-εγώ είναι η επίσπευση της παρατεταμένης εξάρτησης ενός παιδιού από τους γονείς του και των απαιτήσεων τους, όσον αφορά τον περιορισμό των κινήτρων και της κοινωνικοποίησης.⁵³

Το **Id** είναι ένα συλλογικό όνομα για τις πρωτόγονες, πρωταρχικές δυνάμεις που απαρτίζουν ενστικτώδη κίνητρα της προσωπικότητας. Το **id** ψάχνει να ικανοποιήσει τον εαυτό του και είναι γνωστό ως η αρχή της ευχαρίστησης (**pleasure principle**),

⁵³ Φρόιντ 1986

ένα εντελώς υποκειμενικό κίνητρο του οποίου ο ρόλος είναι να ικανοποιήσει σωματικές, συναισθηματικές και ψυχολογικές ορέξεις. Είναι μια έμφυτη προσταγή η οποία δρα, αντιστεκόμενη σε προσπάθειες για να την καταστείλουν. Αυτό σχετίζεται με τον συμβολικό ρόλο του clown και την ελεγχόμενη αρχή που είναι ενσωματωμένη στον Bugs. Ο Bugs είναι πάντα υπό όρους ευχαριστημένος, ικανοποιώντας την πείνα του μασουλώντας ένα καρότο, απολαμβάνοντας μια ξεκούραστη ζωή χωρίς άγχος ή στρες. Όταν αυτό διακόπτεται ή αμφισβητείται, αντιστέκεται σε "πολιτισμένες" διαδικασίες, που δεν ταιριάζουν με την ικανοποίηση της αρχής της ευχαρίστησης που το lifestyle του αντιπροσωπεύει. Ο Bugs δρα ώστε να διατηρήσει την ελευθερία της αρχής της ευχαρίστησης, χρησιμοποιώντας την ικανότητα του σαν Clown ώστε να τον ελευθερώσει από την αναστολή και την καταπίεση. Σαν μια ενσάρκωση του id, παριστάνει τα κίνητρα που πετυχαίνουν τις συγκεκριμένες του ευχές - θυμό, το ένστικτο της επιβίωσης, την διασκέδαση της σεξουαλικής ελευθερίας. Κυρίως, αναπαριστά την απαραίτητη ενέργεια και αναρχία του ίδιου του cartoon.

Το **Εγώ** μπορεί να αναγνωριστεί ως η αρχή της πραγματικότητας ("reality" principle), και λειτουργεί αναστέλλοντας την σωματική ενέργεια μέχρι να βρει την κατάλληλη πραγματοποίηση και ταυτόχρονα προσπαθώντας να διατηρήσει τις προσταγές του Εγώ. Το Εγώ είναι το ψυχολογικό κίνητρο που εξισορροπεί την ανταγωνιστική τάση μεταξύ του id και του Super-ego. Ο Daffy, ο απατεώνας, είναι η ενσάρκωση αυτής της τάσης, αμφιταλαντευόμενος μεταξύ της επιθυμίας του να αποκτήσει δύναμη, στάτους και πάνω από όλα έλεγχο και μεταξύ των καταρρεύσεων του στην τρέλα μέσω της ανατροπής, αποτυχίας και της αδυναμίας. Το Εγώ του Daffy είναι ευαίσθητο, πιασμένο στον δεσμό της θέλησης να κάνει το σωστό αλλά δελεάζεται και αποσπάται από την πιθανότητα να το καταφέρει. Ο Daffy προσπαθεί να σκεφτεί και να δικαιολογήσει ώστε να είναι ρεαλιστικός, αλλά αποσταθεροποιείται από αυτά που του συμβαίνουν και από την παράλογη αντίδραση του στην αβεβαιότητα. Αν ο Bugs είναι η ελεύθερη αναρχία στο cartoon, ο Daffy είναι το μερικό του αντίστοιχο, έχοντας να αντιμετωπίσει παρόλα αυτά ένα άλλο στοιχείο της ταυτότητας του, το οποίο είναι η απόκτηση του απόλυτου ελέγχου.

Ο **απόλυτος έλεγχος** είναι κεντρικός στην ιδέα του Super-ego και ο οποίος λειτουργεί σαν ένα είδος *συνείδησης* που τιμωρεί την παραβίαση και ανταμείβει τη συνενοχή και τη συμμόρφωση. Το super-ego ενσωματώνει παραδοσιακές μεθόδους όταν κάνουμε πράγματα και συνήθειες ιδέες και αξίες, οι οποίες υποστηρίζουν την κυρίαρχη ιδεολογία. Στη Disney, ο κυρίαρχος τόνος εντοπίζεται στις δολοπλοκίες

του Αμερικανικού Super-ego. Το Super-ego είναι ένας ρυθμιστής, που μεσολαβεί μέσω της αβεβαιότητας του εγώ στην προσπάθεια να διατηρήσει το id. Συχνά το Super-ego επιδιώκει την ενοχή στον παραβάτη. Οι ταινίες της Disney είναι γεμάτες από φιγούρες συνείδησης οι οποίες κάνουν τους χαρακτήρες να νιώθουν άσχημα για κάτι που έχουν κάνει. Στα cartoon της Warner brothers, ο Elmer Fudd είναι ο πιο κοντινός σε μια τέτοια φιγούρα του Super-ego, προσπαθώντας να επιβάλλει τον εαυτό του στον κόσμο της φύσης, αλλά υποφέρει παρόλες τις προσπάθειές του να τιμωρήσει την παραβίαση και παρανομία του Bugs. Ο ρόλος του και η λειτουργία του είναι να συγκρατήσει και να περιορίσει, αλλά η φύση του cartoon είναι να αντισταθεί στην επιβολή του Super-ego. Όσο και αν ο Elmer προσπαθεί να αναστείλει τις χαρές του Bugs και τα ένστικτά του, οι προσπάθειές του καταλήγουν στο κενό, επειδή η αρχή του ως η ενσάρκωση του Super-ego είναι συνεχώς υπό συζήτηση ή σχεδόν αγνοείται. Ο νεωτερισμός της τάσης μεταξύ του εγώ και του id στο cartoon ουσιαστικά θριαμβεύει πάνω στην παραδοσιαρχία του Super-ego.

Το κινούμενο σχέδιο μπορεί να υποστηρίξει αυτού του είδους τις ερμηνείες και αυτές οι μεθοδολογίες μπορούν να ελεγχθούν και να τροποποιηθούν σε άλλους διαφορετικούς τύπους χαρακτήρων σε άλλες μορφές εμπύκωσης. Η Betty Boop για παράδειγμα στα φιλμ των Fleischer Brothers μπορεί να είναι και Ρυθμιστής και clown και id σύνολο κατά του υπέρ-αντιδραστικού/γρουσουζή/super-ego των κυρίως αντρικών αντίστοιχων. Σε άλλη μια δημιουργία των Fleischer studios είναι ευχάριστη η ένταση μεταξύ του Popeye, Bluto, Olive Oyl, σαν η αλληλεπίδραση μεταξύ του Popeye ως controller ρυθμιστή/clown/id, του Bluto σαν (ενοχλητικός, απατεώνας, εγώ) και η Olive σαν υπέρ-αντιδραστικός/κοροΐδο/super-ego, παρόλο που ο ρόλος και η λειτουργία του Popeye και της Olive Oyl μπορεί να αντιστραφεί. Ο Popeye πιστεύεται ότι κατέχει το στάτους του ρυθμιστή / clown /id όταν υποβοηθείται από έναν τενεκέ σπανάκι. Αυτές οι λεπτομερείς περιγραφές προσφέρουν διαφορετικά είδη ανάλυσης και βοηθούν στη διαλεύκανση συγκεκριμένων ρόλων και λειτουργιών στην διαμόρφωση του cartoon χαρακτήρα.

2.4 Ανάλυση της σημασίας του Χαρακτήρα στα κινούμενα σχέδια

2.4.1 Η Δύναμη της προσωπικότητας

Ο καταλυτικός παράγοντας διασκέδασης στα πρώιμα 'τρικ' φιλμ ήταν μια τυχαία στιγμή από ένα συχνά σωματικό και υλικό χωρίς κίνητρο θέαμα, που συμβαίνει σε ανθρώπους σε τοποθεσίες με τις οποίες το κοινό δεν είχε προηγουμένως καθορίσει σχέση. Με άλλα λόγια, οι κωμικές στιγμές ήταν ασύνδετες με αναγνωρίσιμους χαρακτήρες ή σύνολα μέσα στην αναπτυσσόμενη ιστορία. Ο John Canemaker υποστηρίζει πως ήταν ο Winsor McCay που ξεκίνησε να αλλάξει αυτό στην ταινία του *The story of a mosquito* (1912) δημιουργώντας έναν αξιόπιστο πραγματικό χαρακτήρα: *Ο ήρωας της ταινίας είναι ένα κουνούπι του οποίου ο σχεδιασμός είναι ένας ανησυχητικός συνδυασμός ανθρώπου και στοιχεία εντόμων. Είναι ένα ανατομικά σωστό ζουζούνι - έντομο με έξι κάτισχνα πόδια, δύο λεπτά φτερά, και υπερμεγέθη μάτια. Αλλά αυτό το κουνούπι επίσης κατέχει μικρά μυτερά αυτιά, φρύδια, και όριο τριχοφυΐας που υποχωρεί. Φοράει ένα καπέλο και κοντό παντελόνι και κρατάει έναν ταξιδιωτικό σάκο.*⁵⁴

Ο σχεδιασμός του κουνουπιού αρχίζει να δείχνει ανθρωπομορφικά χαρακτηριστικά και αυτό βοηθά το κοινό να κατανοήσει το 'έντομο' σε ανθρώπινους όρους. Ο σχεδιασμός συμφιλιώνει το 'εξωγήινο' του εντόμου με την 'οικειότητα' των ανθρώπων και εφοδιάζει τον χαρακτήρα ώστε να αρχίσει να συμπεριφέρεται σαν ανθρώπινο όν. Μοντέλα κωμικής συμπεριφοράς αυτή την περίοδο ήταν κυρίως σχεδιασμένα από γελωτοποιούς και ερμηνευτές σε βαριετέ και εξυπηρετούν στο να ενημερώσουν την ανάπτυξη δύο σχετικών αλλά διακριτών ειδών κωμικής εξόδου, μια ενημερωμένη από τα gags στο πνεύμα του τρικ στις ταινίες αλλά προσωποποιημένη από έναν κωμικό χαρακτήρα και μία ενημερωμένη από την «προσωπικότητα», που αντλεί το χιούμορ της από την αναγνώριση των κωμικών στοιχείων του ίδιου του κωμικού χαρακτήρα⁵⁵. Αναπόφευκτα, τα δύο είδη επικαλύπτονται, αλλά το τελευταίο 'χιούμορ με κέντρο την προσωπικότητα άμεσα ενημερώνει το Personality animation προσωπικότητας - μια τέχνη η οποία λαμβάνει χώρα πέρα από απλά κινούμενα σχέδια και συναισθηματικά συμπεριλαμβάνει το κοινό επικοινωνώντας τον ατομικισμό του χαρακτήρα σε αυτό (Solomon 1987) .

⁵⁴ John Canemaker 1988

⁵⁵ Understanding animation, Paul Wells

Τα στοιχεία κλειδιά σε αυτό το είδος ερμηνείας και απόδοσης τα οποία άμεσα επηρεάζουν το animation προσωπικότητας και ξεκινούν να δημιουργούν ένα λεξιλόγιο για κωμικούς σκοπούς μπορούν να χαρακτηριστούν όπως ακολουθεί:

1. Η αναγκαιότητα της ψευδαίσθησης της επαφής του ματιού μεταξύ χαρακτήρα να ερμηνεύει και κοινού να παρακολουθεί
2. Εκφράσεις προσώπου οι οποίες προφανώς σηματοδοτούν συγκεκριμένες διαδικασίες σκέψης και συναισθήματα και αντιδράσεις τις οποίες υφίσταται ο χαρακτήρας.
3. Φυσικά χαρακτηριστικά και συμπεριφορικές ιδιομορφίες συχνές σε και αναγνωρίσιμες από το κοινό, οι οποίες παραμένουν ευρέως αμετάκλητα στον χαρακτήρα.
4. Η άμεση έκφραση **κίνητρου** στον χαρακτήρα και η επικείμενη εκτέλεση της δράσης αφήγησης η οποία πετυχαίνει τον αντικειμενικό σκοπό που έχει σηματοδοτηθεί. (Αυτό το επικείμενο γίνεται κρίσιμο για την ταχύτητα και την εκτέλεση των γκαγκς των cartoon)
5. Η δημιουργία ενός συγκεκριμένου φυσικού ρυθμού για τον χαρακτήρα ο οποίος εκφράζει μια συγκεκριμένη συμπεριφορά ή σκοπό.
6. Η συνολική μεταχείριση του χαρακτήρα σαν να ήταν ηθοποιός που παίζει ένα ρόλο

Ο McCay κατάλληλα αναπτύσσει animation προσωπικότητας στην φιγούρα του Gertie the dinosaur (1914) όπου ο δημιουργός της εμφανίζεται να δίνει στην Gertie οδηγίες και να προσφέρει σχόλια.



Η Gertie εκφράζει τα συναισθήματά της και τις διαθέσεις της, χαμογελάει, κλαίει, εκφράζει χαρά, κούραση, και ενόχληση, χορεύει, τρώει, παίζει με ένα μαμούθ, κυλιέται κάτω και κουνά την ουρά της, κοιμάται, γρατζουνάει... Το κίνητρο της είναι πάντα ξεκάθαρο, υποστηρίζει το κέφι και το παιδιάρισμα της και την σχέση της με το περιβάλλον που κατοικεί και τον χώρο του κοινού πέρα από αυτό. Ο ρυθμός της καθορίζεται από το βάρος και το μέγεθος της ; ο απόλυτος όγκος της

εμποδίζει γρήγορη δουλειά στα πόδια αλλά κατέχει ένα κωμικό καλπασμό και ο McCay έξυπνα χρησιμοποίησε την ελαστική ιδιότητα του λαιμού για επιπρόσθετη πλευρική κίνηση και κωμική έκφραση , κυρίως όταν η Gertie εκσφενδονίζει το μαμούθ σε μακρινή απόσταση. Το χιούμορ κυρίως βρίσκεται στην συμπεριφορά και στην ερμηνεία της και όχι στην εκτέλεση δομημένων αστείων. Η Gertie προκαταλαμβάνει τις πλήρως κυκλικές προσωπικότητες των Mickey, Donald, Pluto και πληθώρα άλλων οι οποίοι αναδύθηκαν από τα Disney studios τα οποία αναπόφευκτα επεκτείνανε αυτό το είδος animation και τις κωμικές του δυνατότητες.

Οι Frank Tomas και Ollie Johnson, έμπειροι animator των Disney studios υποστηρίζουν ότι η Disney είχε αντιληφθεί ότι η βασική και θεμελιώδης αρχή της κωμωδίας ήταν ότι 'η Προσωπικότητα του θύματος του γκαγκ καθορίζει το πόσο αστείο το όλο γεγονός μπορεί να είναι. (Tomas & Johnson 1981). Κρίσιμα, η **προσωπικότητα** εδώ προηγείται του γκαγκ και για την Disney η προσωπικότητα ενημερώνεται από την *κοινωνική θέση* και την *ταυτότητα*. Παρόλα αυτά, είναι πραγματικά αστειότερο εάν ένας βασιλιάς γλιστρήσει σε μια μπανανόφλουδα από ότι ένα παιδί. Για να αναπτυχθεί κατάλληλα και να αποκαλυφθεί '**προσωπικότητα**' ήταν απαραίτητο να υπάρξει συγκέντρωση στην αφηγηματική ανάπτυξη έξω από οποιαδήποτε κατάσταση ή γενικό πλαίσιο. Αυτή η επιτακτικότητα να αντλείται χιούμορ από συγκεκριμένα είδη συμπεριφοράς σε ένα αληθοφανές σενάριο υποστηριζόμενο από την συνολική ενεργητικότητα της Disney προς την αληθοφάνεια. Παρόλο που δεν ήταν σε βάρος του "γκάγκ" Η Disney αναγνώρισε ότι το "γκάγκ" ήταν κυρίαρχα προωθημένο με στερεότυπα και επιζητούσε να αντισταθεί σε αυτό με τις ευρύτερες φιλοδοξίες για το κινούμενο σχέδιο:

Οι ιδέες του Walt για διασκέδαση και ψυχαγωγία βρίσκονταν πέρα από τα γκάγκς: αναζητούσε τη νέα, την πρωτότυπη, την όμορφη και το χρωματιστή κατάσταση με ζεστασιά. Αντίθετα από την αίσθηση ενός cartoon ως διασκεδαστικό ο Walt επιζητούσε το cartoon που «αιχμαλωτίζει» . Ο Walt έπρεπε να βρει δράσεις αστείες και εύκολα αναγνωρίσιμες σαν κάτι οικείο και γκάγκς αληθοφανή παρόλο φανταστικά και καταστάσεις οι οποίες βασίζονται στην εμπειρία του καθενός και χαρακτήρες με πολύ ενδιαφέρουσες προσωπικότητες.

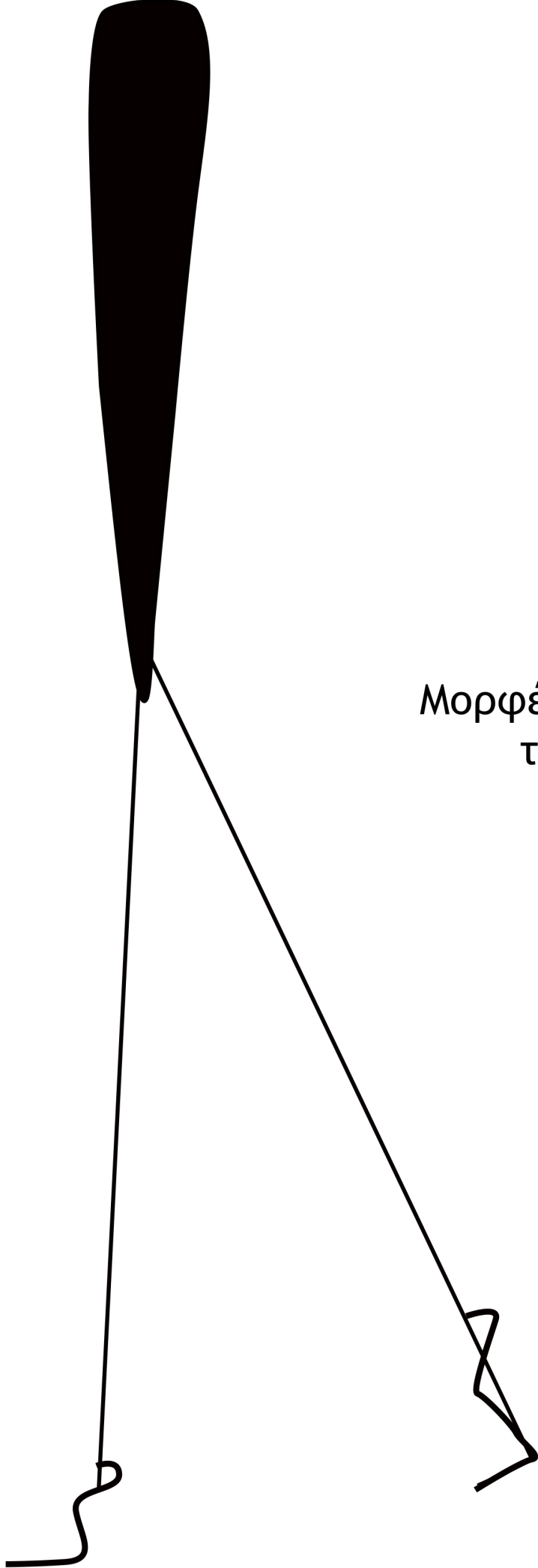
Η παραδοχή της Disney προς το στερεοτυπικό κρύβονταν στη χρήση της "καρικατούρας" και της "υπερβολής", τα οποία λειτουργούσαν ως ενισχυτές-σύμβολα ανθρώπινης σκέψης και συναισθήματος καθώς εκφράζονταν μέσω χαρακτήρων που ήταν ζώα. Η καρικατούρα στη Disney χρησιμοποιείται κυρίως για

να δείξει ανθρώπινα ελαττώματα και ψεγάδια και η υπερβολή αναπτύσσεται για να τονίσει ανθρώπινες αδυναμίες ή ιδιοτροπίες, μια διάκριση η οποία διαλευκάνει το είδος κωμωδίας που προκαλείται από τον ίδιο τον χαρακτήρα και το είδος της κωμωδίας έμφυτο μέσα στον χαρακτήρα. Τα ελαττώματα δημιουργούν εξωτερικό χιούμορ που σχηματίζεται από φυσικά γεγονότα ενώ οι αδυναμίες χαρακτήρα αναπαριστούν χιούμορ από μια εσωτερική πηγή έκδηλη στη συμπεριφορά.

Όπως έχει υπογραμμιστεί η προσωπικότητα και το γκάγκ χιούμορ δεν είναι αμοιβαία περιοριστικά και τα δύο μοντέλα , κυρίως όπως χρησιμοποιούνται στο κινούμενο σχέδιο, παρουσιάζουν ξεχωριστές θεατρικές ρίζες. Ο Norm Ferguson , άλλος ένας εξαιρετικός animator της Disney είχε μια συγκεκριμένη κλήση στο θεατρικό στυλ και συχνά χρησιμοποιούσε συγκεκριμένα μηχανικά στερεότυπα στην εμπύχωση του Pluto. Ο Pluto ενσωμάτωνε την "φυσικότητα" και τα σωματικά χαρακτηριστικά των θεατρικών κλόουν έσφαλε στο στυλ των δράσεων που περιγράφονται από τον Henry Jenkins ως αυτές που συνδύαζαν "συναισθηματικότητα" και "δεξιότητες".

Το θεατρικό γκάγκ έγινε κεντρικό μέρος των cartoon που δημιουργήθηκαν από τους W.brothers και MGM studios αλλά είναι σημαντικό να τονίσουμε ότι η ανάπτυξη του κινηματογράφου της εμπύχωσης της προσωπικότητας (personality animation) συνόδεψε την ανάπτυξη του κινούμενου μέσου αυτό καθαυτό και οι animators απασχολήθηκαν με τη χρήση του γραφιστικού χώρου και την δημιουργία χιούμορ που ενσυνείδητα χρησιμοποιούσε αυτό το χώρο.

Μορφές Απεικόνισης
του Χαρακτήρα



3 Μορφές απεικόνισης του Χαρακτήρα

3.1 Μορφές Ηθοποιίας (Στανισλάβσκι)

Ο Στανισλάβσκι μέσα από την έρευνα για το “συνειδητό” μέσο απέναντι στο “υποσυνείδητο”, τη μελέτη του έργου του νευροφυσιολόγου Ivan Pavlov και τα 40 χρόνια μελέτης της ανθρώπινης συμπεριφοράς, ανακάλυψε ότι οι εσωτερικές εμπειρίες και οι φυσικές εκφράσεις είναι αναπόσπαστα συνδεδεμένες. Όπως έχει πει ο ίδιος «Το πρώτο γεγονός, είναι ότι τα στοιχεία της ανθρώπινης ψυχής και τα σωματίδια του ανθρώπινου σώματος είναι αδιαίρετα.» Η διατριβή του αναγνωρίζει ότι η ανθρώπινη ψυχολογική ζωή - διάθεση, επιθυμίες, συναισθήματα, προθέσεις, φιλοδοξίες, εκφράζεται μέσα από απλές **Φυσικές Ενέργειες**. Πιο συγκεκριμένα, διακρίνει Αμοιβαία επιρροή Ψυχολογικής (εσωτερική) και Φυσικής (εξωτερικής) Συμπεριφοράς⁵⁶.

Εσωτερική ανθρώπινη εμπειρία ⇔ Εξωτερική Φυσική Ενέργεια - Έκφραση

Οι φυσικές κινήσεις στη σκηνή από μόνες τους συνεπάγονται παραβίαση της ψυχολογικής ενότητας του Ηθοποιού και καθιστούν την απόδοση του μηχανική. Μόνο σώμα δεν σημαίνει Χαρακτήρας, σκέψεις και συναισθήματα είναι απαραίτητα στο κτίσιμο ενός λειτουργικού, μεμονωμένου χαρακτήρα. Ο Στανισλάβσκι θέλησε να κινητοποιήσει τα συναισθήματα του Ηθοποιού και να γκρεμίσει το χάσμα⁵⁷ μεταξύ της διανοητικής και Φυσικής προετοιμασίας του Χαρακτήρα, αναγνωρίζοντας ότι στη σκηνή δεν υπάρχει τίποτα το αληθινό. Ανέπτυξε την τεχνική “**Η Μέθοδος των Φυσικών Ενέργειών**”, η οποία οδηγεί τον Ηθοποιό από το συνειδητό στο ασυνείδητο, το οποίο είναι η λύση στην ανθρώπινη συμπεριφορά στη σκηνή. Με αυτό τον τρόπο ουσιαστικά, ο ηθοποιός αντί να εξαναγκάζει ένα συναίσθημα πριν πάει στη σκηνή, εκπληρώνει μια απλή, συμπαγή, σκόπιμη φυσική πράξη, πετυχαίνοντας έτσι ψυχο-σωματική συμμετοχή.

Φυσική Κίνηση => Μηχανική Πράξη

Φυσική Ενέργεια => Έχει ένα σκοπό - Μια ψυχολογία

⁵⁶ The Stanislavski system (acting-personality)

⁵⁷ Χάσμα ανάμεσα στην ψυχική και φυσική συμπεριφορά, λόγω του επιστημονικού γεγονότος ότι τα συναισθήματα ανταποκρίνονται μόνο όταν υπάρχει πραγματικός λόγος.

Η επιστήμη εδραιώνει ότι κάθε συναίσθημα **συνδέεται** με μια συγκεκριμένη Φυσική Ενέργεια. Ο Στανυσλάβσκυ με τη μέθοδο των Φυσικών Ενεργειών αντέστρεψε μια ανθρώπινη διαδικασία, στη ζωή βιώνουμε ένα συναίσθημα και το σώμα το εκφράζει αυτό, με τη μέθοδο επιτυγχάνεται βίωμα συναισθήματος μέσα από μια φυσική Ενέργεια.

Πραγματικότητα : Συναίσθημα => Φυσική Ενέργεια

Στανυσλαύσκυ : Φυσική Ενέργεια => Συναίσθημα

3.2 Ηθοποιία- Δράση στα κινούμενα Σχέδια

7 κανόνες⁵⁸

1. Η σκέψη οδηγεί στην κίνηση και το συναίσθημα.
2. Η ηθοποιία είναι αντίδραση. Η ηθοποιία είναι δράση.
3. Ο χαρακτήρας χρειάζεται να έχει ένα στόχο.
4. Ο χαρακτήρας δρα μέχρι να συμβεί κάτι που θα τον κάνει να αλλάξει την δράση.
5. Όλες οι δράσεις ξεκινούν με κίνηση.
6. Το συναίσθημα είναι το μαγικό κλειδί.
7. Μια σκηνή είναι διαπραγμάτευση καταστάσεων

Πίνακας 3: Κανόνες Ηθοποιίας στα Κινούμενα Σχέδια

3.2.1.1 Η σκέψη οδηγεί στην κίνηση και το συναίσθημα

Τα πάντα αρχίζουν και τελειώνουν με την σκέψη.

Τα συναισθήματα είναι αποτέλεσμα της σκέψης.

Η σκέψη οδηγεί σε συμπεράσματα, τα αισθήματα οδηγούν στην δράση.

Κατά τον Αριστοτέλη οι άνθρωποι δεν κινούνται άσκοπα κινούνται για κάποιο λόγο.

Έτσι δίνουμε στους χαρακτήρες μυαλό και συναισθήματα.

3.2.1.2 Η ηθοποιία είναι αντίδραση. Η ηθοποιία είναι δράση

Όλες οι αντιδράσεις είναι δράσεις σε κάτι.

Η ηθοποιία είναι αντίδραση.

Η ηθοποιία είναι δράση.

Η δράση είναι μια ανταπόκριση στο ερέθισμα.

⁵⁸ HOOKS, E. 2001. *Acting for Animators*. Heinemann.publishing.

3.2.1.3 Ο χαρακτήρας χρειάζεται να έχει ένα στόχο.

Κάθε φορά που ο χαρακτήρας βρίσκεται στην σκηνή πρέπει να μπορείς να απαντήσεις στην ερώτηση, τι κάνει ;

Πρέπει να έχει έναν στόχο.

Μια κίνηση χωρίς σκοπό είναι μια μηχανική κίνηση.

Οι κινήσεις πρέπει να πείθουν σε σχέση με τον στόχο.

3.2.1.4 Ο χαρακτήρας δρα μέχρι να συμβεί κάτι που θα τον κάνει να αλλάξει την δράση.

Ο χαρακτήρας πρέπει να παίζει την δράση 100% μέχρι κάτι να συμβεί και να την αλλάξει

3.2.1.5 Όλες οι δράσεις ξεκινούν με κίνηση.

Οι κινήσεις στο θέατρο είναι πιο υπερβολικές σε σχέση με την πραγματική ζωή.

Μια παρόρμηση είναι μια εν δυνάμει δράση.

ΣΚΕΨΗ. Μπορεί να εμπλέξει εξωτερικά /εσωτερικά ερεθίσματα. Καμία αποκάλυπτη κίνηση δεν εμπλέκεται.

Η σκέψη οδηγεί σε ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ, που οδηγούν σε παρορμήσεις. Καμία αποκάλυπτη κίνηση δεν εμπλέκεται.

Οι ΠΑΡΟΡΜΗΣΕΙΣ μετατρέπονται σε δράσεις. Οι κινήσεις εμφανίζονται μόλις ο χαρακτήρας αρχίσει να δρα.

3.2.1.6 Το συναίσθημα είναι το μαγικό κλειδί.

Το βασικό θέμα της συναλλαγής ανάμεσα στον χαρακτήρα και τους θεατές είναι το συναίσθημα.

Στόχος του animator είναι να παράξει συναίσθημα μέσα από την ψευδαίσθηση της κίνησης στην οθόνη.

Πως νοιώθει ο χαρακτήρας όταν δρα.

Η συναισθηματική ταύτιση είναι πολύ σημαντική σε ένα δυναμικό παίξιμο, 'όπως είναι το οξυγόνο στο νερό, Hook, (2000, σ. 16)

3.2.1.7 Μια σκηνή είναι διαπραγμάτευση καταστάσεων.

Κάθε σκηνή πρέπει να περιέχει μια διαπραγμάτευση.

Μια διαπραγμάτευση, υπαινίσσεται, σύγκρουση, εμπόδια, αντίθετες ανάγκες, αλλά προτείνει ψάξιμο προς μια θετική ανάλυση.

Πρέπει να διερωτάσαι πάντα τι πραγματεύεται μια σκηνή.

3.3 Οπτικοποίηση Χαρακτήρων (κατά Disney)

3.3.1 Σχεδίαση Χαρακτήρων

“Ανεξάρτητα πόσο αξιαγάπητοι, οι ήρωες πάντα αποσπούν την προσοχή του θεατή μέσω ενός γούνινου φίλου. Γιατί ακόμη και ένα καβούρι μπορεί να είναι για φίλημα 59”



Εικόνα 1 : *The Little Mermaid* - Ντίσνεϋ 1989

“Το να δίνει σε ένα καβούρι τόσο ζεστή, ενστερνιζόμενη προσωπικότητα είναι σημαντικός θρίαμβος για τον animator”

(Platt 2000)

Σε όρους σχεδίασης Χαρακτήρα, έχει σχολιαστεί κατά καιρούς η διατήρηση των νεανικών χαρακτηριστικών σε ενήλικες κάποιου είδους. Εξελικτικοί βιολόγοι, όπως ο Stephen Jay Gould, υποστηρίζουν ότι ταυτιζόμαστε με ορισμένα είδη ή ζωικά χαρακτηριστικά όπως το ποντίκι Mickey που επιδεικνύει νεανικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα παρόμοια με αυτά των ανθρώπων⁶⁰. Οι εμπυχωτές της Disney γνώριζαν ότι τα μεγάλα μάτια της Bambi θα αποσπούσαν μια συναισθηματική συμμετοχή του κοινού, συγγενή με την στοργή που επιδεικνύεται προς ένα παιδί, απλά και μόνο σχεδιάζοντας τα μάτια του ελαφιού σε μεγαλύτερη κλίμακα”.⁶¹

⁵⁹ Platt 2000

⁶⁰ The Use of Anthropomorphism in the Animation of Animals What all animators should know Nikki Atkinson

⁶¹ Gould 1979 αναφερόμενος στους Daston και Mitman 2005

Ο Platt (2000) υποστηρίζει για τους Χαρακτήρες της Ντίσνεϋ, ότι είτε πρόκειται για θηλαστικό ή οστρακοειδές, μπορούν ταυτόχρονα να είναι ανθρώπινοι, να μιλούν, να συμπεριφέρονται και να σκέφτονται όπως τα ανθρώπινα όντα. Οι Thomas and Johnstone (1981) σχολιάζουν: "Μπορούμε βεβαίως να προωθήσουμε ένα σχέδιο χαρακτήρα, αλλά αυτός πρέπει να διατηρεί ανθρώπινα χαρακτηριστικά ώστε το κοινό να ταυτιστεί μαζί του." Ο χαρακτήρας μπορεί να είναι περισσότερο ηρωικός, ή μεγαλύτερος από τη ζωή, ή χειρότερος και από την αμαρτία, αλλά βασικά οφείλει να είναι ανθρώπινος αρκετά, ώστε ο θεατής να μπορέσει να τον κατανοήσει και να συνταυτιστεί με το πρόβλημα του Χαρακτήρα στην ιστορία. Ο Disney καθόρισε ουσιαστικά τα πρότυπα αυτής της ιδέας όταν σχολίασε ότι η σημαντικότερη στιγμή είναι όταν ο θεατής είναι σε θέση να ταυτιστεί με μια ευδιάκριτη προσωπικότητα. Χωρίς προσωπικότητα, ο Χαρακτήρας μπορεί να κάνει αστεία ή ενδιαφέροντα πράγματα, αλλά εάν ο θεατής δεν ταυτιστεί εν τέλει με τον Χαρακτήρα, οι δράσεις του θα είναι πλασματικές και όχι αληθινές. Χωρίς προσωπικότητα επίσης μια ιστορία δεν μπορεί να φανεί αληθινή και πειστική στο κοινό.⁶²

3.3.2 Αρχές animation της Disney

Μεταξύ τα τέλη της δεκαετίας του '20 και του '30 το animation αναπτύχθηκε από καινοτομία σε μορφή τέχνης στο στούντιο Walt Disney. Πιο συγκεκριμένα, έγινε τεράστια προσπάθεια δημιουργίας πειστικών κινήσεων και αληθινών Χαρακτήρων με προσωπικότητα. Οι θεατές ήταν ενθουσιώδεις με την εξέλιξη και οι animators ικανοποιημένοι. Εντούτοις ήταν σαφές στην Walt Disney ότι το επίπεδο του animation και οι υπάρχοντες χαρακτήρες δεν ήταν επαρκείς για να ακολουθήσουν νέες γραμμές ιστοριών - οι χαρακτήρες ήταν περιορισμένοι σε συγκεκριμένους και ορισμένους τύπους δράσεων και, παρά την αποδοχή του κοινού, δεν ήταν ελκυστικοί στο μάτι. Ήταν προφανές στην Walt Disney ότι μια νέα προσέγγιση σχεδίων ήταν απαραίτητη για να βελτιώσει το επίπεδο ποιότητας του animation.⁶³

Η Disney οργάνωσε μαθήματα και τάξεις σχεδίων για τους σχεδιαστές της στο ίδρυμα τέχνης Chouinard στο Λος Άντζελες. Οι animators αρχικά σχεδίαζαν χρησιμοποιώντας τον παλιό τύπο κινούμενων σχεδίων, όπως τυποποιημένες μορφές, μεγέθη, ενέργειες, και χειρονομίες, με ελάχιστη ή καμία αναφορά στη

⁶² Disney cited Platt 2000

⁷ ACM Computer Graphics, Volume 21, Number 4, July 1987- PRINCIPLES OF TRADITIONAL ANIMATION APPLIED TO 3D COMPUTER ANIMATION

φύση. Από αυτές τις τάξεις αναπτύχθηκε ένας τρόπος σχεδίου-κίνησης ανθρώπινων μορφών και ζώων. Οι σπουδαστές μελέτησαν μοντέλα στην κίνηση, καθώς επίσης και ταινίες ζωντανής δράσης. Η ανάλυση της δράσης-κίνησης υπήρξε σημαντική στην ανάπτυξη του Animation.

Η εφαρμογή των μαθημάτων αυτών των τάξεων στην παραγωγή animation, η οποία έγινε πιο πολύπλοκη και ρεαλιστική, αλλά και η συνεχής αναζήτηση καλύτερων τρόπων επικοινωνίας και διαβίβασης ιδεών που αναπτύσσονταν σε αυτά τα μαθήματα, συντέλεσαν στη βαθμιαία απομόνωση και ονομασία αυτών των διαδικασιών, στην ανάλυση και τελειοποίηση τους και στην διδασχά νέων καλλιτεχνών σε αυτές τις πρακτικές ως κανόνες εμπορίου.

Αυτές οι πρακτικές έγιναν οι θεμελιώδεις αρχές του παραδοσιακού animation:

θεμελιώδεις αρχές του παραδοσιακού animation⁶⁴	
<i>Squash and Stretch</i> (Επιμήκυνση και παραμόρφωση)	Καθορισμός της ακαμψίας και της μάζας ενός αντικειμένου μέσω της παραμόρφωσης του σχήματος του κατά τη διάρκεια μιας δράσης.
<i>Timing</i> (Χρονισμός)	Τοποθέτηση των δράσεων κατά διαστήματα ώστε να καθοριστεί το βάρος και το μέγεθος των αντικειμένων και η προσωπικότητα των χαρακτήρων.
<i>Anticipation</i> (Προετοιμασία)	Προετοιμασία για μια δράση
<i>Staging</i> (Σκηνική παρουσίαση)	Παρουσίαση μιας ιδέας ώστε να είναι ξεκάθαρα κατανοητή
<i>Follow through and overlapping action</i> (Παρακολούθηση και επικάλυψη δράσης)	Λήξη μιας δράσης και καθορισμός της σχέσης της με την επόμενη δράση.
<i>Straight Ahead Action and Pose-to-Pose Action</i> (σταδιακή ή μέσω θέσεων-κλειδιά απόδοση κίνησης)	Δύο αντιπαραβαλλόμενες προσεγγίσεις στη δημιουργία της κίνησης.
<i>Slow In and Out</i> (Εξομάλυνση αρχικής και τελικής κίνησης)	Το διάστημα των ενδιάμεσων καρρέ ώστε να επιτευχθεί λεπτότητα συγχρονισμού και κίνησης.
<i>Arcs</i> (Τόξα κίνησης)	Το οπτικό μονοπάτι της δράσης για φυσική κίνηση.
<i>Exaggeration</i> (Τονισμός)	Τονισμός της ουσίας και των κύριων στοιχείων μιας ιδέας μέσω του σχεδίου και της δράσης.

⁶⁴ ACM Computer Graphics, Volume 21, Number 4, July 1987- PRINCIPLES OF TRADITIONAL ANIMATION APPLIED TO 3D COMPUTER ANIMATION

<i>Secondary Action</i> (Δευτερεύουσα δράση)	Η δράση ενός αντικειμένου ως αποτέλεσμα μιας άλλης δράσης.
<i>Appeal</i> (Ελκυστικότητα)	Δημιουργία ενός σχεδίου ή μιας δράσης το οποίο ο θεατής απολαμβάνει να βλέπει

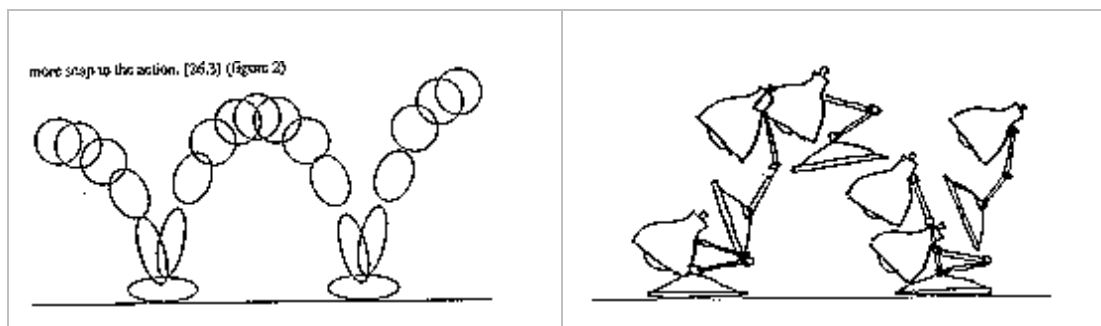
Πίνακας 4 : Αρχές animation της Ντίσνεϋ

3.3.2.1 Squash and Stretch

Η πιο σημαντική αρχή ονομάζεται Squash and Stretch. Κατά την διάρκεια της κίνησης ενός αντικειμένου, η κίνηση τονίζει οποιαδήποτε δυσκαμψία, ακαμψία ή αυστηρότητα στο αντικείμενο. Στην πραγματικότητα μόνο τα άκαμπτα αντικείμενα δεν δείχνουν κίνηση στο σχήμα τους. Οτιδήποτε αποτελείται από ζωντανή σάρκα, ανεξάρτητα πόσο οστεώδες είναι, θα δείξει σημαντική μεταβολή στο σχήμα του κατά τη διάρκεια της κίνησης.

Η συμπιεσμένη στάση απεικονίζει την φόρμα είτε τεντωμένη από μια εξωτερική δύναμη είτε σε συστολή από τη δική της εσωτερική δύναμη. Ο πιο σημαντικός κανόνας στο Squash and Stretch είναι ότι, ανεξάρτητα πόσο συμπιεσμένο ή τεντωμένο γίνεται ένα αντικείμενο, ο όγκος του παραμένει αμετάβλητος.

Το συνηθισμένο τεστ animation είναι η σχεδίαση μιας μπάλας (απλός κύκλος) που αναπηδά (εικόνα 1). Το έργο είναι να αφεθεί η μπάλα να πέσει, να χτυπήσει στο πάτωμα και να αναπηδήσει πίσω στον αέρα. Πρόκειται για ένα απλό τεστ που διδάσκει τον βασικό μηχανισμό animation, εισάγοντας την έννοια του Timing καθώς και του Squash and Stretch. Όταν το κάτω μέρος του κύκλου τείνει να γίνει επίπεδο, δίνει την αίσθηση της αναπήδησης. Η επιμήκυνση των σχημάτων των κύκλων πριν και μετά την αναπήδηση, αυξάνει την αίσθηση της ταχύτητας, το καθιστά πιο εύκολο να ακολουθήσει και δίνει ζωηράδα στην κίνηση.⁶⁵

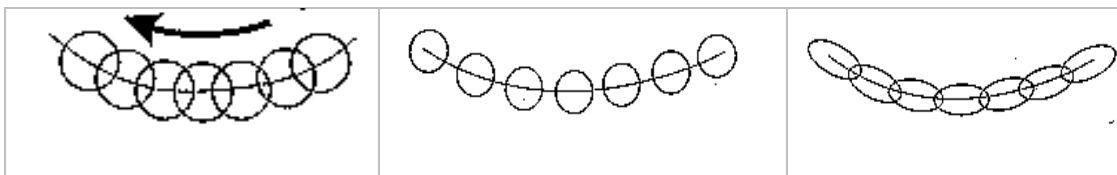


Εικόνα 2 : Squash & stretch σε μπάλα που Εικόνα 3 : Squash & stretch στο άλμα του

65 Thomas, Frank and Johnston, Ollie, Disney Animation-- The Illusion of Life

Το Squash and Stretch καθορίζει επίσης και την ακαμψία του υλικού από το οποίο αποτελείται το αντικείμενο. Η οριζόντια συμπίεση και επιμήκυνση ενός αντικειμένου δίνει την αίσθηση ότι αυτό αποτελείται από ένα μαλακό, εύκαμπτο υλικό και αντίστροφα. Όταν τα μέρη ενός αντικειμένου αποτελούνται από διαφορετικά υλικά, αυτό πρέπει να αποκρίνεται διαφορετικά: τα εύκαμπτα μέρη να συμπιέζονται περισσότερο και τα άκαμπτα μέρη λιγότερο. Ένα αντικείμενο δεν χρειάζεται να παραμορφωθεί προκειμένου να τεντωθεί ή να συμπιεστεί. Για παράδειγμα, ένα αντικείμενο με αρθρώσεις όπως το Luxo Jr ⁶⁶, συμπιέζεται διπλώνοντας τον εαυτό του και τεντώνεται εκτείνοντας τον εαυτό του ολοκληρωτικά. (Εικόνα 2)

Η έννοια του Squash and Stretch είναι σημαντική στην απόδοση κίνησης του προσώπου (Facial Animation), όχι μόνο για την παρουσίαση της ευελιξίας της σάρκας και του μυός, αλλά και για την παρουσίαση της σχέσης μεταξύ των μερών του προσώπου. Μια άλλη χρήση του Squash and Stretch επιτρέπει την μείωση της ενοχλητικής επίδρασης του strobing (στροβοσκόπιο), το οποίο συμβαίνει σε πολύ γρήγορη κίνηση, επειδή οι διαδοχικές θέσεις ενός αντικειμένου χωρίζονται κατά διαστήματα. Το αντικείμενο σε μια γρήγορη κίνηση πρέπει να τεντωθεί αρκετά ώστε οι θέσεις του να επικαλύπτονται από καρρέ σε καρρέ και το μάτι να εξομαλύνει την κίνηση ενιαία.



Εικόνα 4: Αργή κίνηση -Οι θέσεις επικαλύπτονται

Εικόνα 5: Μεγαλύτερη ταχύτητα - το μάτι αντιλαμβάνεται χωριστές εικόνες

Εικόνα 6: Squash and Stretch

⁶⁶ Pixar, Luxo Jr., (film), 1986.

3.3.2.2 Timing

Ως Timing ορίζεται η ταχύτητα μιας δράσης, η οποία δίνει νόημα στην κίνηση και καθορίζει πως θα ερμηνεύσει ο θεατής την ιδέα πίσω από τη δράση. Η αρχή του timing διευκολύνει την απεικόνιση του βάρους και του μεγέθους ενός αντικειμένου και φέρει ακόμη και συναισθηματικό νόημα. Το κατάλληλο Timing μπορεί να καταστήσει τις ιδέες αναγνώσιμες. Ο χρόνος που δίδεται για μια δράση (αναμονή, δράση, αντίδραση στη δράση) εάν είναι αρκετός μπορεί να στοιχίσει την προσοχή του κοινού ενώ εάν είναι λίγος, η κίνηση μπορεί να τελειώσει προτού να την παρατηρήσει ο θεατής.⁶⁷ Όσον αφορά τα βάρους, δύο αντικείμενα ίδια σε μέγεθος και μορφή μπορούν να εμφανιστούν με διαφορετικό βάρος μέσω του συγχρονισμού.

Βαρύτερο αντικείμενο => μεγαλύτερη μάζα=> περισσότερη δύναμη για να αλλάξει την κίνηση του=> πιο αργή κίνηση => περισσότερη δύναμη για να σταματήσει.

Ελαφρύ αντικείμενο=> λιγότερη αντίσταση στην αλλαγή της κίνησης =>λιγότερος χρόνος για να αρχίσει να κινείται =>μικρή ορμή =>τριβή το επιβραδύνει γρήγορα.

Το timing μπορεί να συμβάλλει στην αίσθηση του μεγέθους ή της κλίμακας ενός αντικειμένου ή ενός Χαρακτήρα. Επίσης ο τρόπος με τον οποίο ένα αντικείμενο συμπεριφέρεται στην οθόνη, η επίδραση του βάρους, εξαρτάται από το διάστημα μεταξύ των στάσεων και όχι από τις ίδιες τις στάσεις. Τέλος, η συναισθηματική κατάσταση ενός Χαρακτήρα μπορεί να καθοριστεί περισσότερο από την κίνηση του από ότι με την εμφάνιση του και η ποικίλη ταχύτητα αυτών των κινήσεων δείχνει για παράδειγμα εάν ο χαρακτήρας είναι ληθαργικός, νευρικός ή χαλαρωμένος. Οι Thomas and Johnston περιγράφουν πως η αλλαγή του Timing μιας δράσης δίνει νέο νόημα στον Χαρακτήρα :⁶⁸

Παράδειγμα : Δύο σχέδια ενός κεφαλιού (το πρώτο παρουσιάζεται να κλίνει προς το δεξιό ώμο και το δεύτερο στον αριστερό με το πηγούνι του ανυψωμένο ελαφρώς) μπορούν να επικοινωνήσουν ένα πλήθος ιδεών εξαρτώμενα εξ ολοκλήρου από το χρησιμοποιούμενο συγχρονισμό. Κάθε ενδιάμεσο σχέδιο που προστίθεται μεταξύ αυτών των δύο "άκρων" δίνει ένα νέο νόημα στη δράση.

0 Ενδιάμεσο ...Ο χαρακτήρας έχει κτυπηθεί από μια τεράστια δύναμη. Το κεφάλι έχει γυρίσει απότομα.

1 Ενδιάμεσο ... Ο χαρακτήρας έχει κτυπηθεί από ένα τούβλο, καρφίτσα, τηγάνι.

⁶⁷ Whitaker, Harold and Halas, John, Timing for Animation, Focal Press, London, 1981.

⁶⁸ Thomas, Frank and Johnston, Ollie, Disney Animation-- The Illusion of Life

- 2 Ενδιάμεσα ... Ο χαρακτήρας έχει ένα νευρικό σπασμό μυών, μια ανεξέλεγκτη σύσπαση.
- 3 Ενδιάμεσα ... Ο χαρακτήρας αποφεύγει ένα τούβλο, την καρφίτσα, το τηγάνι.
- 4 ΕνδιάμεσαΟ χαρακτήρας δίνει μια γρήγορη διαταγή: "απομακρυνθείτε"
- 5 ΕνδιάμεσαΟ χαρακτήρας είναι πιο φιλικός: "Εδώ. Ελάτε - βιαστείτε"
- 6 ΕνδιάμεσαΟ χαρακτήρας βλέπει ένα όμορφο κορίτσι, ή το αυτοκίνητο που πάντα ήθελε
- 7 ΕνδιάμεσαΟ χαρακτήρας προσπαθεί να διακρίνει καλύτερα κάτι.
- 8 Ενδιάμεσα Ο χαρακτήρας αναζητά φυστικοβούτυρο στο ράφι της κουζίνας
- 9 Ενδιάμεσα ... Ο χαρακτήρας αξιολογεί, εξετάζοντας σκεπτόμενος.
- 10 Ενδιάμεσα ...Ο χαρακτήρας τεντώνει έναν μυ.

3.3.2.3 Anticipation

Μια δράση συμβαίνει σε τρία στάδια: την προετοιμασία για την δράση, την καθαυτό δράση και τη λήξη της δράσης. Anticipation είναι η προετοιμασία της δράσης. Για παράδειγμα οι μύες στο σώμα λειτουργούν μέσω της συστολής και καθένας πρέπει πρώτα να εκτείνεται προτού να συσταλεί. Χωρίς προετοιμασία οι κινήσεις είναι απότομες, δύσκαμπτες και αφύσικες. Η Αρχή της προετοιμασίας είναι επίσης ένας τρόπος προσέλκυσης του ματιού του θεατή, προετοιμασίας του για την επόμενη κίνηση και δημιουργία αναμονής για τη δράση προτού εμφανιστεί πραγματικά. Χρησιμοποιείται συχνά για να εξηγήσει ποια θα είναι η ακόλουθη δράση. Επίσης η Προετοιμασία χρησιμοποιείται για να κατευθύνει την προσοχή του θεατή στο σωστό μέρος της οθόνης τη σωστή στιγμή. Είναι ουσιαστικό για την παρεμπόδιση απώλειας κάποιας δράσης ζωτικής σημασίας. Για παράδειγμα, στην αρχή της ταινίας Luxo Jr, ο πατέρας βρίσκεται μόνος στη σκηνή κοιτώντας έξω από αυτή και αντιδρώντας ξαφνικά, περιμένοντας κάτι που συμβαίνει εκεί.

Η ποσότητα Προετοιμασίας επηρεάζει την ταχύτητα της δράσης που την διαδέχεται. Εάν ο θεατής είναι προετοιμασμένος, η κύρια δράση μπορεί να συμβεί σε γρήγορη ταχύτητα χωρίς εκείνος να χάσει το νόημα.

(Νόημα: Ταχύτητα Προετοιμασίας \Leftrightarrow Ταχύτητα Δράσης).

3.3.2.4 Staging

Ως Staging αναφέρεται η παρουσίαση (σκηνική παρουσίαση, σκηνοθεσία) μιας ιδέας, ώστε αυτή να είναι ολοκληρωτικά και αλάνθαστα ξεκάθαρη. Η αρχή αυτή είναι άμεση μεταφορά από το δυσδιάστατο hand-drawn animation. Μια δράση παρουσιάζεται σκηνικά ώστε να είναι κατανοητή, μια προσωπικότητα ώστε να είναι

αναγνωρίσιμη, μια έκφραση ώστε να είναι ευδιάκριτη, μια διάθεση ώστε να επηρεάσει τον θεατή.⁶⁹

Η ιδέα της σκηνικής παρουσίασης λειτουργεί με την καθοδήγηση του ματιού του θεατή στα κατάλληλα σημεία την κατάλληλη στιγμή. Το Staging, η Προετοιμασία και το timing είναι αναπόσπαστα στην καθοδήγηση του ματιού. Μια πολύ καλά συγχρονισμένη προετοιμασία μπορεί να χαθεί αν δεν παρουσιαστεί σκηνικά ξεκάθαρα. Σημαντικό είναι κατά την σκηνική παρουσίαση μιας δράσης, μια μόνο ιδέα κάθε φορά να απασχολεί τον θεατή σε μια δεδομένη στιγμή.

Στο Luxo Jr είναι σημαντικό που ο θεατής κοιτά στο σωστό μέρος τη σωστή στιγμή, επειδή η ιστορία, η ηθοποιία και το συναίσθημα τοποθετήθηκαν είτε με κίνηση, είτε παντομίμα, είτε η κίνηση ήταν ανεπαίσθητη. Όταν οι κινήσεις του πατέρα ήταν ανεπαίσθητες το μάτι έπεφτε στον Jr.

Μια ακόμη ιδέα του Staging, που αναπτύχθηκε επίσης στην Walt Disney, ήταν το Staging μιας δράσης στην σιλουέτα. Τα πρώτα χρόνια οι σιλουέτες ήταν ασπρόμαυρες χωρίς γκρίζες περιοχές. Σώματα, χέρια ήταν όλα μαύρα και συνεπώς ήταν δύσκολο να παρουσιαστεί σκηνικά μια δράση καθαρά εκτός της σιλουέτας. Το χέρι πίσω από το στήθος απλά εξαφανίζονταν. Στο Luxo Jr όλη η δράση εμπυχώθηκε με την σιλουέτα. Όταν ο πατέρας έρχεται πρόσωπο με πρόσωπο για πρώτη φορά με τον Jr είναι εύκολο να δει κανείς τι συμβαίνει γιατί παρουσιάζεται από τα πλάγια. Η αναπήδηση πάνω στην μπάλα επίσης θα προκαλούσε σύγχυση εάν συνέβαινε με τον Jr να κοιτά την κάμερα. Η όψη από τα πλάγια καθιστά την πληροφορία ξεκάθαρη.

3.3.2.5 Follow through and overlapping action

Όπως η Αναμονή είναι η προετοιμασία μιας δράσης, η Follow through είναι η λήξη μιας δράσης. Οι δράσεις σπάνια σταματούν ξαφνικά και απότομα αλλά διατηρούνται κατά ένα ποσοστό μετά το σημείο τερματισμού τους.

Προσαρτήματα ή τα χαλαρά μέρη ενός χαρακτήρα ή ενός αντικειμένου θα κινηθούν με μια πιο αργή ταχύτητα και θα "ακολουθήσουν" πίσω από το κύριο μέρος της φιγούρας. Έπειτα καθώς το κύριο μέρος της φιγούρας επιβραδύνει σε στάση, αυτά τα προσαρτήματα θα συνεχίσουν να κινούνται και θα τους πάρει περισσότερο χρόνο να τερματίσουν την κίνηση τους. Όπως με το squash and stretch, η μάζα του

⁶⁹ Thomas, Frank and Johnston, Ollie, Disney Animation-- The Illusion of Life, 1981

αντικείμενου παρουσιάζεται με τον τρόπο που το αντικείμενο επιβραδύνει. Ο βαθμός ακολουθίας των προσαρτημάτων και ο χρόνος που παίρνει για τον τερματισμό είναι άμεσα ανάλογος προς το βάρος τους. Όσο βαρύτερο είναι τα αντικείμενα τόσο μακρύτερα τραβάει τα μέρη του και τόσο περισσότερο παίρνει σε αυτά να φτάσουν σε τερματισμό. Αντιθέτως, εάν είναι ελαφρύτερο, θα σύρει λιγότερο τα μέρη του και αυτά θα σταματήσουν γρηγορότερα.

Η επικάλυψη είναι κρίσιμη για την ανάπτυξη των κύριων ιδεών της ιστορίας. Μια δράση δεν πρέπει ποτέ να σταματά ολοκληρωτικά προτού αρχίσει μια άλλη δράση, και η δεύτερη δράση πρέπει να επικαλύπτει την πρώτη. Η επικάλυψη διατηρεί μια συνεχή ροή και μια συνοχή μεταξύ ολοκληρωμένων εκφράσεων ενεργειών.

3.3.2.6 Straight Ahead Action and Pose-to-Pose Action

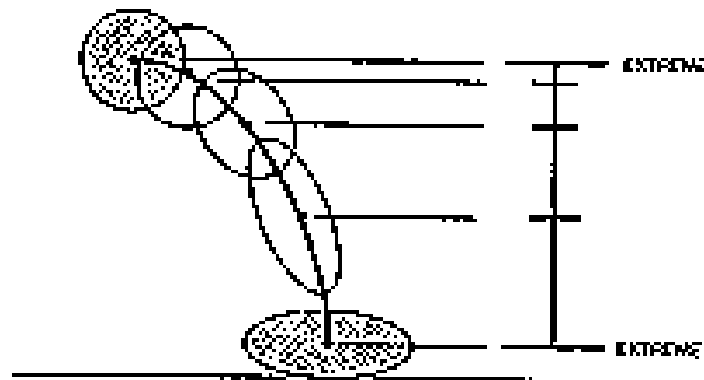
Υπάρχουν δύο βασικές μέθοδοι για τη δημιουργία animation. Το **Straight Ahead animation** είναι αυτό στο οποίο ο animator σχεδιάζει ή θέτει αντικείμενα- σχέδια καρέ καρέ σε διαδοχική σειρά μέχρι να ολοκληρωθεί η ακολουθία. Η δεύτερη διαδικασία είναι το **Pose-to-Pose animation**, το οποίο δημιουργείται με τον σχεδιασμό ή το στήσιμο εικόνων (στάσεις-πόζες) κλειδιά και έπειτα με τον σχεδιασμό και το στήσιμο των ενδιάμεσων εικόνων. Αυτή είναι η βασική προσέγγιση "καρέ-κλειδιά" (Key frame animation) στη διαδικασία του animation. Εδώ ουσιαστικά γίνεται καθορισμός των στάσεων κλειδιά και έπειτα η ενδιάμεση κίνηση δημιουργείται από αυτά. Αυτή η προσέγγιση είναι σημαντική όταν συγκεκριμένος συγχρονισμός ή δράση πρέπει να συμβεί σε συγκεκριμένα σημεία. Βασική διαφορά ανάμεσα στις δύο διαδικασίες είναι ότι στο Key frame animation υπάρχει ακριβές πλάνο και γνώση τι συμβαίνει σε κάθε χρονική στιγμή, ενώ στο Straight Ahead animation δεν υπάρχει η σιγουριά στο πως θα εξελιχθούν τα πράγματα μέχρι να τελειώσει η διαδικασία. Κάποιοι animators συνηθίζεται να δημιουργούν ένα υβρίδιο αυτών των δύο διαδικασιών, σχεδιάζοντας τις βασικές πόζες και έπειτα δημιουργώντας τα ενδιάμεσα σε ευθεία γραμμή.

3.3.2.7 Slow In and Out

Πρόκειται για μια διαδικασία κατά την οποία το αντικείμενο σταδιακά επιταχύνεται ή έρχεται σε ανάπαυση από μια στάση. Ένα αντικείμενο ή μέλος σώματος μπορεί να επιβραδύνει καθώς πλησιάζει μια στάση (slow in) ή σταδιακά να αρχίσει να κινείται από την ανάπαυση. Για παράδειγμα, μια μπάλα που αναπηδά τείνει να έχει αρκετό Slow In and Out όταν βρίσκεται στην αρχή της αναπήδησης. Καθώς ανεβαίνει το

αντικείμενο, η βαρύτητα το επηρεάζει και επιβραδύνεται. Έπειτα αρχίζει την προς τα κάτω κίνηση όλο και πιο ραγδαία, μέχρι να ακουμπήσει το έδαφος. Αυτό δεν σημαίνει αργή κίνηση αλλά ότι τα ενδιάμεσα καρέ κλειδιά προσεγγίζουν το ακραίο τους σημείο.

Έχει να κάνει με το διάστημα μεταξύ των ενδιάμεσων σχεδίων μεταξύ των ακραίων σημείων (ακραίες πόζες). Ουσιαστικά αναφέρεται στον χρόνο ή συγχρονισμό των ενδιάμεσων καρέ. Ο animator υποδεικνύει την τοποθέτηση των ενδιάμεσων καρέ με ένα χρονοδιάγραμμα στο πλάι ενός σχεδίου. Αυτό δείχνει πως πρέπει να γίνει το Timing και που πρέπει να τοποθετηθούν τα ενδιάμεσα σχέδια.

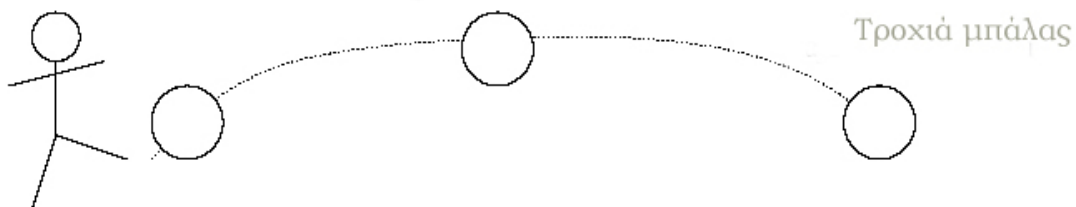


Εικόνα 7 : Διάγραμμα χρόνου για την αναπήδηση σφαίρας.

3.3.2.8 Τόξα

Το οπτικό μονοπάτι από το ένα ακραίο καρέ στο άλλο περιγράφεται σαν τόξα. Τα τόξα στη φύση είναι οι πιο «οικονομικές» διαδρομές μέσω των οποίων μια φόρμα μπορεί να κινηθεί από μια στάση σε μια άλλη. Τα τόξα χρησιμοποιούνται στο animation και το καθιστούν πιο μαλακό και λιγότερο άκαμπτο από μια ευθεία γραμμή για το μονοπάτι της δράσης.⁷⁰ Στη διαδικασία του animation, προτιμώνται τα καμπύλα μονοπάτια από τα γραμμικά στην κίνηση. Στην φύση, όλες οι δράσεις κινούνται σε τόξα. Είναι σπάνιο ένας Χαρακτήρας να κινείται σε απόλυτα ευθεία γραμμή.

Απλό παράδειγμα: (κτύπημα μιας μπάλας)



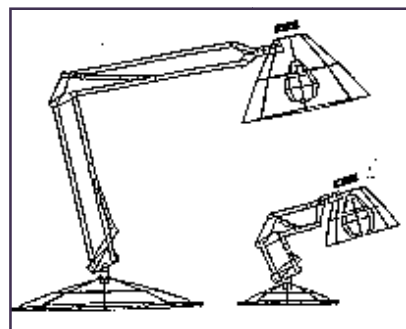
3.3.2.9 Τονισμός

Η αρχή της Υπερβολής χρησιμοποιείται για την έμφαση, τον τονισμό και την ανάδειξη μιας δράσης. Η καρικατούρα είναι μια μορφή υπερβολής στην απόδοση μιας φόρμας ή ενός χαρακτήρα. Το κλειδί εδώ είναι μια κίνηση, μια φράση, ένα συναίσθημα να γίνει πιο ακραίο ώστε να είναι πιο ρεαλιστικό, διασκεδαστικό, προφανές και οξυμμένο το αποτέλεσμα. Μια σκηνή αποτελείται από ποικίλα στοιχεία: τα σχέδια, τα σχήματα των αντικειμένων, την δράση, το συναίσθημα, το χρώμα, τον ήχο. Η Υπερβολή μπορεί να λειτουργήσει με οποιοδήποτε στοιχείο.

⁷⁰ ACM Computer Graphics, Volume 21, Number 4, July 1987- PRINCIPLES OF TRADITIONAL ANIMATION APPLIED TO 3D COMPUTER ANIMATION

Παράδειγμα : Luxo Jr

Στο Luxo Jr κάποια από τα στοιχεία της σκηνής φαίνονται φυσιολογικά και κάποια υπερβολικά. Ο σχεδιασμός των φωτιστικών βασίζεται στην αληθινή λάμπα Luxo, αλλά συγκεκριμένα μέρη έχουν τονιστεί, όπως οι αναλογίες ώστε να δοθεί η αίσθηση του Πατέρα-παιδιού. Κάθε κίνηση στην ταινία Luxo Jr υπακούει στους νόμους της φυσικής, όμως είναι σχεδιασμένη και τονισμένη με Υπερβολή. Όταν ο Jr χτυπά τη σφαίρα, πραγματικά αυτή αναπηδά. Όταν ανεβαίνει επάνω της, η κίνηση του σώματος του είναι υπερβολική για να δώσει το συναίσθημα του ρεαλιστικού βάρους στη βάση του. Όταν προσγειώνεται μετά από μια αναπήδηση, ο αντίκτυπος παρουσιάζεται σαν υπερβολή στις κινήσεις του σώματος του. Όσον αφορά τους ήχους λαμπτήρων, αυτοί καταγράφηκαν από έναν πραγματικό λαμπτήρα Luxo και κατόπιν οι υπερβάλλοντες ήχοι προστέθηκαν για να τονίσουν ορισμένες ενέργειες.



Εικόνα 8 : Αναλογίες κλίμακας του σχεδιασμού του Πατέρα, αποτέλεσαν τις αναλογίες του Luxo Jr.

3.3.2.10 Δευτερεύουσα δράση

Μια δευτερεύουσα δράση είναι μια δράση η οποία προκύπτει άμεσα από μια άλλη. Αυτές οι δράσεις δημιουργούν ενδιαφέρον και ρεαλισμό στο animation. Η δευτερεύουσα δράση είναι πάντα συνδεδεμένη στην κύρια δράση. Μια έκφραση προσώπου μπορεί να είναι δευτερεύουσα και συνδεδεμένη σε μια κύρια κίνηση του σώματος.

3.3.2.11 Appeal

Ως Appeal ορίζεται οτιδήποτε ένα άτομο αρέσκεται να βλέπει. Αυτό μπορεί να σημαίνει προσόν γοητείας, σχεδίου, απλότητας, επικοινωνίας ή μαγνητισμού. Η γοητεία μπορεί να επιτευχθεί με τη σωστή χρησιμοποίηση άλλων αρχών όπως η υπερβολή σε ένα σχέδιο, αποφεύγοντας την συμμετρία, χρησιμοποιώντας επικαλύπτουσα δράση κ.α. Το μάτι κινείται γύρω από τα σχήματα ή αντικείμενα που είναι ελκυστικά. Ένα αδύναμο και αδέξιο σχέδιο στερείται γοητείας. Όπως ο ηθοποιός σε ταινίες μυθοπλασίας έχει χάρισμα, ο εμπυχωμένος Χαρακτήρας έχει γοητεία (appeal).⁷¹

⁷¹ Thomas, Frank and Johnston, Ollie, Disney Animation-- The Illusion of Life

Στο Luxo Jr η γοητεία στον σχεδιασμό επιτεύχθηκε με διαφορετικούς τρόπους. Στο σχεδιασμό Χαρακτήρων, η γοητεία στην αίσθηση του μωρού φωτιστικού και του πατέρα επιτεύχθηκε με την χρησιμοποίηση Υπερβολής αναλογιών, ο λαμπτήρας είναι στο ίδιο μέγεθος και στους δυο αλλά η σκιά είναι μικρότερη στον Jr. Τα ελατήρια και οι μεταλλικές ράβδοι είναι της ίδιας διαμέτρου αλλά στον Jr κοντύτερες.

Στη δημιουργία μιας γοητευτικής πόζας για έναν χαρακτήρα, κάτι που πρέπει να αποφεύγεται αναφέρεται ως "δίδυμα", όπου δυο χέρια, πόδια βρίσκονται στην ίδια στάση, κάνοντας την ίδια κίνηση. Κάθε στοιχείο του σώματος πρέπει να ποικίλει κατά μια έννοια από το αντίστοιχο του, ώστε ο Χαρακτήρας να φαίνεται φυσικός και Γοητευτικός.

3.3.2.12 Προσωπικότητα

Η Προσωπικότητα δεν είναι βασική αρχή του παραδοσιακού animation αλλά αναφέρεται στην σωστή εφαρμογή των άλλων αρχών. Η ιδέα είναι ότι ουσιαστικά το εμψυχωμένο πλάσμα πραγματικά έρχεται στη ζωή και εισβάλλει στον αληθινό Χαρακτήρα του ρόλου. Είναι σημαντικό η προσωπικότητα των Χαρακτήρων να είναι ευδιάκριτη και οικεία ταυτόχρονα στον θεατή. Η προσωπικότητα συναντάται στο animation Χαρακτήρων (character animation), όπου όλες οι κινήσεις, δράσεις του χαρακτήρα, είναι αποτέλεσμα των διαδικασιών σκέψης του. Ένας Χαρακτήρας δεν θα έκανε την ίδια πράξη με τον ίδιο τρόπο, σε δύο διαφορετικές συναισθηματικές καταστάσεις.

Ένα παράδειγμα είναι αυτό του *Luxo Jr.* και πιο συγκεκριμένα είναι η δράση του Jr όταν πηδά. Όταν κυνηγά τη μπάλα, είναι πολύ συγκινημένος, ευτυχής, και όλες οι σκέψεις του βρίσκονται στη σφαίρα. Οι αναπηδήσεις του είναι γρήγορες, το κεφάλι του ακολουθεί την κίνηση της σφαίρας στον αέρα, δεν πέφτει στο έδαφος, επειδή δεν μπορεί να περιμένει να φτάσει στη σφαίρα. Αφότου πιάνει τη σφαίρα, οι αναπηδήσεις του αλλάζουν δραστικά, απεικονίζοντας την θλίψη του, ότι το αντικείμενο των σκέψεων και της ενέργειάς του αυτή τη στιγμή είναι νεκρό. Καθώς απομακρύνεται, κάθε αναπήδηση είναι πιο αργή με το κεφάλι γεμμένο προς το έδαφος. Αρχικά είχε μια κατεύθυνση και έναν σκοπό στις κινήσεις του. Έπειτα παρουσιάζεται κλειστός αναπηδώντας στο πουθενά. Επίσης στο *Luxo Jr* ο μπαμπάς και ο Jr κτυπούν τη σφαίρα με τα κεφάλια τους. Ο μπαμπάς, που είναι μεγαλύτερος κλίνει προς τη σφαίρα και χρησιμοποιεί μόνο το κάλυμμα του για να την κινήσει. Ο Jr, εντούτοις, που είναι μικρότερος και γεμάτος ενθουσιασμό και ενέργεια, χτυπά ηχηρά την σφαίρα, ρίχνοντας ολόκληρο το σώμα του για να κινήσει την μπάλα. Στον καθορισμό του χαρακτήρα, είναι σημαντικά η ευδιάκριτη προσωπικότητα και η ύπαρξη οικείων χαρακτηριστικών για τον θεατή. Εάν οι ενέργειες ενός χαρακτήρα γίνουν πιστευτές τότε το ακροατήριο θα μπορεί να ταυτιστεί ή να σχετιστεί με τον χαρακτήρα, και αυτός θα γίνει πιστευτός στους θεατές.

3.3.3 Χρησιμοποίηση Ζωντανής Δράσης στον Σχεδιασμό Ανθρώπων και Ζώων

Ο όρος ζωντανή δράση αναφέρεται στην κινηματογράφηση ηθοποιών (ή ζώων) οι οποίοι ερμηνεύουν έργα, υποδύονται Χαρακτήρες και εκτελούν συγκεκριμένες σκηνές που είναι σχεδιασμένες για κινούμενους χαρακτήρες. Αυτή η διαδικασία συμβαίνει προτού αρχίσει το animation.

Η ζωντανή δράση χρησιμοποιήθηκε από τα Walt Disney studios, ώστε οι animators να διδαχθούν από αυτή και να εμπνευστούν νέες ιδέες. Στις αρχές του 1930 η σχεδίαση γινόταν ακριβώς από το ζωντανό μοντέλο που καταγραφόταν. Αργότερα, αναζητήθηκε νέος τρόπος εκμάθησης και εργασίας πάνω στην κίνηση της φόρμας εφόσον υπήρξε ανάγκη για περίπλοκες κινήσεις και πειστικές δράσεις. Μέσω της κινηματογράφησης ζωντανών ηθοποιών, καταγράφηκαν, αναλύθηκαν και μελετήθηκαν βασικά στοιχεία που αφορούν την κίνηση ανθρώπων και ζώων και ποικίλα και ετερόκλητα χαρακτηριστικά που σκιαγραφούν έναν Χαρακτήρα.

Η δράση των ηθοποιών, σε αυτή τη διαδικασία, χρησιμεύει ουσιαστικά ως πηγή που δίνει μια γενική ιδέα Χαρακτήρα η οποία έχει τη δυνατότητα να αποδοθεί σε καρικατούρα. Τα μοντέλα μελετούνταν πλάνο-πλάνο ώστε να αποκαλύψουν τις περίπλοκες μορφές μιας ζωντανής φόρμας κατά την διάρκεια μιας δράσης. Η ανθρώπινη μορφή παρουσίασε τεράστια δραστηριότητα με πλούσια στοιχεία ζωής να αποκαλύπτονται στην κάμερα. Με αυτό τον τρόπο οι animators υποβοηθούνταν στην διαδικασία της δημιουργίας Χαρακτήρων και της εμπύκωσης τους. Η διαδικασία είχε ως εξής :

1. Σχεδίαση της φιγούρας ακριβώς μέσω των ίδιων κινήσεων από τις οποίες πέρασε ο ηθοποιός, με τον ίδιο συγχρονισμό και την ίδια σκηνική παρουσία
2. Διαμόρφωση της φιγούρας σύμφωνα με τα ικανά προς εμπύκωση σχήματα, τα οποία απαιτούσαν διαφορετικότητα στις αναλογίες.
3. Επιλογή μόνο απαραίτητων στοιχείων
4. Ενδυνάμωση κυριάρχων δράσεων
5. Εξάλειψη οτιδήποτε περιττού ή πλεονασμού

Με αυτό τον τρόπο γίνονταν έλεγχος της οργάνωσης της εργασίας και του Staging, προτού λάβει χώρα η διαδικασία της εμπύκωσης. Η χρησιμοποίηση κωμικών ηθοποιών, με επινοητικότητα και δημιουργικότητα όπως και θεατρική εμπειρία, συνέβαλαν σημαντικά στην μελέτη, ανάλυση και τελικά δημιουργία πειστικών κινήσεων και αληθινών cartoon χαρακτήρων.

Οτιδήποτε κρινόταν χρήσιμο και ενδιαφέρον, φωτογραφιζόταν, αναλυόταν και μελετούνταν εξονυχιστικά, από το κτίσιμο Χαρακτήρων μέχρι οτιδήποτε πρόσθετε κάτι στη φυσική δράση και απόδοση και έδινε νέα διάσταση στην κίνηση. Η επιλογή του κατάλληλου ηθοποιού ήταν κρίσιμος παράγοντας, εφόσον θα επηρέαζε σημαντικά την προσωπικότητα του Χαρακτήρα. Η πειστικότητα και αληθοφάνεια στους χαρακτήρες, που δημιουργούνταν από την ζωντανής δράσης κινηματογράφηση, κρίθηκε σημαντική. Ουσιαστικά, για να χαρακτηριστεί ένας χαρακτήρας πειστικός και ενδιαφέρον, απαιτείται τεράστια δημιουργική προσπάθεια. Συγκεκριμένα, στην Walt Disney, θεωρήθηκε σοφό να σχεδιάζεται ένα ανθρώπινος χαρακτήρας με όση περισσότερη καρικατούρα επιτρέπεται.

Η ζωντανή δράση συνέβαλλε επίσης στις κινήσεις χορογραφίας, ή κινήσεις δύο ανθρώπων σε συνδυασμό όταν βρίσκονται στον ίδιο χώρο και ακόμη στην προοπτική της σκηνής και στη σκηνή όταν πολλαπλοί χαρακτήρες βρίσκονται σε προοπτική. Η ίδια στρατηγική εφαρμόζεται και σε άψυχα αντικείμενα τα οποία μπορεί να βρίσκονται στη σκηνή.

3.3.4 Ζώα

Η μαγεία της Ντίσνεϋ βασίζεται στον Ανθρωπομορφισμό.⁷² Ένα ζώο στον κινηματογράφο της εμπύκωσης, εκτός από τις φυσικές ιδιότητες του ως ζώο, μπορεί να αποδοθεί και με ανθρώπινα γνωρίσματα. Δεν χρειάζεται περιορισμός ως προς τις κινήσεις του Χαρακτήρα, λόγω των περιορισμών του σώματος. Ο χαρακτήρας μπορεί να λειτουργήσει μέσω της έννοιας και της στρατηγικής του ανθρωπομορφισμού. Ο φυσικός σχεδιασμός του ζώου ή η ρεαλιστική δράση σίγουρα προσθέτει πειστικότητα και ενδιαφέρον στο φιλμ, αλλά δεν είναι απαραίτητο στοιχείο για την αναδίπλωση της ιστορίας. Ο όρος αληθινό περιγράφει μόνο ότι το κοινό αποδέχεται ως αληθινό, αφού προφανώς ένα αληθινό ζώο δεν μπορεί να αποδώσει ερμηνεία ή να έχει συναίσθημα όπως οι animators επιθυμούν.

Κατά τον σχεδιασμό είναι σημαντικό ο καλλιτέχνης να ανατρέξει στην πηγή αυτού που προσπαθεί να δημιουργήσει για μελέτη και έπειτα μπορεί να κάνει χρήση αυτής της γνώσης που επιλέγει. Αρχικά όμως πρέπει να μελετήσει το αληθινό αντικείμενο. Η κατοχή του αντικειμένου μελέτης είναι σημαντική καθώς και η φωτογράφιση του

⁷² Platt 2000

και η αίσθηση του μέσω της αφήs. Το Walt Disney Studio μελέτησε εικόνες από σκελετούs σωμάτων, φιλμ ζωντανής δράσης-κίνησηs, μοναδικές συμπεριφορές ή δράσεις ζώων, τη διάθεση των ζώων, τον τρόπο σκέψης και λειτουργίας τους.

Εξέταση των μερών του σώματος των ζώων ξεχωριστά :

Αυτιά : σημαντικό μέρος της συμπεριφοράs κάθε ζώου.
Γούνα: Μπορεί να είναι το κλειδί της προσωπικότητας του ζώου και πολλές φορές μπορεί να δείξει πως ένας χαρακτήρας αισθάνεται. Το τραχύ τρίχωμα μπορεί να σημαίνει απεριποίητη, ευέξαπτη εμφάνιση, Το μαλακό τρίχωμα μπορεί να προσδώσει θηλυκότητα.
Ουρές: Δείχνουν πολλά από την διάθεση του ζώου.
Λαιμός: δίνει στοιχεία συμπεριφοράs, όπως π.χ. εντοπισμός ενός ξένου ή ετοιμότητα.

Στη μελέτη των ζώων συμπεριλαμβάνονται επίσης :

Σχέδια σκελετικής κατασκευής	Ρυθμικό περπάτημα
Συμπεριφορές ηθοποιίας	Σημαντικότητα βάρους στην κίνηση
Διαδοχικές σειρές δράσεων-κινήσεων	Τετράποδα
Ανάλυση δομής	Μοντέλα συμπεριφοράs
Ανατομία	

Οι θεμελιώδεις αρχές της Ντίσνεϋ που έχουν καταγραφεί παραπάνω, είναι αρχές οι οποίες φέρνουν φως μπρος στον τυχαίο σχεδιασμό της γραμμής μεταξύ φυσικών και ψυχολογικών ιδιοτήτων στο ανθρωπομορφικό animation. Πως όμως τελικά οι animators δημιουργούν τόσο φυσικά ανθρωπομορφικούς χαρακτήρες; Σύμφωνα με τον Serpell (2005), αυτό συμβαίνει λόγω της φυσικής ικανότητας της ανθρώπινης νόησηs. Όπως είναι γνωστό, άλλα ζώα στερούνται μια θεωρία της νόησηs ή την ικανότητα να αποδώσουν διανοητικές και ψυχολογικές καταστάσεις στους άλλους. Ο ίδιος αναφέρει ότι ο άνθρωπος έχει χαρακτηριστεί ως "φυσικός ψυχολόγος", με τη δύναμη που έχει να εξερευνά άλλα μυαλά, συναισθηματικές και ψυχικές εμπειρίες. Ο animator είναι αυτόs που χρησιμοποιεί το προνόμιο αυτήs της φυσικής ικανότητας.

Οι McGaw *et al* (2004) επισύρουν την προσοχή στην ιδέα ότι οι ηθοποιοί αναπτύσσουν ταυτοχρόνως τις εσωτερικές και εξωτερικές τεχνικές τους. Η εξωτερική τεχνική τους εξαρτάται από μια εκπαιδευμένη φωνή και ένα

εκπαιδευμένο σώμα, ώστε να επικοινωνήσουν με το κοινό. Η εσωτερική τεχνική τους επιτρέπει να χρησιμοποιήσουν την εμπειρία της ζωής τους και την ιστορική φαντασία τους ως μέσο εύρεσης και κατανόησης του υποκειμένου της συμπεριφοράς του χαρακτήρα τους. Για τους animators, η τεχνική τους κατάρτιση είναι η ικανότητα τους να εμπυκλώνουν, η ικανότητα να σχεδιάζουν ή να χρησιμοποιούν προγράμματα υπολογιστών ώστε να επικοινωνήσουν τις ιδέες τους.

Η εσωτερική τεχνική των animators, ομοίως και των ηθοποιών, απαιτεί την χρησιμοποίηση εμπειριών της ζωής και ιστορική φαντασία ώστε να μπουν οι ίδιοι στα παπούτσια του Χαρακτήρα που σχεδιάζουν, εμπυκλώνουν, υποδύονται. Όσον αφορά στο animation μέσω υπολογιστή, η κυριαρχία στον υπολογιστή δεν σημαίνει ειδικότητα και κυριαρχία στο animation. Όλοι οι καλλιτέχνες δεν είναι animators και όλοι όσοι μπορούν να ζωγραφίσουν δεν μπορούν απαραίτητα και να εμπυκώσουν. Οι animators πρέπει να εστιάσουν στην ανάπτυξη και των δύο μερών του εαυτού τους, στην προσπάθεια κυριαρχίας σε τεχνικές όπως ο ανθρωπομορφισμός στα κινούμενα σχέδια.⁷³

3.3.5 Εκφράσεις

Στην διαδικασία οπτικοποίησης των Χαρακτήρων της Disney περιλαμβάνεται και η εμπύκωση των εκφράσεων τους, καθώς η προσωπικότητα τους μπορεί να γίνει αντιληπτή και να κατανοηθεί μέσω αυτών. Ένα παράδειγμα που πιστοποιεί την ανάδειξη της προσωπικότητας μέσω της έκφρασης είναι τα πορτρέτα καλλιτεχνών.

Στο πρώτο πορτρέτο τα εκφραστικά μάτια του νέου καλλιτέχνη προσδίδουν βαθιά σκέψη στον Χαρακτήρα του. Στο δεύτερο πορτρέτο το βλέμμα του ώριμου καλλιτέχνη, προσδίδει προκλητικότητα, ανυπακοή και πείσμα στον Χαρακτήρα του. Τέλος, διαφαίνεται το επικριτικό βλέμμα της γνώσης στο πορτρέτο του ηλικιωμένου καλλιτέχνη.

Η ολοένα πειστικότερη οπτική απόδοση εκφράσεων των χαρακτήρων στη Disney, είχε ως αποτέλεσμα την αίσθηση αυτών των Χαρακτήρων ως ζωντανές, αληθινές προσωπικότητες, από την πλευρά των θεατών. Ουσιαστικά, οι εναλλαγές των εκφράσεων σηματοδοτούσαν αυτόματα αλλαγές της σκέψης. Μέσω μιας αλλαγής της έκφρασης προβάλλεται η διαδικασία της σκέψης του Χαρακτήρα.⁷⁴ Συνεπώς, η σχεδίαση και δημιουργία εκφράσεων των Χαρακτήρων έγινε η πιο εύχρηστη

⁷³ The Use of Anthropomorphism in the Animation of Animals What all animators should know Nikki Atkinson

⁷⁴ Thomas, Frank and Johnston, Ollie, Disney Animation-- The Illusion of Life, σελ 442

μέθοδος για τον animator ώστε να προβάλλει οπτικά σκέψεις και συναισθήματα του Χαρακτήρα.

Για την επίτευξη εκφράσεων του προσώπου (σχήμα ματιών, βλεφαρισμός, πρόσωπο) από τα στούντιο της Disney αναλύθηκαν και μελετήθηκαν φωτογραφίες πραγματικών ματιών, διαδικασία η οποία αποκάλυψε κάτι το προφανές, ότι το μάτι αλλάζει σχήμα. Η στατικότητα του ματιού, καθιστά τον Χαρακτήρα σταθερό και αμετάβλητο και του στερεί τη φυσικότητα και αληθοφάνεια.

Το μάτι ουσιαστικά για την Disney είναι μια τρισδιάστατη μπάλα τυλιγμένη με τα βλέφαρα, τα οποία αποκαλύπτουν μόνο ένα μικρό μέρος της επιφάνειας του. Οι δυνάμεις που ενεργούν στο μάτι (πάνω-κάτω βλέφαρο, μάγουλο, φρύδι) μπορούν να αλλάξουν δραστικά το σχήμα του, να του προκαλέσουν διαφορετική έκφραση και να του αποδώσουν οπτικά διαφορετικά χαρακτηριστικά διάθεσης, σκέψης, συναισθήματος και προσωπικότητας. Τα μάτια των cartoon της Disney εκδηλώνουν Squash and Stretch από τις ίδιες δυνάμεις όπως τα αληθινά. Η κόρη του ματιού επίσης έχει τεράστια αξία λόγω της κατεύθυνσης που μπορεί να πάρει. Η αλλαγή της κατεύθυνσης αποδίδει και διαφορετικά χαρακτηριστικά στην έκφραση (ιδιαίτερο πρόβλημα ήταν ο αρχικός σχεδιασμός του Mickey, όπου τα μάτια του αποτελούνταν μόνο από δύο μαύρους κύκλους- οι κόρες ήταν αντιληπτές σαν ολόκληρο το μάτι- και οποιαδήποτε αλλαγή κατεύθυνσης της φόρμας δεν μπορούσε να ακολουθηθεί στο μάτι με αποτέλεσμα την σχεδίαση του μόνο από μπροστά.)

Ο βλεφαρισμός του ματιού έδωσε στους κινούμενους Χαρακτήρες την αίσθηση της διατήρησης της ζωντανίας και της συνέχειας στη ροή σκέψης των Χαρακτήρων. Στο πρόσωπο, σημαντική είναι η μελέτη και ανάλυση των σχέσεων των μερών του. Το ανθρώπινο πρόσωπο φανερώνει μια δυνατή σχέση ανάμεσα στα μάτια, στα σχήματα από τα μάγουλα και τα σχήματα του στόματος, σε κάθε έκφραση. Ο animator συνεπώς κατά την διαδικασία οπτικοποίησης αυτών των εκφράσεων εργάζεται με τις φόρμες και τα σχήματα και όχι με τις γραμμές. Οι αλλαγές στις σχέσεις των μερών του προσώπου και οι συνέπειες αυτών προσδίνουν διαφορετικότητα στο οπτικό στυλ και ζωή στο πρόσωπο του Χαρακτήρα.

Οι εκφράσεις διαλόγου ήταν πρόκληση για τους animators της Ντίσνεϊ. Αρχικά αφιερώθηκε ένα μικρό ποσοστό ηθοποιίας σε αυτές και περιστασιακά χρησιμοποιήθηκε παντομίμα αλλά αργότερα το τραγούδι πήρε τη θέση αυτών των λύσεων. Τελικά η απόδοση της δράσης σε όρους φράσεων του διαλόγου ήταν η καλύτερη στρατηγική για την αποδοτικότερη εκφραστικότητα των Χαρακτήρων και οπτικοποίηση του διαλόγου τους (ως μέρος της προσωπικότητας τους).

Η ανάλυση και μελέτη των εκφράσεων τελικά οδήγησε στην εστίαση της προσοχής του animator ως προς τη σχέση μεταξύ συμπεριφοράς, χειρονομίας και έκφρασης, η οποία καταλήγει σε μια νέα μορφή πειστικότητας στο animation.

3.3.6 Συναισθήματα

Στη Ντίσνεϋ ήταν φανερό ότι τα συναισθήματα των Χαρακτήρων θα γινόντουσαν η καρδιά και η ψυχή της εταιρίας. Η απεικόνιση αυτών των συναισθημάτων και η οπτικοποίηση Χαρακτήρων ώστε να βιώνουν αυτά τα συναισθήματα ήταν ζωτικής σημασίας για την Ντίσνεϋ. Το συναισθηματικό περιεχόμενο αρχικά επικοινωνούνταν μέσω των αλλαγών στις εκφράσεις, οι οποίες αποκάλυπταν διαδικασία σκέψης. Η ηθοποιία, ο συγχρονισμός των κινήσεων με τα στοιχεία που απέδιδαν το συναίσθημα (π.χ δάκρυα), καθώς και η σκηνική παρουσία του Χαρακτήρα προσθέτανε στο οπτικό αποτέλεσμα την αίσθηση που απαιτούνταν.

Για την οπτικοποίηση συναισθήματος η διαδικασία της Ντίσνεϋ ήταν η εξής:

1. Καθορισμός συναισθηματικής κατάστασης του Χαρακτήρα
2. Η διαδικασία της σκέψης υποδηλώνει την ύπαρξη συναισθήματος (μπορεί να αποδοθεί είτε με απλό σκίτσο ή απλή κίνηση, είτε μπορεί να απαιτηθούν εκφράσεις, κινήσεις σώματος ή πλήρης δράση).
3. Η εστίαση της κάμερας μπορεί να τονίσει το συναίσθημα.
4. Ερωτήσεις (τι κάνω, τι θέλω να δείξω, πως θέλω να αντιδράσει ο θεατής) βοηθούν στον καθορισμό του οπτικού αποτελέσματος του συναισθήματος.
5. Χρήση του Χρόνου: α) καθιερώνει το συναίσθημα του Χαρακτήρα β) το αποδίδει στον θεατή γ) αφήνει να διαφανεί η συναισθηματική κατάσταση.

3.3.7 Άψυχοι Χαρακτήρες

Οι άψυχοι χαρακτήρες στην Walt Disney αποδείχτηκαν διάσημοι μέσα στα χρόνια. Η εμπύκωση ουσιαστικά άψυχων αντικειμένων (τραίνα, κεριά, κούπες, σκούπες) και η απόδοση Χαρακτηριστικών προσωπικότητας σε αυτά, είχε ως αποτέλεσμα την δημιουργία άψυχων Χαρακτήρων με προσωπικότητα. Η προσωπικότητα αυτών των αντικειμένων- Χαρακτήρων πρόκυπτε από την Φυσική τους Λειτουργία (σχήμα, φόρμα, μορφή, δομή) καθώς και από τα λειτουργικά τους χαρακτηριστικά (μηχανισμός, τρόπος λειτουργίας).

Εκτός από το θέμα της προσωπικότητας σε αυτούς τους Χαρακτήρες υπάρχει ακόμη ένας σημαντικός παράγοντας, ο οποίος αφορά την συνολική ιδέα που κτιζόταν πάνω στις σχέσεις του Χαρακτήρα η οποία μπορούσε να εμπυχωθεί.

Για παράδειγμα, Στην ταινία Mickey's Choo-Choo, το τραίνο με την ανθρώπινη μηχανή η οποία έφερε προσωπικότητα, έφτασε σε κάποιο σημείο που αντιμετώπισε πρόβλημα με την πορεία του. Ο Mickey, ο μηχανικός, προσπάθησε σε αυτό το σημείο να το σπρώξει σε κίνηση. Στη συνέχεια τα έμβολα παρουσιάζουν ζωή μέσω της διαδικασίας της εμπύκωσης και εμφανίζουν χέρια τα οποία τεντώνουν και αγγίζουν τις ράγες όπως ακριβώς θα έπιανε ένας άνθρωπος δύο σκοινιά ώστε να τις φέρουν στο σωστό σημείο. Ουσιαστικά, Ο Mickey εμφανίζει ξεκάθαρη συμπεριφορά (προσπάθεια) και η μηχανή προσέφερε κάθε ευκαιρία για φαντασία στον animator.

3.4 Μορφές σύνδεσης με την αφήγηση

Δήλωση προβλήματος

Όλα τα αφηγήματα περιγράφουν πώς μια ορισμένη παρούσα κατάσταση στον κόσμο της ιστορίας μετασχηματίζεται σε κάποια προκύπτουσα κατάσταση. Ένα γεγονός οδηγεί σε ένα άλλο γεγονός και αυτό επαναλαμβάνεται έως ότου επιτευχθεί η αναπόφευκτη λύση. Η αιτιότητα των γεγονότων είναι μια σταθερή ιδιότητα των αφηγημάτων που εξασφαλίζει το ολοκληρωμένο και συνεχές αντικείμενο⁷⁵. Εντούτοις, ακόμα κι αν ένα αφήγημα είναι πλήρες και συνεχές, μερικά αφηγήματα θεωρούνται "ιστορίες" ενώ άλλα όχι.

Τα αφηγήματα που θεωρείται ότι "λένε μια ιστορία" είναι αυτά τα οποία έχουν κάποια ιδιότητα που τα καθιστά άξια και αξιόλογα να ειπωθούν - ενώ άλλα αφηγήματα όχι. Τα αφηγήματα που θεωρούνται άξια να ειπωθούν είναι εκείνα στα οποία τα γεγονότα του αφηγήματος είναι η σκόπιμη συνέπεια των πεποιθήσεων, των επιθυμιών, των σχεδίων, και των στόχων των χαρακτήρων της ιστορίας⁷⁶. Η αιτιότητα των γεγονότων και πρόθεση των χαρακτήρων που καθιστούν ορισμένες ιστορίες πιο συγκινητικές και ενδιαφέρουσες από άλλες δεν είναι αυθαίρετη. Γνωστικοί ψυχολόγοι έχουν καθορίσει ότι η ικανότητα του θεατή να κατανοεί ένα αφήγημα συσχετίζεται έντονα με την αιτιώδη δομή της ιστορίας⁷⁷ και την απόδοση προθέσεων στους χαρακτήρες που είναι συμμετέχοντες στα γεγονότα⁷⁸. Η κατανόηση της ιστορίας απαιτεί από το ακροατήριο (π.χ. αναγνώστης, ακροατής, θεατής) να αντιλαμβάνεται την αιτιώδη συνεκτικότητα των γεγονότων της ιστορίας και να συνάγει την πρόθεση και σκοπιμότητα των χαρακτήρων.

Σε αυτό το σημείο θα καθοριστούν δύο ιδιότητες της ιστορίας που πρέπει να αντιληφθεί ο θεατής ώστε να θεωρηθεί μια ιστορία επιτυχής.

75 Chatman, 1993

76 Herman, 2002

77 Trabasso & Sperry, 1985; van den Broek, 1988; Graesser, Lang, & Roberts, 1991

78 Graesser, Lang, & Roberts, 1991; Gerrig, 1993

Ιδιότητες επιτυχούς Ιστορίας

Συνοχή πλοκής είναι η αντίληψη ότι τα κύρια γεγονότα μιας ιστορίας είναι αιτιωδώς σχετικά με την έκβαση της ιστορίας.

Πειστικότητα χαρακτήρα είναι η αντίληψη ότι τα γεγονότα μιας ιστορίας είναι λογικά ωθούμενα και παρακινημένα από τις πεποιθήσεις, τις επιθυμίες, και τους στόχους των χαρακτήρων που συμμετέχουν στα γεγονότα.

Η **συνοχή πλοκής** είναι ο τρόπος με τον οποίο τα κύρια γεγονότα που απαρτίζουν την πλοκή μιας ιστορίας φαίνεται να διαμορφώνουν μια αλυσίδα που ολοκληρώνεται με την έκβαση της ιστορίας. Ένα συνεπές αφήγημα είναι αυτό στο οποίο ένα γεγονός προκύπτει από κάποιο άλλο⁷⁹. Η συνοχή πλοκής καθορίζει την έννοια της συνοχής προτείνοντας όχι μόνο ότι τα γεγονότα είναι αιτιωδώς σχετιζόμενα το ένα με το άλλο, αλλά ότι η αλυσίδα της αιτιότητας οδηγεί τελικά προς ικανοποίηση ενός στόχου. Η συνοχή πλοκής είναι ωθούμενη από κάποιο στόχο, αντικατοπτρίζοντας το γεγονός ότι ένα ακροατήριο αναμένει μια ιστορία να έχει κάποιο νόημα⁸⁰.

Όταν μια ιστορία έχει σημαντικά γεγονότα που δεν φαίνεται να είναι σχετικά με τον τρόπο που τελειώνει η ιστορία, η κατεύθυνση της πλοκής της ιστορίας δεν στρέφεται εντελώς στην έκβαση. Κατά συνέπεια, το ακροατήριο μπορεί να εξαγάγει ανακριβή συμπεράσματα για την κατεύθυνση της πλοκής και γενικά να έχει ένα χαμηλότερο επίπεδο κατανόησης της ιστορίας⁸¹.

Η **Πειστικότητα Χαρακτήρα** αναφέρεται στα πολυάριθμα στοιχεία που επιτρέπουν σε ένα χαρακτήρα να επιτύχει την "ψευδαίσθηση της ζωής".⁸² Δεν αναφέρεται σε έναν χαρακτήρα που είναι τίμιος ή αξιόπιστος, αλλά σε έναν χαρακτήρα που μας πείθει να ανακαλέσουμε τη δυσπιστία μας ως προς την πιθανότητα του να υπάρχει στον κόσμο της ιστορίας. Η Πειστικότητα Χαρακτήρα εξαρτάται μερικώς από την ιδιοσυγκρασία των φυσικών κινήσεων ενός χαρακτήρα και της εξωτερικής του εμφάνισης. Η φυσική εμφάνιση είναι πολύ σημαντική στα οπτικά μέσα όπως τα κινούμενα σχέδια⁸³. Εξίσου σημαντικός είναι ο τρόπος με τον οποίο οι εσωτερικές

79 Meehan, 1976; Lebowitz, 1985

80 Wilensky, 1982

81 Gerrig, 1993

82 Bates, 1994

83 Thomas & Johnson, 1981

ιδιότητες ενός χαρακτήρα, όπως η προσωπικότητα, το συναίσθημα, οι επιθυμίες, και οι προθέσεις, φανερώνονται μέσω των αποφάσεων που λαμβάνει ο χαρακτήρας και των συμπεριφορών που ο χαρακτήρας εκτελεί⁸⁴. Ο καθορισμός της πειστικότητας του χαρακτήρα δίνει έμφαση στην σκόπιμη φύση των χαρακτήρων. Η ωθούμενη από κάποιο στόχο συμπεριφορά είναι απαίτηση για την πειστικότητα.⁸⁵

Ο σκοπός της έρευνας που παρουσιάζεται σε αυτή την εργασία είναι η διερεύνηση μιας τεχνικής ανάπτυξης αφηγημάτων των οποίων οι ιστορίες διέπονται από πλοκή με συνοχή και Πειστικούς Χαρακτήρες και συγκεκριμένα πως η σχεδίαση του κύριου χαρακτήρα (πρωταγωνιστής) της ιστορίας επιδρά, σχετίζεται και βοηθά στην σχεδίαση της πλοκής.

Μοντέλο συνοχής στην πλοκή

Ο ορισμός της συνοχής πλοκής δηλώνει ότι μια ιστορία διέπεται από συνοχή εάν τα κύρια γεγονότα στην ιστορία φαίνεται να έχουν σημασία και να είναι σχετικά με την έκβαση της ιστορίας. Ένα γεγονός μπορεί να είναι σημαντικό και σχετικό με την έκβαση της ιστορίας είναι εάν είναι μέρος μιας αιτιώδους αλυσίδας γεγονότων που οδηγεί στην έκβαση της ιστορίας.⁸⁶ Μια αιτιώδης σχέση μεταξύ δύο γεγονότων υπάρχει σε μια ιστορία εάν ένα γεγονός είναι απαραίτητο ώστε κάποιο επόμενο να συμβεί. Η αναγκαιότητα εξετάζεται από το εξής επιχειρήμα: *Εάν όχι A τότε όχι B*. Δηλαδή ένα γεγονός A είναι απαραίτητο για να συμβεί το γεγονός B και εάν το A δεν είχε συμβεί δεν θα μπορούσε να είχε συμβεί και το B⁸⁷. Όταν περιγράφονται οι αιτιώδεις σχέσεις μεταξύ όλων των γεγονότων σε μια ιστορία, δημιουργείται ένα αιτιώδες δίκτυο.

⁸⁴ Thomas & Johnson, 1981; Bates, 1994; Loyall, 1997

⁸⁵ Charles, 2003

⁸⁶ Trabasso & Sperry, 1985

⁸⁷ Trabasso & Sperry, 1985

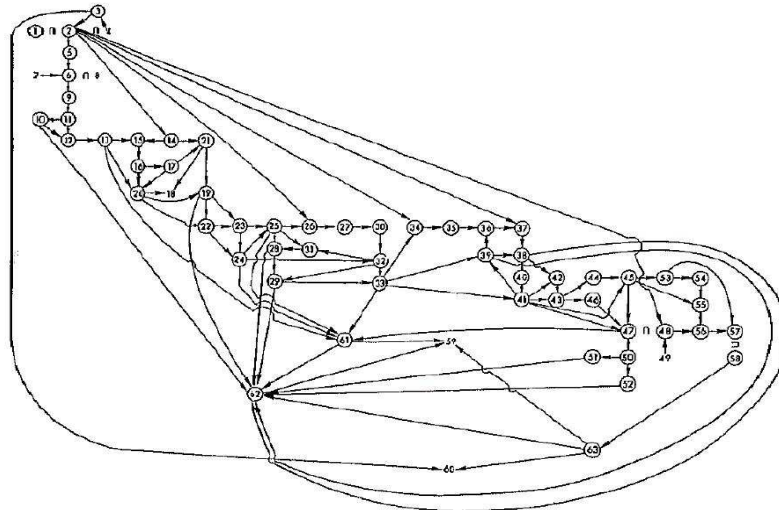


Figure 3.3. A causal network representation for a story.

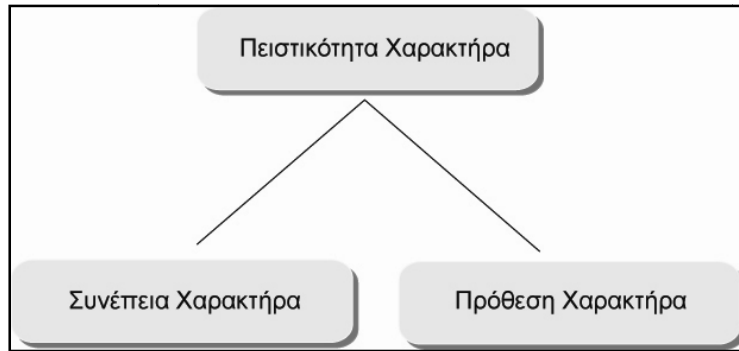
Διάγραμμα 4 : (Trabasso & Sperry, 1985) Αιτιώδες δίκτυο μιας ιστορίας.

Οι αριθμοί αντιστοιχούν στα γεγονότα της ιστορίας και τις κατευθυντικές συνδέσεις. Αντιπροσωπεύουν τις αιτιώδεις σχέσεις μεταξύ των γεγονότων. Οι κυκλωμένοι αριθμοί φανερώνουν τα γεγονότα που είναι μέρος μιας αιτιώδους αλυσίδας που ολοκληρώνεται με την έκβαση της ιστορίας. Μια αιτιώδης αλυσίδα είναι μια πορεία από ένα γεγονός σε ένα άλλο γεγονός ή στην έκβαση της ιστορίας στο αιτιώδες δίκτυο για μια ιστορία. Εάν κάθε κύριο γεγονός μιας ιστορίας είναι μέρος μιας αιτιώδους αλυσίδας που ολοκληρώνεται με την έκβαση της ιστορίας, τότε η ιστορία λέγεται ότι χαρακτηρίζεται από συνοχή.

Μοντέλο Πειστικότητας Χαρακτήρα

Μια ιστορία έχει πειστικότητα χαρακτήρα εάν οι ενέργειες των χαρακτήρων στην ιστορία εμφανίζονται να παρακινούνται από τα εσωτερικά χαρακτηριστικά τους γνώρισμα και τις επιθυμίες τους. Ο πειστικός χαρακτήρας καθορίζεται ως κάποιος του οποίου οι δράσεις είναι συνεπείς και σκόπιμες, όπως φαίνεται στο διάγραμμα 7.

Συνέπεια χαρακτήρα σημαίνει ότι οι ενέργειες που εκτελεί ένας χαρακτήρας είναι συνεπείς σχετικά με κάποιο Μοντέλο χαρακτηριστικών του Χαρακτήρα. Δεδομένου του χαρακτήρα και των Χαρακτηριστικών του, οι δράσεις που εκτελεί ο χαρακτήρας είναι μια άμεση και αισθητή εκδήλωση αυτών.




Διάγραμμα 5 : Συστατικά στοιχεία πειστικότητας Χαρακτήρα

Ένας συνεπής Χαρακτήρας δεν θα εκτελέσει οποιαδήποτε δράση που οδηγεί το ακροατήριο στο συμπέρασμα ότι ο χαρακτήρας έχει ένα εσωτερικό γνώρισμα που είναι αντίθετο με τα γνώρισμα που ο χαρακτήρας έχει καθοριστεί πραγματικά να έχει. Πρόθεση ή Κίνητρο χαρακτήρα σημαίνει ότι οι ενέργειες που εκτελεί ο χαρακτήρας παρακινούνται από μια επιθυμία να επιτευχθεί κάποιος στόχος. Δηλαδή οι ενέργειες χαρακτήρα δεν εκτελούνται χωρίς λόγο. Ο χαρακτήρας έχει συγκεκριμένες προθέσεις για να επιτύχει τους στόχους του και οι ενέργειες που εκτελεί στον κόσμο ιστορίας φαίνεται να οδηγούνται από αυτές τις προθέσεις.

Υπάρχει ένα τρίτο συστατικό του πειστικού χαρακτήρα: Η εμφάνιση.

Η εμφάνιση αναφέρεται στην φυσική περιγραφή ενός χαρακτήρα και στον τρόπο με τον οποίο ο χαρακτήρας κινείται. Η εμφάνιση ενός πειστικού χαρακτήρα αντιμετωπίζεται κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης-υλοποίησης της ιστορίας και η οποία έχει περιγραφεί παραπάνω μέσω μορφών ηθοποιίας και απεικόνισης της κίνησης των Χαρακτήρων της Ντίσνεϋ.



Σχολιασμός Επιλεγείσας
Στρατηγικής Σκηνοθεσίας

5 Σχολιασμός Επιλεγθείσας Στρατηγικής Σκηνοθεσίας

Σε αυτό το κεφάλαιο παρουσιάζεται η ανάπτυξη μιας μεθοδολογίας σχεδίασης Χαρακτήρα σε συνάρτηση με την αφήγηση και σύμφωνα πάντα με την έρευνα που έχει ήδη παρουσιαστεί στα προηγούμενα κεφάλαια. Ουσιαστικά, τίθενται σε πρακτική εφαρμογή, η θεωρία Χαρακτήρων, η θεωρία Αφήγησης και οι μορφές απεικόνισης, δημιουργώντας έτσι, μια στρατηγική Σχεδίασης.

Για την ανάπτυξη της μεθοδολογίας, κρίνεται αναγκαία η καταγραφή των σημείων κλειδιών της κάθε θεωρίας (Χαρακτήρας, Αφήγηση, Απεικόνιση). Εξετάζονται τα σημεία σύγκλισης τους και ο τρόπος με τον οποίο τελικά αλληλοεπηρεάζονται και ωθούν το ένα το άλλο προκειμένου να επιτευχθεί συνύπαρξη όλων αυτών και να δημιουργηθεί το «ενιαίο όλον» σε ένα έργο.

Τέλος, για την καλύτερη παρουσίαση και αξιολόγηση της μεθοδολογίας Σχεδίασης Χαρακτήρα, δημιουργείται ένας Χαρακτήρας Αφήγησης, μέσω του οποίου θα εξεταστεί ο τρόπος με τον οποίο η Σχεδίαση Χαρακτήρα συμβάλλει στην Σχεδίαση της πλοκής και ωθεί την Αφήγηση.

5.1 Εισαγωγή

Ένας «καλός» Χαρακτήρας είναι σε θέση τόσο να αναπτυχθεί σε μια ιστορία όσο και να αποτελέσει την κύρια πηγή της έμπνευσής της. Η ιστορία αποτελεί ίσως το δεσπόζον συστατικό στοιχείο σε ό,τι αφορά το animation, όμως δεν πρέπει να παραβλέπει κανείς το γεγονός ότι η Δημιουργία - Σχεδίαση σαγηνευτικών Χαρακτήρων (κινούμενων Χαρακτήρων) που αιχμαλωτίζουν τον θεατή είναι εξίσου σημαντική. Πρόκειται για παράγοντες που συμβάλουν σε μεγάλο ποσοστό στην επίτευξη ενός αποδοτικού και ολοκληρωμένου θεάματος. Γεννάται ωστόσο το ερώτημα... *Ποιο από τα δύο, χαρακτήρας - ιστορία, ο animator - καλλιτέχνης πρέπει να δημιουργήσει πρώτο;* Χαρακτήρας και Ιστορία παρουσιάζουν μια σχέση αλληλεξάρτησης. Είναι σε θέση να ενδυναμώσουν και ενισχύσουν το ένα το άλλο, αλλά και αντιστρόφως να προκαλέσουν αρνητικά αποτελέσματα. Κατά τη διαδικασία της προ-παραγωγής, αναπτύσσονται ταυτόχρονα. Η προ-παραγωγή στο πεδίο του animation ονομάζεται **Ανάπτυξη**. Οι Χαρακτήρες και η Ιστορία στο σημείο αυτό, αναπτύσσονται και αλλάζουν, εξελίσσονται από απλές ιδέες σε μια

πολύπλοκη, δομημένη, οπτική ιστορία. Η ανάπτυξη⁸⁸ είναι μια δημιουργική διαδικασία της οποίας το ταξίδι, όπως και ο προορισμός, είναι εξίσου σημαντικά (τι κάνω και πώς το κάνω). Το περιεχόμενο της Ιστορίας επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό την Προσωπικότητα του Χαρακτήρα όπως και την εμφάνιση του. Ομοίως και αυτά με τη σειρά τους, αφήνουν το δικό τους στίγμα στην ανάπτυξη της Ιστορίας. Όσο καλύτερα και πιο περιεκτικά μπορέσει κανείς να αποδώσει την οπτική πληροφορία κατά τη δόμηση της Προσωπικότητας και της Εμφάνισης του εκάστοτε χαρακτήρα, τόσο πιο πιθανή είναι η επίτευξη ενός ισχυρού σχεδιαστικά χαρακτήρα.

Αποτελεσματικός Σχεδιασμός Χαρακτήρα = απόδοση όσο το δυνατόν περισσότερης οπτικής πληροφορίας στο κτίσιμο της Προσωπικότητας και της Εμφάνισης του.

Οι λέξεις οδηγούν σε οπτική μετάφραση. Στο animation το ζήτημα είναι να δούμε κάτι προτού το ακούσουμε. Ο διάλογος πρέπει να υποστηρίζει οπτικά στοιχεία κινουμένου σχεδίου. Πιθανές λέξεις που ενέχουν και δημιουργούν οπτικές εικόνες, προσφέρονται ώστε να χρησιμοποιηθούν για παραγωγή ιδεών. Λίστες Χαρακτήρων, τοποθετήσεων, καταστάσεων, επαγγελμάτων και συγκρούσεων, μπορούν να χρησιμεύσουν ως πηγές άντλησης ιδεών, οι οποίες συνδυαζόμενες μπορούν να προτείνουν εικόνες ή και ολόκληρες ιστορίες.

Ανατρέχοντας στην θεωρία ότι «η ιστορία πρέπει να λέγεται από τους πιο ενδιαφέροντες χαρακτήρες», το Μαγικό Αν του Στανισλάβσκι μπορεί σε αυτό το σημείο να λειτουργήσει ως δημιουργικός παράγοντας. Ιστορία ωστόσο δημιουργούν και οι αντιθέσεις των Χαρακτήρων, καθώς επίσης και οι διαφορετικοί συνδυασμοί κλίμακας και ειδών-ράτσας-φύλου.

Ο σχεδιασμός Χαρακτήρων, όπως και τα storyboards σε αρχικό στάδιο, εκτελούνται με απλά σχέδια μικρής κλίμακας (thumbnails). Αυτά τα σχέδια, αποτελούν την αποτύπωση των σκέψεων στο χαρτί, ενώ συνδυαζόμενα με σημειώσεις και ιδέες, αναφορικά πάντα με την ιστορία ή τον Χαρακτήρα, μπορούν να χρησιμεύσουν στην ανάπτυξη ενός λεπτομερέστερου σχεδίου στην πορεία. Κυρίαρχος σκοπός είναι οι κινούμενοι χαρακτήρες να είναι πειστικοί, όχι ρεαλιστικοί. Οι νόμοι της βαρύτητας και της φυσικής μπορεί να παραβλεφθούν ακόμη και να αλλάξουν στο animation. Ο χαρακτήρας μπορεί να επιπλέει σε σύννεφο συναισθηματικής ευτυχίας στην κυριολεξία και να αλλάζει το σχήμα, το χρώμα, το μέγεθος ανάλογα με τις διαθέσεις και τις εκάστοτε ψυχικές του διακυμάνσεις. Η οπτική υπερβολή, η

⁸⁸ Ως ανάπτυξη, ορίζεται η πράξη βελτίωσης μέσω επέκτασης, μεγέθυνσης ή εξευγένισης.

καρικατούρα και η στυλιζαρισμένη δράση παρουσιάζουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον σε αντίθεση με τις κυριολεκτικές ερμηνείες της φυσικής δράσης.

5.2 Στρατηγική της προετοιμασίας της ταινίας

Η πορεία προς την πειραματική υλοποίηση ενός προσωπικού έργου είναι μια διαδικασία Επιλογής. Μέσα από συστάδες φλεγόμενων θεμάτων που αξίζουν να θιχτούν και χαρακτήρων που έχουν να «πουν» την άποψη τους πάνω σε αυτά, κύριο προσωπικό μέλημα για την ανάπτυξη του έργου, ήταν η επιλογή του Χαρακτήρα καθώς και η επιλογή του θέματος της ιστορίας στην οποία ο χαρακτήρας εμπλέκεται.

Μέσα από τη διαδικασία της έρευνας και της παρατήρησης, αναδύθηκε καταληκτικά μια ευρύτερη διάκριση Χαρακτήρων στο πεδίο των κινουμένων σχεδίων. Οι προς ανάπτυξη χαρακτήρες, αναδιπλώνονται και κυριεύουν στα κινούμενα σχέδια ανήκουν στις εξής δύο κατηγορίες:

- Αυτοί οι οποίοι ενέχουν ζωή στην πραγματικότητα (άνθρωποι και ζώα) και
- Αυτοί οι οποίοι αποκτούν ζωή μέσω της διαδικασίας του animation (μη ανθρώπινοι χαρακτήρες, άψυχα αντικείμενα, υλικά).

Η ιδέα και η επιλογή του Χαρακτήρα που αναπτύσσεται ακολούθως, ενέχει κατά μία έννοια τη διάκριση αυτή. Περιληπτικά, η μελέτη αφορά στην ανάπτυξη ενός υβριδικού χαρακτήρα, ο οποίος ενσωματώνει κατά κάποιο τρόπο τους δύο διαφορετικούς τύπους χαρακτήρα που διακρίνονται παραπάνω. Ο χαρακτήρας που επιλέχθηκε είναι ένα ρούχο (άψυχο αντικείμενο), το οποίο μέσω της χρήσης του από τον άνθρωπο, κινείται και φαίνεται να ζει στην πραγματικότητα μέσω των ανθρώπινων διαδικασιών (περπάτημα, ύπνος, χορός). Πιο συγκεκριμένα, από το σύνολο των ρούχων που υπάρχουν επιλέχθηκε το φόρεμα (γυναικεία αισθητική⁸⁹) δίνοντας χώρο στο animation Γυναικών⁹⁰.

⁸⁹ Paul Wells - Understanding animation. Η γυναικεία αισθητική δεν εμπιστεύεται τη γλώσσα, αντιλαμβάνοντας την σαν πράκτορα ανδρικής έκφρασης, προτιμώντας να παρουσιάσει την ίδια κυρίως σε οπτικούς όρους, χρησιμοποιώντας μια ποικιλία προτύπων, και αναμορφώνοντας και αναθεωρώντας ποικίλες παραδόσεις. Για να κατασκευαστεί γυναικεία αισθητική, είναι απαραίτητο να εγκαταλειφθούν συντηρητικά πρότυπα και να δημιουργηθούν δραστικά κείμενα που να απαιτούν μεγαλύτερη συμμετοχή από το κοινό. Η γυναικεία αισθητική ψάχνει να αποκαλύψει τη σχέση της γυναίκας με το ίδιο της το σώμα, την αλληλεπίδραση με τους άντρες και τις άλλες γυναίκες, την αντίληψη του ιδιωτικού και δημόσιου ρόλου της, της κοινωνικής και πολιτικής της ταυτότητας μέσα στον οικιακό και επαγγελματικό χώρο, όπως καθορίζεται από το νόμο, τέλος τη σχέση μεταξύ θηλυκής σεξουαλικότητας, επιθυμίας και δημιουργίας.

⁹⁰ Paul Wells - Understanding animation. Το animation των γυναικών αναγνωρίζει τη μετατόπιση από την αναπαράσταση της γυναίκας σαν "αντικείμενο" στην αναπαράσταση της γυναίκας σαν "υποκείμενο" θέμα. Αυτό πάει πέρα από παραδόσεις, στις οποίες οι γυναίκες είναι απλά ερωτικά θέματα ή περιθωριακού αφηγηματικού ενδιαφέροντος.

5.2.1 Σχεδιαστικές Προδιαγραφές

Η ανάπτυξη σχεδιαστικών προδιαγραφών είναι ένα ουσιώδες βήμα κάθε διαδικασίας σχεδίασης. Το σχεδιαστικό αποτέλεσμα θα πρέπει να ικανοποιεί όσο γίνεται περισσότερους από τους αναγνωρισμένους περιορισμούς και δεν υπάρχει τρόπος επίτευξης αυτού χωρίς την πρότερη κατανόηση και συνειδητοποίηση της φύσης και των απαιτήσεων του σχεδιαστικού προβλήματος. Στην προκειμένη περίπτωση, ο σχεδιασμός εστιάζει στην δημιουργία ενός «κινούμενου ρούχου με προσωπικότητα». Αν αναγάγουμε λοιπόν τον χαρακτήρα - ρούχο σε σύστημα, προκύπτουν στοιχεία τα οποία πολύ καλά ομαδοποιούνται και παρουσιάζονται στον ακόλουθο πίνακα:

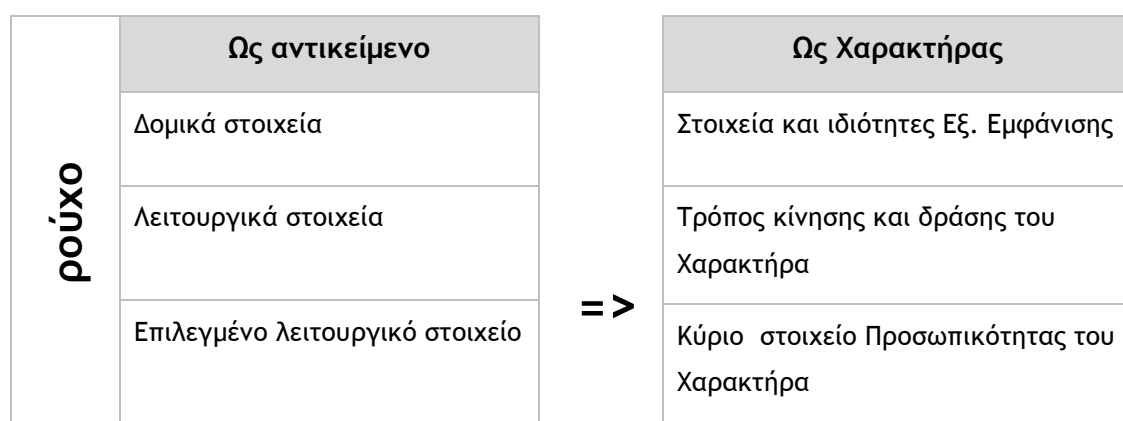
Δομικά Χαρακτηριστικά	Λειτουργικά Χαρακτηριστικά
Υλικότητα: Ύφασμα ⁹¹	Φοριέται
Ελαστικό	Κόβεται
Ελαφρύ	Ράβεται
Μαλακό	Κινείται ανάλογα με το σώμα
Ανθεκτικό	Προσαρμόζεται στο σώμα
	Προέκταση του σώματος
	Τροποποιεί την εμφάνιση
	Πιστοποίηση του φύλου
	Μεταμόρφωση του σώματος
	Σχίζεται
	Τεντώνεται
	Διπλώνεται
	Τσαλακώνεται
	Λερώνεται - Καθαρίζεται
	Μπορεί να βραχεί
	Λειτουργεί ως προς την Αιδώ και Επιδειξιμανία του ανθρώπου

Πίνακας 5: Δομικά - Λειτουργικά χαρακτηριστικά του Χαρακτήρα-Ρούχου

⁹¹ Φυσικές ή τεχνητές ίνες πλεγμένες κάθετα μεταξύ τους

Τα δομικά χαρακτηριστικά του ρούχου γενικότερα αξιοποιούνται στα εξωτερικά στοιχεία (εμφάνιση) του χαρακτήρα και τα λειτουργικά χαρακτηριστικά εκφράζουν, ουσιαστικά ορίζουν, τον τρόπο κίνησης και λειτουργίας του χαρακτήρα.

Η λειτουργία του ρούχου ως προς το αίσθημα της Ντροπής και της επιδειξιμανίας του ανθρώπου επιλέχθηκε να αποτελέσει την κύρια λειτουργία του Χαρακτήρα που αναπτύχθηκε. Τα λειτουργικά στοιχεία (ντροπή-επιδειξιμανία) του χαρακτήρα, γίνονται στη συνέχεια τα κύρια στοιχεία της Προσωπικότητας του.



5.2.2 Επιλογή του Θέματος

Συχνά ένα από τα πιο δύσκολα στοιχεία ανάπτυξης ενός δημιουργικού έργου είναι η εύρεση της ιδέας, η οποία θα έχει αυθεντική δυνατότητα να γίνει ένα πρωτότυπο έργο επινόησης. Ως επιλογή θέματος ορίζουμε την επιλογή του Χαρακτήρα και της δραματικής κατάστασης στην οποία αυτός εμπλέκεται. Ακολουθούν κάποιες τεχνικές παραγωγής ιδεών στον παρακάτω πίνακα.

Για την ανάπτυξη της προσωπικής ιδέας, χρησιμοποιήθηκε κυρίως η τεχνική Φαντασία/ Πραγματικότητα. Αυτό δεν σημαίνει τον αποκλεισμό των υπολοίπων τεχνικών παραγωγής ιδεών σε επιμέρους κομμάτια ανάπτυξης του Ήρωα αλλά και της Ιστορίας Αφήγησης. Σημαίνει απλά ότι η ΚΕΝΤΡΙΚΗ Ιδέα, της προσωπικής Ιστορίας που αναπτύσσεται και του Ήρωα που σχεδιάζεται μέσα στο πλαίσιο της, χρησιμοποιεί επανακαθορισμό της πραγματικότητας και πιο συγκεκριμένα την άμεση αντιστροφή της.

Τεχνικές παραγωγής ιδεών ⁹²	
Μέθοδοι καταγραφής	Πεζός λόγος, αυθόρμητα ενστικτώδη σκίτσα, σημεία-κλειδιά από εννοιολογικές σκέψεις, προσωπικές σημειώσεις.
Χρησιμοποίηση Προσωπικού υπόβαθρου	Ιστορικό, γνώσεις, παρελθόν, μόρφωση, πολιτιστικό υπόβαθρο, παρασκήνιο, χαρακτήρες, πιθανές αφηγήσεις, αυτοβιογραφικές τάσεις, προσωπικά συμπεράσματα.
Χρησιμοποίηση Προσωπικών εμπειριών και Μνήμης.	Σχεδιασμός πάνω στο υπόβαθρο, διαδικασία εξέτασης, προσωπικής ανάκρισης, αντικειμενική παρατήρηση γεγονότων και εμπειρίας, χειρισμός των εμπειριών και μνήμης ως δυνατότητα για αφήγηση και άλλες μορφές έκφρασης.
Συναισθηματική Μνήμη	Χρησιμοποίηση των αισθήσεων: Ανάκληση από τη μνήμη καταγεγραμμένων στοιχείων που έγιναν αντιληπτά από τις 5 αισθήσεις του ανθρώπου (μπορεί να είναι καταλυτική για προοπτική ιδέα ιστορίας).
Τα χρόνια Διαμόρφωσης	Επιρροές του συνειδητού και υποσυνείδητου του ανθρώπου από τα νεανικά του χρόνια.
Χρησιμοποίηση απεικονιστικών εικόνων	Οπτικά ερεθίσματα, εικόνες, σήματα, απεικονιστική πληροφορία, η ίδια η φύση, μπορούν να χρησιμεύσουν ως καταστάσεις και σενάρια, για περαιτέρω μετάφραση και ανάπτυξη.
Φαντασία έναντι Πραγματικότητας : Παρατήρηση και Φαντασία	Αναπροσδιορισμός της πραγματικότητας με προσωπικούς όρους και προϋποθέσεις, Αντίθεση πραγματικού κόσμου-φαντασίας, Αντιπαράθεση σχημάτων του πραγματικού κόσμου ως άμεση παρατήρηση και φαντασίας αποκομμένης από τα δεσμά κανόνων, ρυθμίσεων και συμβατικότητας μπορούν να προκαλέσουν σύγκριση και πιθανές ιδέες.
Χρησιμοποίηση αντιθέσεων και Συγκρίσεων	Ένταση μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας, προσωπικές συγκρίσεις και παρατηρούμενες αντιθέσεις μπορούν να φανερώσουν 'δραματική σύγκρουση'. Δημιουργία προβλήματος το οποίο μπορεί να λυθεί, μπορεί να προκύψει από αντίθεση και από διαφορετικότητα.
Χρησιμοποίηση και αναθεώρηση παραδοσιακών Ιστοριών	Ακούσματα ιστοριών του παρελθόντος, τα οποία έχουν προκύψει μέσω προσωπικών ικανοτήτων για αφήγηση και ικανοτήτων προσωπικής έκφρασης βιωμάτων. Περαιτέρω ανάπτυξη αυτών των ιστοριών ή απόσπαση ιδεών για τη δομή και το περιεχόμενο μιας ιστορίας.

Πίνακας 6: Τεχνικές παραγωγής ιδεών για την ανάπτυξη δημιουργικού έργου

⁹² Paul wells, the fundamentals of animation, σελ 14-17

Μέσα από την προσέγγιση του Χαρακτήρα με βάση τα βασικά του στοιχεία (δομικά, λειτουργικά) αλλά και το κύριο στοιχείο της Προσωπικότητας του που επιλέχθηκε, γεννήθηκε η κύρια ιδέα της ιστορίας μέσω της τεχνικής Φαντασία/ Πραγματικότητα.

Προσωπικός συλλογισμός για τη σύλληψη της ιδέας
<p>Η κύρια ιδέα για την ιστορία ήταν η απάντηση στο ερώτημα: "με ποιο τρόπο ο χαρακτήρας θα μπορούσε να περιγράψει (αφηγηθεί) με τις πράξεις του, τη μόνιμη σύγκρουση ανάμεσα στην αιδώς και την επιδειξιμανία του ανθρώπου ;"</p> <p>Πως μπορεί ένα φόρεμα να "μιλήσει"⁹³ για τον άνθρωπο, αν δε μπει στη θέση του ανθρώπου (κυριολεκτικά); ... Αν ⁹⁴ το ρούχο πάρει τη θέση του ανθρώπου και ο άνθρωπος της θέση του ρούχου, τι μπορεί να συμβεί;</p> <p style="text-align: right;">Απάντηση: Μπορεί να προκύψει ιστορία</p>

Πίνακας 7 Προσωπικός συλλογισμός για τη σύλληψη της ιδέας

Μέσω της χρήσης του Μαγικού AN⁹⁵, αναπτύχθηκαν τα παραπάνω ερωτήματα, στα οποία αρχικά δόθηκαν ποικίλες απαντήσεις. Η επιλογή του θέματος, ήταν μια διαδικασία επιλογής λύσεων μέσα από τις απαντήσεις που προέκυψαν. Βασική ιδέα ήταν η αντιστροφή της πραγματικότητας, ως συνέχεια της αντιστροφής Ρούχο-άνθρωπος.

	Πραγματικότητα	Ιστορία	
Αντιστροφή	Ο άνθρωπος επιλέγει το ρούχο	Το ρούχο επιλέγει τον άνθρωπο	Αντιστροφή
	Το ρούχο επηρεάζει την προσωπικότητα του ανθρώπου	Ο άνθρωπος επηρεάζει την προσωπικότητα του ρούχου	

Πίνακας 8 Η αντιστροφή της πραγματικότητας, ως συνέχεια της αντιστροφής Ρούχο-άνθρωπος

Γενική Ιδέα - ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ

Ένας κόσμος από ρούχα (ανθρωπομορφικοί Χαρακτήρες) τα οποία επιλέγουν τον άνθρωπο που θα τα φορέσει. Ο προσωπικός σκοπός ανάπτυξης της ιστορίας (τι θέλω να δείξω) που προκύπτει από τον προσωπικό συλλογισμό, γίνεται άμεσα ο σκοπός του έργου και της ιστορίας αφήγησης. Σύμφωνα με τη θεωρία, ο σκοπός του έργου είναι και ο λόγος ύπαρξης του Χαρακτήρα. Σκοπός του Χαρακτήρα

⁹³ Ο χαρακτήρας λέει μια ιστορία.

⁹⁴ Χρήση του μαγικού Αν του Stanislavski

⁹⁵ Stanislavski

γενικότερα είναι να υπηρετήσει τον σκοπό του έργου και να είναι η άμεση συνέπεια του. Ο στόχος του Χαρακτήρα αναπτύχθηκε με βάση τη θεωρία του "Γίνομαι" του Bakhtin, η οποία τον συνόδεψε καθ' όλη την φάση ανάπτυξης του ως Ήρωα πάνω στην γενική Ιδέα της ιστορίας αφήγησης που περιγράφηκε παραπάνω και η οποία με τη σειρά της του έδωσε τον χώρο να δράσει, αποκαλύπτοντας τον στόχο της και κατά συνέπεια τον στόχο του έργου συνολικά. Ο Χαρακτήρας ως μια διαδικασία του "Γίνομαι", αποκαλύπτεται στον παρακάτω πίνακα μέσα από τη δομή αναζήτησης του Ήρωα. Στον πίνακα, παρουσιάζεται η ανάλυση δύο χαρακτήρων κινουμένων σχεδίων (ο Ratatouille και το Ασχημόπαπο) και περιγράφεται η δομή αναζήτησης του προσωπικού Χαρακτήρα - φόρεμα (τι θέλω να γίνω), η οποία με τη σειρά της αποκαλύπτει τον προσωπικό στόχο του Ήρωα, και άρα το κίνητρο του μέσα στην αφήγηση. Η επιθυμία-στόχος του Ήρωα, τον καθιστά αιτιώδη παράγοντα της ιστορίας αφήγησης και αποτελεί έναυσμα της δράσης.

Δομή της αναζήτησης του ήρωα
<p>Ratatouille: ΤΙ ΕΙΜΑΙ; Ένας βρωμιάρης ποντικός. ΤΙ ΘΕΛΩ ΝΑ ΓΙΝΩ; Σεφ και άρχοντας των εκλεπτυσμένων γεύσεων. ΤΕΛΙΚΑ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΩ; Πως εξαρχής ήμουν μεγάλος σεφ γιατί τον σεφ δεν τον κάνουν τα μέσα, η θέση, οι ευκαιρίες ή οι συνθήκες, αλλά η αγωνία που έχει μέσα του να κερδίζει ουρανόσκους.</p>
<p>Ασχημόπαπο: ΤΙ ΕΙΜΑΙ; Άσχημο παπί. ΤΙ ΘΕΛΩ ΝΑ ΓΙΝΩ; Όμορφο παπί. ΤΕΛΙΚΑ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΩ; Πως εξαρχής ήμουν κύκνος.</p>
<p>Φόρεμα : ΤΙ ΕΙΜΑΙ; Ένα φόρεμα παλιομοδίτικο, μη επιθυμητό (δεν έχω φορεθεί) ΤΙ ΘΕΛΩ ΝΑ ΓΙΝΩ; Ένα φόρεμα επιθυμητό (Να φορεθώ) ΤΕΛΙΚΑ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΩ; Πως εξαρχής ήμουν επιθυμητό φόρεμα.</p>

Πίνακας 9 Δομή της αναζήτησης του ήρωα

Συνοπτικά στον παρακάτω πίνακα καταγράφονται οι διαφορετικοί τύποι στόχων που πρέπει να καθοριστούν για την ανάπτυξη ενός έργου και οι αντίστοιχες προσωπικές επιλογές. Ήτανε σκόπιμο οι επιλογές-στόχοι να συνδέονται και να πηγάζουν η μια από την άλλη. Αυτό βοήθησε: Α) στον σαφή καθορισμό της σκοπιμότητας του έργου συνολικά και του Χαρακτήρα πιο ειδικά και Β) στην αποφυγή αποκλίσεων και αναμίξεων που μπορούσαν να διαταράξουν τη συνοχή-ενότητα της Αφήγησης και την πειστικότητα του Χαρακτήρα, άρα συνολικά την αποτελεσματικότητα του έργου.

Συνοπτικά :

Προσωπικός σκοπός
Προβολή της μόνιμης σύγκρουσης του ανθρώπου ανάμεσα στην αιδώς και την επιδειξιμανία
Σκοπός της ιστορίας - Υπέρ-αντικειμενικός σκοπός του έργου
Να προβάλλει την μόνιμη σύγκρουση ανάμεσα στην αιδώς και επιδειξιμανία του ανθρώπου (τους βασικούς παράγοντες επιλογής ρούχων)
Στόχος του Χαρακτήρα Αφήγησης
Να προβάλλει τον Υπέρ-αντικειμενικό σκοπό του έργου, τον σκοπό της ιστορίας άρα και τον προσωπικό στόχο του γράφοντος, μεταφράζοντας τον σε προσωπικό στόχο ως Χαρακτήρας εμπλεκόμενος στην Αφήγηση
Στόχος του Χαρακτήρα μέσα στην Αφήγηση
Να φορεθεί - Να επιλέξει τον άνθρωπο που θα αναδείξει την προσωπικότητα του, μέσω της αιδούς και επιδειξιμανίας, τους βασικούς μηχανισμούς επιλογής ρούχων.

Πίνακας 10 : Τύποι στόχων, κατά την ανάπτυξη Χαρακτήρα και Ιστορίας της Αφήγησης

5.2.3 Ανάπτυξη Χαρακτήρα

Η έρευνα είναι το επόμενο βήμα για την ανάπτυξη της αρχικής ιδέας.⁹⁶ Το στάδιο της ανάπτυξης του Χαρακτήρα και της Ιστορίας αφήγησης έγκειται και αυτό στη διαδικασία Επιλογής της συνολικής φάσης Σχεδίασης. Η έρευνα σε αυτό το σημείο ήταν ζωτικής σημασίας αλλά και ο βασικός μηχανισμός παραγωγής ιδεών. Οι τεχνικές παραγωγής ιδεών του Wells και η διαδικασία της έρευνας ήταν το πιο σημαντικό συστατικό για την ανάπτυξη του Χαρακτήρα και της Αφήγησης. Για την ολοκλήρωση της ερευνητικής διαδικασίας απαιτήθηκαν επισκέψεις σε βιβλιοθήκες, πραγματικές τοποθετήσεις και μέρη με οπτικό υλικό και κίνητρο, πλοήγηση στην πληροφορία του διαδικτύου, προηγούμενο υλικό, διαπροσωπικές συζητήσεις και συνεντεύξεις, πρόσβαση σε πηγές και στη βιβλιογραφία.

Μέσω της δομής αναζήτησης του Χαρακτήρα -φόρεμα, διαφαίνεται η σύγκρουση και το κίνητρο του Χαρακτήρα. Η διαδικασία "ΓΙΝΟΜΑΙ" του Ήρωα είναι μια διαδικασία αλλαγής⁹⁷. Η διαδικασία της αλλαγής του Ήρωα, είναι γνωστή και ως τόξο του Χαρακτήρα⁹⁸. Το τόξο του Χαρακτήρα είναι παρόμοιο με το τόξο της ιστορίας, το

⁹⁶ Paul wells, the fundamentals of animation, σελ 18

⁹⁷ Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts, Nancy Beiman - Mar 2, 2007

⁹⁸ Nancy Beiman, Prepare to Board

οποίο είναι η διαδικασία αλλαγής της Ιστορίας (αρχή, μέση, τέλος). Τα δύο τόξα ξεκινούν από ένα επίπεδο και αναπτύσσονται μέσω της σύγκρουσης για να καταλήξουν σε ένα υψηλότερο επίπεδο από το αρχικό.

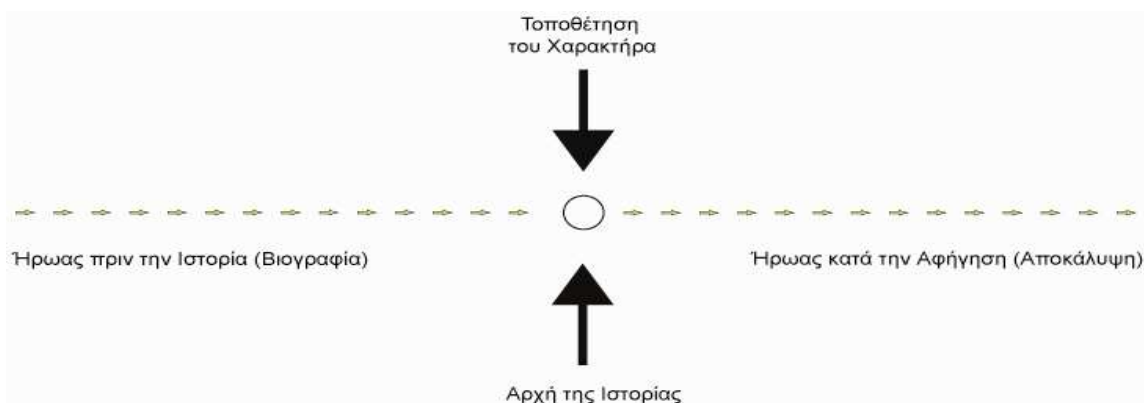
Προσωπικός συλλογισμός για την Ανάπτυξη της ιδέας

Τοποθέτηση του Χαρακτήρα στην Αφήγηση:

Το φόρεμα ξυπνά σε μια κοινωνία του 3000 μ. χ όπου τα ρούχα έχουν επικρατήσει έναντι των ανθρώπων. Οι άνθρωποι που βρίσκονται στην κοινωνία των ρούχων, λειτουργούν (ζουν-υπάρχουν) μέσα σε καταστήματα από τα οποία πουλιόνται, αγοράζονται, πετούνται, επιστρέφονται, μοντάρονται (πλαστική), αντιγράφονται (κλωνοποίηση).

Πίνακας 11: Συλλογιστική για την ανάπτυξη της ιδέας

Σχηματικά:



Το ζητούμενο σε αυτό το σημείο είναι η ανάπτυξη της βιογραφίας του Ήρωα, δηλαδή τι υπάρχει πριν ξεκινήσει η αφήγηση και η αποκάλυψη του Ήρωα, δηλαδή τι υπάρχει από την αρχή της αφήγησης και μετά για τον Ήρωα. Στο σημείο τοποθέτησης ορίζεται η παρούσα κατάσταση (κοινωνία) στην οποία ο χαρακτήρας θα εμπλακεί. Η τοποθέτηση του Χαρακτήρα στην Αφήγηση, μεταφορικά είναι σαν την τοποθέτηση του Χαρακτήρα στην άκρη ενός δρόμου. Κοιτάζοντας δεξιά ανακαλύπτουμε τον Ήρωα, το παρελθόν του (χρονικά) και κοιτάζοντας αριστερά ανακαλύπτουμε τον Ήρωα από το χρονικό σημείο μηδέν στο οποίο βρίσκεται και έπειτα, μέσα στην ιστορία αφήγησης η οποία εξελίσσεται σε γραμμική μορφή.

◆ Διαμόρφωση του Ήρωα

Η Διαμόρφωση του Ήρωα ορίζει τον Χαρακτήρα από τη στιγμή που αυτός γεννιέται-υπάρχει έως τη στιγμή που τοποθετείται στην Ιστορία και τη θέτει σε κίνηση. Αρχικά, η διαδικασία την οποία ακολούθησα για να αναπτύξω τον Χαρακτήρα ήταν όπως και για το Θέμα, μια διαδικασία επιλογής. Πιο συγκεκριμένα, βασίστηκα στην εξής υπόθεση, ότι όπως στη φύση υπάρχει ένα πρωταρχικό υλικό, το οποίο μορφοποιείται με βάση κάποιων φυσικών κανόνων και δημιουργεί συστήματα, έτσι και ο Χαρακτήρας μπορεί να αντιμετωπιστεί ως μέρος ενός πρωταρχικού υλικού (σύμπαν, κόσμος, σύνολο από αντικείμενα, χαρακτηριστικά, θεωρίες, υλικά κτλ.) το οποίο μορφοποιείται με βάση Προσωπικούς κανόνες του δημιουργού. Οι **προσωπικοί κανόνες διαμόρφωσης** του Χαρακτήρα σχετίζονται άμεσα με το θέμα του έργου και καλούνται να εξυπηρετήσουν αυτό το σκοπό. Οι επιλογές που μορφοποιούν τον Χαρακτήρα προέκυψαν από την αρχική ιδέα. Έγινε καταγραφή των σημείων-κλειδιά της κεντρικής ιδέας και στη συνέχεια αναπτύχθηκαν

ερωτήματα γύρω από αυτά. Οι απαντήσεις των ερωτημάτων έδωσαν χώρο στην ανάπτυξη αρχικών γενικών ιδεών για τον Χαρακτήρα. Έπειτα προέκυψε η αξιολόγηση και η επιλογή των ιδεών Χαρακτήρα οι οποίες εξυπηρετούν την κεντρική ιδέα. Μετά από αυτό το σημείο η διαδικασία που ακολουθήθηκε ήταν μια διαδικασία μπρος-πίσω⁹⁹, με την έννοια του διαρκούς ελέγχου των επιλογών Χαρακτήρα σε σχέση με την κεντρική ιδέα του έργου. Τα στοιχεία επίσης, αφορούν επιλογές οι οποίες προέκυψαν από την αντιμετώπιση του Χαρακτήρα και από προσωπικής πλευράς (σχεδιαστής στη θέση του Χαρακτήρα) και παρατίθενται σε μορφή πίνακα στο παράρτημα. Αυτό επετεύχθη με δύο τρόπους :

1. Απάντηση ερωτημάτων για τον εαυτό μου, ως Χαρακτήρας
2. Καταγραφή αποτελεσμάτων από προσωπικής σχέσης και επαφής με το ρούχο ως ύφασμα και με το ρούχο ως χρηστικό αντικείμενο.

♦ **Αποκάλυψη του Ήρωα**

Στον παρακάτω πίνακα αναλύεται η παραδοσιακή μορφή αφήγησης του Ήρωα όπως περιγράφεται από τον John Storey και παρουσιάζεται η προσωπική επιλογή για τη μορφή αφήγησης του έργου που αναπτύσσεται από προσωπικής πλευράς για περαιτέρω αξιολόγηση της σχέσης Χαρακτήρα - Αφήγησης.

Λειτουργίες Κλασσικής μορφής αφήγησης ¹⁰⁰	Λειτουργίες Προσωπικής Μορφής Αφήγησης
1. Ο Ήρωας εισχωρεί σε ένα κοινωνικό σύνολο	Ο Ήρωας εισχωρεί σε ένα κοινωνικό σύνολο
2. Ο Ήρωας είναι άγνωστος στην κοινωνία	Ο Ήρωας είναι άγνωστος στην κοινωνία
3. Ο Ήρωας αποκαλύπτεται να έχει μια ξεχωριστή ικανότητα	Ο Ήρωας αποκαλύπτεται να έχει μια ξεχωριστή ανικανότητα
4. Η κοινωνία αναγνωρίζει τη διαφορά ανάμεσα σε εκείνη και τον Ήρωα - Ο Ήρωας λαμβάνει κοινωνικό στάτους.	Η κοινωνία αναγνωρίζει τη διαφορά ανάμεσα σε εκείνη και τον Ήρωα - Ο Ήρωας δεν λαμβάνει κοινωνικό στάτους.
5. Η κοινωνία αποδέχεται μερικώς τον Ήρωα	Η κοινωνία δεν αποδέχεται τον Ήρωα
6. Υπάρχει διαφορά συμφερόντων και προτιμήσεων μεταξύ κοινωνίας και "Κακών" της κοινωνίας.	Υπάρχει διαφορά συμφερόντων και προτιμήσεων μεταξύ κοινωνίας και "Κακών" της κοινωνίας.

⁹⁹ Linda Seger - «Creating unforgettable characters»

¹⁰⁰ Third edition - Cultural theory and popular Culture By John Storey

7. Οι "κακοί" είναι ισχυρότεροι από την κοινωνία. Η κοινωνία είναι αδύναμη.	Οι "κακοί" είναι ισχυρότεροι από την κοινωνία. Η κοινωνία είναι αδύναμη.
8. Υπάρχει μια δυνατή φιλία ή σεβασμός μεταξύ του Ήρωα και ενός "κακού"	Υπάρχει μια δυνατή φιλία ή σεβασμός μεταξύ του Ήρωα και ενός "κακού"
9. Οι κακοί απειλούν την κοινωνία	Οι κακοί απειλούν την κοινωνία
10. Ο Ήρωας αποφεύγει ανάμειξη στη σύγκρουση	Ο Ήρωας αποφεύγει ανάμειξη στη σύγκρουση
11. Οι κακοί απειλούν έναν φίλο του Ήρωα	Οι κακοί απειλούν τον Ήρωα
12. Ο Ήρωας συγκρούεται με τους "κακούς"	Ο Ήρωας συγκρούεται με τους "κακούς"
13. Ο Ήρωας νικά τους "κακούς"	Ο Ήρωας αντιστέκεται στους "κακούς", ο "κακός" φίλος νικά τους "κακούς"
14. Η κοινωνία είναι ασφαλής	Η κοινωνία είναι ασφαλής
15. Η κοινωνία αποδέχεται τον Ήρωα	Η κοινωνία αποδέχεται τον Ήρωα
16. Ο ήρωας χάνει ή εγκαταλείπει το στάτους του.	Ο Ήρωας κερδίζει κοινωνικό στάτους.

Πίνακας 12: Λειτουργίες Κλασσικής μορφής Αφήγησης - Προσωπικές επιλογές Αφήγησης

Η προσωπική μορφή αφήγησης που επιλέγω, όπως παρατίθεται στον παρακάτω πίνακα, αφορά και χρησιμοποιείται ως ένα σκαρίφημα της Ιστορίας Αφήγησης που αποκαλύπτει ο Ήρωας και η οποία φανερώνει το βασικό σκαρίφημα ανάπτυξης του Χαρακτήρα, ως Ήρωα.

5.2.4 Κριτήρια αξιολόγησης

Επίσης, δημιουργούμε συγκεκριμένα κριτήρια αξιολόγησης για τον κινούμενο Χαρακτήρα- ρούχο, τα οποία θα πρέπει να καλύψει ο Χαρακτήρας, ώστε να καταστεί η Σχεδίαση του επιτυχής. Τα καταγεγραμμένα κριτήρια ή προϋποθέσεις που πρέπει να λάβουμε υπόψη μας στη Σχεδίαση του Ήρωα και της Αφήγησης, πηγάζουν από τα χαρακτηριστικά των Χαρακτήρων Εμφύχωσης και των Χαρακτήρων Αφήγησης που αναλύουμε στο τρίτο μέρος του τρίτου κεφαλαίου. Αυτά χρησιμοποιούνται στην πορεία και ιδιαίτερα στο τέλος της Σχεδίασης και της σκηνοθετικής υλοποίησης της ταινίας και καθίστανται εξαιρετικά σημαντικά για την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας της διαδικασίας Σχεδίασης αλλά και της επιτυχίας της ταινίας γενικότερα.

Guidelines Σχεδίασης Χαρακτήρα Αφήγησης

- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| 1. Λειτουργικότητα | 9. Ενδιαφέρον |
| 2. Πειστικότητα | 10. Ατομικότητα |
| 3. Σκοπιμότητα | 11. Προσωπικότητα |
| 4. Συναισθηματική συμμετοχή | 12. Συνέπεια |
| 5. Μεταβλητότητα | 13. Ψευδαίσθηση της ζωής* |
| 6. Ιδιομορφία | 14. Κοινωνικές σχέσεις |
| 7. Καταλληλότητα | 15. Συναισθηματικότητα |
| 8. Αποτελεσματικότητα | 16. Κίνητρο |

Πίνακας 13: Κριτήρια αξιολόγησης Χαρακτήρα

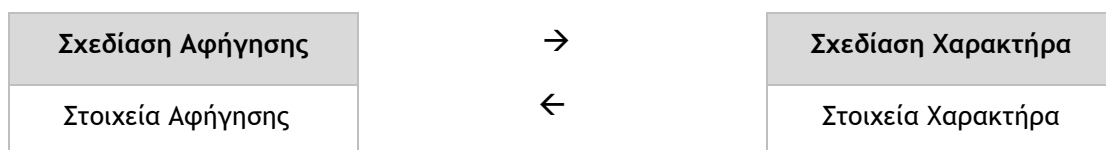
5.2.5 Στρατηγική Σχεδίασης

Για την ανάπτυξη της στρατηγικής σχεδίασης ανατρέχουμε πάλι στη Θεωρία και πιο συγκεκριμένα στην έννοια της Σχεδίασης και αναπτύσσουμε τον Χαρακτήρα σύμφωνα με τον παρακάτω ορισμό. **Δημιουργία ή Σχεδίαση** δεν σημαίνει τροποποίηση ή εφεύρεση ατόμων ή πραγμάτων. Σχεδίαση είναι η σύνθεση καινούργιων σχέσεων μεταξύ των ατόμων και των πραγμάτων που υπάρχουν, όπως υπάρχουν¹⁰¹.

Όπως διαγράφεται και στην πορεία, η στρατηγική της σχεδίασης του Ήρωα Αφήγησης και η σκηνοθετική στρατηγική, βασίζονται στην δημιουργία σχέσεων, συσχετίσεων και συνθέσεων υπάρχοντων στοιχείων.

Η επιλεγείσα στρατηγική σχεδίασης λαμβάνει χώρα σε τρία στάδια και αυτά είναι τα εξής:

1. Αφήγηση της Ιστορίας από τον ήρωα (κείμενο)
 2. Σενάριο (Ιστορία ειπωμένη με εικόνες- πλοκή)
 3. Εικονογραφημένο σενάριο (storyboard)
- 1.** Το πρώτο στάδιο αντιμετωπίζεται με δύο επιμέρους διαδικασίες Σχεδίασης, α) τη Σχεδίαση Αφήγησης (μορφή και περιεχόμενο) και τη Σχεδίαση Χαρακτήρα (μορφή και περιεχόμενο-δράσεις). Να επισημάνουμε ότι καταγράφουμε διαδοχικά τις δύο διαδικασίες αλλά στη σχεδίαση αυτές έχουν αντιμετωπιστεί σαν δύο σύνολα τα οποία αλληλεξαρτώνται και δίνουν στοιχεία το ένα στο άλλο.



Πίνακας 14: Αλληλεπίδραση Σχεδίασης Αφήγησης - Σχεδίασης Χαρακτήρα

5.2.6A) Σχεδίαση Αφήγησης:

Στόχος αυτής της διαδικασίας είναι η δημιουργία του πλαισίου πάνω στο οποίο θα κτιστεί και θα δράσει ο Ήρωας. Έχοντας ορίσει το θέμα και τοποθετήσει τον ήρωα

101 Horton. *Writing the character- centred screenplay*. University of California Press: Berkeley, CA, 1994.

στο περιβάλλον ή κοινωνία όπως αναφέρεται παραπάνω, στη συνέχεια γίνεται ακριβής σκηνοθετική προσέγγιση του θέματος.

Αυτή αφορά την:

- 1) Επιλογή
- 2) Διάταξη
- 3) Παρουσίαση του αφηγηματικού περιεχομένου με οπτικοακουστικά μέσα.

1. Η **Επιλογή** του περιεχομένου της αφήγησης, κατακτάται με επιλογή των γεγονότων που θα παρουσιαστούν στο θεατή. Η επιλογή των γεγονότων, πράξεων, παθημάτων γίνεται με βάση τις ιδιότητες και τα χαρακτηριστικά¹⁰² του Ήρωα, τα οποία αποκαλύπτονται μέσω των δράσεων του, οι οποίες και προκαλούν αυτά τα γεγονότα. Σε αυτό το σημείο, έχοντας επιλέξει το βασικό κίνητρο του Χαρακτήρα για την ιστορία και το στόχο του, αναλογιζόμαστε και καταγράφουμε τις συγκρούσεις- επιπτώσεις (ψυχικές ή μη) που είναι πιθανό να αναπτυχθούν μέσα στο χώρο και χρόνο που έχουμε τοποθετήσει τον Ήρωα.

Στη συνέχεια, δημιουργούνται ποικίλα ερωτήματα για την ανάπτυξη των γεγονότων, τα οποία απαντώνται κάνοντας χρήση της έννοιας της πιθανότητας (Τι μπορεί να συμβεί) σαν ιδιότητα της αφήγησης, αλλά και την έννοια της αναγκαιότητας ως απαραίτητο κριτήριο επαλήθευσης. Αυτά καταγράφηκαν σε μορφή **Σημειώσεων** όπως παρουσιάζονται στο παράρτημα και λειτούργησαν ως προ-παρασκευαστικά έγγραφα για την ανάπτυξη της ταινίας.

Με αυτό τον τρόπο δημιουργούνται τα γεγονότα-λύσεις, σαν αλυσίδα αιτιών-αποτελεσμάτων. Έχοντας ολοκληρώσει το στάδιο επιλογών γίνεται ανατροφοδότηση και αξιολόγηση όλων των λύσεων σε σχέση πάντα με τον υπέρ-αντικειμενικό στόχο της ιστορίας και τελικά επαλήθευση. Με την επαλήθευση έχουμε ολοκληρώσει το στάδιο της δημιουργίας της ιστορίας. Ουσιαστικά, να επισημάνουμε ότι αυτά απαρτίζουν τα ρητώς αναπαριστώμενα γεγονότα της ταινίας αλλά και τις υποθέσεις του θεατή, δηλαδή συνολικά όλο τον κόσμο της ιστορίας.

Τα γεγονότα-δράσεις-κίνητρα του ήρωα που επιλέξαμε με την παραπάνω διαδικασία συνδέονται και χαρακτηρίζονται από ενότητα και αναγκαιότητα δημιουργώντας μια αδιάσπαστη ολότητα. Εκτός από αυτά, μέσα από το σύνολο των

¹⁰² Πίνακας 5

ιδεών που αναπτύχθηκαν, είτε σκόπιμα είτε ακούσια, με σκοπό την προώθηση της αφήγησης και της αποτελεσματικότερης απόδοσης του υπέρ-αντικειμενικού σκοπού της ιστορίας και της προσωπικής έκφρασης της δημιουργού, επιλέξαμε επιπρόσθετο μη διηγητικό υλικό. Αυτό αφορά, γεγονότα, δράσεις, παθήματα, έννοιες ή αντικείμενα τα οποία δεν προωθούν την αφήγηση, ούτε την καταστέλλουν, αλλά χρησιμεύουν ως προέκταση της αφήγησης και αποτελούν μέρος της πλοκής που δημιουργούμε και αναλύουμε στην επόμενη παράγραφο.

Για όλα τα γεγονότα της αφήγησης (αναγκαία και μη), στηριχθήκαμε και στο παρακάτω διάγραμμα, το οποίο μας προτείνει τρία βασικά είδη ερωτήσεων που επιδέχονται απάντηση, και τις δύο βασικές πτυχές του Ήρωα (εσωτερική-εξωτερική) που απαιτούν ανάπτυξη για την προώθηση της δράσης και κατά συνέπεια της αφήγησης.



Διάγραμμα 6 : Διάγραμμα καθορισμού του

Ήρωα-Αφήγησης κατά τη φάση Σχεδίασης

2. Η **Διάταξη** των γεγονότων αυτών χωροχρονικά μας δίνει σαν απόρροια την Πλοκή. Τα γεγονότα εξελίσσονται προοδευτικά σε γραμμική μορφή, σύμφωνα με την κλασσική μορφή αφήγησης. Η ιστορία και ο Ήρωας αναπτύσσονται σε ένα σχήμα τριών πράξεων. Επιλέχθηκαν 2 κρίσιμα γεγονότα που δημιουργούν τις δύο κρίσιμες σκηνές στην πλοκή. Αυτά δημιουργούν την κύρια περιπέτεια και Αναγνώριση στην Πλοκή και είναι το πολιτισμικό σοκ που βιώνει ο Ήρωας μόλις ανοίγει την πόρτα (είσοδο) στο νέο κόσμο και η δεύτερη που μας δίνει και τη λύση

είναι η σκηνή στην οποία διαφαίνεται ότι ο στόχος του Χαρακτήρα είναι εφικτός (δηλ όταν το επιθυμητό μοντέλο βρίσκει λύση να διεκδικήσει τον Χαρακτήρα-φόρεμα και δραπετεύει)

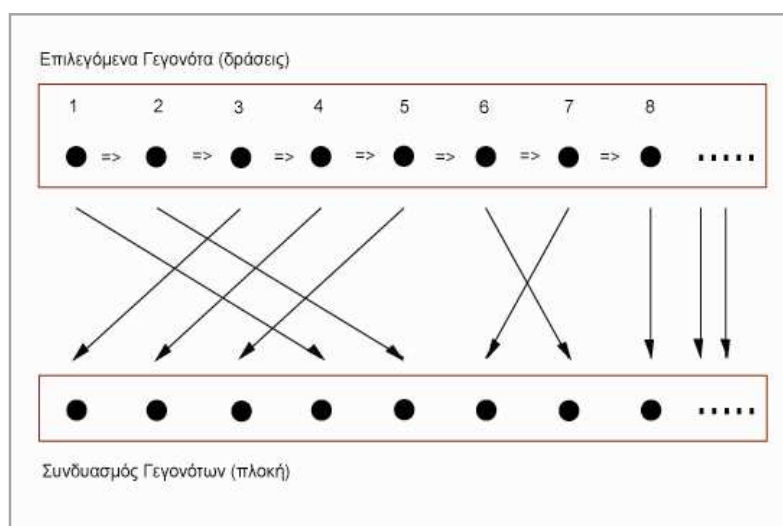
Η σειρά με την οποία θέλω να βιώνει και να γνωρίζει ο ήρωας τις καταστάσεις από τη πλευρά του, παρουσιάζονται με την ίδια σειρά ακριβώς στον θεατή, αφού ο Χαρακτήρας είναι αυτός ο οποίος τα αφηγείται. Υπάρχουν όμως και άλλα στοιχεία μέσα στην αφήγηση που ο Χαρακτήρας δεν γνωρίζει και τα οποία ο θεατής μαθαίνει πρώτος, δημιουργώντας έτσι suspense για την εξέλιξη της ιστορίας και ενδιαφέρον για τον Χαρακτήρα. Αυτά δημιουργούν εύλογα ερωτήματα στον θεατή και είναι τα ίδια εύλογα ερωτήματα που έχουν τεθεί εκ των προτέρων από προσωπικής πλευράς αρχικά για την ανάπτυξη του μύθου.

Η διάταξη των γεγονότων κτίζεται επίσης με τον εξής καθορισμό:

- ✓ Τι θέλω να γνωρίζει ο Ήρωας κάθε στιγμή.
- ✓ Τι θέλω να γνωρίζει ο θεατής κάθε στιγμή.
- ✓ Τι θέλω να κρύψω από τον θεατή.
- ✓ Τι θέλω να κρύψω από τον Ήρωα.
- ✓ Ποια γεγονότα λειτουργούν προσθετικά και αναγκαία ώστε να συμβούν κάποια άλλα.
- ✓ Η προσθετικότητα ποιών γεγονότων δημιουργεί τη μεγαλύτερη κλιμάκωση
- ✓ Ποια στιγμή θέλω αυτή να συμβεί και πως
- ✓ Ποια γεγονότα λειτουργούν ή μπορεί να λειτουργήσουν παράλληλα
- ✓ Ποιο παρελθοντικό γεγονός μπορεί να επηρεάσει το τώρα του Χαρακτήρα ή το μέλλον
- ✓ Υπάρχει κάτι που ο Χαρακτήρας γνωρίζει ότι θα συμβεί στο μέλλον. Πως μπορεί να επηρεάσει αυτή γνώση την πλοκή.
- ✓ ΠΩΣ επηρεάζει την πλοκή, κάθε γεγονός που οδηγεί σε γνώση ή νέα γνώση ή που αμφισβητεί προηγούμενη γνώση για κάποια κατάσταση.

Οι παραπάνω σκέψεις που αφορούν ερωτήματα για τα γεγονότα στο χρόνο, αποτέλεσαν το βασικό πλάνο για τον καθορισμό της Πλοκής. Σημειώσεις με μορφή Ερωτήσεων - Απαντήσεων, λειτούργησαν ως προ-παρασκευαστικά έγγραφα για την σχεδίαση της Πλοκής.

Στη συνέχεια, έχοντας ένα σύνολο από δράσεις και αντιδράσεις στη σειρά (αίτια-αποτελέσματα) από το στάδιο Επιλογής και τις απαντήσεις από το στάδιο Γεγονότα στο χρόνο, για να αναπτύξουμε την Πλοκή, δημιουργούμε συνδυασμούς στο χρόνο. Αυτό μας οδηγεί σε νέα αποτελέσματα-συνέπειες και σε νέα αίτια. Συνδυάζοντας και συσχετίζοντας τα γεγονότα χρονικά, δημιουργήσαμε ένα σύνολο από συνδυασμένα κομματάκια (πλοκή), τα οποία ο θεατής συνθέτει γνωστικά στη συνέχεια, ώστε να κατανοήσει το σύνολο της αφήγησης. Η διαδικασία ανάπτυξης συνδυασμών των γεγονότων απεικονίζεται στο παρακάτω διάγραμμα. Αρχικά έχουμε ένα σύνολο από διαδοχικά αίτια-αποτελέσματα, τα οποία στη συνέχεια, συνδυάζουμε με κριτήριο τις απαντήσεις που λάβαμε από το στάδιο Γεγονότα στο χρόνο και τελικά έχουμε σαν απόρροια ένα σύνολο από συνδυασμένα γεγονότα, τα οποία συνιστούν την Πλοκή.



Διάγραμμα 7: Απεικόνιση διαδικασίας σύνθεσης της Πλοκής

Οι συνδυασμοί που προέκυψαν αρχικά και αυτοί που τελικά επιλέχθηκαν, αναλύθηκαν στη συνέχεια ως προς τα εκφραστικά τους αποτελέσματα και το ρυθμό που δημιουργούσε η διαδοχικότητα και η συνθετότητα τους.

Συγκεκριμένα, κύριο στοιχείο για την ανάπτυξη της πλοκής του προσωπικού έργου, αποτέλεσε το χωροχρονικό παρελθόν του Έρωτα, που έρχεται στο παρόν για να διαμορφώσει το μέλλον του Έρωτα και της κοινωνίας.

Αρχικά αποκαλύπτουμε το παρελθόν, το οποίο μας κάνει μια εισαγωγή και μας συστήνει τον Έρωτα. Το παρελθόν κλείνει με τον Έρωτα να "πεθαίνει". 1^η κρίσιμη σκηνή, ο Έρωτας ανακαλύπτεται και μας συστήνει το νέο κόσμο της ιστορίας, το παρόν, μια νέα κατάσταση. Αυτό συμβαίνει με προβολή διαφόρων γεγονότων, παθημάτων του Χαρακτήρα που το κάθε ένα ή κάποια προσθετικά, τον οδηγούν σε

κάτι άλλο, τον θέτουν σε κίνηση και τον σπρώχνουν στη λύση και την ικανοποίηση της επιθυμίας του, μέσα από πλήθος ανατροπών. Το παρελθόν επηρεάζει σημαντικά την παρούσα κατάσταση και τις επιλογές του Έρωτα και διαμορφώνει το μέλλον του. Τα γεγονότα συνδυάστηκαν και διατάχθηκαν χρονικά, στο παρόν (Σε μια Ημέρα) με βάση αυτή τη λογική, η οποία διαμορφώθηκε και πήρε στοιχεία από το σύνολο των ιδεών της διαδικασίας Σχεδίασης της Ιστορίας και του Έρωτα.

3. Τέλος, η **Παρουσίαση** των γεγονότων που έχουν επιλεχθεί, λαμβάνει χώρα μέσω του Έρωτα, ο οποίος λειτουργεί ως αφηγητής και μέσω της συνολικής σκηνοθετικής προσέγγισης που τίθεται σε εφαρμογή για την ανάδειξη του υπέρ-αντικειμενικού σκοπού της ιστορίας. Ο χαρακτήρας-φόρεμα παρουσιάζει το αφηγηματικό περιεχόμενο (γεγονότα) με χρήση των Στρατηγικών Αφήγησης¹⁰³ που χρησιμοποιούνται στα κινούμενα σχέδια και παρουσιάζονται εκτενώς στο παράρτημα, όπως προσαρμόστηκαν στην περίπτωση της προσωπικής ταινίας.

5.2.7B) Σχεδίαση του Χαρακτήρα:

Η Σχεδίαση του Χαρακτήρα ως προς την Αφήγηση, χωρίζεται σε δύο ενότητες.

Αυτές είναι: 1) Επιλογή στοιχείων για τον Χαρακτήρα

2) Οπτικοποίηση του Χαρακτήρα.

Ανθρωπομορφισμός

Ο Χαρακτήρας λαμβάνει τη μορφή ενός Βικτοριανού φορέματος (μακριά φούστα, μπούστο, χωρίς μανίκια ή τιράντες). Τα ανθρωπόμορφα χαρακτηριστικά που λαμβάνει κατά τη διαδικασία της εμψύχωσης, αποκτιούνται σύμφωνα με το ανθρώπινο σώμα. Το φόρεμα ουσιαστικά παρουσιάζεται έχοντας τη μορφή ενός γυναικείου ανθρώπινου σώματος να το στηρίζει. Τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά που είναι απαραίτητα για την εμψύχωση του Χαρακτήρα αλλά τα οποία δεν εντάσσονται στο φόρεμα (δεν καλύπτονται από αυτό) όπως μάτια, χέρια, σχεδιάζονται έξω από το πλαίσιο του φορέματος ως προέκταση αυτού. Με αυτό τον τρόπο προσωποποιούμε και επεκτείνουμε ανθρώπινες συμπεριφορές ή ιδιότητες στο μη ανθρώπινο αντικείμενο-Ρούχο.

Ανιμισμός (άψυχος χαρακτήρας-προσωπικότητα)

¹⁰³ Paul Wells

Ο χαρακτήρας που έχει επιλεγεί προς εμπύχωση, υπόκειται στη βαθύτερη έννοια του ανιμισμού, καθώς αφορά ένα άψυχο αντικείμενο, το οποίο δεν έχει ζωή στην πραγματικότητα. Το φόρεμα αντικατοπτρίζει τη γυναικεία φιλαρέσκεια, ματαιοδοξία και ανάγκη για προβολή. Ουσιαστικά στόχος του ρούχου είναι να ικανοποιήσει αυτά τα τρία ανθρώπινα συναισθήματα. Η εκπλήρωση αυτής της ανάγκης στη σημερινή κοινωνία, στην οποία το ρούχο κουβαλά επιθυμίες, αναμνήσεις και "δηλώσεις" της ψυχής μας και αντανακλά την προσωπικότητα μας, είναι τόσο έντονη όπου το ρούχο "παίρνει" ζωή. Τα ρούχα κινούνται μαζί μας, τρώνε μαζί μας, κοιμούνται μαζί μας, προεκτείνουν, διαμορφώνουν και τροποποιούν το ανθρώπινο σώμα. Ακόμη, ένα ρούχο μπορεί να έχει φύλο ή να υπόκειται σε φυλετικές διακρίσεις (γυναικείο-αντρικό). Ένα ρούχο επίσης, ράβεται, τροποποιείται, μοντάρεται, λειτουργίες οι οποίες μπορούν να αναχθούν σε λειτουργίες και ιδιότητες του ανθρώπινου δέρματος στη σημερινή εποχή, όπου το δέρμα μεταμορφώνεται και σχηματίζεται ανάλογα μέσω της πλαστικής χειρουργικής. Με αυτό το σκεπτικό, δημιουργούμε τον Χαρακτήρα-ρούχο, δίνοντας χαρακτηριστικά έμψυχων αντικειμένων (κυρίως ανθρώπινων), με στόχο την παραγωγή προβλέψεων ή εξηγήσεων για το άψυχο αντικείμενο-ρούχο που βασίζεται στη γνώση που έχει άνθρωπος για τα έμψυχα αντικείμενα με πρώτο τον εαυτό του.

Ανθρωπομορφικές - Ανιμιστικές τάσεις που έχουν χρησιμοποιηθεί στον Χαρακτήρα-Ρούχο, κατά την προπαρασκευή της ταινίας είναι όπως παρουσιάζονται παρακάτω, και αφορούν δύο κατηγορίες. Αυτές είναι:

- 1) Απόδοση ανθρωπίνων χαρακτηριστικών και ιδιοτήτων στο άψυχο ρούχο, που βρίσκονται σε άμεση ή έμμεση αντιστοιχία ιδιοτήτων και λειτουργιών του ανθρώπου.
- 2) Απόδοση έμψυχων χαρακτηριστικών στο ρούχο, τα οποία δεν βρίσκονται σε άμεση ή έστω έμμεση αντιστοιχία με ιδιότητες ή λειτουργίες και χαρακτηριστικά του ανθρώπου (αυτά υπόκεινται στους νόμους του Ανθρωπομορφισμού και αναφέρονται παραπάνω)

Συσχέτιση -Αντιστοίχιση	
Ανθρώπινα Χαρακτηριστικά και Ιδιότητες	Χαρακτηριστικά και ιδιότητες του άψυχου αντικειμένου-Ρούχου
1) επιλέγει και επιλέγεται 2) κρύβεται, (καλύπτεται) 3) Δέρμα που μεταμορφώνεται μέσω της πλαστικής 4) Πουλά και αγοράζει 5) Κλωνοποιείται 6) Αποθηκεύει 7) Πληγώνεται-κόβεται 8) Αποδέχεται -Απορρίπτει-απορρίπτεται 9) Δοκιμάζει 10) Φοράει 11) Διεκδικεί-διεκδικείται 12) Έχει αξίες-κοινωνική θέση και στάτους 13) Αξιολογεί-αξιολογείται 14) Ζει και Πεθαίνει σε κουτιά (σπίτι, φέρετρο) 15) Γεννιέται -δημιουργείται	1) επιλέγεται 2) καλύπτει 3) Μεταμορφώνεται μέσω ραψίματος, μονταρίσματος 4) Πωλείται και αγοράζεται 5) Αντιγράφεται 6) Αποθηκεύεται 7) Σκίζεται 8) Είναι αποδεκτό - απορρίπτεται 9) Δοκιμάζεται 10) Φοριέται 11) Διεκδικείται 12) Έχει αξία, αναδεικνύει κοινωνική θέση 13) Αξιολογείται 14) Λειτουργεί ή υπολειτουργεί μέσα σε κουτιά (καταστήματα-κουτιά αποστολής-παραλαβής-αποστολής-αποθήκευση ή κάδος). 15) Δημιουργείται

Πίνακας 15: Αντιστοίχιση Ανθρώπινων - Άψυχων Χαρακτηριστικών

Διαφοροποίηση	
Ανιμιστικά Χαρακτηριστικά	Ανθρώπινα Χαρακτηριστικά
Βάρος υφάσματος Ελαστικότητα του Υφάσματος Τρόπος κίνησης ως ένα κομμάτι ύφασμα, χωρίς ανθρώπινη υποστήριξη	Ανθρώπινο Βάρος Ελαστικότητα ανθρώπινου σώματος Τρόπος κίνησης, με το ανθρώπινο σώμα να δίνει στοιχεία όγκου, μορφής , υποστήριξης.

Πίνακας 16: Διαφοροποίηση Ανιμιστικών- Ανθρώπινων Χαρακτηριστικών

Όπως παρουσιάζεται στον παραπάνω πίνακα, Ο χαρακτήρας άλλοτε λαμβάνει ανιμιστικές τάσεις, κατά τις οποίες έχει ζωή η οποία διατηρεί πλήρως την υλικότητα του ως άψυχο αντικείμενο και άλλοτε αποκτά ανθρωπομορφικές αντίστοιχες τάσεις. Πιο συγκεκριμένα, έχουμε μια εναλλαγή μεταξύ αυτών των τάσεων του Χαρακτήρα στην αφήγηση, ανάλογα με το ποιά εξυπηρετεί καλύτερα κάθε φορά την απόδοση κάποιου στοιχείου (γεγονός, πράξη, συναίσθημα, κίνητρο, σκοπός).

Σχολιασμός Χαρακτηριστικών Γνωρισμάτων που αποδόθηκαν στον Χαρακτήρα:

Σε αυτή την παράγραφο θα αναφέρουμε χαρακτηριστικά γνωρίσματα και στοιχεία Χαρακτήρα τα οποία αποδώσαμε στον ήρωα με σκοπό την προώθηση και ικανοποίηση του σκοπού της ιστορίας.

Ο Χαρακτήρας Ρούχο απέκτησε προσωπικότητα με επιλογή των παρακάτω στοιχείων. Βασικό του Χαρακτηριστικό είναι η Τρωτότητα η οποία αγγίζει τεράστιο ποσοστό, καθώς ο Χαρακτήρας αφορά ένα Νευρωτικό εσωστρεφές θύμα, με ανησυχίες, νευρικότητα, συναισθηματικότητα, ανασφάλειες, ανεπάρκεια και υποχονδριακές τάσεις, τις οποίες αδυνατεί να καλύψει μέχρι να πετύχει τον σκοπό του. Επειδή έχουμε αποδώσει στον ήρωα και Χαρακτηριστικά νεότητας, αθώου παιδιού, που τώρα αρχίζει να περπατά και βγαίνει στην κοινωνία, η τρωτότητα μπορεί να επιβεβαιωθεί και ως έλλειψη εφοδίων και δυνάμεων σε αρχικό στάδιο.

Το ύφος της πλοκής όπως προκύπτει περιέχει κυρίως στοιχεία κωμωδίας και είναι κτισμένη γύρω από έναν στέρεο Χαρακτήρα ο οποίος αλληλεπιδρά σε χιουμοριστικές καταστάσεις με δραματικό σκοπό. Ο χαρακτήρας είναι καρικατούρα (σκόπιμη παραμόρφωση του Χαρακτήρα) και ανήκει κυρίως στο είδος της ρομαντικής κωμωδίας φιλμ, στο οποίο σχηματίζεται μια σχέση μεταξύ δύο ατόμων (ρούχο-άνθρωπος) αφού αυτά έχουν υπερβεί κάποια εμπόδια.

Άλλα χαρακτηριστικά καθορίστηκαν με βάση την θεωρία και καταγράφηκαν σε πίνακες όπως παρουσιάζονται στο Παράρτημα σε μορφή σημειώσεων. Τα αποτελέσματα των πινάκων προέκυψαν από τη συσχέτιση γεγονότων και δράσεων της αφήγησης με χαρακτηριστικά του ήρωα. Σε αυτό το στάδιο, εκτός από τους κανόνες πιθανότητας και αναγκαιότητας που αφορούν τα γεγονότα που προκαλεί ο ήρωας, αναπτύξαμε κριτήρια που μπορούν να μετρήσουν ποιοτικά και να καθορίσουν γνωστικές διαδικασίες του Ήρωα, διαδικασίες συμπεριφοράς και προσωπικότητας.

Οπτικοποίηση Χαρακτήρα

Η απεικόνιση του Ήρωα γίνεται με άμεση Χρήση του Ανθρωπομορφισμού και του Ανιμισμού. Το σχήμα του αφορά ένα σώμα γυναικείο με μέτριο όγκο αλλά σημαντικές καμπύλες που σχηματίζονται από την πολύ στενή μέση. Μάτια, χέρια, πόδια, κορμός, ανθρωπομορφικά δοσμένα έρχονται να αποδώσουν τη συνολική μορφή του ήρωα, με αφαιρετικό τρόπο και μόνο εκεί που είναι απαραίτητα. Ο κορμός του Χαρακτήρα είναι φανερός σε όλες τις σκηνές. Τα μάτια, στόμα, χέρια, πόδια, χρησιμοποιούνται μόνο στις σκηνές που κάποια στοιχεία δεν μπορούν να απεικονιστούν διαφορετικά.

Όσον αφορά τις δράσεις του Ήρωα και για την ανάπτυξη και Σχεδίαση του Εικονογραφημένου σεναρίου, χρησιμοποιήσαμε τις θεμελιώδεις αρχές της Ντίσνεϊ και αρχές δημιουργικής ανάπτυξης σκηνοθεσίας που αφορούν το εικονογραφημένο σενάριο.

Στο σχεδιασμό των σκηνών, συνολικά ήρωας-δράση, προσπαθήσαμε να εντάξουμε και να παρουσιάσουμε όσο το δυνατόν περισσότερη κίνηση μέσα από το δισδιάστατο σχέδιο. Ουσιαστικά, η κάθε σκηνή που αφορά ένα τρόπο δράσης στο χρόνο, οπτικοποιήθηκε με μία εικόνα η οποία σχεδιάστηκε έτσι ώστε εμπεριέχει όλες τις σημαντικές κινήσεις. Μπορούμε να το φανταστούμε σαν τη στιγμή που η κάμερα έχει πιάσει τα περισσότερα στοιχεία που αφορούν τη σκηνή.

5.3 Στρατηγική της Σκηνοθεσίας

Η Στρατηγική Σκηνοθεσίας που επιλέγεται ως τεχνική αναπαράστασης της ταινίας κινουμένων σχεδίων που αναπτύσσουμε, είναι μια διαδικασία δημιουργίας εικόνων κίνησης. Μια εικόνα κίνησης, ειδικεύεται στην αναπαράσταση γεγονότων, δείχνει τις αλλαγές στο χρόνο, είναι ένα γεγονός¹⁰⁴. Μια εικόνα γίνεται αντιληπτή από τον θεατή μέσω της στατικής προβολής της, μέσω της σύνθεσης των στοιχείων που τη συνιστούν, μέσω του χρώματος, των γραμμών, των σχημάτων που τη διαμορφώνουν, μέσω συμβόλων, της καθαρότητας, της ατμόσφαιρας και της αίσθησης που προκαλεί. Η κίνηση από την άλλη πλευρά γίνεται αντιληπτή και βιώνεται από τον θεατή με:

1. Κίνηση των αντικειμένων, έμψυχων ή άψυχων, που φωτογραφίζονται από την κάμερα
2. Την επίδραση της προοπτικής και της απόστασης της κάμερας από το αντικείμενο
3. Την επίδραση της κινούμενης κάμερας
4. Τη σύνθεση κάθε σκηνής, που συνοδεύεται από μοντάζ, σε μια συνολική σύνθεση κίνησης.
5. Την αλληλεπίδραση των κινήσεων που τοποθετούνται και αναπτύσσονται προοδευτικά μέσω του μοντάζ.

Είναι μέλημα του δημιουργού (σκηνοθέτη-ηθοποιού-Χαρακτήρα) να δώσει έμφαση στις εκφραστικές ιδιότητες της κίνησης και επίσης να καθορίσει τον Χαρακτήρα του έργου συνολικά, αλλά και τον μεμονωμένο Χαρακτήρα της κάθε μιας σκηνής ή πλάνου. Μέσω της σκηνοθεσίας και στην προσωπική ανάπτυξη (πείραμα), θα δημιουργήσουμε εικόνες κίνησης, δηλαδή εικόνες που πληρούν τις παραπάνω προϋποθέσεις, συνδυάζοντας κίνηση και περιστατικό, κίνηση και αλλαγή, πλάνο και Σκηνή, Πλάνο και κίνηση. Στόχος είναι να αναπαράγουμε τα αντικείμενα του κόσμου που έχουμε δημιουργήσει σχεδιάσει, αναπτύξει, μέσω της αναπαραγωγής της κίνησης και των γεγονότων. Η τεχνική animation που χρησιμοποιούμε, είναι το κινούμενο σχέδιο. Είναι η πλέον διαδεδομένη τεχνική animation και για τον λόγο αυτό συχνά συγχέεται με το animation αυτό κάθε αυτό. Στο κινούμενο σχέδιο (cartoon) η βάση της κίνησης είναι τα σχέδια. Συνεπώς, οι προς εμπύκωση και σκηνοθεσία εικόνες κίνησης, αφορούν Σχέδια (Σχεδιασμένες εικόνες).

¹⁰⁴ Film as Art , By Rudolf Arnheim, Published by University of California Press, 1957

Έχοντας σχεδιάσει Χαρακτήρα και Αφήγηση, στη συνέχεια οπτικοποιούμε τις πληροφορίες που έχουμε λάβει σαν απόρροια από την παραπάνω σχεδίαση, τις συνθέτουμε σε σχέδια-εικόνες και προσθέτουμε την κίνηση και τον ήχο, τα οποία σχεδιάζονται σε απόλυτη αρμονία και αλληλεξάρτηση μεταξύ τους.

Η ταινία Αφήγησης με κέντρο τον Ήρωα-Φόρεμα αναδημιουργείται σε 131 πλάνα-σκηνές, οι οποίες εκφράζουν τις 131 Εικόνες κίνησης, που αναπτύχθηκαν για την απόδοση του Χαρακτήρα-Αφήγησης, σε ένα ενιαίο έργο (όλο). Κάθε σκηνή απαρτίζει ένα γεγονός, το οποίο αντιστοιχεί σε μια δράση, η οποία υποστηρίζεται από ένα κίνητρο. Στόχος ανά τη σχεδίαση κάθε σκηνής ήταν η αποκάλυψη και προβολή αυτών των τριών στοιχείων.

5.3.1 Σχέσεις μεταξύ Εικόνας και Ήχου

Ο ήχος σε μια ταινία αφήγησης δεν είναι μόνο η “μετάφραση” των οπτικών αναφορών. Η αλληλεπίδραση του οπτικού με το ακουστικό, καθορίζει την φύση της κινηματογράφησης μιας ταινίας. Ο ήχος μπορεί να διεγείρει την ψευδαίσθηση του ακριβούς χώρου, ενώ μια εικόνα πρακτικά δεν έχει βάθος¹⁰⁵. Η έννοια του ήχου στον κινηματογράφο δημιουργεί ποικίλα ερωτήματα ως προς την κινηματογραφική αναπαράσταση και αφαίρεση. Θα πρέπει να αναρωτηθούμε κατά την φάση ανάπτυξης της σκηνοθετικής στρατηγικής της ταινίας που υλοποιούμε, εάν ο ήχος παρουσιάζει μια πρωτότυπη μέθοδο έκφρασης ή κώδικα αναπαράστασης. Στον παρακάτω πίνακα, καταγράφουμε τη σκηνοθετική στρατηγική του έργου, κατά την οποία δημιουργήσαμε και αναπτύξαμε σχέσεις μεταξύ εικόνας και ήχου, για την πρόωση και απόδοση του αφηγηματικού περιεχομένου.

Εικόνα-Ήχος	Σχολιασμός
Σκηνή 13. Ο χαρακτήρας κείται στο σεντούκι ακίνητος αρχικά και έπειτα βλέπουμε το θώρακα να ανακινείται. Ο ήχος εισέρχεται να αποδώσει τους καρδιακούς παλμούς και την αναπνοή του Ήρωα, καθώς αυτός “ξυπνά”.	Η απουσία ήχου αρχικά εκφράζει την απουσία ζωής του Ήρωα. Η ζωή αποδίδεται ακουστικά με τη χρήση του ήχου της καρδιάς, η οποία είναι ζωτικό όργανο και προϋπόθεση της ζωής στον άνθρωπο. Επίσης το άκουσμα της αναπνοής, δηλώνει

¹⁰⁵ Rudolf Arnheim, 1933: 235

	αντίστοιχα, τα ίδια στοιχεία. Εδώ χρησιμοποιούμε τον ήχο για να αποδώσουμε ανθρωπομορφικά στοιχεία.
Οι μηχανικές-σπαστικές- απότομες κινήσεις του Έρωτα στη σκηνή14, αποδίδονται ακουστικά, με τη χρήση των ήχων του αλάδωτου μεντεσέ, τρίξιμο, οξύτητα του ήχου, λύσιμο αρθρώσεων.	Η σημασία του ήχου εδώ, έχει αφηγηματική και νοηματική σημασία. Ουσιαστικά αφηγείται τη χρόνια παραμονή του ήρωα στο σεντούκι, την ακαμψία και αστάθεια του Χαρακτήρα, λόγω χρόνιας ακινησίας.
Στη σκηνή 11, μαύρο πλάνο. Η εικόνα παρουσιάζει το σκοτάδι που βλέπει ο Έρωτας και τον ήχο που δημιουργεί και ακούει ο Έρωτας εσωτερικά κινούμενος στο σεντούκι.	Ο ήχος εδώ καλύπτει όλο το αφηγηματικό και νοηματικό περιεχόμενο. Κάθε είδος ήχου (κτύπημα, παύση, σύριμο υφάσματος, βογκητό, πετάρισμα) αφηγείται και αποκαλύπτει τη δράση του Έρωτα διαδοχικά. Το πλάνο αποκτά στοιχεία ρυθμού και μελωδικότητα.
Στη σκηνή 9, η εικόνα παρουσιάζει τον Χαρακτήρα να αφήνεται απότομα να πέσει στον πάτο ενός σεντουκιού. Η σύγκρουση φαίνεται ελαστική λόγω της υλικότητας του Χαρακτήρα -Υφασμα. Ο ήχος από την άλλη πλευρά είναι δυνατός δηλώνοντας το ανθρωπομορφικό εσωτερικό βάρος του Έρωτα.	Με αυτό τον τρόπο διατηρούμε και τις δύο προεκτάσεις και ιδιότητες του Έρωτα. (ανθρώπινη - υλική). Η εικόνα αφηγείται την υλική διάσταση του Έρωτα και ο ήχος αφηγείται την ανθρώπινη διάσταση του.
Σκηνή 28. Ο χαρακτήρας απεικονίζεται με μια σακούλα να κρύβει το πάνω μέρος του (πρόσωπο). Ακούμε το σύριμο της σακούλας στην επιφάνεια του, την ανάσα του καθαρά, και θολούς απομακρυσμένους ήχους εξωτερικά της σακούλας.	Σε αυτή τη σκηνή ο ήχος σχεδιάστηκε να αφηγηθεί, την εσωτερική κατάσταση που βιώνει ο Χαρακτήρας όντας μέσα σε μια σακούλα. Ο ήχος αφηγείται επίσης τον εγκλεισμό και την από-μόνωση που επιδιώκει ο ήρωας με αυτή του τη δράση. Ο θεατής βρίσκεται μέσα στη σακούλα.
Σκηνή 38. Ο χαρακτήρας κείται στα πόδια της πωλήτριας τρομαγμένος (τρέμουλο στα χείλη). Η έκφραση ηθωποίας αποκαλύπτει την ανασφάλεια και τον φόβο του ήρωα. Ο ήχος που συνοδεύει το συναίσθημα του	Εδώ ο ήχος αποκαλύπτει ανθρωπομορφικές ιδιότητες-τάσεις του Χαρακτήρα. Το τρέμουλο στα χείλη του Χαρακτήρα, ενδυναμώνεται με τον ήχο σύγκρουσης των δοντιών του Χαρακτήρα,

<p>φόβου είναι το τρίξιμο των δοντιών του Χαρακτήρα.</p>	<p>ενσαρκώνοντας τον φόβο του και τη σύγχυση.</p>
<p>Σκηνή 40. Ο χαρακτήρας σκάβει με τα χέρια του το τσιμέντο. Ο ήχος που ακούγεται είναι ο θόρυβος τρυπανιού.</p>	<p>Εικόνα και Ήχος εδώ έχουν την ίδια σημασιολογική έννοια. Αποδίδουν το κάθε ένα τη δράση "προσπαθώ να εισχωρήσω στο έδαφος". Η σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ εικόνας και ήχου, δίνει μια υπέρ-ρεαλιστική διάσταση στην πληροφορία αφήγησης-στο γεγονός-στη δράση.</p>
<p>Σκηνές 2, 29,32,35,36,43,44,64,82,84. Οι συγκεκριμένες σκηνές έχουν κάτι κοινό ως προς την εικόνα που προτείνουν και τον ήχο. Χρησιμοποιούν την υλικότητα του Χαρακτήρα (ύφασμα) για να αναδείξουν το αφηγηματικό περιεχόμενο, αλλά και την αλληλεπίδραση-σχέση του Χαρακτήρα με το περιβάλλον γενικότερα.</p>	<p>Ήχος τονίζει το συναίσθημα του πόνου (σκίσιμο) και τις σχέσεις του Χαρακτήρα με το περιβάλλον του. Φανερώνει την αλληλεπίδραση του Χαρακτήρα με την ατμόσφαιρα, δείχνει τα όρια αντοχής του και την τρωτότητα του. Οι ήχοι που ουσιαστικά προκαλεί ο Χαρακτήρας, παρουσιάζονται οργανικοί και να πηγάζουν από τις ιδιότητες του, πράγμα που τον κάνει μέρος του οργανικού κόσμου στον οποίο εισήλθε και του προσδίδει πειστικότητα.</p>
<p>Σκηνή 6. Τα φορέματα είναι ενθουσιώδη, και πεταρίζουν τους φιόγκους του, σαν φτερά πουλιών. Ο θεατής ακούει το πετάρισμα ενός φυσικού ήχου πεταρίσματος φτερών.</p>	<p>Εδώ χρησιμοποιούμε μεταφορικά την έννοια πετάρισμα για να αποδώσουμε την ανυπομονησία, τον ενθουσιασμό, πέρα από την υλικότητα των χαρακτήρων αλλά μέσω της μεταφορικής μετάφρασης της δράσης σε ήχο.</p>

Πίνακας 17: Σχέσεις Εικόνας-Ήχου

5.4 Απολογισμός της Σκηνοθετικής πρακτικής

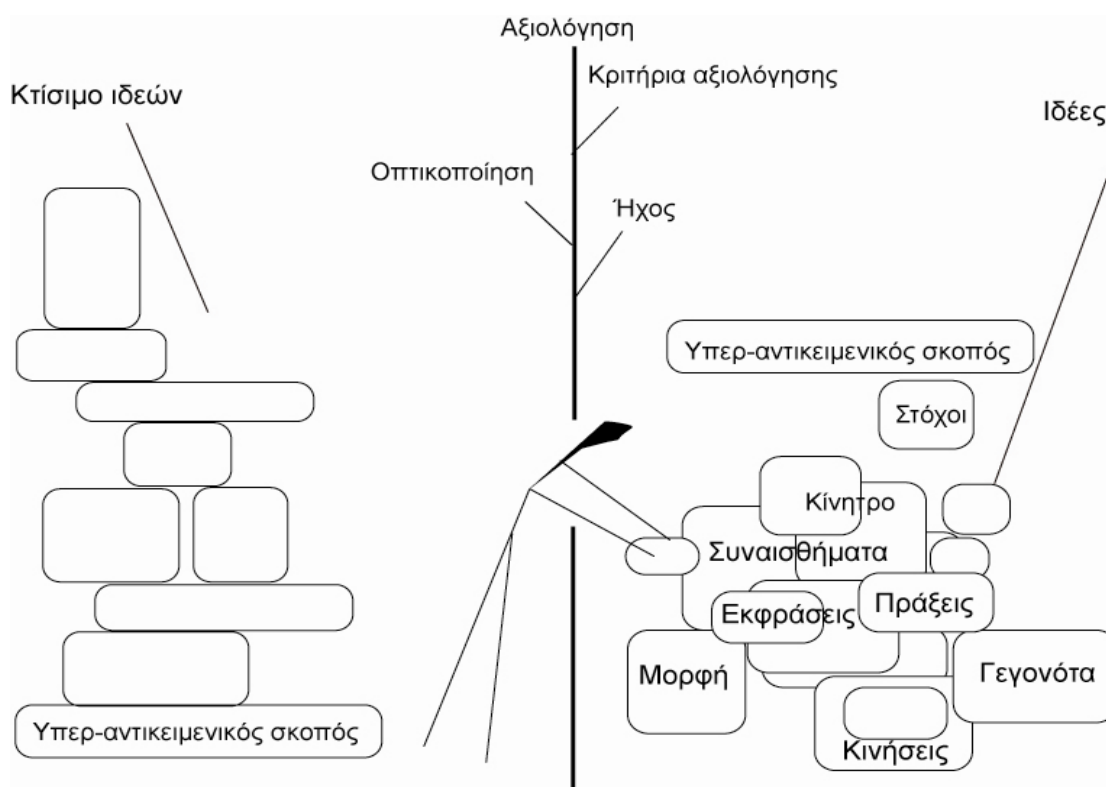
5.4.1 Μη προβλεπόμενη στρατηγική

Ο τρόπος με τον οποίο εργαστήκαμε για την ανάπτυξη της προσωπικής οπτικοακουστικής ιστορίας, είναι όπως αναλύεται και περιγράφεται παραπάνω με αυτά τα βήματα, όχι απαραίτητα με την ίδια σειρά που τα καταγράφουμε αφού τα στάδια συνέβαιναν σε κάποιες περιπτώσεις παράλληλα, άλλες διαδοχικά και πάντα με ανατροφοδότηση, έλεγχο και αξιολόγηση των στοιχείων, που σημαίνει ότι δεν υπήρχε σαφές πλάνο “πρώτα θα κάνω αυτό και μετά εκείνο”. Αυτό που συνέβη στην ουσία και που τελικά είχε ως αποτέλεσμα η κάθε πληροφορία που έχουμε επιλέξει να είναι αδιάσπαστο μέρος του συνόλου της οπτικής ιστορίας, είναι η διαδικασία του «ξεκινώ από μια βασική ιδέα, που είτε αφορά την ιστορία είτε τον ήρωα (δεν έχει σημασία) και στη συνέχεια με τους τρόπους που αναφέραμε δημιουργώ νέες ιδέες που ξεπηδούν, τις αξιολογώ με βάση τους στόχους που θέτω, κάθε φορά γυρνώντας ένα βήμα πίσω αλλά και στην αρχή. Αν σκεφτούμε τη διαδικασία σχεδίασης ως επιλογή στοιχείων (ιδεών), αυτό που κάνουμε είναι κάθε φορά να βάζουμε (προσθέτουμε) μια ιδέα επιπλέον στις ήδη υπάρχουσες, να ελέγχουμε με την αμέσως προηγούμενη και να ελέγχουμε ξανά με την αρχική, η οποία αφορά κυρίως το θέμα της ιστορίας, δηλ. τον υπέρ-αντικειμενικό σκοπό του έργου.

Μιλήσαμε για ανάπτυξη και καθορισμό σχέσεων ανάμεσα σε στοιχεία της Ιστορίας, σε στοιχεία του Χαρακτήρα. Αυτό που δεν καθορίσαμε αλλά συνέβη σε ένα ποσοστό είναι η άμεση οπτικοποίηση της κάθε πληροφορίας (ιδέας). Πιο συγκεκριμένα, στη διαδικασία κτισίματος των ιδεών, στην οποία λαμβάνει χώρα ταυτόχρονα η αξιολόγηση για το αφηγηματικό περιεχόμενο, η οπτικοποίηση της ιδέας που αξιολογείται όσο και της ιδέας που τελικά επιλέγεται, μπορεί να βοηθήσει σημαντικά ως ένα επιπλέον κριτήριο αξιολόγησης αλλά και ως την καλύτερη επιβεβαίωση για τις επιλογές. Ως Οπτικοποίηση της πληροφορίας, εννοούμε την άμεση μετατροπή μιας ιδέας (γεγονός, πράξη, συναίσθημα, έκφραση) σε εικόνα. Αυτό δίνει μεγάλη ώθηση στην σκηνοθετική πρακτική καθώς υπάρχει περίπτωση μια αφηρημένη ιδέα να ταιριάζει απόλυτα με τον σκοπό του έργου και με τα άλλα στοιχεία θεωρητικά, αλλά η εικόνα που έχουμε σκεφτεί να της αποδώσουμε τελικά να μην ανταποκρίνεται. Είναι σημαντικό στη διαδικασία σχεδίασης, εφόσον το αποτέλεσμα που θέλουμε να πετύχουμε είναι οπτικό και ακουστικό, να εργαζόμαστε και να αξιολογούμε με χειροπιαστές εικόνες και ήχους. Η εικόνα μπορεί να αφορά

ένα μέρος μιας γενικότερης εικόνας (πχ έκφραση ενός προσώπου) ή τη σύνθεση ολόκληρης σκηνής. Άρα μπορούμε έτσι να αξιολογήσουμε, μικροσκοπιοθετικά και μακροσκοπιοθετικά την αποτελεσματικότητα του έργου.

ΣΧΗΜΑΤΙΚΑ:



Εικόνα 9: Κτίσιμο ιδεών για την ανάπτυξη Οπτικοακουστικής Ιστορίας

5.4.2 Επιβεβαίωση και Νέες προοπτικές

Το προσωπικό έργο και κυρίως ο Χαρακτήρας-Φόρεμα, ο οποίος θίγει γυναικεία θέματα και προβληματισμούς, αναδεικνύει και αναπτύσσει την προσωπική γυναικεία αισθητική στο χώρο του κινηματογράφου της εμπύκωσης και αυτό ήταν το βασικό του μέλημα. Πέρα από τη φυλετική του διάσταση, ο λόγος που επιλέχθηκε ένα άψυχο αντικείμενο, είναι η Υλικότητα του. Κρίνεται από προσωπικής πλευράς πολύ σημαντικό και ενδιαφέρον να κινηματογραφούνται καταστάσεις και να επικοινωνούνται ιδέες στο σύγχρονο άνθρωπο οι οποίες ενέχουν σύγχρονη και οικεία διάσταση για τον ίδιο. Αυτό που θέλω να πω είναι, ότι ο άνθρωπος στη σημερινή κοινωνία και ακόμη περισσότερο στο μέλλον (όπως προβλέπεται), ζει περισσότερο και αλληλεπιδρά με άψυχα ή τεχνητά έμψυχα αντικείμενα (μηχανές) παρά με έμψυχα (πχ. ζώα). Στο παρελθόν η σχέση του

ανθρώπου με τα ζώα ήταν πιο άμεση, πιο προσιτή, καθημερινή και οικεία, για αυτό το λόγο και τα παραμύθια του Αισώπου, όπως και τα ζώα της Ντίσνεϋ, επικοινωνούσαν επιτυχώς τα μηνύματα και τις ιδέες των ιστοριών τους, στον άνθρωπο (ενήλικα και παιδί). Σήμερα, για έναν ενήλικα ή παιδί που ζει σε μια σύγχρονη πόλη και αντιμετωπίζει το άψυχο, το τεχνητό, το τεχνολογικό και το υλικό, κρίνεται σημαντικό μια ιστορία και ένας Χαρακτήρας να του μιλήσει με ίσους όρους. Δεν θεωρούμε ότι άλλοι Χαρακτήρες, που έχουν να κάνουν με το παρελθόν ή άλλα στοιχεία είναι λιγότερο πειστικοί ή λιγότερο σημαντικοί. Αυτό που προτείνεται είναι η μετάφραση του σύγχρονου κόσμου και απόδοση του με κινηματογραφικά μέσα, για την καλύτερη κατανόηση του και την αποτελεσματικότερη μετάδοση του. Το παρελθόν είναι κάτι που λίγο πολύ ενέχει περισσότερα έμψυχα στοιχεία τα οποία ο άνθρωπος μπορεί να τα συγκρίνει με τον εαυτό του και να αντλήσει πιο εύκολα συμπεράσματα. Σκοπός είναι να καταφέρουμε να δώσουμε ζωή στα άψυχα αντικείμενα του σύγχρονου κόσμου τα οποία μας περιβάλλουν και μας κατακλύζουν σαν οντότητες όλο και περισσότερο. Και αυτό γιατί με αυτό τον τρόπο μπορεί να ενισχυθεί η γνώση μας γι' αυτά τα αντικείμενα, να υπάρξει μεγαλύτερη κατανόηση της σκοπιμότητας τους, των θετικών ή αρνητικών τους στοιχείων και τελικά να αποκτήσουμε μια βαθύτερη αξιολόγηση και άποψη για τα πράγματα που μας περιβάλλουν και αποτελούν κύρια στοιχεία της καθημερινότητας μας.

Συμπεράσματα

Χρησιμοποιώντας συνδυαστικά τα αποτελέσματα των αναλύσεων, μετά την ολοκλήρωση δημιουργίας του προσωπικού έργου, θα γίνει μια προσπάθεια να προσδιοριστούν τα γενικότερα πορίσματα αυτής της έρευνας.

Η ανασκόπηση στην έρευνα και στον τρόπο με τον οποίο σχεδιάσαμε, σκηνοθετήσαμε την Ιστορία Αφήγησης με κέντρο τον Ήρωα, αναδεικνύει έναν πολύπλευρο χαρακτήρα της δημιουργικής συμμετοχής στην διαδικασία αφήγησης. Αυτή εκτείνεται από τη δομή του περιεχομένου και των αφηγηματικών στρατηγικών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να εφαρμοστούν (είτε μεμονωμένα, είτε συνδυαστικά) μέχρι τη μορφή της αφήγησης και του Χαρακτήρα αλλά και του τρόπου απεικόνισης και απόδοσης της αφηγηματικής πράξης. Απώτερος σκοπός είναι να διαπιστωθεί πόσο σημαντικός είναι ο συγκερασμός, όλων των διαδικασιών που έχουμε αναλύσει για να αναπτύξουμε το προσωπικό έργο αλλά και της μεθοδολογίας που χρησιμοποιήσαμε για να το πετύχουμε.

Ξεκινώντας την έρευνα για τη Σχεδίαση Κινούμενων Χαρακτήρων διαπιστώθηκε ότι υπήρχαν διάφορες μεθοδολογίες που ακολουθούνται από καλλιτέχνες και δημιουργούς animation, εν είδει συνταγών. Οι μεθοδολογίες αυτές ήταν διακριτές και όσοι ακολουθούσαν μία από αυτές θεωρούσαν συνήθως ότι μπορούν να αγνοήσουν τις άλλες και να επικεντρωθούν στη συγκεκριμένη συνταγή. Τα στοιχεία που προέκυψαν από την αρχική έρευνα αφορούν μεθόδους και κανόνες για τη δημιουργία Χαρακτήρων μυθιστορήματος (λογοτεχνία), μεθόδους απεικόνισης Χαρακτήρων μέσω ηθοποιίας και σκηνοθεσίας, και συμβουλές ή πολύ βασικές αρχές για τους Χαρακτήρες κινούμενων σχεδίων που αφορούν κυρίως μορφές απεικόνισης και τεχνικές δημιουργίας πετυχημένου σκίτσου. Διαμορφώθηκε έτσι ο προβληματικός χώρος της έρευνας, δηλαδή η προσπάθεια διασύνδεσης των μεθοδολογιών ανάπτυξης Χαρακτήρων στα κινούμενα σχέδια σε μια ενιαία διαδικασία σχεδίασης. Για τη λύση συνεπώς του προβλήματος, έπρεπε αρχικά να δημιουργηθεί ένα θεωρητικό υπόβαθρο πάνω στο οποίο θα μπορούσαμε να στηρίξουμε την περαιτέρω έρευνα. Έχουμε σκόπιμα εστιάσει στην χρήση στρατηγικών αφήγησης, σε τρόπους παραγωγής ιδεών, στην διαδικασία επιλογής δράσεων και στοιχείων Χαρακτήρα και αφηγηματικού περιεχομένου, που θεωρήσαμε πιο ολοκληρωμένες σε σχέση με τεχνικές ηθοποιίας ή διαδικασίες ανθρωπομορφισμού και κανόνες που βοηθούν μερικώς στην ανάπτυξη ενός έργου κινούμενων σχεδίων.

Η καινοτομία που εισάγει η εργασία αυτή είναι η σύνθεση πρακτικής μεθοδολογίας Σχεδίασης Χαρακτήρων κινουμένων σχεδίων, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως βάση με συγκεκριμένη δομή θεμάτων, αρχών, διαδικασιών και στοιχείων.

Οι Σχεδιαστικές αρχές της προτεινόμενης μεθοδολογίας αφήγησης είναι οι ακόλουθες, σύμφωνα με όσα αναφέρθηκαν εκτενώς παραπάνω:

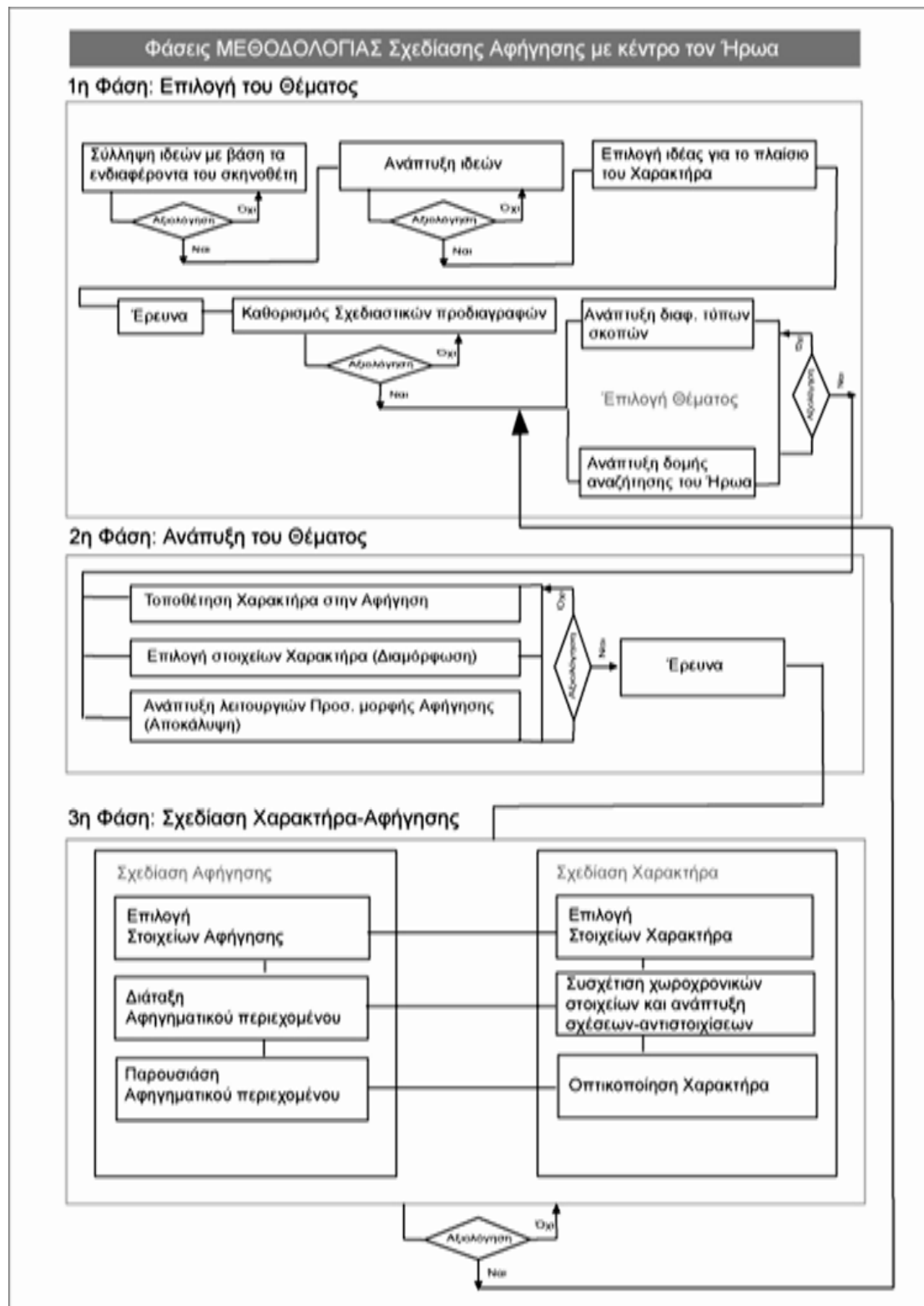
- Η αρχή της Δομής
- Η αρχή της Πιθανότητας
- Η αρχή της Αναγκαιότητας
- Η αρχή της Σκοπιμότητας
- Η αρχή του Γίνομαι
- Η αρχή της Επιλογής
- Η αρχή της Σύνθεσης Σχέσεων
- Η αρχή της Συσχέτισης και Σύγκρισης
- Η αρχή της Αντιστοίχισης
- Η Αρχή της Προσθετικότητας

Ως επιμέρους Τεχνικές Σχεδίασης μπορούμε να αναφέρουμε τις εξής:

- Καθορισμός συγκεκριμένων στόχων και επιμερισμένων σκοπών.
- Αναγνώριση και Αντιμετώπιση του Ήρωα και της Αφήγησης ως Δομές και Λειτουργίες.
- Διαισθητική σχεδίαση και χρήση τεχνικών παραγωγής ιδεών
- Χρήση διαδικασιών Τοποθέτησης-επανατοποθέτησης, κωδικοποίησης-αποκωδικοποίησης στοιχείων του Χαρακτήρα και της Αφήγησης.
- Αποσαφήνιση αναλογιών για την παραγωγή ιδεών (προσωπικές αναλογίες, φανταστικές, συμβολικές, απευθείας αναλογίες)
- Συνεχής αξιολόγηση ως προς τον Υπέρ-αντικειμενικό σκοπό του έργου και των επιμέρους σκοπών του Ήρωα και της Αφήγησης - συνεχής ανατροφοδότηση
- Εναλλαγή θέσεων στοιχείων του χρόνου (Παρόν, παρελθόν και μέλλον) και χώρου, με σκοπό την άντληση συμπερασμάτων, παραγωγή ιδεών, εύρεση νέων συσχετίσεων και ανάπτυξη νέων σχέσεων.
- Τεχνικές Ηθοποιίας και Απεικόνισης Χαρακτήρων, ως ενισχυτικοί παράγοντες της σκηνοθεσίας.

- Συσχέτιση και δημιουργία εναλλαγών, ρυθμού και σχέσεων ανάμεσα σε στοιχεία όπως: Λεκτικό-Μη-Λεκτικό, Οπτικό-Ηχητικό, Κινητικό-Ακίνητο.
- Αυτοσχεδιασμός ως διαδικασία ανάπτυξης Χαρακτήρα από σκηνοθετικής απόψεως, με σκοπό τον καθορισμό του κέντρου βάρους της κίνησης, της στάσης, του συναισθήματος.
- Συλλογιστική διαδικασία με φανταστικά αντικείμενα, χώρους, δυνάμεις, πρόσωπα, ως ενισχυτικός παράγοντας τη σκηνοθεσίας. Καθορισμός στοιχείων αναπαράστασης: είδος, υλικό, σκηνική λειτουργία, προσωπική σχέση με τον δημιουργό, περιεχόμενο.

Οι παραπάνω γενικές και επιμέρους αρχές σχεδίασης διαπλέκονται σε μια σχεδιαστική διαδικασία που θα μπορούσαμε να απεικονίσουμε στο παρακάτω διάγραμμα.



Διάγραμμα 8: Φάσεις Προτεινόμενης μεθοδολογίας Σχεδίασης Χαρακτήρα

Ο κινηματογράφος της εμφύκωσης γύρω από τον οποίο και για τον οποίο αναπτύχθηκε η παραπάνω μεθοδολογία και συντελέστηκε ολόκληρη η έρευνα που

καταγράφηκε οργανωμένα στα τέσσερα κεφάλαια της εργασίας, υπήρξε ο κύριος τελεστικός μηχανισμός οπτικοακουστικής παραγωγής της προσωπικής ταινίας κινουμένων σχεδίων "Human for sale". Η κινηματογραφική γραφή, η διαφορετική θεματική, η διαφορετική οργάνωση της παραγωγής σύμφωνα με τα προσωπικά ενδιαφέροντα του δημιουργού και τελικά η ανάδυση του σκηνοθέτη-δημιουργού είναι οι βασικές γραμμές πάνω στις οποίες στήθηκε η έρευνα για την αναζήτηση μιας πρακτικής μεθοδολογίας που δεν θα στερεί ελευθερία σκέψης και πράξης στον δημιουργό αλλά συνάμα θα του δίνει πορεία και κατεύθυνση.

Κατά την πορεία της έρευνας και μέχρι την ολοκλήρωση της συμπεραίνουμε στοιχεία για τους εξής άξονες: α) Την αφήγηση, β) Τον ήρωα ως Χαρακτήρα, γ) Την απεικόνιση στοιχείων Αφήγησης και Ήρωα, δ) την σκηνοθεσία ήρωα και Αφήγησης ε) Το δημιουργικό σκίτσο που αναπαριστά όλα τα παραπάνω ζ) την δημιουργική γραφή που επεξηγεί τα παραπάνω αναλυτικά σε μορφή σεναρίου και τέλος η) τον συγκερασμό όλων αυτών των στοιχείων.

α) Η αφήγηση και ο ήρωας αναδιπλώνονται παράλληλα σε μια συνεχή διαδικασία ανάπτυξης και παρομοιάζονται σαν ζευγάρι στο οποίο λαμβάνει στοιχεία το ένα άτομο από το άλλο, διαμορφώνεται σε σχέση με το άλλο άτομο και πορεύεται σαν μια ολότητα προς συγκεκριμένη κατεύθυνση που αφορά τον συγκερασμό των δύο ατόμων-στοιχείων και την απόλυτη ένωση τους, σε αρμονία και αδιάσπαστη ενότητα, με στόχο την επίτευξη ενός αποδοτικού και ολοκληρωμένου θεάματος. Αποσαφηνίζοντας και αναγνωρίζοντας τα βασικά στοιχεία που απαρτίζουν μια αφήγηση, μπορέσαμε στη συνέχεια να συνδυάσουμε και να συσχετίσουμε με τα βασικά στοιχεία Χαρακτήρα ώστε τελικά να καθορίσουμε τα βασικά στοιχεία αυτού που αποκαλούμε Ήρωα- Χαρακτήρα αφήγησης και τελικά σχεδιάζουμε.

β) Ο χαρακτήρας του Ήρωα αποτέλεσε βασικό μηχανισμό παραγωγής ιδεών για την ίδια του την Αφήγηση. Η οργάνωση στοιχείων όπως Ψυχολογία, εκφραστικότητα, κινητικότητα, συναισθηματικότητα, εμφάνιση, προσωπικότητα, σκέψη και σκοπιμότητα σε ένα ενιαίο σώμα, με συγκεκριμένη μορφή, δομή και περιεχόμενο ανέδειξε και έφερε στο φως ιδέες για ανάπτυξη ιστοριών που λένε κάτι και παραμέρισε ιδέες επιφανειακές και νεκρές σε περιεχόμενο και νόημα. Το κτίσιμο δυνατής προσωπικότητας Ήρωα, παρέχει δυνατό και πλούσιο χαρακτήρα στο σύνολο της αφήγησης.

γ) Μέσα από την προσωπική ανάμειξη με τις μορφές ηθοποιίας και γενικής απεικόνισης (ζωγραφική, σκίτσο, φόρμες, ρεαλισμός, υπέρ-ρεαλισμός, κίνηση-συναίσθημα-έκφραση), αναγνωρίζεται ο πολυδιάστατος ρόλος του δημιουργού ως

ηθοποιός, ανιματέρ, σκηνοθέτης, συγγραφέας, καλλιτέχνης και ζωγράφος ταυτόχρονα. Για την ανάπτυξη στοιχείων απεικόνισης, η εκφραστικότητα του δημιουργού- ηθοποιού διαδραματίζει σημαντικό ρόλο. Ο δημιουργός-ηθοποιός γίνεται ταυτοχρόνως παρατηρητής και παρατηρούμενος (μέσω του Ήρωα), εκθέτης και έκθεμα και ένα ευαίσθητο όργανο πρόσληψης και εκπομπής ερεθισμάτων και μηνυμάτων. (μέσο εκπομπής ήρωας, μέσο πρόσληψης ο ίδιος και ο Ήρωας) Το σώμα του Χαρακτήρα, η εκφραστικότητα και απόδοση των κινήσεων και οι εκφράσεις του προσώπου, είναι η γλώσσα την οποία ο δημιουργός πρέπει να αναπτύξει και να την αποδώσει σε οπτικοακουστική μορφή.

δ) Με εκφραστικά μέσα όπως μετωπικά πλάνα που δηλώνουν τις σχέσεις των υποκειμένων, αμόρσες ιδιαίτερης εκφραστικής δύναμης, συνεχή μπλονζέ και κόντρ μπλονζέ πλάνα για να τονίζονται οι ποιότητες του ήρωα και η κάθε φορά ηθική του διάσταση ανάλογα με την πορεία της αφήγησης, δομήθηκε μια αφηγηματικότητα η οποία εστιάζει στα ανθρώπινα πάθη και ήθη, παρέχοντας έτσι ένα φάσμα αισθήσεων και εκφραστικών απόψεων στον θεατή. Η δημιουργία φανταστικών μακετών χώρου στη Φαντασία του δημιουργού, η αντίληψη της θέσης και κίνησης που έχουν τα πράγματα στο χώρο, η εξοικείωση με τις χωροχρονικές σχέσεις που αναπτύσσονται και ο αναλογισμός της συνολικής σκηνής που αναπτύσσεται εκούσια ή ακούσια κάθε φορά, αποτελούν ενισχυτικούς παράγοντες της σκηνοθεσίας. Η σκηνοθεσία βάζει τοποθετεί και οριοθετεί την αφήγηση σε πλαίσια, που είτε ξεπερνούν το αρχικό της μέγεθος, δίνοντας της μεγαλύτερη ώθηση, είτε κρύβει-αφήνει αντικείμενα και έννοιες να εννοηθούν, κινητοποιώντας την φαντασία και την αγωνία του θεατή. Η σκηνοθεσία είναι ακόμη μια γλώσσα την οποία χρησιμοποιούμε για να αποδώσουμε την ιστορία (κείμενο), σε ιστορία (εικόνα-ήχος).

ε) Το δημιουργικό σκίτσο αποτέλεσε την άμεση απτή και οπτική σχέση μεταξύ διαφορετικών στοιχείων του έργου που αρχικά δημιουργήθηκαν μεμονωμένα. Αυτή η σχέση από προσωπικής πλευράς κρίνεται και περιγράφεται ως ένα κολάζ που ενσωματώνει κινήσεις-δράσεις (συναισθηματικές ή φυσικές), εκφράσεις προσώπου, απεικόνιση του συναισθήματος μέσω αυτών των δράσεων-εκφράσεων, χορογραφία, καθορισμό χώρου, ηθοποιία των Χαρακτήρων σε αλληλεξάρτηση αλλά και μεμονωμένα, ατμόσφαιρα, φυσικά αντικείμενα, άλλους χαρακτήρες, κοινωνία και τέλος χρόνος, ο οποίος φωτογραφίζει όλα τα παραπάνω στοιχεία και τα αποθανατίζει ταυτόχρονα, παρουσιάζοντας τα όλα σε μια στιγμή, μια σκηνή, ένα σκίτσο.

ζ) Η δημιουργική ανάπτυξη του κειμένου της ιστορίας είναι μια μετάφραση ιδεών και αφηγηματικών πληροφοριών από εικόνα σε γραπτό λόγο και γραπτό λόγο σε εικόνα. Η πρώτη κατηγορία εικόνων που αναπτύσσονται αφορά τις εικόνες που γεννώνται αρχικά στο μυαλό και τη φαντασία του δημιουργού, οι οποίες κατόπιν μεταφράζονται και καταγράφονται σε ελεύθερη μορφή γραπτού λόγου. Ο συγκεκριμένος γραπτός λόγος έπειτα μεταφράζεται σε λόγο που περιγράφει μια εικόνα, μια σκηνή και αποτελεί μια στυλιζαρισμένη μορφή λόγου, το σενάριο.

η) Το στυλιζαρισμένο κείμενο στη συνέχεια (σενάριο) θα διαδεχτεί την ακριβή του εικόνα- σκίτσο στο εικονογραφημένο σενάριο. Στο τελικό αυτό στάδιο γίνεται συγκερασμός κάθε μορφής γλώσσας (γραπτός, προφορικός(λεκτικός), οπτικοακουστικός σκηνοθετικός, κ.α. λόγος) όπως έχουμε χρησιμοποιήσει και περιγράψει παραπάνω.

Για όλα τα παραπάνω θέματα, στάδια, διαδικασίες εκτός από τις τεχνικές, τις στρατηγικές και τους τρόπους που καταγράφουμε αναλυτικά στο 4^ο κεφάλαιο, εντοπίστηκαν οι βασικές εσωτερικές διεργασίες που συμβαίνουν από την πλευρά του δημιουργού και οι οποίες αξίζει να σημειωθούν. Αυτές περιγράφονται ως ο ενεργητικός ρόλος του δημιουργού στην αφηγητική διαδικασία, μετάφραση και το κτίσιμο του Ήρωα που την προωθεί.

Ενεργητικός ρόλος του Δημιουργού :

1. Επιλέγει τις πληροφορίες που τον ενδιαφέρουν και που ανταποκρίνονται στους στόχους που έχει θέσει εκ των προτέρων
2. Αξιολογεί την κάθε λύση που οδηγεί στην τελική έκβαση του έργου
3. Ενεργοποιεί γνωστικές λειτουργίες που συμβάλλουν στην ανάπτυξη δημιουργικής σκέψης
4. Παρατηρεί, Συγκρίνει, Διακρίνει σχέσεις, Προβλέπει, υποθέτει, επαληθεύει, διαψεύδει, κωδικοποιεί, μεταφράζει, φαντάζεται
5. Ξεδιπλώνει τα παραπάνω, αναπτύσσοντας και χρησιμοποιώντας διαφορετικές μορφές και είδη γλώσσας.
6. Είναι το μέσο μετάδοσης των πληροφοριών. Αυτό το πετυχαίνει εμπνέοντας τον ήρωα με μορφή και περιεχόμενο
7. Ρόλος του είναι να αναδείξει με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο τις πληροφορίες του περιεχομένου, τις οποίες έχει μεταφράσει σε στοιχεία Αφήγησης και στοιχεία Χαρακτήρα, καθώς και σκηνοθετικές επιλογές.
8. Συνδυάζει και διατηρεί ισορροπίες στην χρήση μέσων και γλώσσας, με διαφορετικούς κώδικες επικοινωνίας και αφηγηματικής ανάπτυξης.

9. Στόχος του είναι να συμπυκνώσει την αφηγηματική πληροφορία και τον ήρωα σε ένα ενιαίο αρμονικό αποτέλεσμα, που να ανταποκρίνεται στον συνολικές επιλογές (σχεδιασμός)
10. Η δράση και πράξη του δημιουργού έγκειται νοητικές λειτουργίες που αυτός αναπτύσσει ώστε να δημιουργήσει την πλοκή μιας οπτικοακουστικής αφήγησης.
11. Οι πηγές πληροφοριών που χρησιμοποιεί σε γενικό πλαίσιο είναι οι πληροφορίες που πηγάζουν από τις αισθήσεις, αλλά και αποθηκευμένα, επεξεργασμένα γνώση στη μνήμη.

Τα παραπάνω στοιχεία λειτουργούν διαφορετικά και ποικίλουν από δημιουργό σε δημιουργό. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο για την ανάπτυξη της μεθοδολογίας μας, χρησιμοποιούμε και τελικά καταγράφουμε στοιχεία και διαδικασίες που δεν οδηγούν τον δημιουργό σε μονοδιάστατες λύσεις αλλά του παρέχουν κατεύθυνση και ροή, συνέχεια σκέψης ώστε να παράγει το δικό του προσωπικό έργο, να υποστηρίξει τις δικές του επιλογές.

Βιβλιογραφία

1. HOOKS, E, Acting for Animators, Heinemann Publishing, 2001
2. Beiman Nancy, Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts, 2007
3. Rudolf Arnheim, Film as Art, University of California Press, 1957
4. Branigan, E., Narrative Comprehension and Film, London and NewYork, Routledge, 1992
5. Elliott, The Affective Reasoner: A Process Model of Emotions in a Multi-Agent System, The Institute for the Learning Sciences, Ph.D. Thesis, Northwestern Univ., 1992.
6. Bates J., The role of emotion in believable agents, in Comm. of the ACM, vol. 37-7, pp. 122-125, 1994.
7. Horton, Writing the character-centered screenplay, University of California Press: Berkeley, CA, 1994.
8. Perlin K., “Real time responsive animation with personality,” IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, vol. 1, 1995.
9. Hayes-Roth B., R. v. Gent, and D. Huber, “Acting in character,” in Creating Personalities for Synthetic Actors, R. Trappl and P. Petta, Eds. Springer-Verlag: Berlin, 1997.
10. Rousseau D. and Hayes-Roth B., “Improvisational synthetic actors with flexible personalities,” Knowledge Systems Lab., Stanford Univ., Stanford, CA, Tech. Report KSL-97-08, Sept. 1997.
11. Bates J., “The Nature of Characters in Interactive Worlds and The Oz Project,” School of Computer Science, Carnegie Mellon University, Pittsburgh, PA, Tech. Report, CMU-CS-92-200, Oct. 1992.
12. Wells Paul, Understanding animation, Publisher: Routledge, July 1998
13. Frank Thomas και Ollie Johnson, The illusion of life - Disney animation, Hyperion; 1st Hyperion Ed edition, 21 Mar 1997
14. Culhane Shamus , Animation from script to screen, St. Martin's Griffin, August 15, 1990
15. Canemaker John, Storytelling in animation - the art of the animated image, volume2, Samuel French, September 1988
16. Cholodenko Alan, The illusion of life, essays on animation, University of Illinois Press, May 29, 2007
17. Whitaker John, Harold and Halas, Timing for Animation, Focal Press, London, 1981
18. The Stanislavski system, acting-personality, Penguin Non-Classics; 2 Rev Rep edition, October 2, 1984

19. Αριστοτέλης Άπαντα, τόμος 34, Περί Ποιητικής, Κάκτος, 1995-4
20. Field Syd, Το σενάριο, Η τέχνη και η τεχνική: Οι Βάσεις της σεναριογραφίας, Κάλβος, 1986
21. Seger Linda, Creating unforgettable characters, Holt Paperbacks; 1st edition, July 15, 1990
22. ACM Computer Graphics, PRINCIPLES OF TRADITIONAL ANIMATION APPLIED TO 3D COMPUTER ANIMATION Volume 21, Number 4, July 1987
23. Wilson Robert A and keil Frank C, The MIT encyclopedia of the cognitive sciences, MIT Press, 2001
24. David Bordwell, Thompson Kristin, Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 2001
25. Atkinson Nikki BACVA3 The Use of Anthropomorphism in the Animation of Animals What all animators should know
26. Loyall Bryan, Believable Agents: Building Interactive Personalities, May 1997
27. HAYES-ROTH BARBARA, Doyle Patrick, Animate Characters, Autonomous Agents and Multi-Agent Systems archive Volume 1 , Issue 2 , Kluwer Academic Publishers Hingham, MA, USA, 1998
28. RIEDL MARK OWEN, Young R. Michael, NARRATIVE GENERATION: BALANCING PLOT AND CHARACTER, North Carolina State University, 2004
29. Moffat Dave, Personality Parameters and Programs, Dave Moffat, Creating Personalities for Synthetic Actors, 1997 John Storey, Cultural theory and popular culture, A reader, Univ of Georgia Pr, Third edition, March 2006
30. Christian David B and Young R. Michael, Comparing Cognitive and Computational Models of Narrative Structure, Proceedings of the National Conference of the American Association for Artificial Intelligence (AAAI), 2004
31. André Elisabeth, Klesen Martin, Gebhard Patrick Allen Steve, and Rist Thomas, Dfki Gmbh, D- Saarbrücken, Exploiting Models of Personality and Emotions to Control the Behavior of Animated Interactive Agents, Proc. of the Agents'00 Workshop on Achieving Human-Like Behavior in Interactive Animated Agents, 2000
32. Swartout W.,¹ R. Hill,¹ J. Gratch,¹ W.L. Johnson,² C. Kyriakakis,³ C. LaBore,² R. Lindheim,¹ S. Marsella,² D. Miraglia,¹ B. Moore,¹ J. Morie,¹ J. Rickel,² M. ThiÚbaux,² L. Tuch,¹ R. Whitney² and J. Douglas¹, Toward the Holodeck: Integrating Graphics, Sound, Character and Story, In Proceedings of Fifth International Conference on Autonomous Agents,. New York: ACM Press, May 2001
33. Bartneck, C. Integrating the OCC Model of Emotions in Embodied Characters, Proceedings of the Workshop on Virtual Conversational

- Characters: Applications, Methods, and Research Challenges, Melbourne, 2002
34. Petta Paolo and Trappl Robert, Why to Create Personalities for Synthetic Actors, Springer; 1 edition, April 18, 1997
 35. Hayes-Roth Barbara, Robert van Gent, and Huber Daniel, Acting in Character, Springer-Verlag London, UK, 1997
 36. Petta Paolo and Trappl Robert, Personalities for Synthetic Actors: Current Issues and Some Perspectives, Springer Berlin / Heidelberg, 2006
 37. Badler N.A., Phillips C.B., Webber B.L., Badler N., Steedman M., Webbet B.L. Narrated Animation: A Case for Generation. In: McKeown K.R., Moore :I.D., Nirenburg S. (eds.) Proceedings of the Fifth International Workshop on Natural Language Generation. Linden Hall Conference Center, Dawson, Pennsylvania, 1990
 38. Bennett P., Howard N. (1995) What is Drama Theory; Management Science Dept., Strathclyde University, An introduction to the field of drama theory, explaining its rooting in game theory and decision theory as well as its potential for application in diverse scenarios.
 39. Badler N.I., O'Rourke J., Platt S., Morris M.A. Human Movement Understanding: A Variety of Perspectives. In: Proceedings of the First National Conference on Artificial Intelligence (AAAI-80). Morgan Kaufmann, Los Altos, CA, 1980
 40. Pelachaud C., Badler N.I., Steedman M, Generating Facial Expressions for Speech. In: Cognitive Science, 1996
 41. Sloman A. Motives Mechanisms and Emotions. In: Cognition and Emotion 1(3), 217-234 1987, reprinted in Boden M.A. (ed.), The Philosophy of Artificial Intelligence "Oxford Readings in Philosophy" Series, Oxford University Press, 231-247, 1990
 42. Sloman A. Prolegomena to a Theory of Communication and Affect. In: Ortony A., Slack J., Stock O. (eds.) Communication from an Artificial Intelligence Perspective: Theoretical and Applied Issues, Springer-Verlag, Heidelberg, 229-260, 1992
 43. Wright I., An Emotional Agent. The Cognition and Affect Group, Cognitive Science Research Centre, School of Computer Science, Univ. of Birmingham, Birmingham, UK, 1994
 44. Konolige K., Pollack M.E., A Representationalist Theory of Intention. In: Bajcsy R. (ed.) Proceedings of the Thirteenth International Joint Conference on Artificial Intelligence. Morgan Kaufmann, San Mateo, CA. pp.390-395, 1993
 45. Wallace J.G., Motives and Emotions in a General Learning System. In: Proceedings of the 8th International Joint Conference on Artificial Intelligence. Morgan Kaufmann, Los Altos, CA, 1983
 46. Frijda N., Emotions. Cambridge University Press, Cambridge, UK, 1987

47. O'Rourke P., Ortony A., Explaining Emotions. In: Cognitive Science, 1994
48. Pervin L.A., Handbook of Personality: Theory and Research. Guilford Press, New York, 1990
49. Barclay D., The Well-Storied Urn: Computer Itypertext as MultiPlot. In: Computers and Writing, 1994
50. Toole J., the Process of Drama. Rutledge, London, 1992
51. Proceedings of SIGGRAPH 92 (Anaheim, CA, August 1-@ Computer Graphics, Annual Conference Series. ACM SIGGRAPtt, New York, 1993
52. Cook R., SIGGRAPH '95 Conference Proceedings. ACM, New York, 1995
53. David Bordwell and Kristin Thompson, FILM ART: AN INTRODUCTION, Second Ed., New York: Alfred A. Knopf, 1986.
54. Campsall Steve - Media - GCSE Film Analysis Guide, 2002
55. Κακαβούλια Μ., Από τη θεωρία στην πράξη της αφήγησης, 2007-2008
56. Drucker Steven M., Galyean Tinsley A., and Zeltzer David, CINEMA: A System for Procedural Camera Movements, SI3D 1992: 67-70
57. De Raad B, The Big Five Personality Factors, The psycholexical Approach to Personality: Hogrefe & Huber Publishers, 2000
58. Emotional combinations (e.g. happy and surprise, angry and fear, or angry and disgust, etc) FLC. Moreover, a good story R. McKee, Story - Substance, Structure, Style, and the Principle of Screenwriting, First Edition ed: Harper-Collins , New York, NY., 1997.
59. Ekman P., "An Argument for Basic Emotions.," in Basic Emotions, N. L. a. O. Stein, K., Ed.: Hove, UK: Lawrence Erlbaum., 1992
60. McNeill, Hand & Mind- what gestures reveal about thought, 1992.
61. Argyle M., Autonomous Characters based on Probabilistic Automata, Bodily Communication. New York: Methuen & Co, 1988.
62. Bull P. E., Posture and Gesture, vol. 16: Pergamon Press, 1987.
63. Lamb W. and Watson E., Body Code-The Meaning Movement. Princeton, New Jersey: Princeton BookCompany, 1979.
64. Su W., Pham B., and Wardhani A., "Personality and Emotion-based High-level Control of Affective Story Characters, submitted to" IEEE Transactions on visualization and Computer Graphics, 2005
65. University of Calgary Graphics Jungle Project CPSC 587, Fundamentals of Computer Animation Principles of Traditional Animation How to create maximum impact, 2005
66. Περικλής Πολίτης, ΓΕΝΗ ΚΑΙ ΕΙΔΗ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΑΦΗΓΗΣΗ, Πύλη για την ελληνική γλώσσα, κέντρο ελληνικής γλώσσας, 2006
67. Art-Directed Technology: Anatomy of a Shrek2 Sequence, SIGGRAPH 2004 Course

68. Shyba Lori, Tam James, Developing Character Personas and Scenarios, Vital Steps in Theatrical Performance and HCI Goal-Directed Design*, 2005
69. DiSalvo Carl, Gemperle Francine, From Seduction to Fulfillment: The Use of Anthropomorphic Form in Design, 2003
70. Barry Ann Marie, From Aristotle to Disney world: cinematic paradigms and perceptual shifts, 1995
71. Butcher S. H. Poetics by Aristotle Translated, November, 1999
72. Smith, M. Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema. New York: Oxford University Press, 1995.
73. Bordwell, D. Narration in the Fiction Film. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985.
74. Elwood Maren, CHARACTERS MAKE YOUR STORY, 1942
75. Maldonado Heidy, Hayes-Roth Barbara, Toward Cross-Cultural Believability in Character Design
76. Susanne van Mulken, Elisabeth Andre, and Jochen Muller, The Persona Effect: How Substantial Is It;
77. PISK, L. The Actor and his Body. London: George G. Harrap & Co, 1975

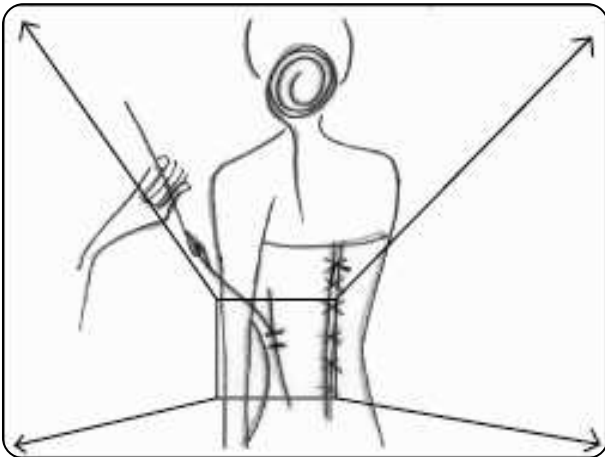
Φιλμογραφία

1. Silly Symphonies 1928-1939
2. Skeleton dance 1929
3. Fantasia 1940
4. Sorcerers Apprentice, 1950
5. A World is born της Ντίονεϋ 1940
6. The street , Caroline leaf 1976
7. Jumping του Osamu Tezuka 1984
8. Gwee, Francis Pik Ching Yeung 1992
9. Balance, Christoph and Wolfgang Lausenstein, 1989
10. Jabberwocky, Svankmajer 1971
11. Tale of tales, Yuri Norstein, 1979
12. Gerald McBoing Boing, Bob Cannon, 1951
13. Going Equipped, peter Lord 1989
14. Erica Russel, Feet of Song 1988
15. Blindscape, Stephen Palmer 1994
16. A is for Autism, Tim Webb 1987
17. Gertie the Dinosaur 1914
18. Finding Nemo 2003
19. Madagascar 2005
20. Bugs Bunny
21. Betty Boop
22. The story of a mosquito, Winsor McCay 1912
23. The Little Mermaid - Ντίονεϋ 1989
24. Pixar, Luxo Jr., 1986

Παράρτημα Ι

Εικονογραφημένο Σενάριο Ταινίας “HUMAN FOR SALE”

Σε αυτή την παράγραφο παρουσιάζεται το τελικό εικονογραφημένο σενάριο του Προσωπικού πειραματισμού. Η ταινία, όπως έχει περιγραφεί και αναλυθεί στην έρευνα αφορά τον Χαρακτήρα Dressy, ένα φόρεμα το οποίο παλεύει να βρεί τον άνθρωπο που του ταιριάζει, σε μια κοινωνία όπου το Ρούχο έχει επικρατήσει έναντι του Ανθρώπου. Η ταινία είναι μικρού μήκους (8,5 λεπτά) και η πλοκή της ξεδιπλώνεται μέσα από 33 καρτέ. Ο τίτλος της ταινίας «Άνθρωπος για πούλημα» εκφράζει την γενική ιδέα του έργου και τον προβληματικό χώρο που αυτή πραγματεύεται.



(Ινσερτ) σφήνα ή λεπτομέρεια πλάνου, στο πλαϊνό μέρος του φορέματος. Κανονική λήψη-με πλάτη.

ΕΙΚΟΝΑ:

Η βελόνα με την κλωστή διαπερνά το ύφασμα σε αυτό το σημείο και απομακρύνεται.

ΗΧΟΣ:

Ήχος συρσίματος κλωστής στο ύφασμα. Χορευτική μεσαιωνική μουσική.

Διάρκεια: 4”



Κοντινό πλάνο μέσης, κανονική λήψη-πλάγια όψη

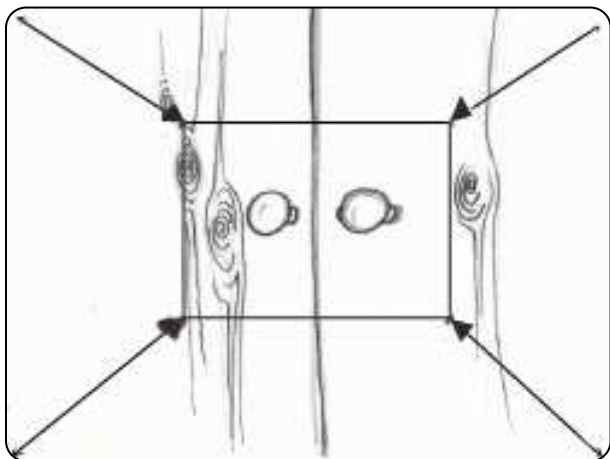
ΕΙΚΟΝΑ:

Τα χέρια ξεκινούν να τραβούν τα κορδόνια από το πάνω μέρος της πλάτης του φορέματος. Στο τελευταίο τράβηγμα το πόδι της μοδίστρας μπαίνει στο πλάνο σπρώχνοντας τη μέση και τραβώντας δυνατά τα κορδόνια.

ΗΧΟΣ:

Βογκητό, ήχος στρεσαρισμένου υφάσματος, κλάμα μωρού. Επίσης, ακούμε Χορευτική Μεσαιωνική Μουσική.

Διάρκεια: 6”



Κοντινό πλάνο, κανονική λήψη, zoom in.

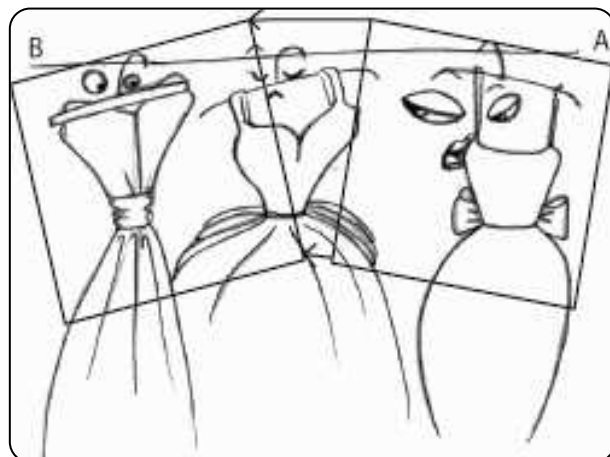
ΕΙΚΟΝΑ:

Εξωτερικό μέρος Ξύλινης ντουλάπας.

ΗΧΟΣ:

Ακούγεται ο διάλογος
 -Καινούργια? .. Αθώα! Εγώ έχω φορεθεί από 14 σώματα ..σε χορούς .. -Ναι αλλά για τη δική μου γραμμή και κομψότητα μιλούσαν χθες όλοι στη σάλα. -Σήμερα είναι το μεγάλο γκαλά ... Θα δεις...εμένα θα διαλέξει!

Διάρκεια: 8''



Κοντινό πλάνο μέσης, κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, Πανοραμική οριζόντια κίνηση προς τα αριστερά.

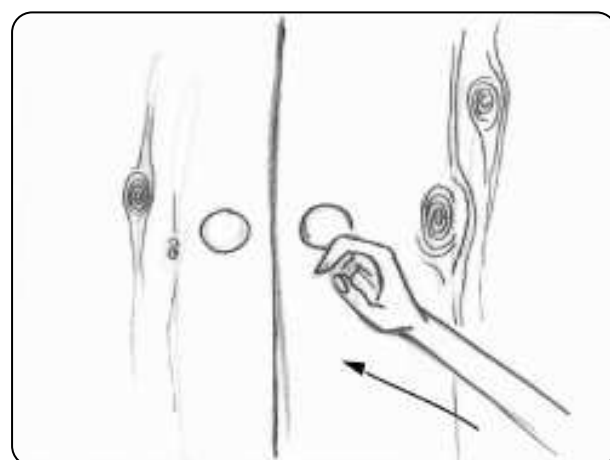
ΕΙΚΟΝΑ:

Τρία φορέματα κρεμασμένα στη σειρά σε μια ντουλάπα συνομιλούν.

ΗΧΟΣ: - Και γιατί να διαλέξουν εσένα.;

Ακούμε Χορευτική Μεσαιωνική Μουσική

Διάρκεια: 7''



Ακίνητο, Κοντινό πλάνο, κανονική λήψη.

ΕΙΚΟΝΑ:

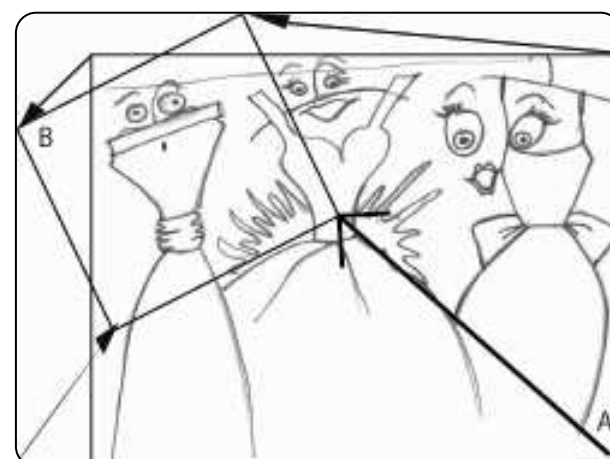
Μπαίνει ένα χέρι από δεξιά το οποίο ανοίγει τη Ντουλάπα.

ΗΧΟΣ:

- Εγώ έχω πιο ρομαντικό ύφος από εσένα.

- Ναι αλλά εγώ είμαι πιο σέξι.

Διάρκεια: 5''

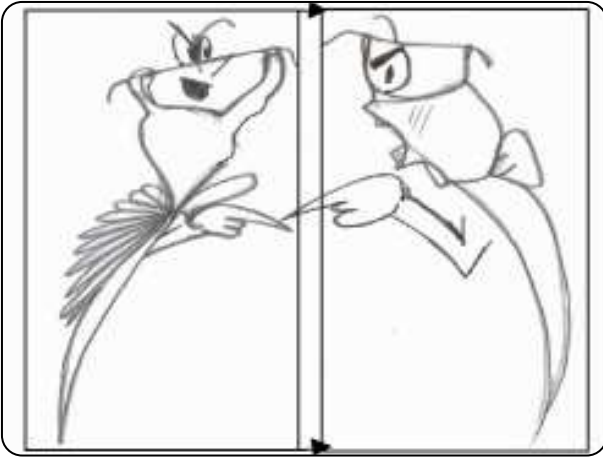


Κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη-tilt in Ιταλικό πλάνο γονάτων (A), κοντινό πλάνο μέσης (B)

ΕΙΚΟΝΑ: Τα δύο φορέματα δεξιά τρέμουν από την αγωνία. Κουνούν τους φιόγκους τους και τις τιράντες τους καθώς και τους γοφούς. Το φόρεμα αριστερά γέρνει τον κορμό του αριστερά.

ΗΧΟΣ: Ακούγονται επιφωνήματα, ο ήχος των υφασμάτων που πεταρίζουν και ο διάλογος. - Α! σου το είπα εμένα θα πάρει... εμένα - Πάρε εμένα...διάλεξε με

Διάρκεια: 8''



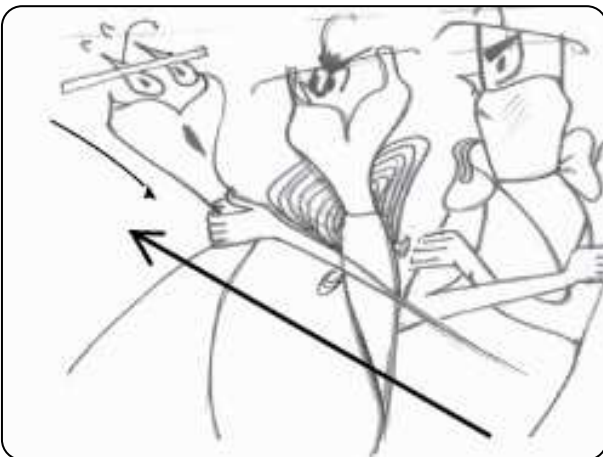
Κάθετη πανοραμική κίνηση προς τα δεξιά, κανονική λήψη-πλάγια όψη, μεσαίο πλάνο ποδιών.

ΕΙΚΟΝΑ: Τα δύο φορέματα τσακώνονται μεταξύ τους και δείχνουν το ένα το άλλο.

ΗΧΟΣ:

- Εμένα θα πάρει και πάψε να ζηλεύεις επιτέλους
- Παραδέξου ότι είμαι κομψότερη.

Διάρκεια: 4''



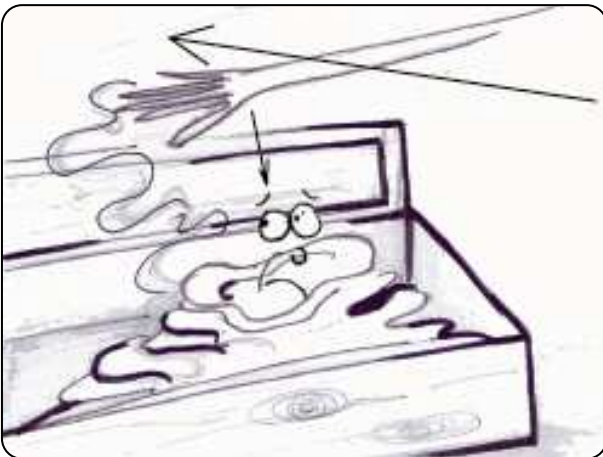
Κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, κινητικό, μεσαίο πλάνο ποδιών.

ΕΙΚΟΝΑ: Το χέρι μπαίνει από δεξιά και αρπάζει το πρωταγωνιστικό φόρεμα και το τραβά προς τα δεξιά και πίσω.

ΗΧΟΣ:

Ακούγονται επιφωνήματα έκπληξης και απορίας.

Διάρκεια: 3''

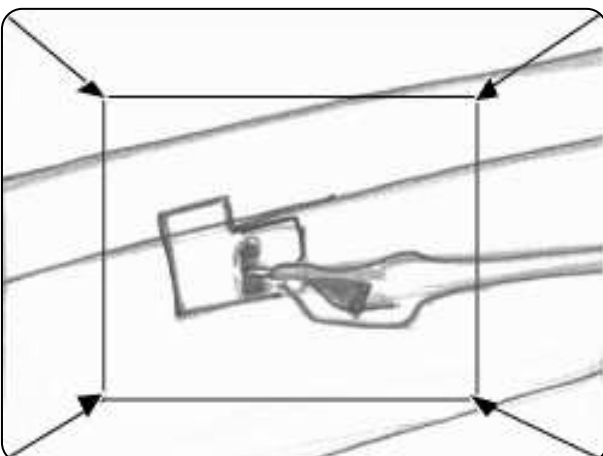


Γενικό, κινητικό πλάνο, καταδυόμενη λήψη-κατά πρόσωπο.

ΕΙΚΟΝΑ: Ένα χέρι μπαίνει από δεξιά και πετά το πρωταγωνιστικό φόρεμα μέσα στο σεντούκι. Το φόρεμα ζαρώνει και μαζεύεται στο σεντούκι.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται η σύγκρουση φορέματος και ξύλινου πυθμένα του σεντουκιού.

Διάρκεια: 2''



Κινητή λήψη-zoom in, Καταδυόμενη λήψη.

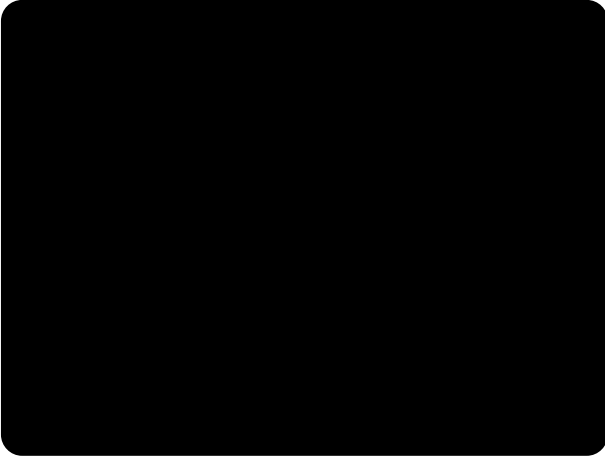
ΕΙΚΟΝΑ:

Κοντινό στο χέρι που κλειδώνει το σεντούκι. Το χέρι απομακρύνεται προς τα πίσω και δεξιά.

ΗΧΟΣ:

Ακούγεται ήχος κλειδιού που γυρίζει, έπειτα πολύ γοργά βήματα να απομακρύνονται.

Διάρκεια: 1''

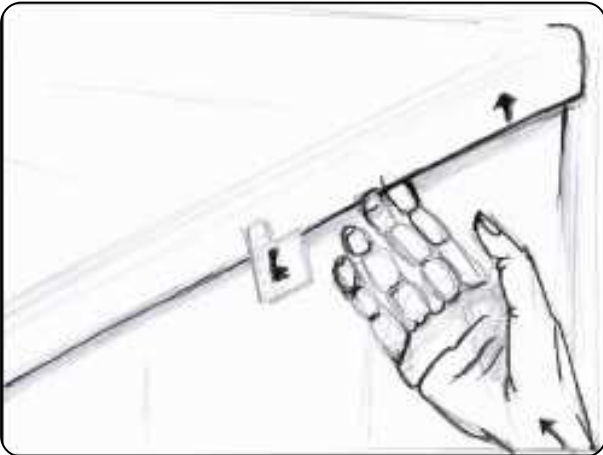


Ακίνητο σκοτεινό πλάνο

ΕΙΚΟΝΑ: Μαύρο κενό πλάνο

ΗΧΟΣ: Ακούγονται χτυπήματα και γροθιές στο ξύλο, παύση, πεταρίσματα, σύρσιμο υφάσματος, παύση, βογκητό, σύρσιμο υφάσματος και εξουθενωμένο πετάρισμα, παύση ..

Διάρκεια: 6''



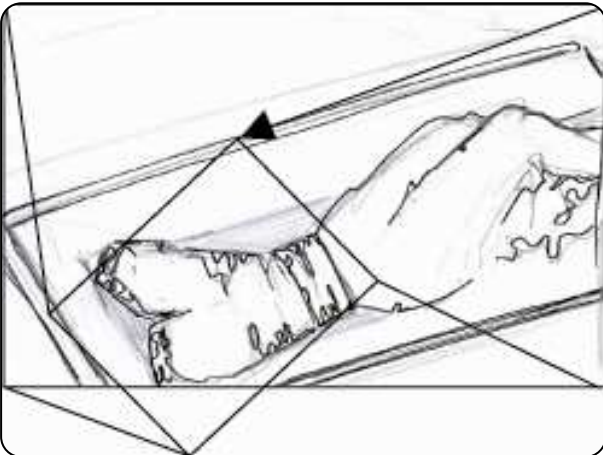
Καταδυόμενη σταθερή λήψη.

ΕΙΚΟΝΑ:

Ένα χέρι ανοίγει το σεντούκι

ΗΧΟΣ: Ακούγεται τρίξιμο των σκουριασμένων και αλάδωτων συνδέσεων του σεντουκιού και του ξύλου του.

Διάρκεια: 4''



Καταδυόμενη λήψη-άνω όψη, κινητή λήψη-Tilt in.

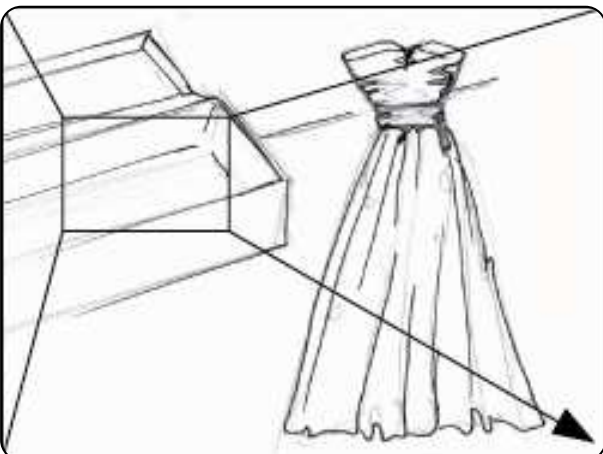
ΕΙΚΟΝΑ:

Κοντινό στο μπούστο του φορέματος που είναι ξαπλωμένο στο σεντούκι. Το φόρεμα κάνει καρδιακούς παλμούς και αναπνέει.

ΗΧΟΣ:

Ακούγονται Κτύποι καρδιάς που επιταχύνουν και ανάσα που ξεπηδά έπειτα από πνιγμό.

Διάρκεια: 8''

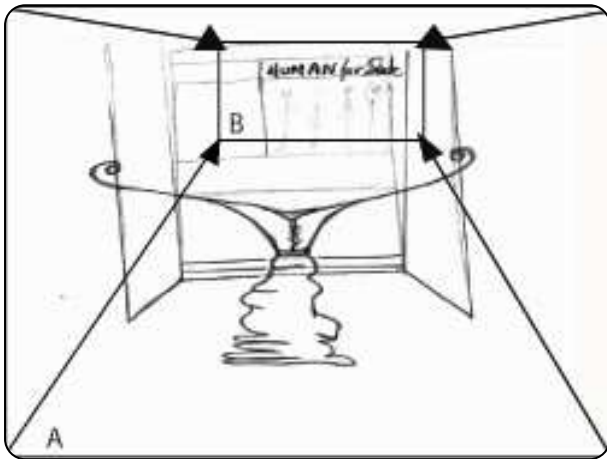


Καταδυόμενη λήψη-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη-zoom out, μεσαίο πλάνο ποδιών.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα σηκώνεται και βγαίνει από το σεντούκι με αργές, μηχανικές κινήσεις που χαρακτηρίζονται από αστάθεια.και μένει όρθιο έξω από το σεντούκι

ΗΧΟΣ: Το φόρεμα τρίζει καθώς κινείται και καθώς προσπαθεί να ξεπιαστεί ακούμε το σπάσιμο των αρθρώσεων του. Επίσης ακούμε τρίξιμο αλάδωτου μεντεσέ και αλάδωτων μηχανικών μερών μηχανής.

Διάρκεια: 10''

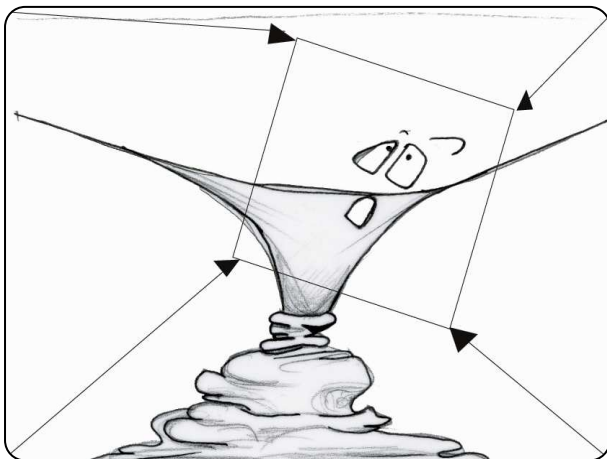


Αναδυόμενη λήψη- με πλάτη, κινητή λήψη-zoom in, γενικό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ : Το φόρεμα ανοίγει την πόρτα. Κοντινό στην ταμπέλα του καταστήματος "Human for sale". Η εικόνα θολώνει και τρεμοπαίζει και έπειτα καθαρίζει.

ΗΧΟΣ: Ήχοι πόλης, αυτοκίνητα , φωνές, αέρας
Ακούμε σύγχρονη ηλεκτρονική μουσική.

Διάρκεια: 4''



Καταδυόμενη κίνηση-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη tilt in, μεσαίο πλάνο ποδιών αρχικό πλάνο, έπειτα πολύ κοντινό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα στέκεται στην πόρτα και σαστίζει στη θέα που αντικρίζει. Βαστά το βάρος του σώματος του, συγκρατούμενος από τα φύλλα της πόρτας.

ΗΧΟΣ: Ακούμε την Ανάσα του Χαρακτήρα και δυνατό αέρα να σέρνει φύλλα και αντικείμενα του δρόμου.. Επίσης, Ακούμε σύγχρονη ηλεκτρονική μουσική.

Διάρκεια: 3''

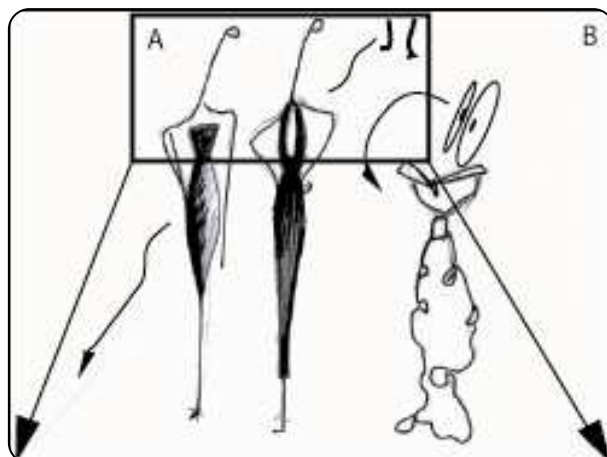


Καταδυόμενη λήψη, γενικό πλάνο, σταθερή λήψη.

ΕΙΚΟΝΑ: Ρούχα κινούνται στο δρόμο, βγαίνουν από καταστήματα κρατώντας τσάντες με αγορασμένους ανθρώπους.

ΗΧΟΣ: Ακούμε διάλογο δύο ρούχων που συναντιούνται. (-Τι πήρες τελικά; - Μια μελαχρινή Ισπανίδα με λατινικά χαρακτηριστικά. Της έκανα μόλις μερικές μεταποιήσεις στον πλαστικό. Αφαίρεσε μερικές γωνίες του προσώπου. Το χρυσοπλήρωσα αλλά είναι μοναδικό κομμάτι) Επίσης ακούμε την ανάσα του Χαρακτήρα και η σύγχρονη ηλεκτρονική μουσική συνεχίζει.

Διάρκεια: 13''

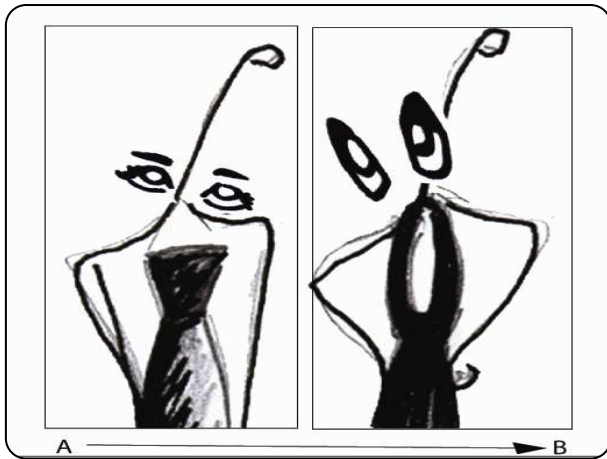


Κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, μεσαίο πλάνο ποδιών, κινητή λήψη-zoom out.

ΕΙΚΟΝΑ: Τα δύο φορέματα περνούν μπροστά από τον Χαρακτήρα και έπειτα απομακρύνονται. Το πρωταγωνιστικό φόρεμα τα παρακολουθεί και μένει ακίνητο κουνώντας το πάνω μέρος του δεξιά και αριστερά σε σύγχυση.

ΗΧΟΣ: - Έχω κάνει ξεκαθάρισμα της ντουλάπας μου αυτές τις μέρες. Έχω ξεθεωθεί. Πέταξα όλα τα παλιά μοντέλα. Και τα χειμερινά τα έστειλα για μοντάρισμα.

Διάρκεια: 9''



Πανοραμική κίνηση προς τα δεξιά, κοντινό πλάνο μέσης, κανονική λήψη-κατά πρόσωπο.

ΕΙΚΟΝΑ: Οι Δύο χαρακτήρες φορέματα συνομιλούν αντικριστά.

ΗΧΟΣ: -4-5 που αγόρασα πρόσφατα τους πήγα κομμωτήρια, μανικιούρ και ένα σωρό άλλα για συντήρηση. – Εγώ δυστυχώς έχασα πρόσφατα το αγαπημένο μου κομμάτι λόγω προβλημάτων υγείας και τελικά την κλωνοποίησα. Δεν θα άντεχα την απουσία της από τη συλλογή μου.

Διάρκεια: 10''



Κοντινό πλάνο μέσης, κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, σταθερή λήψη.

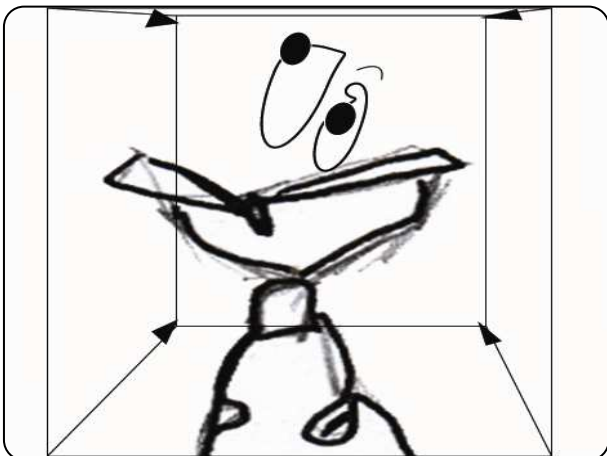
ΕΙΚΟΝΑ:

Ένα από τα δύο φορέματα γυρνά το βλέμμα προς τον χαρακτήρα.

ΗΧΟΣ:

- Δεν θα έπρεπε να φοράς κάτι εσύ;

Διάρκεια: 3''



Κοντινό πλάνο μέσης, καταδυόμενη λήψη-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη zoom in.

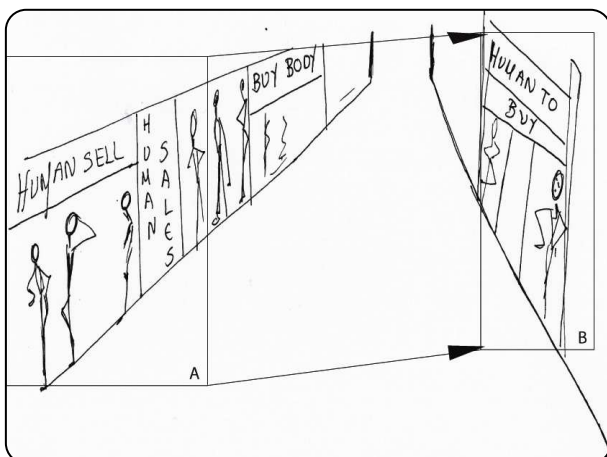
ΕΙΚΟΝΑ:

Ο χαρακτήρας γέρνει το βλέμμα προς τα πάνω, σασιτισμένος και έπειτα ξεροκαταπίνει.

ΗΧΟΣ:

Ακούγεται το πνίξιμο της ανάσας του Χαρακτήρα

Διάρκεια: 3''



Πανοραμική διαγώνια κίνηση, γενικό πλάνο

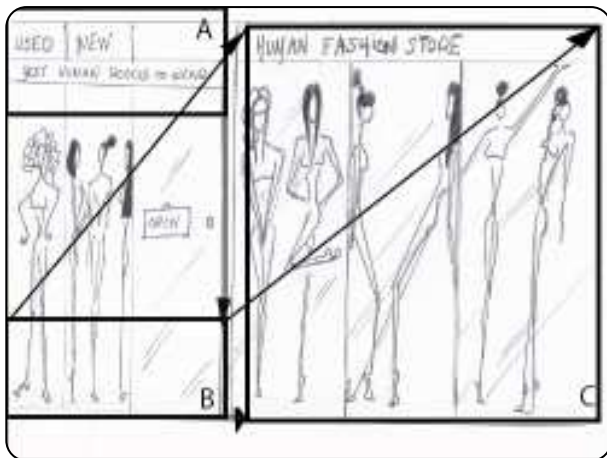
ΕΙΚΟΝΑ:

Βιτρίνες καταστημάτων με ανθρώπους προς πώληση. Τα μοντέλα δείχνουν ταλαιπωρημένα και να βαριούνται.

ΗΧΟΣ:

Ακούγονται σύγχρονη ηλεκτρονική μουσική, Ήχοι πόλης, η ανάσα του Χαρακτήρα.

Διάρκεια: 8''

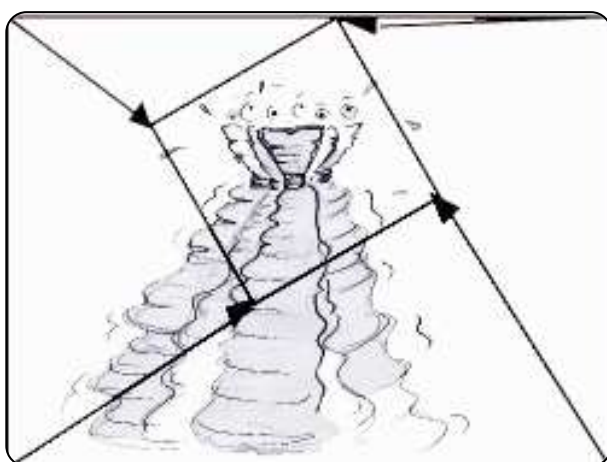


Κάθετη πανοραμική κίνηση από πλάνο A προς B. Έπειτα διαγώνια πανοραμική κίνηση από B προς C (μεσαίο πλάνο ποδιών).

ΕΙΚΟΝΑ: Βιτρίνα καταστήματος, τα μοντέλα δείχνουν απελπισμένα.

ΗΧΟΣ: Ακούγονται σύγχρονη ηλεκτρονική μουσική, Ήχοι πόλης..

Διάρκεια: 4''

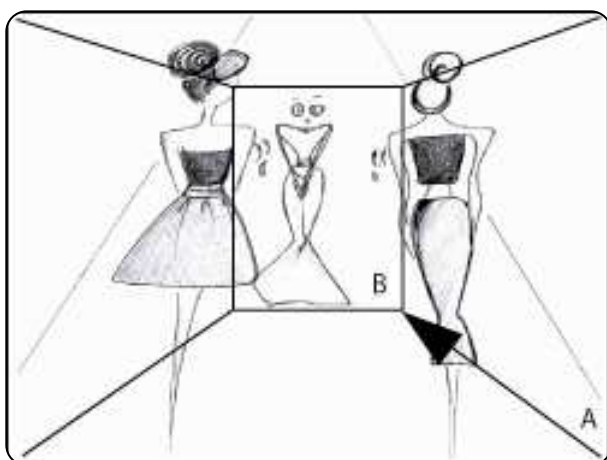


Μεσαίο πλάνο ποδιών, κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη-tilt in.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα σοκαρίζεται, τρέμει, κινεί σώμα και μάτια αλλοπρόσαλλα προς όλες τις κατευθύνσεις.

ΗΧΟΣ: Από το φόρεμα ακούμε ασαφείς ήχους μπρρρ..

Διάρκεια: 2''

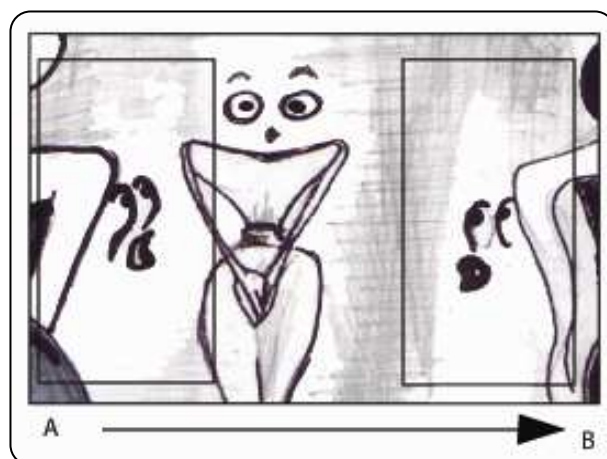


Γενικό πλάνο, κανονική λήψη-κατά πρόσωπο. Κινητή λήψη- zoom in.

ΕΙΚΟΝΑ: Δύο φορέματα προσπερνούν το πρωταγωνιστικό φόρεμα στο δρόμο και το σχολιάζουν. Το φόρεμα κάνει ένα βήμα πίσω και κρύβει τα επίμαχα σημεία του.

ΗΧΟΣ: Γυναικείο Ουρλιαχτό προσβολής.

Διάρκεια: 4''

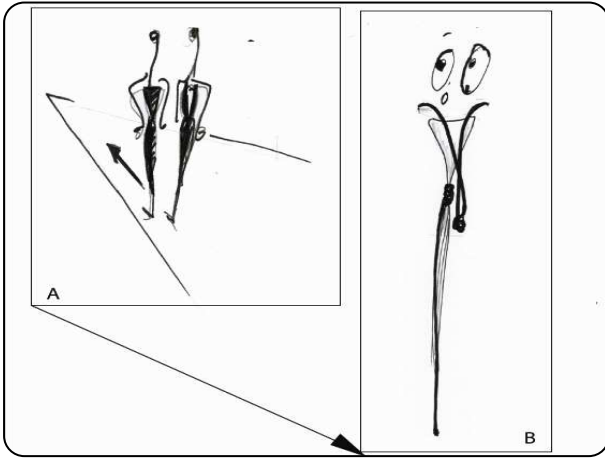


Πανοραμική κάθετη κίνηση προς τα δεξιά, κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, αμερικάνικο πλάνο γονάτων.

ΕΙΚΟΝΑ: Δύο φορέματα δεξιά και αριστερά κοιτούν στο κέντρο τον χαρακτήρα.

ΗΧΟΣ:
-Κοίτα ..δε φοράει τίποτα
-Ναιι..

Διάρκεια: 4''

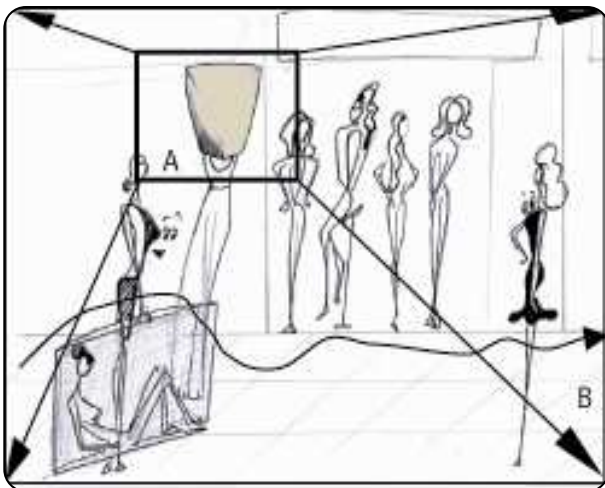


Πανοραμική διαγώνια κίνηση προς τα δεξιά.

ΕΙΚΟΝΑ: Τα δύο φορέματα απομακρύνονται προς τα αριστερά από τα πλάνα Α και Ο Χαρακτήρας μένει να κοιτά πίσω του στεκούμενος με πλάτη στα φορέματα (Β).

ΗΧΟΣ: Ακούγονται, έντονα η σύγχρονη ηλεκτρονική μουσική, ψιθυρίσματα.

Διάρκεια: 4''



Μακρινό πλάνο, Καταδύομενη κινητή λήψη-zoom out.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα κυκλοφορεί με μια σακούλα, κρύβοντας το πάνω μέρος του, ανάμεσα στα Ρούχα από αριστερά προς τα δεξιά πλευρίζοντας τις βιτρίνες. Το φόρεμα φεύγει τρέχοντας δεξιά από το πλάνο όταν ακούει ότι μιλούν για εκείνο.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται το σύρσιμο της σακούλας, η ανάσα του Χαρακτήρα μέσα στη σακούλα, απομακρυσμένοι ήχοι πόλης και συνομιλίες -το πήρα, το πήρα.. -Καλά είναι τέλειο.. Εμείς μόλις είδαμε ένα Γυμνό φόρεμα...

Διάρκεια: 11''

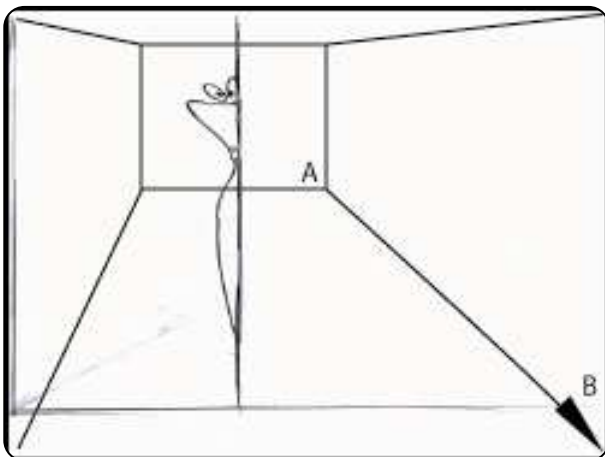


Σταθερή αναδύομενη λήψη κατά πρόσωπο, προοπτικά, πλάνο μουαγιέν.

ΕΙΚΟΝΑ: Το Φόρεμα μπαίνει από αριστερά σε ένα στενό, στέκεται τρομαγμένο και προχωρά τρέχοντας προς την έξοδο στο βάθος.

ΗΧΟΣ: Ήχος ανάσας βήματα και ο ήχος του υφάσματος σε τριβή με τον αέρα.

Διάρκεια: 3''

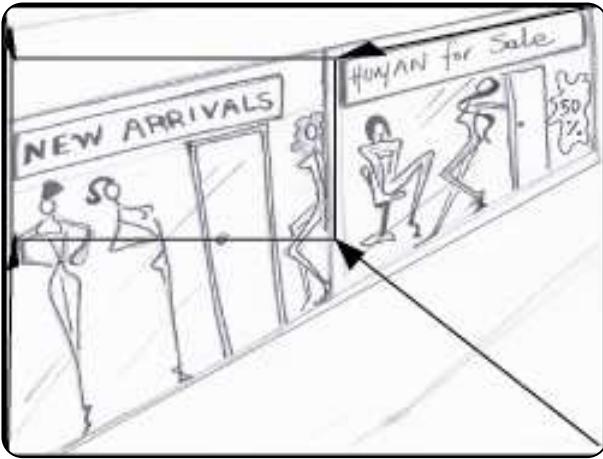


Κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη-zoom out, Κοντινό πλάνο μέσης αρχικά, μακρινό πλάνο έπειτα.

ΕΙΚΟΝΑ: Το Φόρεμα ξεπροβάλλει από την στοά, μισοκρυμμένο και κοιτά τον δρόμο.

ΗΧΟΣ: Ανάσα και απομακρυσμένοι απαλοί ήχοι πόλης.

Διάρκεια: 2''

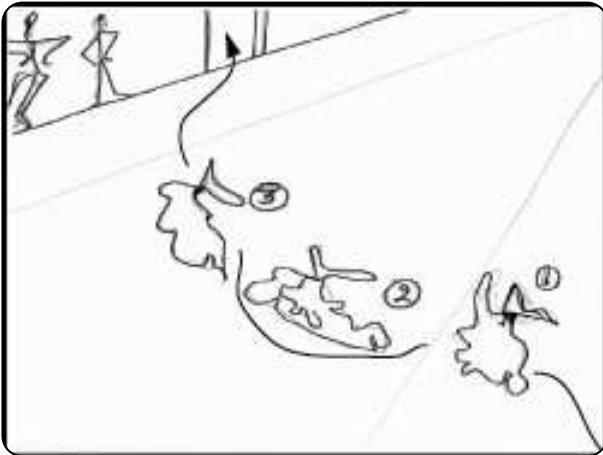


Καταδυόμενη κινητή λήψη-zoom in.

ΕΙΚΟΝΑ: Καταστήματα πώλησης ρούχων είναι ανοιχτά. Απότομο zoom in στην ταμπέλα "New arrivals".

ΗΧΟΣ: Ακούγονται σύγχρονη ηλεκτρονική μουσική, Ήχοι πόλης

Διάρκεια: 3''

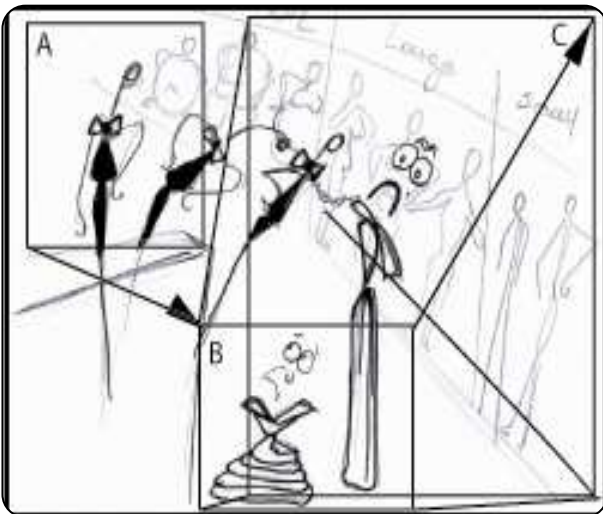


Καταδυόμενη σταθερή λήψη, μακρινό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα τρέχει προς το πρώτο κατάστημα, περνώντας γρήγορα το δρόμο και μπαίνει στο κατάστημα. Η κίνηση του είναι κίνηση χωρίς υποστήριξη. Κίνηση αμοιβάδας. Μπαίνει σερνόμενο στο έδαφος.

ΗΧΟΣ: Σύριμο του Υφάσματος στο έδαφος.

Διάρκεια: 6''



Πανοραμική διαγώνια κίνηση $A \rightarrow B$ (Κοντινό πλάνο μέσης A, πλάνο μουαγιέν B), Κινητή αναδυόμενη λήψη- $B \rightarrow C$ (γενικό πλάνο C)

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα βρίσκεται μέσα στο κατάστημα . Η πωλήτρια βλέπει τον Χαρακτήρα να σέρνεται και τον σηκώνει.

ΗΧΟΣ: -Παρακαλώ τι θα θέλατε;

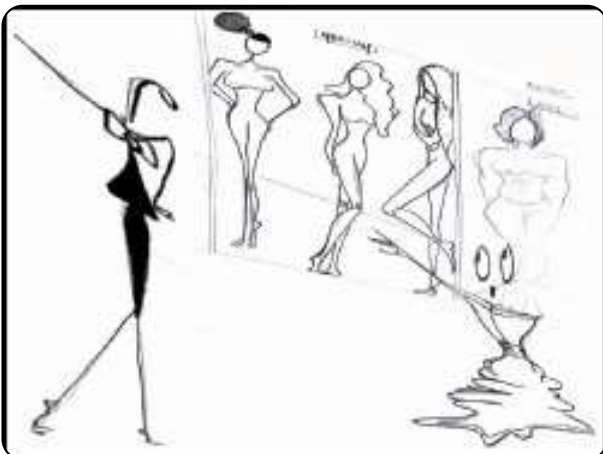
-Έναν άνθρωπο ..να φορέσω??

-Που είναι το προηγούμενό σου μοντέλο? Γιατί δεν το φοράς?

-Δεν έχω φορεθεί ποτέ!

-ΠΟΤΕ????

Διάρκεια: 8''

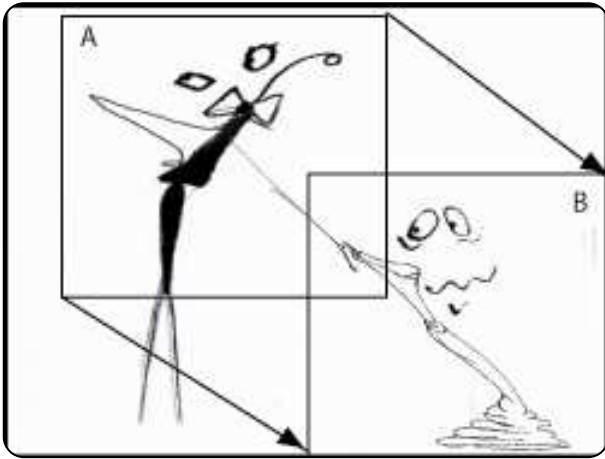


Σταθερή καταδυόμενη λήψη- πλάγια όψη προοπτικά , γενικό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο Χαρακτήρας δείχνει με το χέρι του ένα ανθρώπινο μοντέλο στην πωλήτρια.

ΗΧΟΣ: -Αυτό;

Διάρκεια: 3''

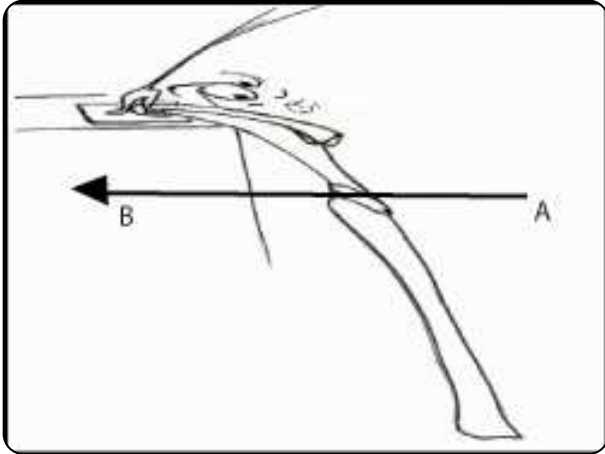


Πανοραμική διαγώνια κίνηση προς τα δεξιά, ιταλικό πλάνο γονάτων (A), πλάνο μουαγιέν (B). Κανονική λήψη-πλάγια όψη.

ΕΙΚΟΝΑ: Η πωλήτρια τραβά το πίσω μέρος του σέρνοντας το προς τα αριστερά.

ΗΧΟΣ: Σύρσιμο υφάσματος. Ακούγεται ο ήχος του χαρακτήρα που ξεροκαταπίνει απότομα.

Διάρκεια: 3''



Σταθερή, κανονική λήψη-πλάγια όψη. Πλάνο μουαγιέν.

ΕΙΚΟΝΑ: Κοντινό στο χέρι της πωλήτριας η οποία ακουμπά το υφάσμα του Φορέματος στο barcode. Εκείνο δεν αποκρίνεται. Το τρίβει πάνω στη συσκευή χωρίς αποτέλεσμα.

ΗΧΟΣ:

Σύρσιμο υφάσματος και έπειτα τρίξιμο των δοντιών.

Διάρκεια: 3''



Καταδυόμενη σταθερή λήψη κατά πρόσωπο, πλάνο μουαγιέν.

ΕΙΚΟΝΑ: Η πωλήτρια πετά κάτω το φόρεμα, εκείνο συρρικνώνεται.

ΗΧΟΣ: Πωλήτρια : - Δεν έχεις εκτιμηθεί. Πρέπει να πας στο κοντινότερο κατάστημα εκτιμήσεων ρούχων ώστε να μπορέσεις να αγοράσεις κάποιο μοντέλο.

Διάρκεια: 4''

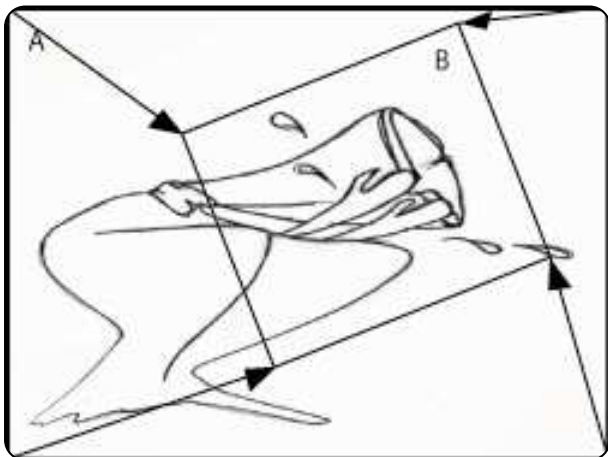


Καταδυόμενη σταθερή λήψη-κατά πρόσωπο, κοντινό στον Χαρακτήρα.

ΕΙΚΟΝΑ: Το Φόρεμα μένει σαστισμένο στα πόδια της πωλήτριας, σφίγγοντας τα δόντια του.

ΗΧΟΣ: Τρίξιμο δοντιών και σιγανό ρουθούνισμα

Διάρκεια: 3''



Κινητή λήψη- tilt in, κανονική λήψη-πλάγια όψη, κοντινό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ:

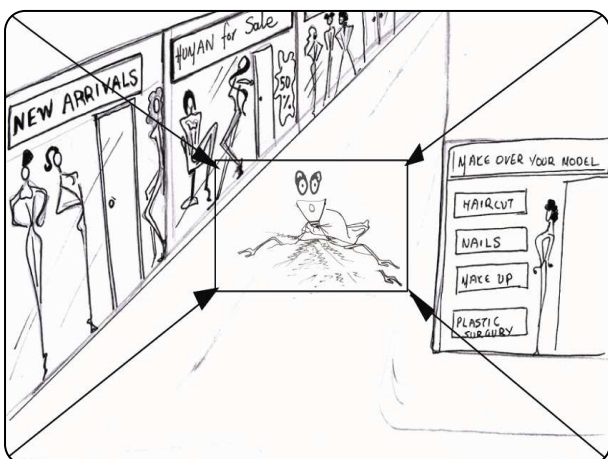
Το φόρεμα διπλώνεται και κλαίει.

ΗΧΟΣ:

Κλάμα

-Γιατί; Γιατί να μη φορεθώ και εγώ από κάποιον;
Τι έχω; Γιατί;

Διάρκεια: 4''

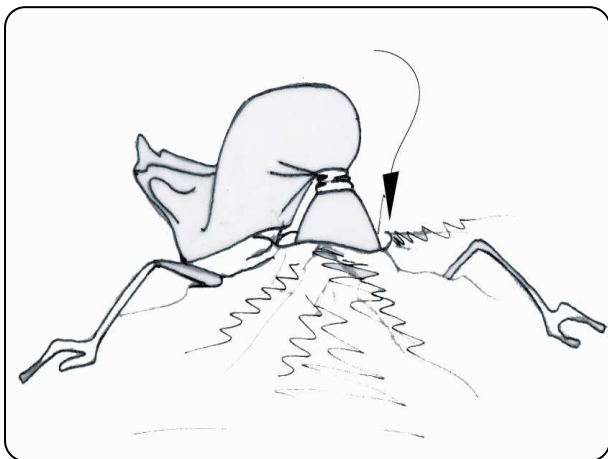


Πολύ μακρινό πλάνο αρχικά, έπειτα κοντινό στον χαρακτήρα. Κινητή λήψη-zoom in, καταδυόμενη λήψη κατά πρόσωπο.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα σκάβει τον δρόμο

ΗΧΟΣ: Ήχοι πόλης, το σύρισιμο των χεριών στο έδαφος, ήχος τρυπανιού.

Διάρκεια: 4''

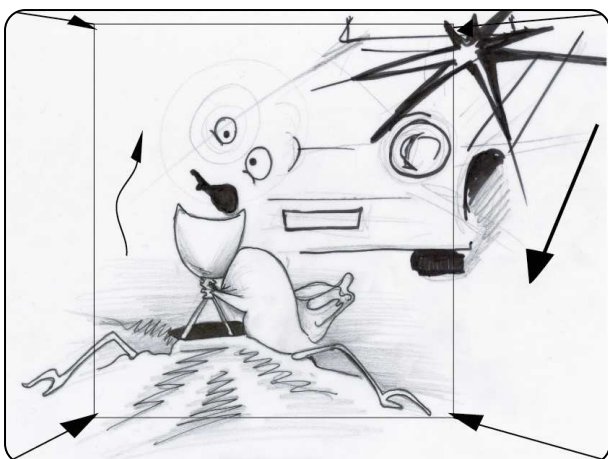


Καταδυόμενη σταθερή λήψη-κατά πρόσωπο, κοντινό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα τοποθετεί το κεφάλι του μέσα στον δρόμο.

ΗΧΟΣ: Ήχοι πόλης.

Διάρκεια: 1''

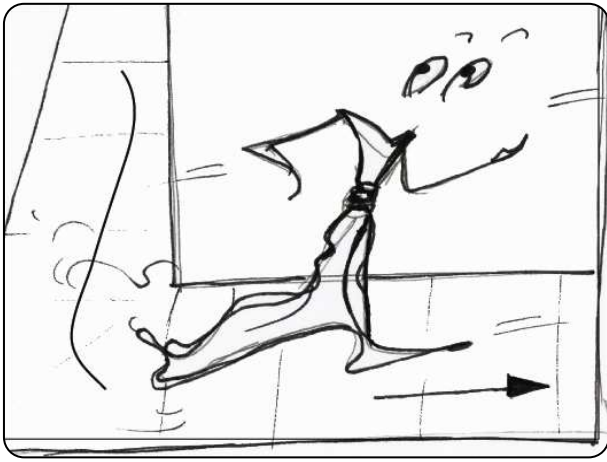


Καταδυόμενη λήψη-κατά πρόσωπο. Κινητή λήψη-zoom in, γενικό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα σηκώνει το βλέμμα και τον κορμό του προς τα πάνω σε αντίδραση του κορναρίσματος. Το μπροστινό μέρος του αυτοκινήτου μπαίνει στο πλάνο από πάνω δεξιά και σταματά ακριβώς πίσω από τον Χαρακτήρα.

ΗΧΟΣ: Κορναρίσματα αυτοκινήτων, επιφώνημα τρόμου του φορέματος.

Διάρκεια: 2''

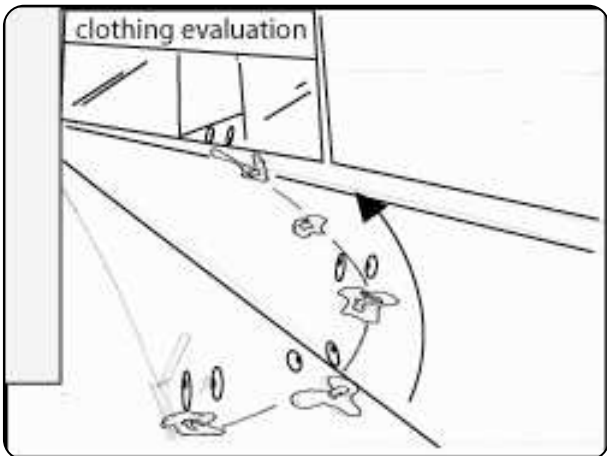


Μεσαίο πλάνο ποδιών. Καταδυόμενη σταθερή λήψη-πλάγια όψη.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα τρέχει προς τη γωνία και έξω από το πλάνο δεξιά.

ΗΧΟΣ: βήματα και ήχος υφάσματος σε τριβή με τον αέρα, λαχάνιασμα του Χαρακτήρα.

Διάρκεια: 2''

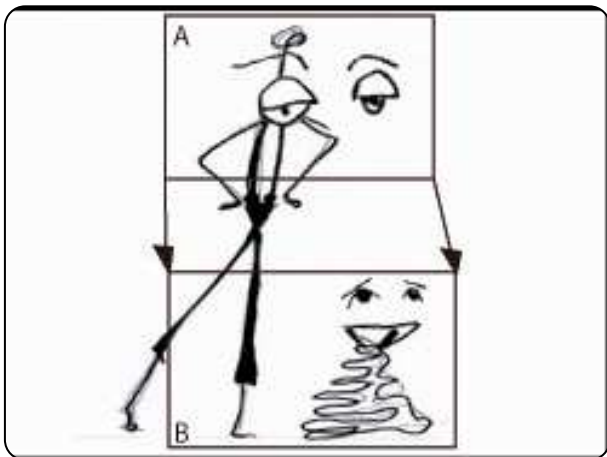


Καταδυόμενη σταθερή λήψη- άνω όψη, γενικό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: το φόρεμα κινείται προς το κατάστημα εκτίμησης ρούχων σαν αμοιβάδα, κοιτώντας δεξιά και αριστερά διαρκώς, περνά το δρόμο και μπαίνει μέσα.

ΗΧΟΣ: Αναστεναγμός, έπειτα σύρσιμο υφάσματος, ήχοι πόλης.

Διάρκεια: 2''

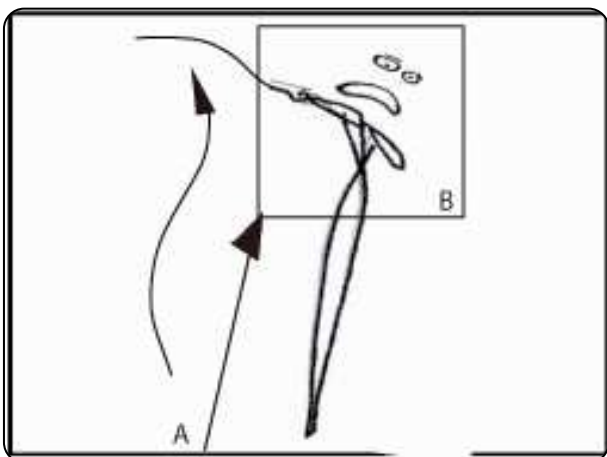


Πανοραμική κάθετη κίνηση προς τα κάτω, κοντινό πλάνο, κανονική λήψη κατά πρόσωπο.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο εκτιμητής κοιτά τον Χαρακτήρα που κείται στα πόδια του. Ο Χαρακτήρας υψώνει το βλέμμα του.

ΗΧΟΣ: Εκτιμητής : Τι άλλο θα δουν τα μάτια μου σήμερα; Για να δούμε τι φρούτο είσαι εσύ;

Διάρκεια: 4''

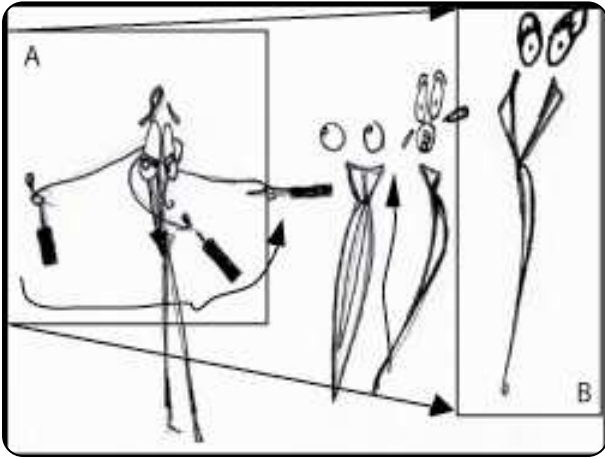


Πανοραμική κάθετη κίνηση προς τα πάνω, κανονική λήψη κατά πρόσωπο, κοντινό πλάνο μέσης.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο εκτιμητής σηκώνει τον Χαρακτήρα από το έδαφος.

ΗΧΟΣ: Ακούμε το τρίξιμο των δοντιών του Χαρακτήρα

Διάρκεια: 2''

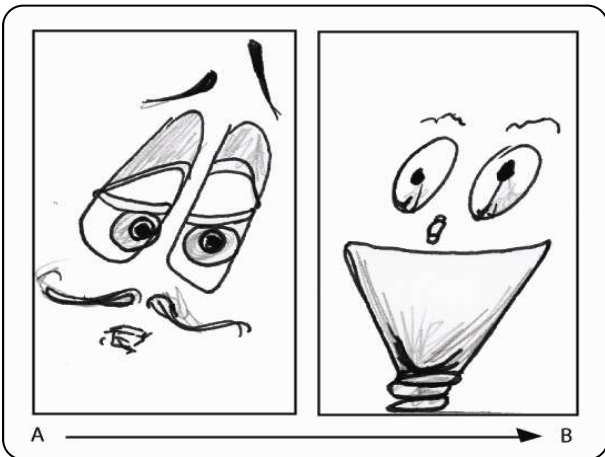


Πανοραμική οριζόντια κίνηση προς τα δεξιά, κινητή λήψη-πλάγια όψη

ΕΙΚΟΝΑ: Ο εκτιμητής τραβά τη συσκευή scanner εκτίμησης από αριστερά προς τα δεξιά, προς τον Χαρακτήρα Το φόρεμα πηδά ψηλά από το φόβο σηκώνοντας ψηλά τα χέρια σε έκταση.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας : "Παραδίνομαι .. " δεν έχω κάνει τίποτα.... είμαι αθώς,

Διάρκεια: 4''



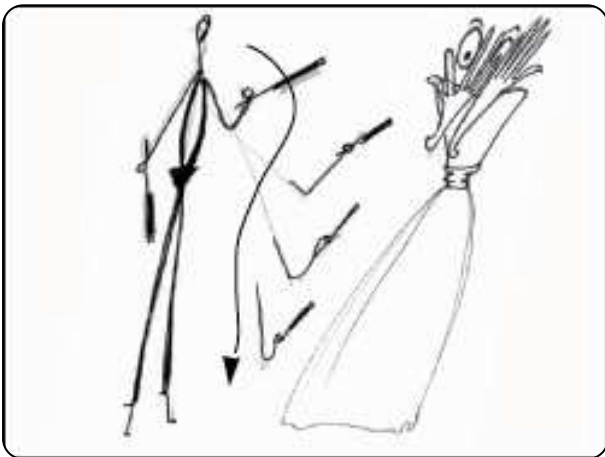
Πανοραμική οριζόντια κίνηση προς τα δεξιά, κινητή κανονική λήψη κατά πρόσωπο. Πολύ κοντινό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Εκτιμητής – Χαρακτήρας συνομιλούν αντικριστά

ΗΧΟΣ:

Εκτιμητής: "Άλλο και τούτο σήμερα! Δεν είναι όπλο...από ποιο πλανήτη κατέβηκες εσύ; Ακούγεται ο αναστεναγμός του Χαρακτήρα.

Διάρκεια: 4''

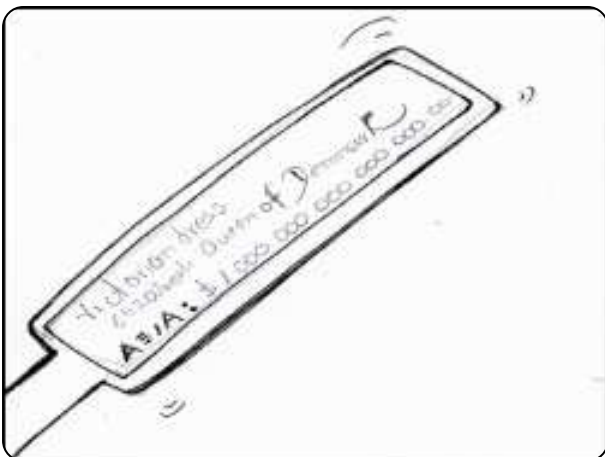


Σταθερή κανονική λήψη- πλάγια προοπτική όψη, Μεσαίο πλάνο ποδιών.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο εκτιμητής σαρώνει με τη συσκευή τον Χαρακτήρα. Ο Χαρακτήρας κάνει προς τα πίσω.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται ο αναστεναγμός του Χαρακτήρα.

Διάρκεια: 3''

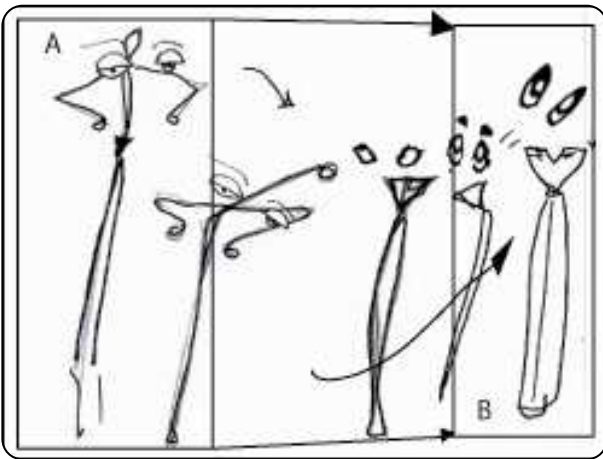


Σταθερή καταδυόμενη λήψη, πολύ κοντινό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Το scanner παρουσιάζει τιμές της εκτίμησης. Αναφέρει ότι ο Χαρακτήρας είναι ένα φόρεμα βικτοριανής εποχής με ανεκτίμητη αξία.

ΗΧΟΣ : Το scanner κάνει απαντωτούς ήχους μπιπ.

Διάρκεια: 4''

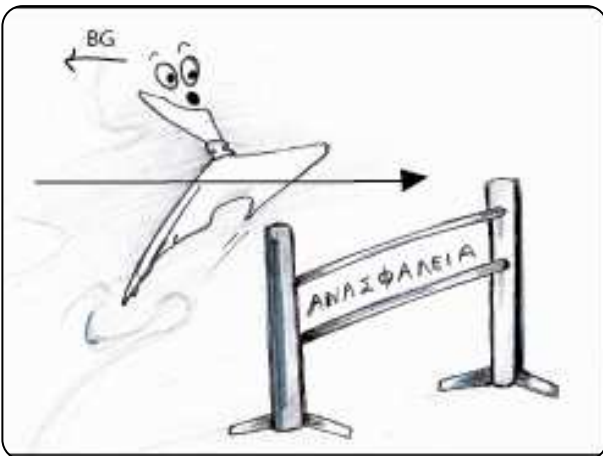


Πανοραμική οριζόντια κίνηση προς τα δεξιά, μεσαίο πλάνο ποδιών, κανονική λήψη-πλάγια όψη.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο εκτιμητής υποκλίνεται στο φόρεμα. Το φόρεμα απορεί και λυγίζει προς τα πίσω τον κορμό του.

ΗΧΟΣ: Εκτιμητής: Πρώτη φορά στα χρονικά εκτιμώ κάποιον τόσο ανεκτίμητο. Νομίζω ότι ο Οίκος μόδας της πόλης θα σας προσφέρει την καλύτερη δημιουργία του. Μην ανατρέξετε πουθενά φθηνότερα.

Διάρκεια: 5''



Σταθερή κανονική λήψη-πλάγια όψη, μακρινό πλάνο.

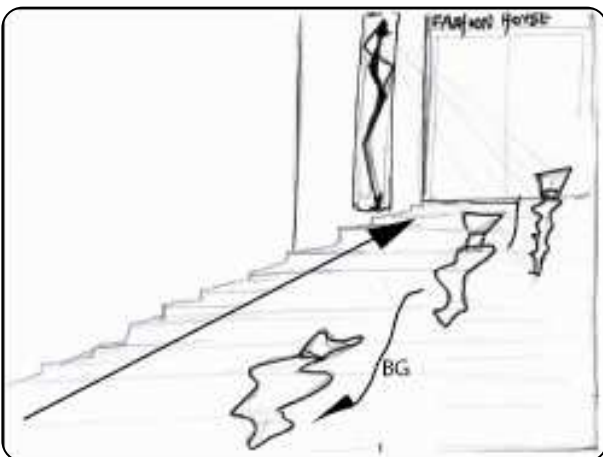
ΕΙΚΟΝΑ:

Το Φόρεμα μπαίνει από αριστερά στο πλάνο και πηδά το εμπόδιο της ανασφάλειας του.

ΗΧΟΣ:

Ήχος χαρακτήρα που ζητωκραυγάζει... Γιούχ!

Διάρκεια: 2''

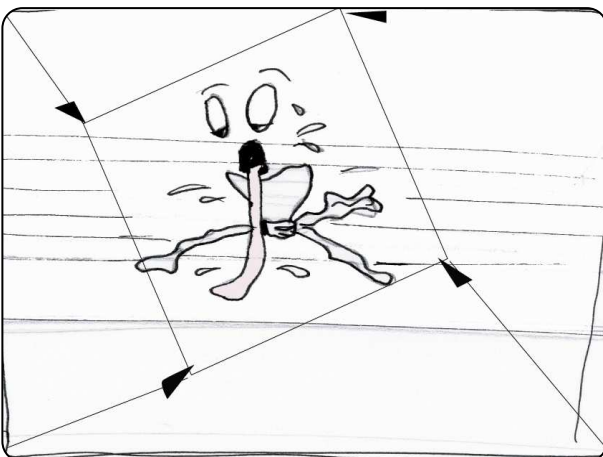


Σταθερή αναδυόμενη λήψη-με πλάτη, μακρινό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα σέρνεται να ανέβει τα σκαλιά του Οίκου μόδας.

ΗΧΟΣ: Ήχος συρσίματος, αγκομαχητό, ανάσα.

Διάρκεια: 4''



Καταδυόμενη-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη tilt-in, κοντινό πλάνο.

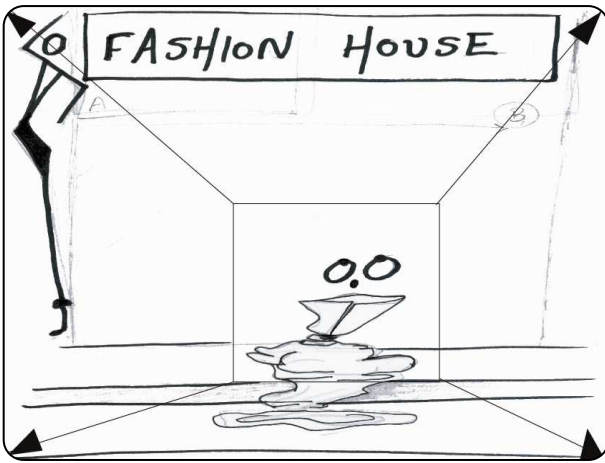
ΕΙΚΟΝΑ:

Ο χαρακτήρας ανεβαίνει τα σκαλιά του Οίκου, σταματά ταλαιπωρημένος βγάζοντας τη γλώσσα του η οποία φτάνει μέχρι το πάτωμα.

ΗΧΟΣ:

Αναστεναγμός, γρήγορη αναπνοή, ανάσα.

Διάρκεια: 2''



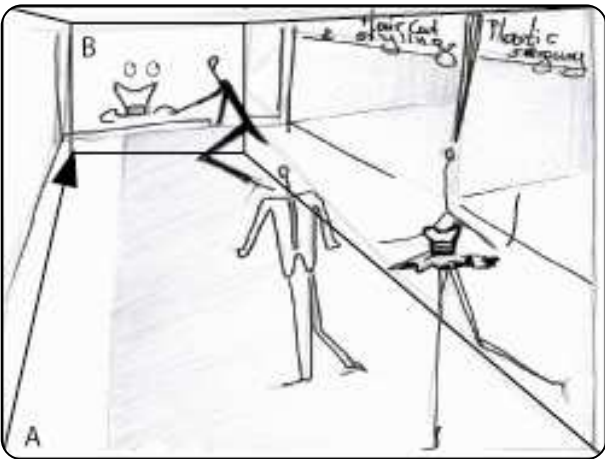
Αναδυόμενη-με πλάτη, κινητή λήψη-zoom out .

ΕΙΚΟΝΑ:

Ο χαρακτήρας στέκεται έξω από την πόρτα του Οίκου μόδας και κοιτά την επιγραφή της, απορημένος.

ΗΧΟΣ: Στη θέα της ταμπέλας ήχος μαγείας και λαμπυρίσματος.

Διάρκεια: 3''

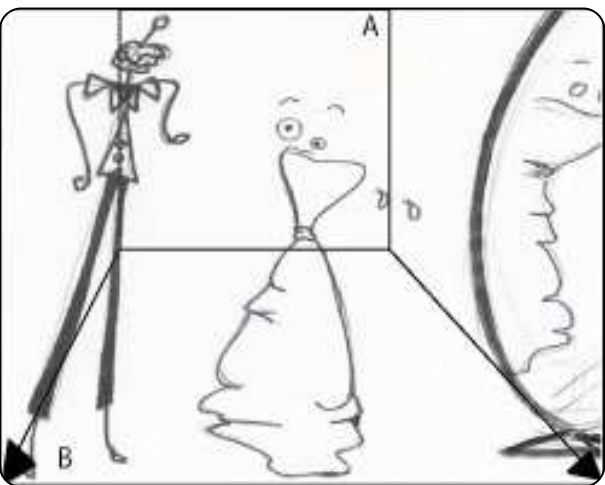


Καταδυόμενη-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη-zoom in.

ΕΙΚΟΝΑ: Ρούχα μπαίνουν από κάτω δεξιά και κινούνται προς την είσοδο, σηκώνουν τον Χαρακτήρα και κινούνται πάλι πίσω στο διάδρομο απομακρυνόμενα από το πλάνο.

ΗΧΟΣ: Ψίθυροι, βήματα.

Διάρκεια: 3''



Κανονική λήψη-πλάγια όψη, κινητή λήψη-zoom out.

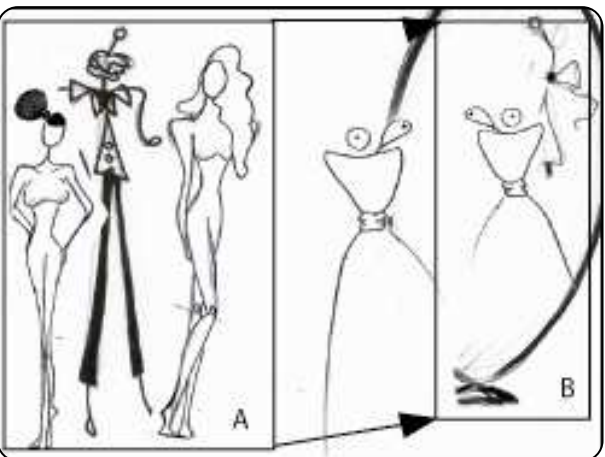
ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα ζητά να δοκιμάσει μερικά μοντέλα. Ο σχεδιαστής σκύβει να δει την αξία του τραβώντας το πίσω μέρος του. Τρέχει έπειτα προς τα αριστερά και βγαίνει από το πλάνο.

ΗΧΟΣ:

-Χαρακτήρας: Έχω εκτιμηθεί μόλις..και θα ..ήθελα να δοκιμάσω ..έναν..άνθρωπο??

-ααα...αμέσως!

Διάρκεια: 8''



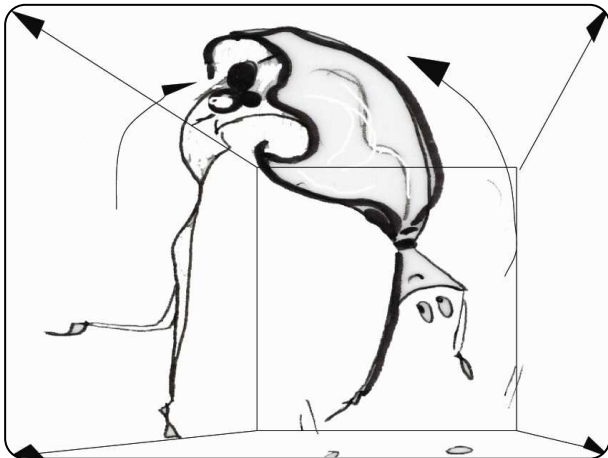
Πανοραμική οριζόντια κίνηση προς τα δεξιά, κανονική λήψη, μεσαίο πλάνο ποδιών.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο Σχεδιαστής μπαίνει με δύο ανθρώπινα μοντέλα από αριστερά. Τα μάτια του Χαρακτήρα διογκώνονται σε έκπληξη.

ΗΧΟΣ:

Σχεδιαστής: Τι λέτε για κάτι τέτοιο;

Διάρκεια: 3''



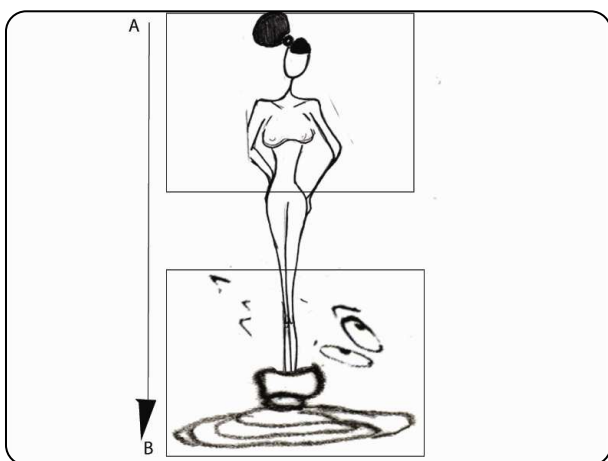
Κανονική λήψη-πλάγια όψη, κινητή λήψη-zoom out, μεσαίο πλάνο ποδιών.

ΕΙΚΟΝΑ:

Ο Χαρακτήρας προς πηδά προς το μοντέλο σαν από κατακόρυφο και το μοντέλο βουτά ταυτόχρονα μέσα στο φόρεμα.

ΗΧΟΣ: Ακούμε το χαμόγελο του Χαρακτήρα και το πετάρισμα του υφάσματος στον αέρα.

Διάρκεια: 2''

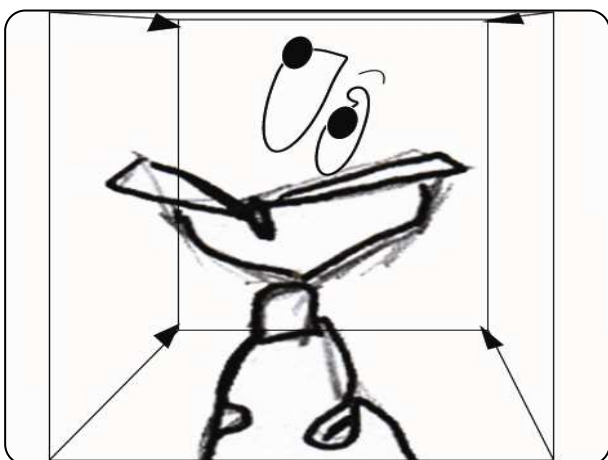


Πανοραμική κάθετη κίνηση προς τα κάτω, κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, μεσαίο πλάνο ποδιών.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα δε στέκεται αλλά γλιστρά στο αδύνατο κορμί του μοντέλου και πέφτει κάτω τρομαγμένο, απορημένο και σαστισμένο.

ΗΧΟΣ: Ακούμε τον ήχο ταλάντωσης ελατηρίου.

Διάρκεια: 2''



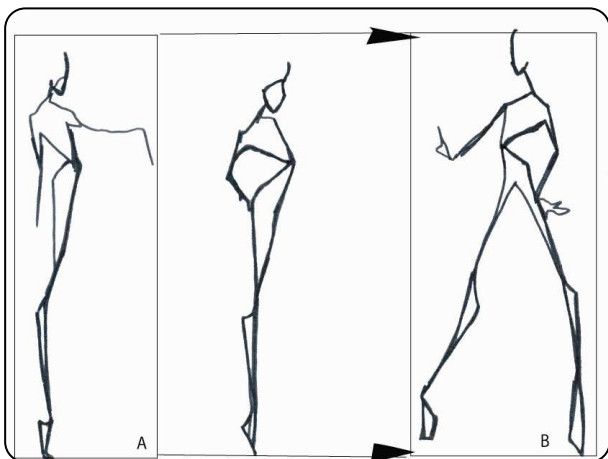
Κοντινό πλάνο μέσης, κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη-zoom in.

ΕΙΚΟΝΑ:

Ο χαρακτήρας κοιτά προς τα πάνω συγκρατημένος.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: ίσως αν δοκίμαζα κάτι πιο.. (παύση).. σταθερό??

Διάρκεια: 3''



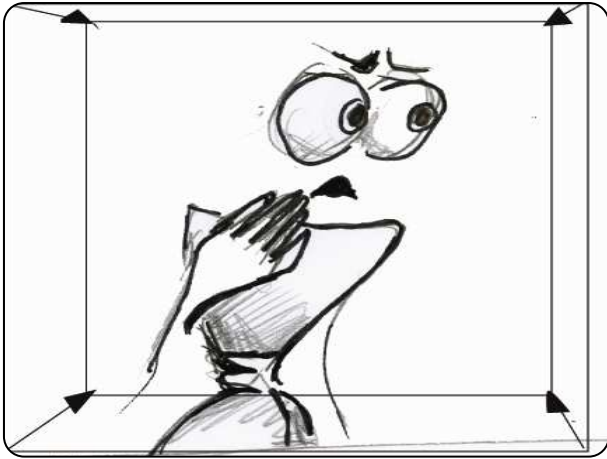
Πανοραμική οριζόντια κίνηση προς τα δεξιά, μεσαίο πλάνο ποδιών, κανονική λήψη-πλάγια όψη.

ΕΙΚΟΝΑ: Παρουσιάζονται διαδοχικά τρία μοντέλα του οίκου.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: Αυτά είναι..μοντέλα??.. (παύση) μοντέλα ή.. (παύση).. ή γραμμές???

Επίσης ακούγεται σύγχρονη ηλεκτρονική μουσική πασαρέλας.

Διάρκεια: 3''



Κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη-zoom in, κοντινό πλάνο μέσης.

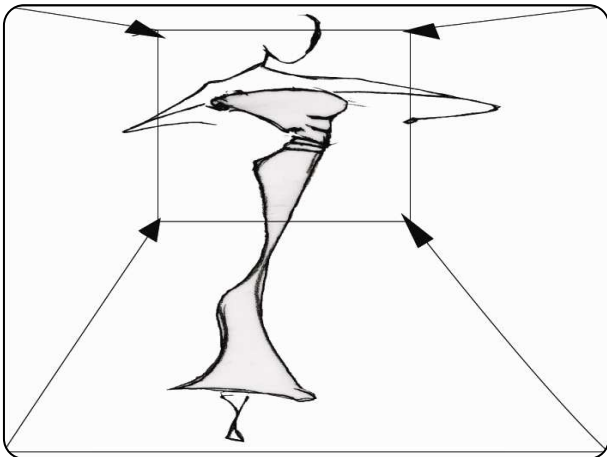
ΕΙΚΟΝΑ:

Ο Χαρακτήρας καρφώνει το βλέμμα στα μοντέλα, με απορία φέρνει το χέρι του στο πιγούνι.

ΗΧΟΣ:

Χαρακτήρας: .. Γραμμές..σίγουρα γραμμές.

Διάρκεια: 2''



Κανονική λήψη-πλάγια όψη προοπτικά, κινητή λήψη-zoom in, μεσαίο πλάνο ποδιών.

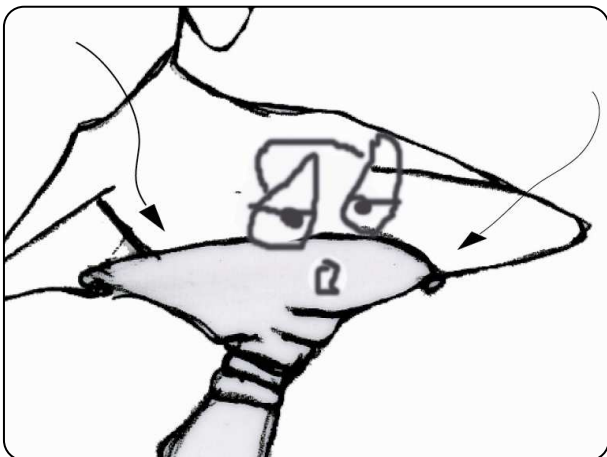
ΕΙΚΟΝΑ:

Ο Χαρακτήρας έχει φορεθεί από το πρώτο μοντέλο το οποίο προσπαθεί να τον στηρίξει στο στήθος της.

ΗΧΟΣ:

Ήχος συρσίματος υφάσματος. Ακούγεται σύγχρονη ηλεκτρονική μουσική πασαρέλας.

Διάρκεια: 3''



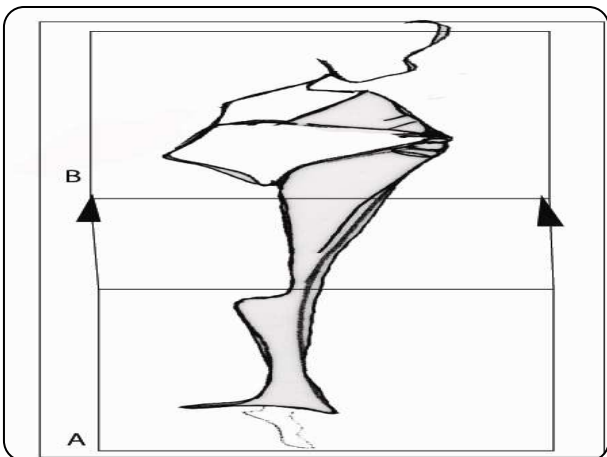
Κοντινό πλάνο μέσης, σταθερή, κανονική λήψη-κατά πρόσωπο.

ΕΙΚΟΝΑ:

Ο χαρακτήρας πέφτει από το στήθος του μοντέλου απογοητευμένος.

ΗΧΟΣ: Σχεδιαστής: Το επόμενο...! Επίσης, ακούγεται κτύπημα από παλάμες.

Διάρκεια: 2''



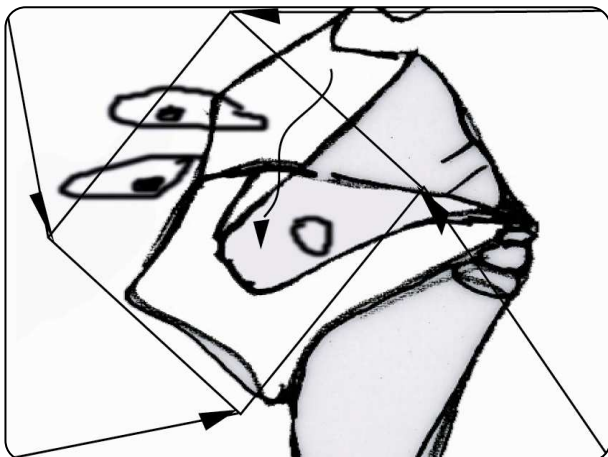
Πανοραμική κάθετη κίνηση προς τα πάνω, κοντινό πλάνο, κανονική λήψη-πλάγια όψη.

ΕΙΚΟΝΑ:

Ο χαρακτήρας έχει φορεθεί από το δεύτερο μοντέλο, και στηρίζεται πάνω της καθώς εκείνη τεντώνει την κοιλιά της προς τα μπρος.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται σύγχρονη ηλεκτρονική μουσική πασαρέλας.

Διάρκεια: 3''



Κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη-zoom in, κοντινό πλάνο.

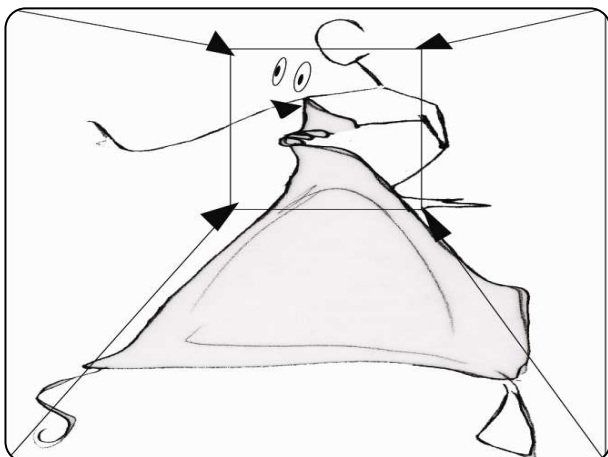
ΕΙΚΟΝΑ:A

Ο χαρακτήρας γλιστρά από το σώμα του μοντέλου και κρέμεται πάνω της, κοιτώντας τη διαφορά τους.

ΗΧΟΣ:

- Σχεδιαστής: Το επόμενο...!
Ακούγεται κτύπημα από παλάμες

Διάρκεια: 2''



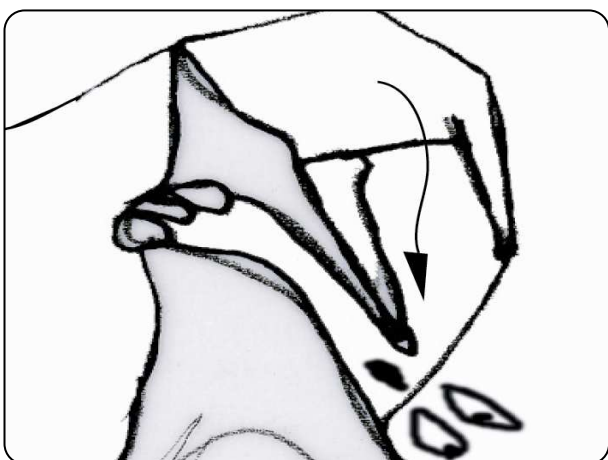
Κανονική λήψη-προοπτική πλάγια όψη, μεσαίο πλάνο ποδιών αρχικά, κοντινό πλάνο μέσης έπειτα.

ΕΙΚΟΝΑ:

Ο χαρακτήρας έχει φορεθεί από το τρίτο μοντέλο και χαμογελά γιατί στέκεται στην κίνηση του.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται σύγχρονη ηλεκτρονική μουσική πασαρέλας και το γέλιο του Χαρακτήρα.

Διάρκεια: 2''



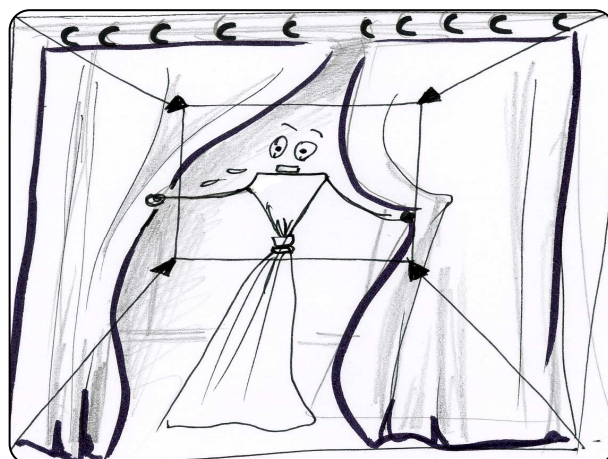
Σταθερή, κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, αμερικάνικο πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ:

Ο χαρακτήρας γλιστρά για άλλη μια φορά και κρέμεται με το κεφάλι προς τα κάτω τρομαγμένος.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: Όχι Πάλι!

Διάρκεια: 1''



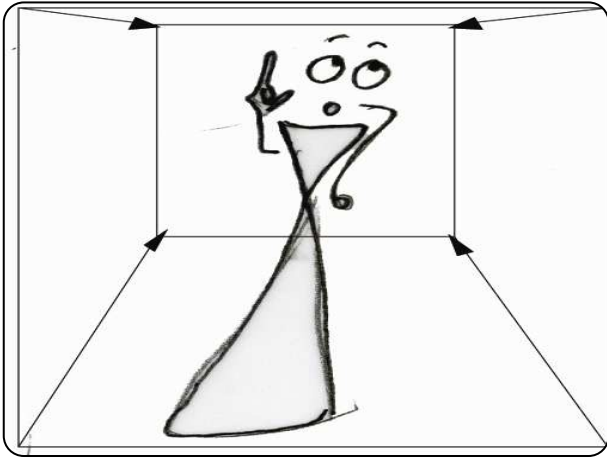
Καταδυόμενη λήψη-κατά πρόσωπο, μακρινό πλάνο, κινητή λήψη-zoom in.

ΕΙΚΟΝΑ:

Ο χαρακτήρας ανοίγει την κουρτίνα ενός παραβάν και ξεπροβάλλει στενοχωρημένος και αγχωμένος.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: Ίσως κάτι ακόμα πιο σταθερό?

Διάρκεια: 2''

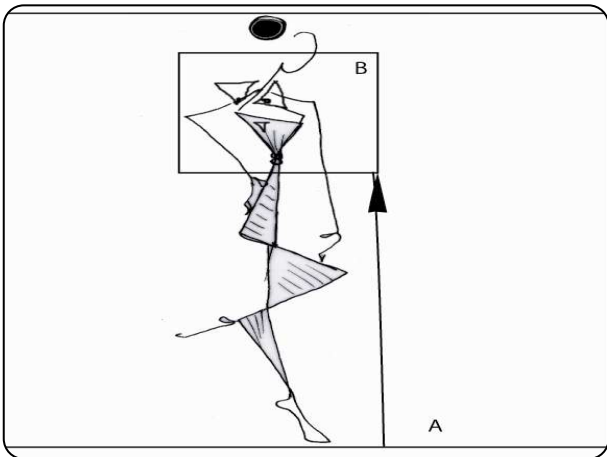


Κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, μεσαίο πλάνο ποδιών, κινητή λήψη-Zoom in.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο χαρακτήρας σκέφτεται, κοιτάζει προς τα πάνω και υψώνει το χέρι του.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: Ναι..κάτι ακόμα πιο σταθερό..κάτι πιο σαφές..αυτό είναι το βρήκα.

Διάρκεια: 3''



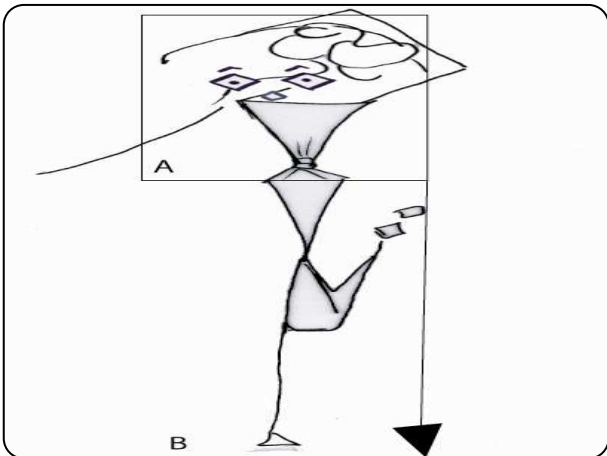
Πανοραμική κάθετη κίνηση προς τα πάνω, κοντινό πλάνο, κανονική λήψη κατά πρόσωπο.

ΕΙΚΟΝΑ:

Ο χαρακτήρας παίρνει το τριγωνικό σχήμα της γυναίκας που δοκιμάζει.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: Ίσως ..όχι και τόσο σαφές.

Διάρκεια: 3''



Πανοραμική κάθετη κίνηση προς τα κάτω, κοντινό πλάνο, κανονική λήψη-κατά πρόσωπο.

ΕΙΚΟΝΑ:

Ο χαρακτήρας λαμβάνει το ρομβώδες, τριγωνικό σχήμα της γυναίκας που δοκιμάζει.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: Όχι άλλη σαφήνεια..θέλω κάτι άλλο..κάτι πολύ άλλο.

Διάρκεια: 3''

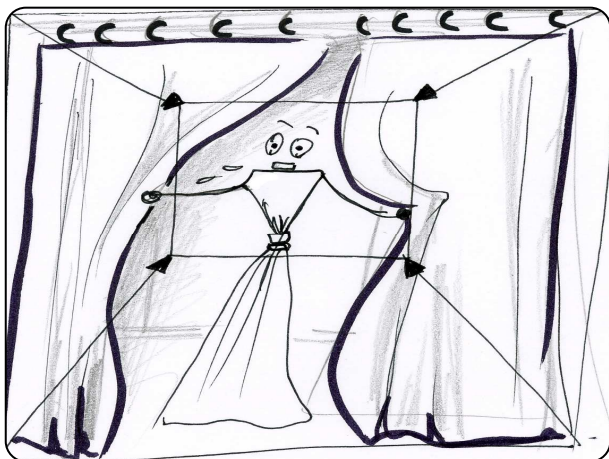


Κανονική λήψη-πλάγια όψη, κινητή λήψη-zoom in, κοντινό στην έκφραση του χαρακτήρα.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο χαρακτήρας βήχει καθώς πνίγεται από τον καπνό του τσιγάρου του μοντέλου..

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: Δεν εννοούσα ακριβώς αυτό. Ακούγονται βήχας και ήχος πνιξιματος.

Διάρκεια: 3''



Καταδυόμενη λήψη-κατά πρόσωπο, μακρινό πλάνο, κινητή λήψη-zoom in.

ΕΙΚΟΝΑ:

Ο χαρακτήρας ανοίγει την κουρτίνα ενός παραβάν και ξεπροβάλλει στενοχωρημένος και αγχωμένος.

ΗΧΟΣ:

- Χαρακτήρας: Βρήκα τι θέλω... ΚΑΜΠΥΛΕΣ!

Διάρκεια: 3''



Κανονική σταθερή λήψη, μεσαίο πλάνο ποδιών.

ΕΙΚΟΝΑ:

Μια πολύ αισθησιακή, χυμώδης γυναίκα εμφανίζεται, τεντώνοντας το χέρι της.

ΗΧΟΣ: Γυναίκα: Ποίος με φώναξε?

Διάρκεια: 2''



Κανονική κινητή λήψη-zoom in,κατά πρόσωπο, κοντινό στην έκφραση του Χαρακτήρα.

ΕΙΚΟΝΑ: Η γυναίκα πιάνει τον χαρακτήρα από τα πλάγια και τον τεντώνει παραμορφώνοντας την έκφραση του.

ΗΧΟΣ: Γυναίκα: Εσύ?

Διάρκεια: 3''



Πανοραμική κάθετη κίνηση προς τα πάνω, κοντινό πλάνο στήθους.

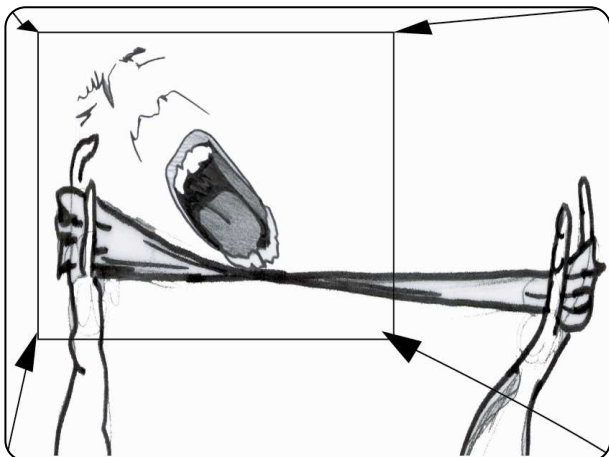
ΕΙΚΟΝΑ:

Η γυναίκα υψώνει τον Χαρακτήρα ψηλά και τον τεντώνει.

ΗΧΟΣ:

Ακούγεται ήχος ταλάντωσης και στρεσαρίσματος του υφάσματος.

Διάρκεια: 1''

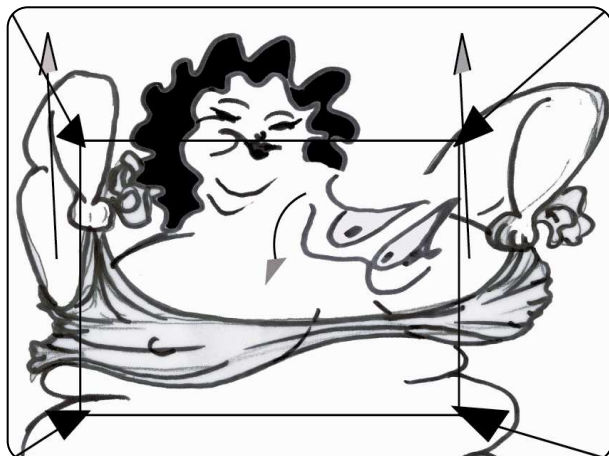


Κοντινό πλάνο, κινητή λήψη-zoom in, κανονική λήψη κατά πρόσωπο.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο χαρακτήρας εμφανίζει σαστισμένο πρόσωπό σε αντίδραση του πόνου που δέχεται και ουρλιάζει.

ΗΧΟΣ: Κραυγή πόνου

Διάρκεια: 2''

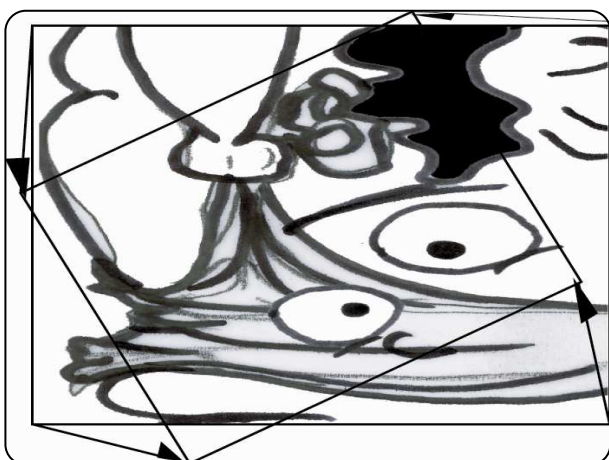


Κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη-zoom in, κοντινό πλάνο στήθους.

ΕΙΚΟΝΑ: Η γυναίκα γραπώνει τον Χαρακτήρα και προσπαθεί να τον βολέψει στο στήθος της.

ΗΧΟΣ: Ο χαρακτήρας ξεροκαταπίνει.

Διάρκεια: 3''

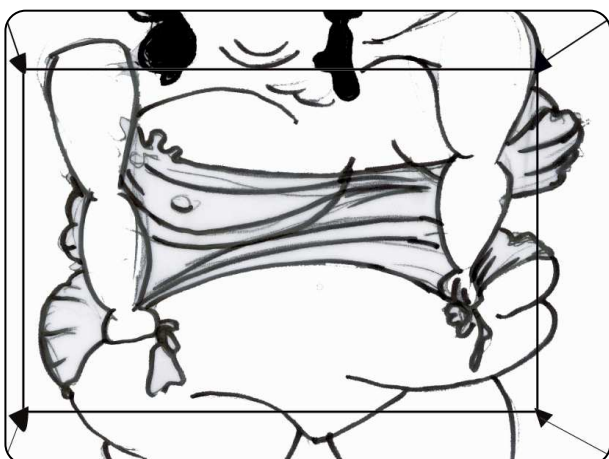


Κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη-tilt in, πολύ κοντινό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο χαρακτήρας γουρλώνει τα μάτια του σε αντίδραση των δυνάμεων που δέχεται στην επιφάνεια του.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: Ζαλίζομαι!

Διάρκεια: 2''

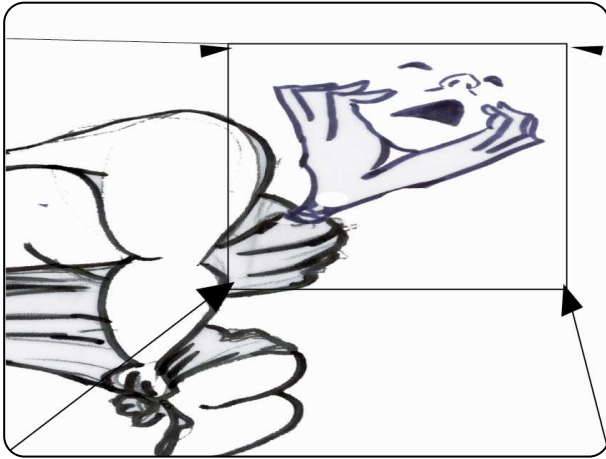


Κανονική κινητή λήψη-zoom in , κοντινό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Η γυναίκα τεντώνει το φόρεμα προς τα κάτω, προσπαθώντας να καλύψει τα πόδια της.

ΗΧΟΣ: Ο χαρακτήρας ξεροκαταπίνει. Ακούγεται ήχος στρεσαρισμένου υφάσματος και ήχος ταλάντωσης.

Διάρκεια: 2''

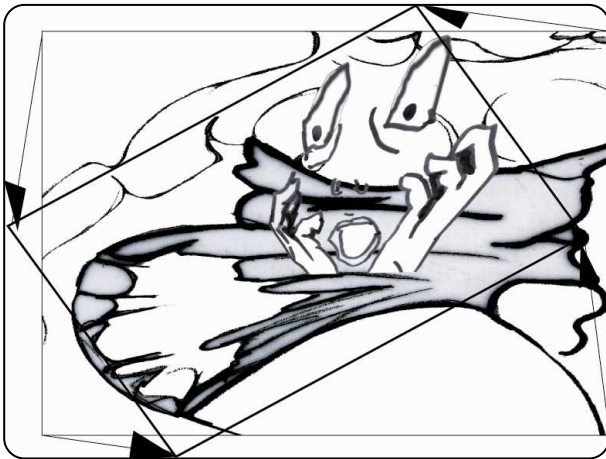


Κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, κοντινό στην έκφραση του χαρακτήρα, κινητή λήψη zoom in.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο Χαρακτήρας εμφανίζεται από δεξιά της γυναίκας και τοποθετεί τα χέρια του στο πρόσωπο, σε απελπισία.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: Άσε με..δεν ταιριάζουμε.δεν το καταλαβαίνεις?

Διάρκεια: 3''

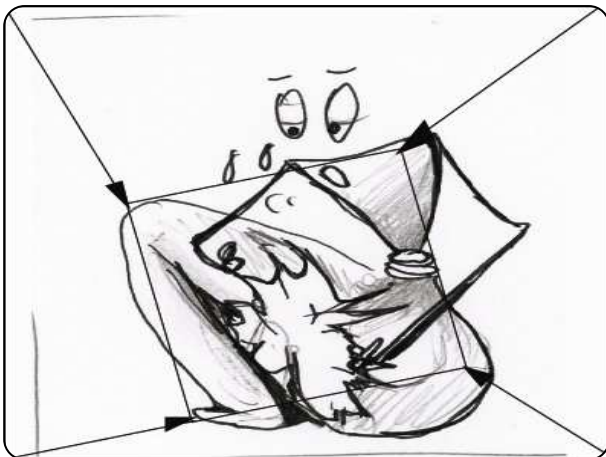


Κανονική λήψη-πλάγια όψη, κινητή λήψη Zoom-in, κοντινό στο σκίσιμο και την έκφραση του Χαρακτήρα.

ΕΙΚΟΝΑ: Η γυναίκα κινείται προς τα δεξιά και το φόρεμα σκίζεται στο μπούτι της. Ο χαρακτήρας το κοιτά, σαστίζει και πονά.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται δυνατός ήχος σκισίματος υφάσματος και η τρεμμάμενη φωνή του Χαρακτήρα.

Διάρκεια: 3''

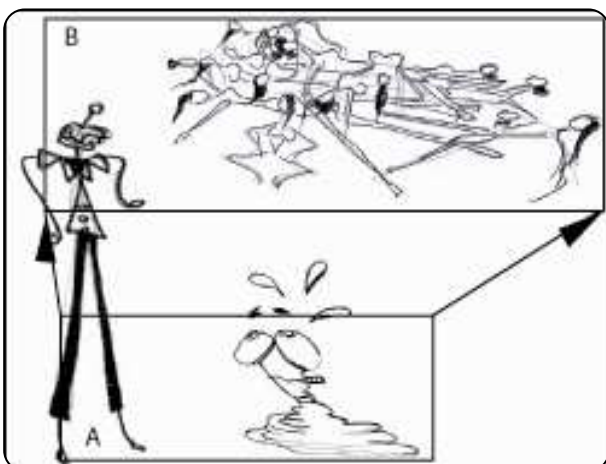


Καταδυόμενη λήψη-πλάγια όψη, κινητή λήψη-zoom in στο σκίσιμο του Χαρακτήρα.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο Χαρακτήρας κάθεται μόνος στο πάτωμα, κοιτώντας και κρατώντας το σκισμένο μέρος του.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται σιγανό ψιθύρισμα και ρουθούνισμα.

Διάρκεια: 4''

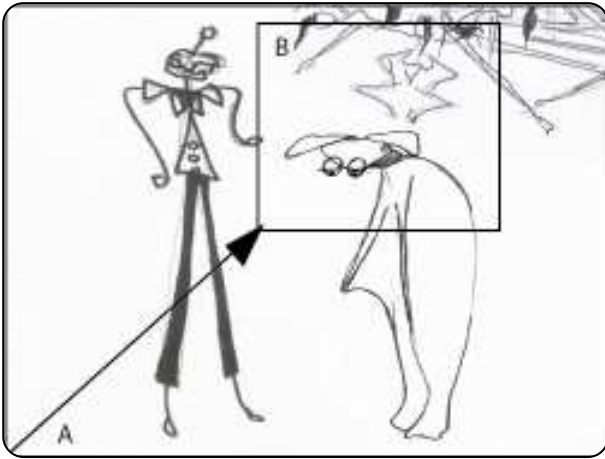


Πανοραμική κάθετη κίνηση προς τα πάνω

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα έχει δοκιμάσει όλα τα μοντέλα του Οίκου, τα οποία είναι στοιβαγμένα σε σωρό μετά την πολύωρη δοκιμασία. Τα μοντέλα κινούνται το ένα πάνω στο άλλο σπασμωδικά, εξουθενωμένα.

ΗΧΟΣ: Σχεδιαστής : Δυστυχώς δεν σας έκανε κανένα από τα μοντέλα μας.. Έχω απογοητευτεί.. δεν ξέρω τι άλλο μπορώ να κάνω για σας.. Ίσως μια ειδική παραγγελία?

Διάρκεια: 8''



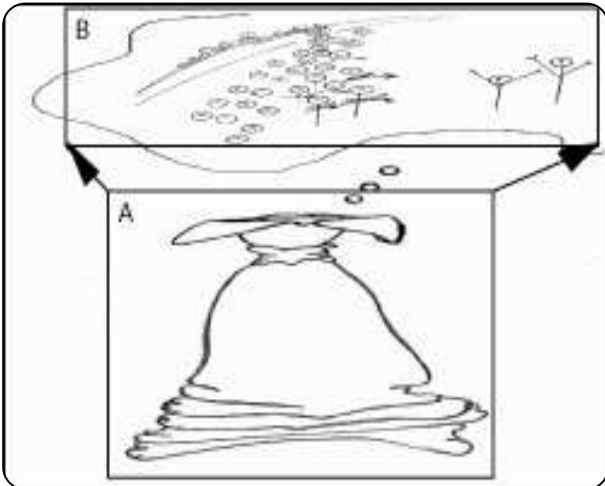
Κανονική λήψη-πλάγια όψη, κινητή λήψη-zoom in.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα κοιτά τον Σχεδιαστή και έπειτα χαμηλώνει το βλέμμα.

ΗΧΟΣ:

Χαρακτήρας : Ναι Ίσως ...

Διάρκεια: 3''

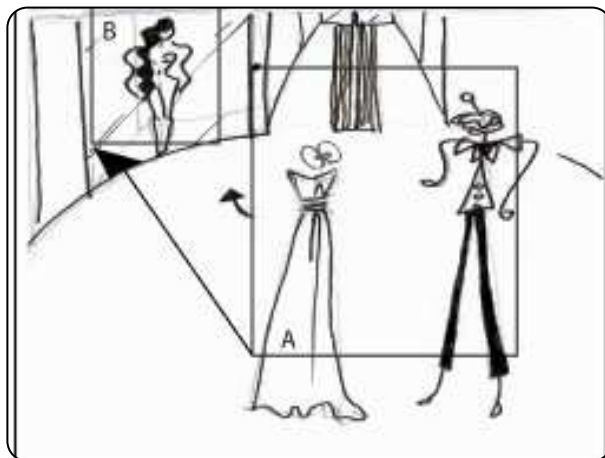


Πανοραμική κάθετη κίνηση προς τα πάνω, καταδυόμενη λήψη-κατά πρόσωπο, μεσαίο πλάνο ποδιών.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα σκέφτεται... Οι σκέψεις του απεικονίζονται στο πάνω μέρος του κεφαλιού του. Από το βουνό κατεβαίνουν πλήθος αρνητικών σκέψεων. Οι μπροστινές βγάζουν τα τόξα τους, οι θετικές μόνο 2 και σηκώνουν τα χέρια ψηλά φωνάζοντας "παραδίνομαι!"

ΗΧΟΣ: Ακούγεται ήχος επικείμενου πολέμου στρατός που πλησιάζει, ήχος τόξων και "παραδίνομαι"

Διάρκεια: 5''

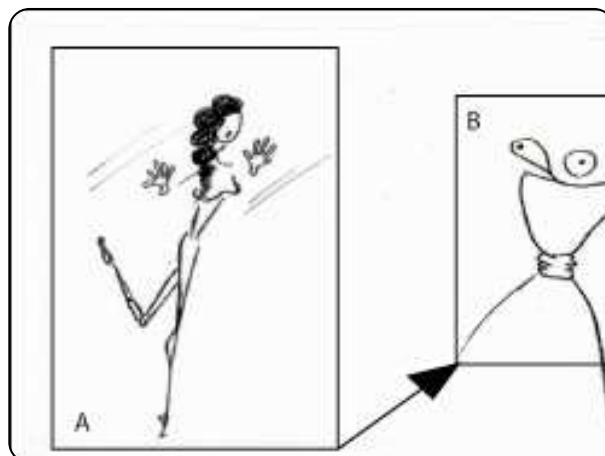


Πανοραμική διαγώνια κίνηση, καταδυόμενη λήψη-προοπτική, μακρινό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα συνομιλεί με τον σχεδιαστή. Έπειτα γυρνά το κεφάλι προς τα πίσω όπου βλέπουμε ένα γυναικείο μοντέλο να στέκεται μέσα σε μια γυάλινη βιτρίνα.

ΗΧΟΣ: Σχεδιαστής : Πήραμε το μέτρα σας.. μόλις ετοιμαστεί θα σας ειδοποιήσουμε να το δοκιμάσετε.

Διάρκεια: 4''

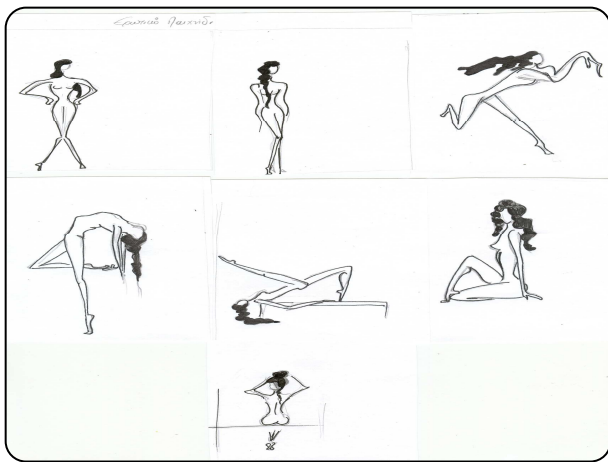


Πανοραμική οριζόντια κίνηση προς τα δεξιά, κανονική λήψη-κατά πρόσωπο. Μεσαίο πλάνο ποδιών αρχικά, κοντινό πλάνο μέσης έπειτα.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα και το Μοντέλο πλησιάζουν..

ΗΧΟΣ: Ακούγεται ήχος έκπληξης

Διάρκεια: 2''

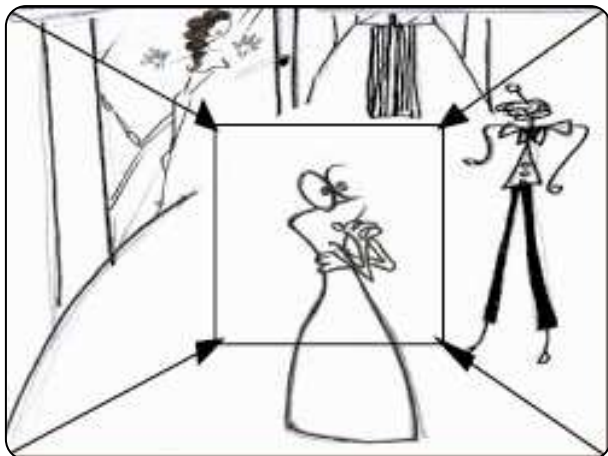


Κανονική σταθερή λήψη κατά πρόσωπο. Μεσαία πλάνα ποδιών.

ΕΙΚΟΝΑ: Η γυναίκα χορεύει σε μεσαιωνικούς ρυθμούς μουσικής.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται μελωδία μεσαιωνικού κομματιού.

Διάρκεια: 5''



Καταδυόμενη λήψη, κινητή λήψη-zoom in στον χαρακτήρα, μακρινό πλάνο αρχικά.

ΕΙΚΟΝΑ: Το φόρεμα κοιτά επίμονα τη γυναίκα. Τα μάτια του τρεμοπαίζουν. Η γυναίκα κολλά τα χέρια της στο τζάμι της βιτρίνας και κουνά το στόμα σαν να του μιλά. Το φόρεμα σταυρώνει τα χέρια, γυρνά και κοιτά τον Σχεδιαστή.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας : Αυτό θέλω.. Αυτό θέλω -Αυτό θέλω !

Διάρκεια: 4''



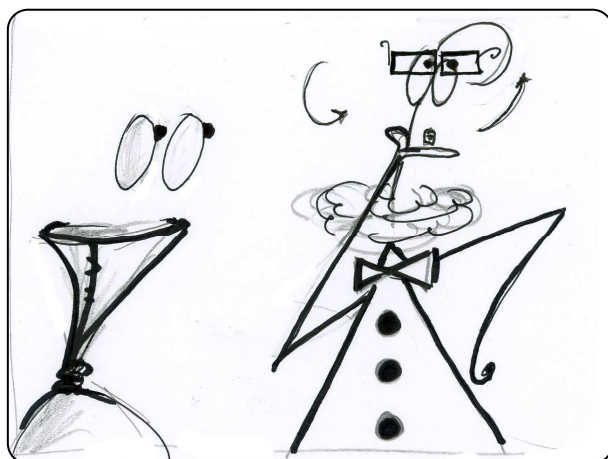
Καταδυόμενη σταθερή λήψη, μεσαίο πλάνο ποδιών.

ΕΙΚΟΝΑ:

Το φόρεμα ανυπομονεί ο κορμός του μεταμορφώνεται σε ελατήριο που τεντώνεται πάνω κάτω.. Η γυναίκα συνεχίζει να κουνά το στόμα της χωρίς να ακούγεται.

ΗΧΟΣ : Χαρακτήρας : Μήπως θα μπορούσα να δοκιμάσω το συγκεκριμένο μοντέλο;

Διάρκεια: 3''



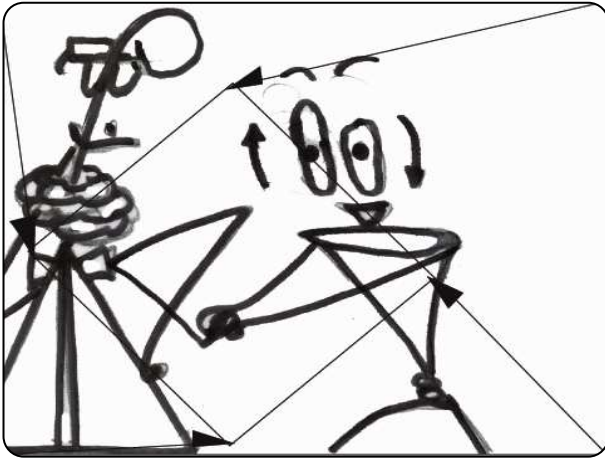
Κανονική σταθερή λήψη, κοντινό πλάνο μέσης

ΕΙΚΟΝΑ:

Χαρακτήρας και Σχεδιαστής στέκονται αντικριστά.

ΗΧΟΣ: Σχεδιαστής: Ε.. ναι! Όχι ακριβώς το ίδιο. Το ίδιο μεν.. αλλά .. χμ.. θα δείτε τέλος πάντων. Σε λίγα λεπτά θα είναι έτοιμο να το παραλάβετε.

Διάρκεια: 7''

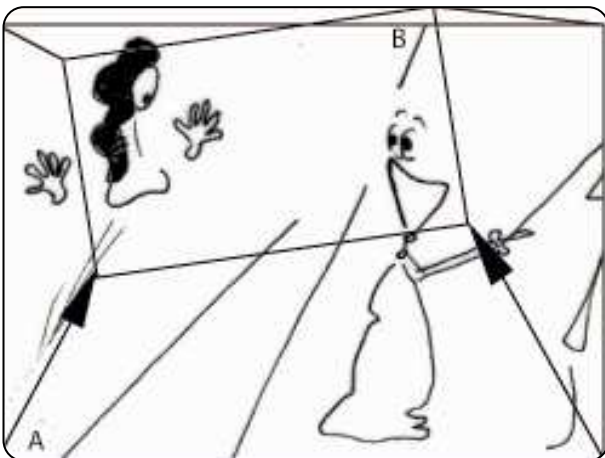


Κανονική κινητή λήψη-tilt in, κοντινό πλάνο μέσης.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο χαρακτήρας και ο Σχεδιαστής δίνουν τα χέρια.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: Αλήθεια? Ακούγεται επίσης αναστεναγμός.

Διάρκεια: 2''



Κανονική λήψη-πλάγια όψη, κινητή λήψη-tilt in, μεσαίο πλάνο ποδιών.

ΕΙΚΟΝΑ: Η γυναίκα του χτυπάει το τζάμι και κουνά το κεφάλι δεξιά και αριστερά. Έπειτα καρφώνει τα χέρια στο τζάμι. Το φόρεμα σαστίζει. Γυρνά προς τον Σχεδιαστή.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται το κύτπημα στο τζάμι και έπειτα το όχι από τη γυναίκα της βιτρίνας.

Διάρκεια: 2''

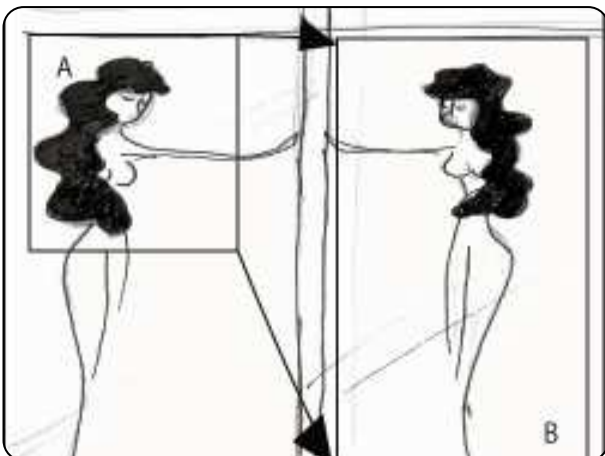


Καταδυόμενη σταθερή λήψη, μακρινό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Το μοντέλο μπαίνει στο θάλαμο κλωνοποίησης. Ο Συνοδός κλείνει την πόρτα. Η γυναίκα κοιτά προς τα κάτω.

ΗΧΟΣ: Ήχος ενεργοποίησης συσκευής.

Διάρκεια: 3''

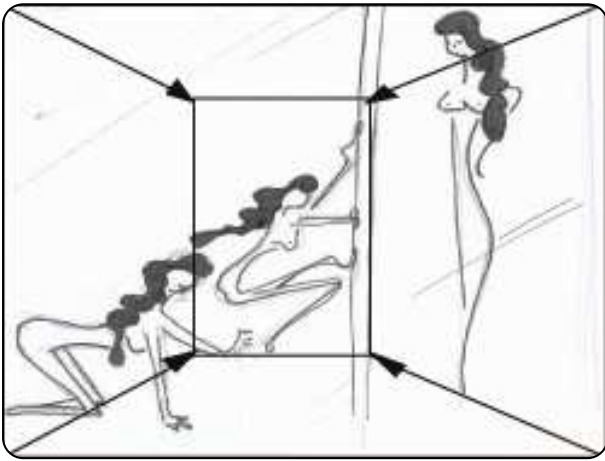


Κανονική πανοραμική οριζόντια λήψη προς τα δεξιά. Κοντινό πλάνο μέσης αρχικά, μεσαίο πλάνο ποδιών έπειτα.

ΕΙΚΟΝΑ: Αρχικά μόνο η γυναίκα. Έπειτα ένα πιστό αντίγραφο κλώνος εμφανίζεται στον διπλανό θάλαμο.

ΗΧΟΣ: Ήχος μηχανής κλωνοποίησης

Διάρκεια: 3''

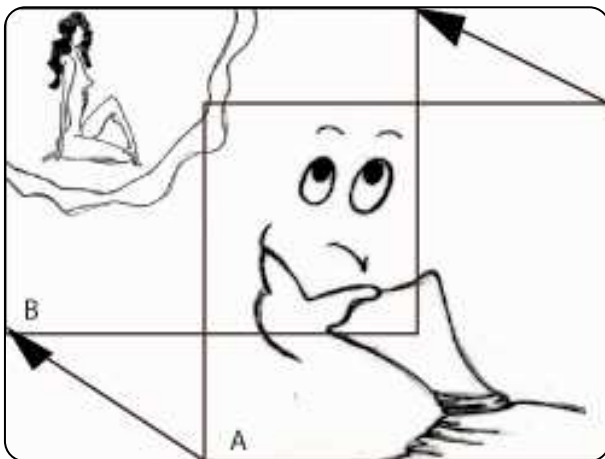


Κανονική κινητή λήψη-zoom in, μεσαίο πλάνο ποδιών.

ΕΙΚΟΝΑ: Το μουσειακό μοντέλο μεταφορτώνεται σε αίλουρο, βρυχάται, ορμά προς τον κλώνο. Ο κλώνος στέκεται ατάραχος.

ΗΧΟΣ: Βρυχηθμός.. νύχια που γρατζουνάνε

Διάρκεια: 3''

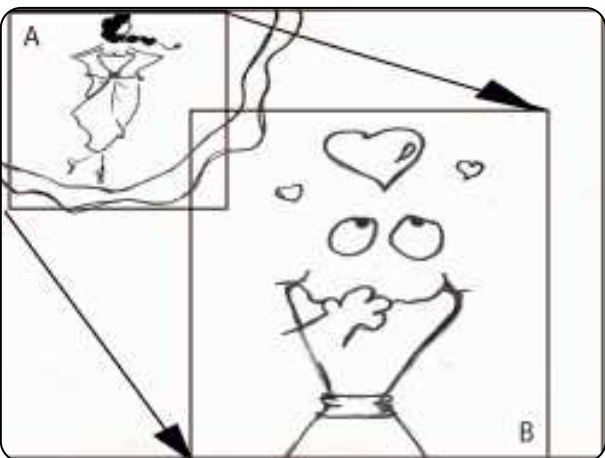


Κανονική-πλάγια όψη, πανοραμική διαγώνια λήψη προς τα αριστερά, κοντινό πλάνο μέσης αρχικά, γενικό πλάνο έπειτα.

ΕΙΚΟΝΑ: Αρχικά ο χαρακτήρας ακουμπά το χέρι στο σαγόνι του. Έπειτα εμφανίζεται το σύννεφο με τη γυναίκα της βιτρίνας να κάθεται.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται ήχος αναστεναγμού και ανακούφισης.

Διάρκεια: 4''



Πανοραμική διαγώνια κίνηση προς τα κάτω, μεσαίο πλάνο ποδιών αρχικά, κοντινό πλάνο μέσης έπειτα. Κανονική λήψη-κατά πρόσωπο.

ΕΙΚΟΝΑ:

Αρχικά ο χαρακτήρας βάζει το χέρι στο στόμα και το σύννεφο εμφανίζεται με τη γυναίκα της βιτρίνας να χορεύει φορώντας το. Έπειτα μια καρδιά εμφανίζεται πάνω από το κεφάλι του Χαρακτήρα.

ΗΧΟΣ: Ήχος μεσαιωνικού χορευτικού τραγουδιού

Διάρκεια: 5''

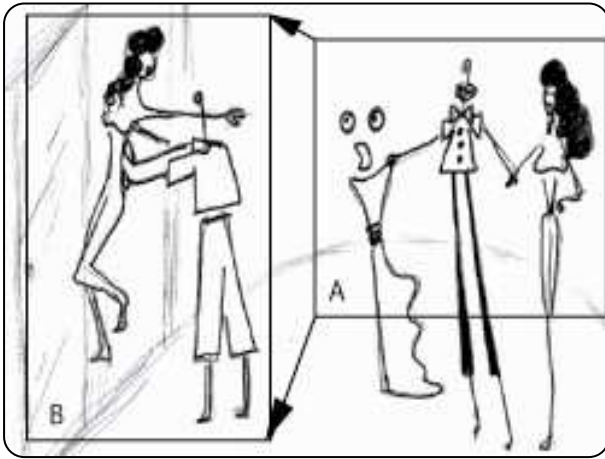


Κανονική σταθερή λήψη –κατά πρόσωπο. Κοντινό πλάνο μέσης.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο Χαρακτήρας κοιτά το ρολόι του

ΗΧΟΣ: Ακούγεται ήχος αναστεναγμού και οι κτύποι του ρολογιού.

Διάρκεια: 1''



Πανοραμική οριζόντια κίνηση προς τα αριστερά, κανονική λήψη-κατά πρόσωπο. Μακρινό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο συνοδός με τη γυναίκα πρωτότυπο μπαίνει από δεξιά και την κατευθύνει προς τη βιτρίνα της. Ο Σχεδιαστής πιάνει το χέρι του Χαρακτήρα και από δεξιά μπαίνει ο κλώνος τον οποίο τραβά ο σχεδιαστής στο πλάνο. Ο χαρακτήρας κοιτά μια τη γυναίκα της βιτρίνας και μια τον κλώνο σε κατάπληξη.

ΗΧΟΣ: - Σχεδιαστής: Είναι ακριβώς το ίδιο.. καλοφορεμένο λοιπόν!

Διάρκεια: 8''

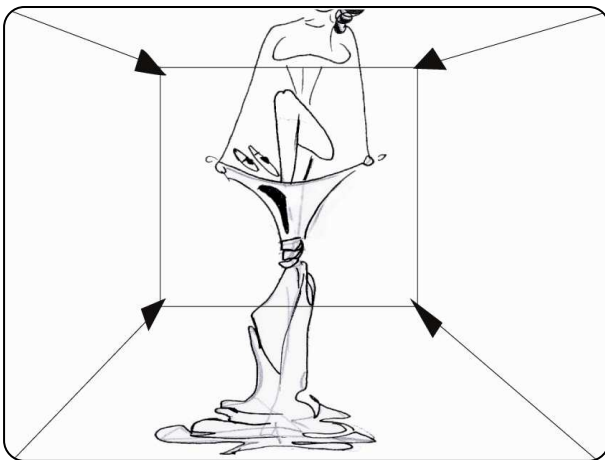


Μακρινό πλάνο αρχικά, έπειτα κινητή λήψη-zoom in στον Χαρακτήρα, κανονική λήψη-πλάγια όψη.

ΕΙΚΟΝΑ: Κοντινό στον χαρακτήρα ο οποίος τρέμει και ιδρώνει στη θέα του κλώνου. Ο κλώνος ανυψώνει το κεφάλι του.

ΗΧΟΣ: Κλώνος : είμαι στη διάθεση σας

Διάρκεια: 3''



Κανονική λήψη κατά πρόσωπο, κινητή λήψη-zoom in, κοντινό στον Χαρακτήρα

ΕΙΚΟΝΑ: Η γυναίκα περνά το πόδι της μέσα στο φόρεμα. Εκείνο δείχνει σαστισμένο.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: Ποια είσαι? Γιατί είσαι δύο?

Διάρκεια: 2''

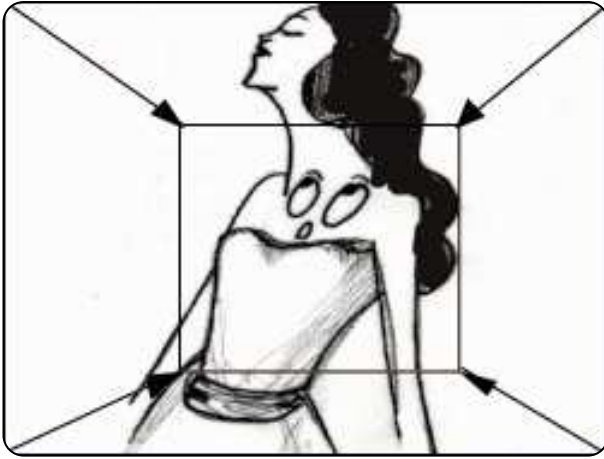


Καταδυόμενη λήψη-πλάγια όψη, κινητή λήψη-zoom in στην έκφραση του Χαρακτήρα, από αμερικανικό πλάνο σε κοντινό πλάνο μέσης.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο χαρακτήρας βρίσκεται στο σώμα του κλώνου σαστισμένος. Ανοιγοκλείνει τα μάτια του και τρέμει.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας : Είσαι εσύ...αλλά δεν είσαι εσύ!

Διάρκεια: 4''



Καταδυόμενη λήψη-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη-zoom in στην έκφραση του Χαρακτήρα, κοντινό πλάνο μέσης.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο χαρακτήρας αρχίζει να στρίβει δεξιά και αριστερά το σώμα του, γύρω από τον κορμό του κλώνου.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται Αναστεναγμός, βογκητό και το μουρμουρητό ευχαρίστησης του κλώνου.
Χαρακτήρας: Ποια είσαι;

Διάρκεια: 3''



Κανονική σταθερή λήψη, αμερικάνικο πλάνο γονάτων.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο χαρακτήρας σκαρφαλώνει στο σώμα του κλώνου. Γραπώνεται από τους ώμους της και σπρώχνει τον κορμό του προς τα πάνω στηριζόμενος στα πόδια της.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: "Δεν είσαι εσύ!"

Διάρκεια: 2''

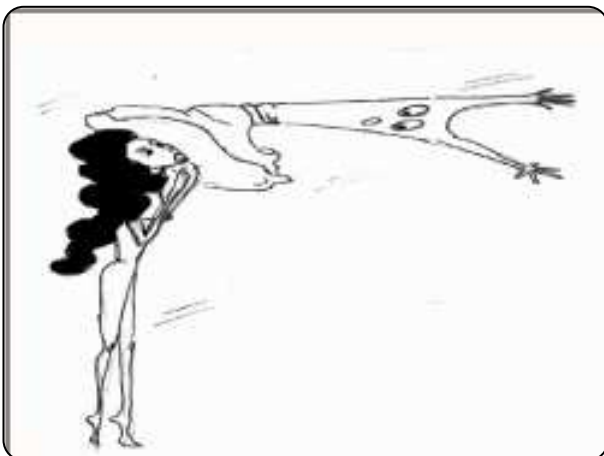


Κοντρ πλονζέ, Αναδυόμενη-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη-zoom in, αμερικάνικο πλάνο γονάτων. Κεκλιμένο κάδρο.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο χαρακτήρας κοιτά το πάτωμα σαστισμένος.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: Δεν είσαι σίγουρα εσύ..

Διάρκεια: 2''

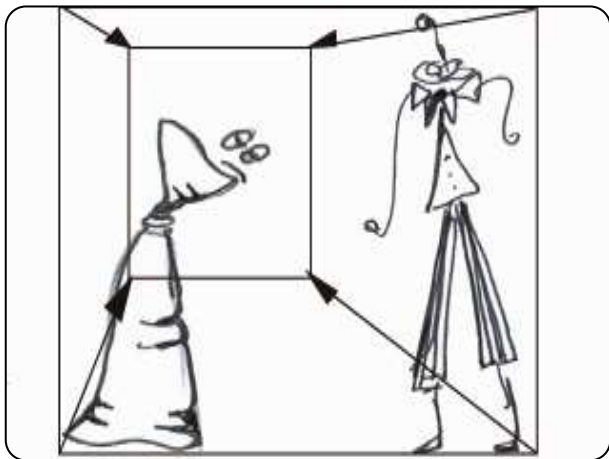


Κανονική σταθερή λήψη-πλάγια όψη, γενικό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο χαρακτήρας βγαίνει από το σώμα του κλώνου τινάζοντας τον εαυτό του στον αέρα.

ΗΧΟΣ: Κλώνος : κραυγή απορίας "Πως;!"
Χαρακτήρας: "Δεν είσαι εσύ!"

Διάρκεια: 2''



Κανονική κινητή λήψη-zoom in, πλάγια όψη, μεσαίο πλάνο ποδιών.

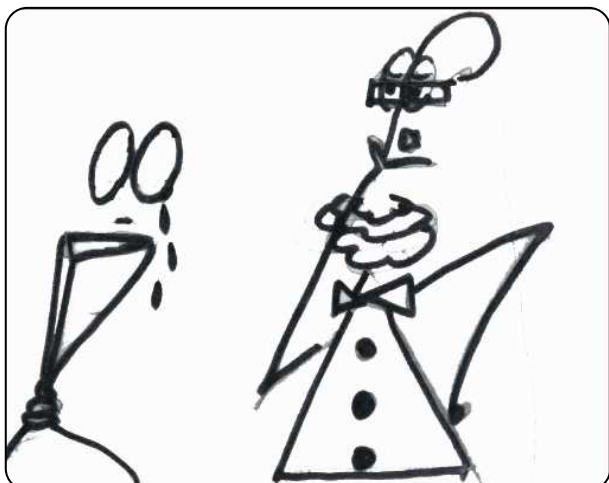
ΕΙΚΟΝΑ: Σχεδιαστής και Χαρακτήρας στέκονται αντικρυστά. Ο χαρακτήρας σκίβει το κεφάλι.

ΗΧΟΣ:

Σχεδιαστής: "Μα πως; Γιατί;"

Χαρακτήρας : Δεν είναι το μοντέλο που ήθελα είναι το άλλο..το άλλο που είναι ίδιο...αλλά όχι αυτό!

Διάρκεια: 5''

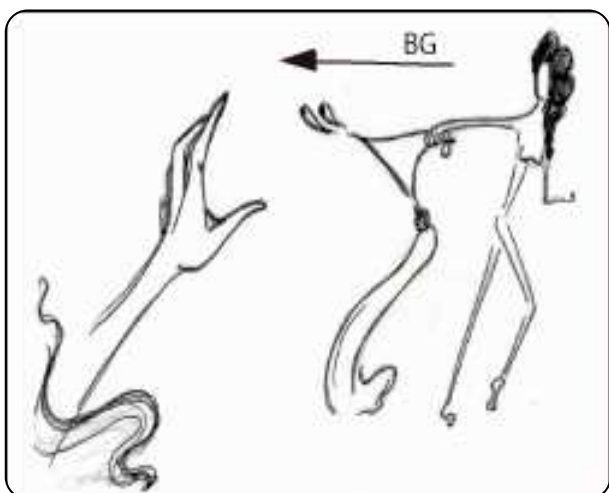


Σταθερή κανονική λήψη-με πλάτη ο Χαρακτήρας, κοντινό πλάνο μέσης.

ΕΙΚΟΝΑ: Βλέπουμε τον Σχεδιαστή να μιλά στον Χαρακτήρα που έχει πλάτη. Ο σχεδιαστής βάζει το χέρι στο πιγούνι και σηκώνει το βλέμμα.

ΗΧΟΣ: Σχεδιαστής: Καταλαβαίνω! Αλλά αυτό το μοντέλο είναι απαρχαιωμένο. Το χρησιμοποιούμε μόνο ως αναφορά για τη δημιουργία άλλων μοντέλων. Είναι μεσαιωνικό μοντέλο που βρήκαμε σε ένα σεντούκι πριν πολλά χρόνια ψάχνοντας για ανθρώπους που έχουν επιζήσει της επανάστασης των ρούχων ενάντια στη σκλαβιά τους.

Διάρκεια: 10''



Κανονική σταθερή λήψη κατά πρόσωπο, γενικό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο κλώνος μπαίνει στο πλάνο από αριστερά τραβώντας τον Χαρακτήρα ο οποίος κοιτά προς τα αριστερά τον Σχεδιαστή που αφήνει πίσω του. Το χέρι του πρωτότυπου μπαίνει από κάτω αριστερά στο πλάνο και φτάνει ως τη μέση του κάδρου.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: Όχι ..

Κλώνος: Τώρα είσαι δικός μου (ψιθυριστά)

Πρωτότυπο: Άσε το κάτω

Κλώνος: "σκύλα"

Διάρκεια: 5''



Κανονική σταθερή λήψη, πλάγια όψη, αμερικάνικο πλάνο.

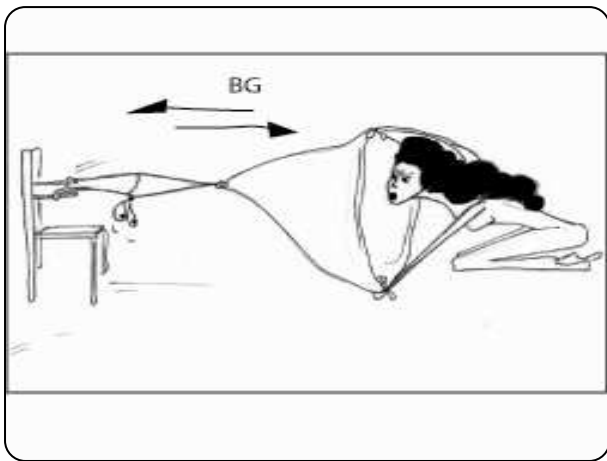
ΕΙΚΟΝΑ: Ο κλώνος κρατώντας τον χαρακτήρα μπαίνει από δεξιά και τον καθίζει στην καρέκλα απότομα.

ΗΧΟΣ:

Κλώνος: Είσαι δικό μου τώρα..είσαι δικό μου

Χαρακτήρας: Δεν σε θέλω...θα πάω να αγοράσω άλλο μοντέλο.

Διάρκεια: 5''



Κανονική σταθερή λήψη, πλάγια όψη, γενικό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο χαρακτήρας κρατιέται από τα μπράτσα της καρέκλας. Ο κλώνος ανοίγει το κάτω μέρος του χαρακτήρα και τον τραβάει προς το μέρος του(δεξιά). Ο χαρακτήρας τραβιέται προς τα αριστερά.

ΗΧΟΣ: Κλώνος : κάτσε επιτέλους
Χαρακτήρας: Δε σε θέλω!

Διάρκεια: 6''

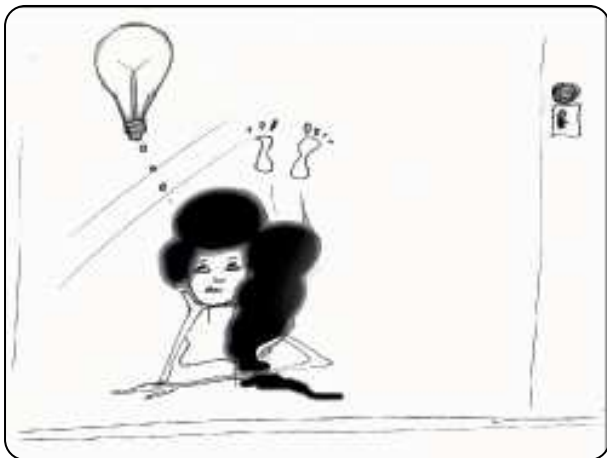


Κανονική σταθερή λήψη-κατά πρόσωπο. Αμερικάνικο πλάνο γονάτων.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο Κλώνος φορά το φόρεμα και σφίγγει τα χέρια του στη μέση.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται ο ήχος πλάσματος που πνίγεται, και Βογκητό

Διάρκεια: 2''



Καταδυόμενη σταθερή λήψη, κατά πρόσωπο γενικό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Κοντινό στο πρωτότυπο που βρίσκεται στο θάλαμο του ξαπλωμένο και σκέφτεται. Ακουμπά το χέρι του στο πιγούνι, δαγκώνει τα χείλη του και κουνά τις πατούσες δεξιά αριστερά. Επίσης χτυπά τα δάχτυλα του στο έδαφος. Έπειτα εμφανίζεται μια λάμπα πάνω από το κεφάλι της.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται η ανάσα και ο κτύπος των δακτύλων της γυναίκας στο έδαφος

Διάρκεια: 2''

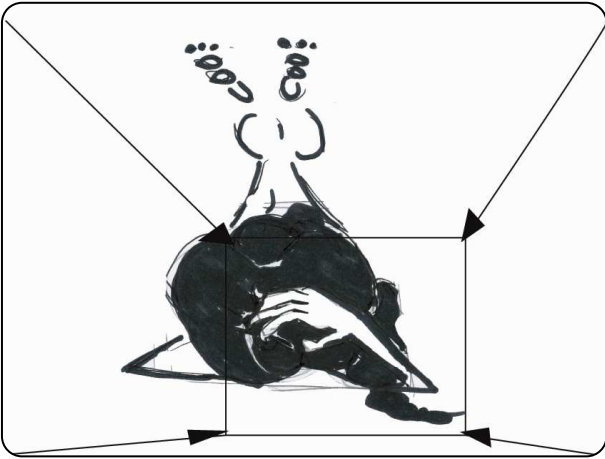


Κανονική κινητή λήψη-zoom in, κατά πρόσωπο, κοντινό πλάνο στο πρόσωπο της γυναίκας .

ΕΙΚΟΝΑ: Το πρωτότυπο τοποθετεί το αριστερό του χέρι στο κεφάλι και ξύνεται, δαγκώνοντας τα χείλη του. Κουνά τα δαχτυλάκια των πατουσών του.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται ήχος κουδουνίσματος

Διάρκεια: 2''

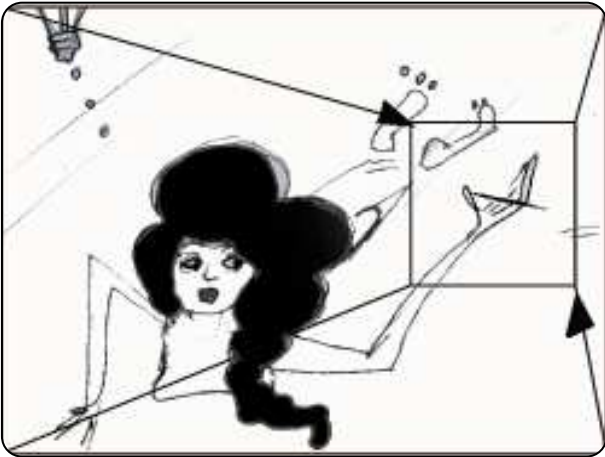


Καταδυόμενη λήψη-με πλάτη, κινητή λήψη-Zoom in, γενικό πλάνο αρχικά, κοντινό στο χέρι της γυναίκας έπειτα.

ΕΙΚΟΝΑ: Η γυναίκα ξύνει το κεφάλι της

ΗΧΟΣ: Ακούγεται μουρμουρητό.

Διάρκεια: 2''

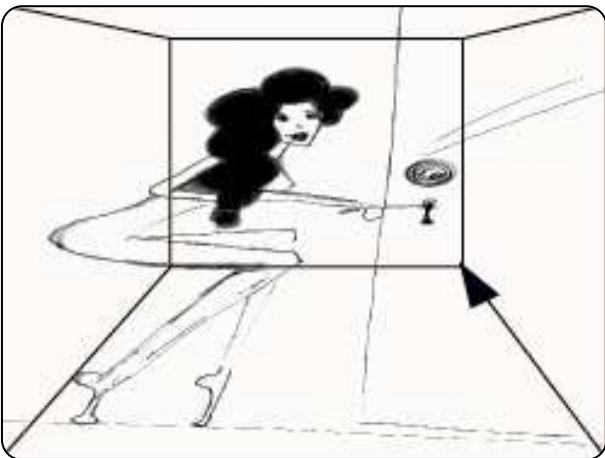


Καταδυόμενη κινητή λήψη-zoom in, κατά πρόσωπο, πλάνο μουαγιέν αρχικά, κοντινό στο χέρι της γυναίκας έπειτα.

ΕΙΚΟΝΑ: Το πρωτότυπο ακουμπά το δεξί του χέρι στο έδαφος και σηκώνεται, καθώς τραβά από τα μαλλιά προς τα δεξιά ένα τσιμπιδάκι που κρυβόταν εκεί.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται ήχος έκπληξης, αναστεναγμός

Διάρκεια: 3''

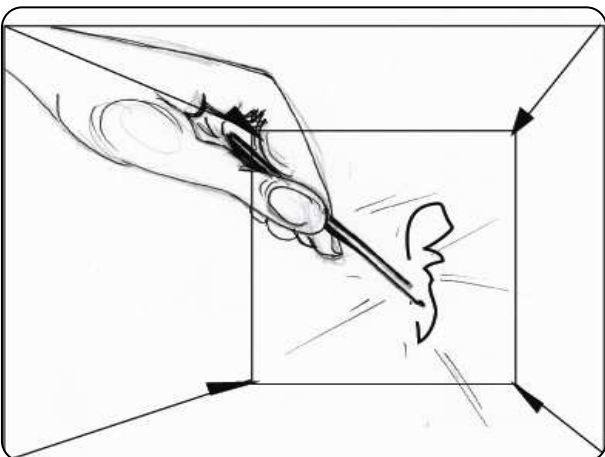


Κανονική-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη-Zoom in, κοντινό στη γυναίκα που ξεκλειδώνει.

ΕΙΚΟΝΑ: Το πρωτότυπο ξεκλειδώνει την πόρτα του θαλάμου της, κουνώντας το κεφάλι δεξιά και αριστερά.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται ήχος κλειδιού σε πόρτα

Διάρκεια: 2''

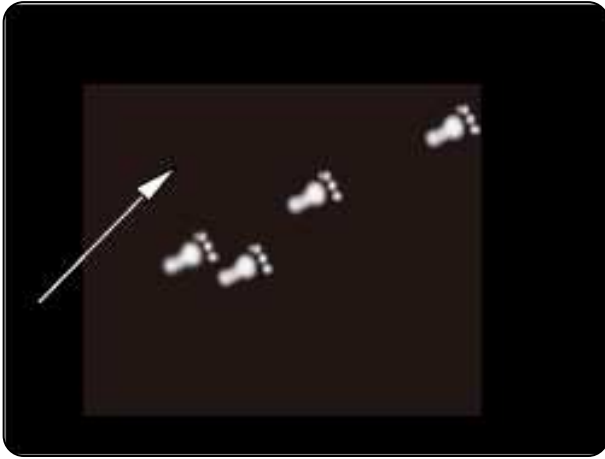


Καταδυόμενη κινητή λήψη-zoom in στο κλειδί, ίνσερτ πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Το χέρι τοποθετεί το κλειδί στην κλειδαριά.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται ήχος ξεκλειδώματος

Διάρκεια: 2''



Καταδύομενη σταθερή σκοτεινή λήψη.

ΕΙΚΟΝΑ: Πατούσες μπαίνουν από αριστερά και σταματούν πάνω δεξιά στο πλάνο.

ΗΧΟΣ: Ακούγονται γοργά βήματα, μουρμουρητά, ψίθυροι και συναγερμός, σειρήνα.

Διάρκεια: 4''

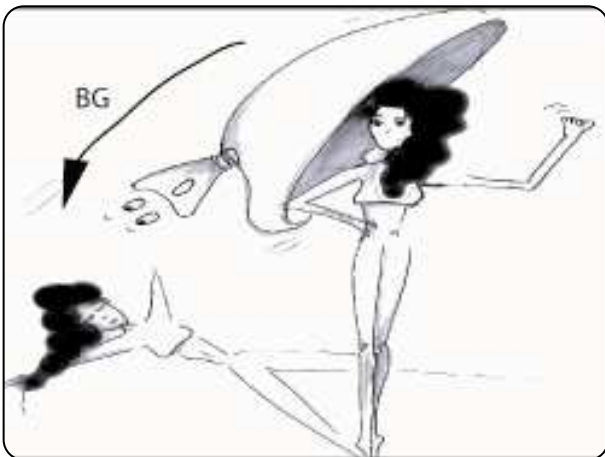


Σταθερή κανονική λήψη, ιταλικό πλάνο γονάτων.

ΕΙΚΟΝΑ: Αρχικά Μαύρο πλάνο, έπειτα εμφανίζονται αντικριστά κλώνος και πρωτότυπο το οποίο δίνει απότομη γροθιά στον κλώνο.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται Κτύπημα πόρτας, άνοιγμα πόρτας, γρονθοκόπημα

Διάρκεια: 4''

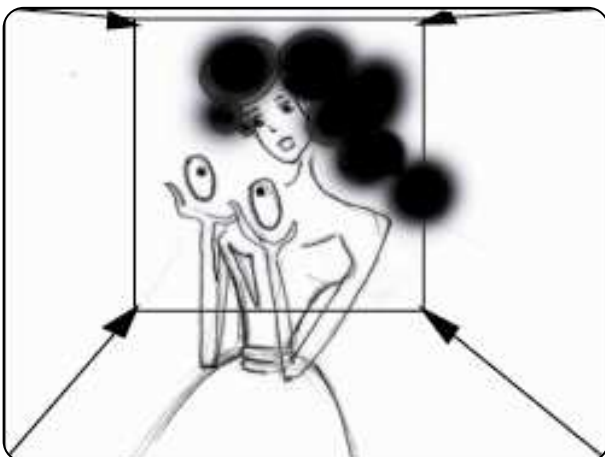


Καταδύομενη σταθερή λήψη-κατά πρόσωπο, γενικό πλάνο.

ΕΙΚΟΝΑ: Το πρωτότυπο τραβά το χέρι προς τα πίσω και δεξιά. Το φόρεμα-Χαρακτήρας βγαίνει από τον κλώνο και πηδά προς τη γυναίκα της βιτρίνας ώστε να φορεθεί από επάνω.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται ήχος από πουλάκια και αστεράκια, τίναγμα υφάσματος και μουγκρητό ικανοποίησης.

Διάρκεια: 3''

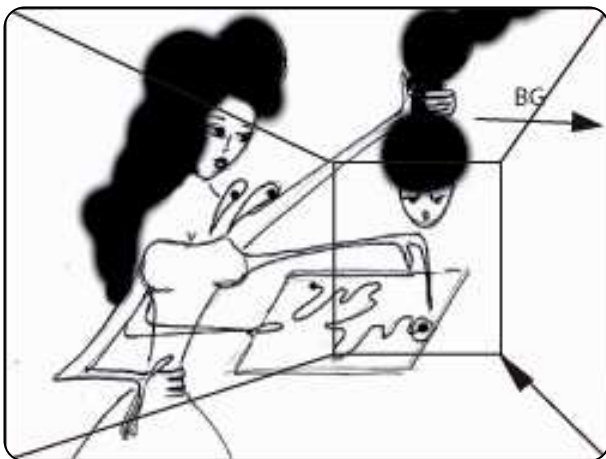


Κοντινό πλάνο μέσης, κινητή κανονική-κατά πρόσωπο λήψη-Zoom in.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο χαρακτήρας και η γυναίκα ανοιγοκλείνουν τα μάτια τους και χαμογελούν κοιτάζοντας ο ένας τον άλλο. Η γυναίκα έπειτα σηκώνει τα χέρια και κρατά τα μάτια του χαρακτήρα φέρνοντας τα λίγο προς το μέρος της.

ΗΧΟΣ: Ακούγονται απαλά χαμόγελα.

Διάρκεια: 5''

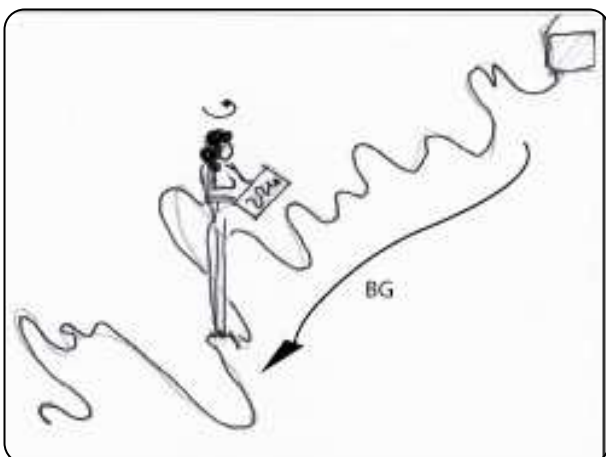


Κοντινό πλάνο μέσης, κινητή καταδυόμενη-κατά πρόσωπο λήψη-Zoom in.

ΕΙΚΟΝΑ: Το πρωτότυπο ακουμπά το δεξί του χέρι στη μέση, συνοφρυώνεται και έπειτα απλώνει το αριστερό του χέρι έξω από το πλάνο δεξιά. Ο κλώνος μπαίνει στο πλάνο γραπωμένος από τα μαλλιά. Ο Χαρακτήρας δείχνει στον κλώνο τον Χάρτη.

ΗΧΟΣ: Χαρακτήρας: Θα πας από αυτό το δρόμο πίσω στον οίκο.. Θα μπεις μέσα στον θάλαμο και θα κλειδώσεις.

Διάρκεια: 7''

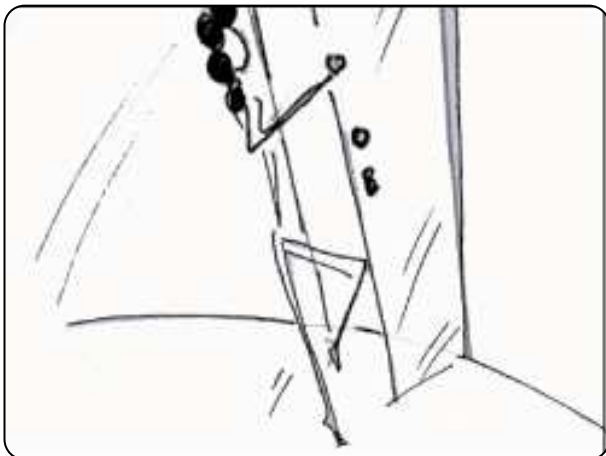


Μακρινό πλάνο, καταδυόμενη σταθερή λήψη.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο κλώνος μπαίνει από κάτω αριστερά και κινείται προς τα πάνω δεξιά ακολουθώντας τον δρόμο προς τον οίκο. Σταματά στο κέντρο του κάδρου κοιτά τον χάρτη, κουνά δεξιά αριστερά το κεφάλι και συνεχίζει.

ΗΧΟΣ: Ακούγονται λύκοι και ήχοι του δάσους και της Νύχτας.

Διάρκεια: 5''



Μεσαίο πλάνο ποδιών, καταδυόμενη σταθερή λήψη.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο κλώνος μπαίνει από δεξιά, ανοίγει την πόρτα του θαλάμου και μπαίνει μέσα.

ΗΧΟΣ: Ακούγονται βήματα, συναγερμός ο οποίος με το κλείσιμο της πόρτας σταματά.

Διάρκεια: 2''



Κανονική λήψη-κατά πρόσωπο, κινητή λήψη-Zoom In στη γυναίκα-κλώνος.

ΕΙΚΟΝΑ: Ο Σχεδιαστής μπαίνει από δεξιά, σταματά έξω από τον θάλαμο και ακουμπά τα χέρια του στο τζάμι του θαλάμου. Ο κλώνος κοιμάται.

ΗΧΟΣ: Ακούγεται το ροχαλητό του κλώνου, τα βήματα του Σχεδιαστή και ο ίδιος να λέει "επιτέλους γύρισες, τα ίδια θα μας κάνεις κάθε εβδομάδα; Θεέ μου αυτό το κορίτσι, έχει βαλθεί να μας καταστρέψει"

Διάρκεια: 7''



Κανονική-κατά πρόσωπο λήψη, κινητή λήψη-
Zoom in στην έκφραση του Χαρακτήρα και της
γυναίκας. Κοντινό πλάνο μέσης.

ΕΙΚΟΝΑ: Η γυναίκα πλησιάζει τα χέρια που
κρατούν τα μάτια του Χαρακτήρα στο πρόσωπό
της. Ο χαρακτήρας την αγκαλιάζει με το αριστερό
του χέρι περνώντας το πίσω από την πλάτη και
ακουμπώντας τον δεξί ώμο της. Με το δεξί του
χέρι ακουμπά το πρόσωπο της. Η γυναίκα κουνά
τη μέση της σε ρυθμούς μουσικής.

ΗΧΟΣ: Ακούγονται χαμόγελα, αναστεναγμοί, ήχοι
επιφωνήματα ανακούφισης και χαρμόσυνη
σύγχρονη μεσαιωνική χορευτική μουσική.

Διάρκεια: 9''

Παράρτημα II

Σημειώσεις δημιουργικής σχεδίασης της ταινίας

Στρατηγικές Αφήγησης, προσαρμοσμένες στην προσωπική ταινία

1. Συνεκδοχή: Το φόρεμα γίνεται ένας Χαρακτήρας χωρίς να αναιρεί τη σχέση του με το σώμα. Τα λειτουργικά του στοιχεία γίνονται τα κύρια στοιχεία της προσωπικότητας του και επίσης ο ίδιος διατηρεί σύνολο ερμηνειών σε συνάρτηση με το σώμα, το οποίο μας πληροφορεί για δευτερεύουσες λειτουργίες. Το ζήτημα στη Σχεδίαση του Χαρακτήρα φόρεμα είναι η άμεση απογύμνωση του από τον άνθρωπο, διαφορετικά και αντίστροφα η αποκοπή του ανθρώπου από το ρούχο, ώστε να δοθεί περισσότερη έμφαση στις σχέσεις όλου και μέρους (Ντυμένος άνθρωπος - Γυμνό ρούχο). Η προσοχή από προσωπικής πλευράς εστιάζεται στον θεμελιώδη ρόλο του "μέρους" (ρούχο) μέσα στο "όλο" (ντυμένος άνθρωπος) και στις δυνατότητες νέων σχέσεων όλου και μέρους. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω της διάκρισης ανθρώπου - ρούχου και αντιμετώπισης αυτών των στοιχείων ως δύο ξεχωριστές οντότητες. Συνεπώς, επιλέγεται η χρήση της Συνεκδοχής ως αναφορά για άντληση αποτελεσμάτων και συμπερασμάτων όσον αφορά στις σχέσεις όλου και μέρους.

2. Μεταφορά και Συμβολισμός: Η μεταφορά και ο συμβολισμός συνοδεύουν τον Έρωτα και την Αφήγηση καθ' όλη τη φάση οπτικοποίησης και παρουσίασης της πληροφορίας του Χαρακτήρα και της Ιστορίας. Με αυτό τον τρόπο η κατά γράμμα μετάφραση του κειμένου σε οπτική πληροφορία και το αντίστροφο, δηλαδή η κατά γράμμα μετάφραση των εικόνων, γίνεται διφορούμενη και αντιφατική. Με βάση αυτή τη λογική καταγράψαμε μεταφορικές έννοιες και σύμβολα, που προέκυψαν από την συνολική έρευνα και από τα επιμέρους στοιχεία που αναπτύξαμε στην πορεία (γεγονότα, πράξεις, συναισθήματα, κίνητρο, σκοπός). Για αυτά στη συνέχεια, προσπαθήσαμε να βρούμε τρόπους με τους οποίους, να τα αποδώσουμε οπτικά ή ακουστικά. Παρακάτω, καταγράφουμε ενδεικτικά κάποιες έννοιες για τις οποίες βρήκαμε λέξεις και άλλες έννοιες κλειδιά, συνώνυμες, συμβολικές ή μεταφορικές, όπως διαφαίνεται στη συνέχεια.

Ντροπή : Ανασφάλεια, Κρύβομαι, Να ανοίξει η γη να με καταπιεί, Αιδημοσύνη, Κοκκινίζω, Κρατώ κλειστή την παλάμη μου, κρύβω τα απόκρυφα σημεία μου.

Πολιτισμικό Σοκ: Τρέμω, θολώνουν τα μάτια μου, ηλεκτροπληξία, Ξεριζωμός
Απόρριψη: Πετάω κάτι σαν να είναι σκουπίδι.

Ανυπομονησία: Πηδώ πάνω κάτω σαν ελατήριο.

Ξεπερνάω την ανασφάλεια: Πηδώ το εμπόδιο της ανασφάλειας μου.

Πόνος: Σκίστηκε η καρδιά μου.

Άλλες Μεταφορές και Συμβολισμοί που αναπτύχθηκαν και Χρησιμοποιήθηκαν:

Το αίσθημα της ντροπής του Χαρακτήρα, οπτικοποιείται συμβολικά και μεταφορικά επίσης σε ποικίλες σκηνές: α) Το κρύψιμο των επίμαχων σημείων του Χαρακτήρα, που στην πραγματικότητα δεν υφίστανται, αφού ο Χαρακτήρας είναι ένα ρούχο και η γύμνια του έγκειται στο ότι δεν περιέχει κάτι (άνθρωπο) στο εσωτερικό του. β) η λειτουργία της φοβισμένης στρουθοκαμήλου (κρύψιμο του κεφαλιού της στο έδαφος) έρχεται να αναπαραστήσει τον φόβο, τη ντροπή και την ανάγκη για εξαφάνιση του Χαρακτήρα. γ) Η χρησιμοποίηση μιας σακούλας για να κρύψει τον εαυτό του ο Χαρακτήρας, είναι μια μεταφορά και αντικατοπτρίζει τη ντροπή και τον φόβο του Χαρακτήρα και συνάμα συμβολίζει τη ντροπή που αισθάνεται ο άνθρωπος όντας γυμνός.

Το φόρεμα σαν χρηστικό αντικείμενο του ανθρώπου συμβολίζει και αντικατοπτρίζει συνάμα, τη γυναικεία φιλαρέσκεια, ματαιοδοξία και ανάγκη για προβολή. Ακόμη συμβολίζει την ανάγκη για προστασία από τις καιρικές συνθήκες (κρύο, περιβάλλον) και το αίσθημα της Ντροπής του ανθρώπου και της ηθικής ως προς το γυμνό ανθρώπινο σώμα.

Η σκηνή δημιουργίας του Χαρακτήρα-φορέματος, συμβολίζει την γέννηση ως ανθρώπινη πρωταρχική διαδικασία, για την μετέπειτα διαδικασία της ύπαρξης. Ουσιαστικά, το τρίξιμο του ρούχου, το βογκητό, το κλάμα μωρού, υποδηλώνουν και συμβολίζουν τον μόλις ερχομό του Χαρακτήρα στον κόσμο.

Η σκηνή όπου το φόρεμα-Χαρακτήρας σηκώνεται και βγαίνει από το σεντούκι, το τρίξιμο των αρθρώσεων του, ο ήχος αλάδωτων μηχανικών μερών που τρίβονται και τρίζουν, οι μηχανικές, σπαστικές κινήσεις του Χαρακτήρα, λειτουργούν συλλογικά ως μεταφορές της χρόνιας παραμονής του Ήρωα στο σεντούκι.

Το άνοιγμα της πόρτας του χώρου στον οποίο ξυπνά ο Χαρακτήρας λειτουργεί μεταφορικά και συμβολίζει την είσοδο του Χαρακτήρα σε έναν καινούργιο κόσμο, μια νέα πραγματικότητα

3. Επινόηση και κατασκευή: Αυτή η Στρατηγική είναι ο βασικός άξονας στον οποίο κινείται αφήγηση του προσωπικού έργου. Αφορά την έκφραση

της υλικότητας. Το ρούχο ή φόρεμα εμπυκνώνεται για να παίξει τον ρόλο μιας εναλλακτικής εκδοχής της υλικής του ύπαρξης. Η σημασία του ως αντικείμενο καθορίζεται από την κατανόηση της ιστορικής μορφής του και λειτουργίας του. Το ρούχο στη δική μας περίπτωση ενσαρκώνει την καλυπτικότητα που επιδιώκει ο άνθρωπος για το σώμα του αλλά και την αποκαλυπτικότητα (γύμνια-μερική ή ολική) αυτού.

4. Χορογραφία: Σε αυτό το σημείο περιγράφουμε πως χρησιμοποιούμε τη δημιουργία χορογραφικής-δυναμικής κίνησης, για την ανάδειξη του αφηγηματικού περιεχομένου. Για τη δική μας περίπτωση μελέτης (Χαρακτήρας, σώμα-ρούχο), απαιτείται κατανόηση και γνώση των στοιχείων κίνησης του ανθρώπινου σώματος αλλά και των λειτουργιών-κινήσεων του ρούχου-φόρεμα. Για την απόδοση της κίνησης του Χαρακτήρα τελικά χρησιμοποιούμε και αναπτύσσουμε τις κινήσεις, αντιμετωπιζόμενες ως κινήσεις-δράσεις προσπάθειας. Σε μορφή πίνακα παρακάτω παρουσιάζεται οπτικά η απόδοση κάθε μιας από τις κινήσεις προσπάθειας του Χαρακτήρα, όπως διαμορφώθηκαν τελικά στο εικονογραφημένο σενάριο. Στον ίδιο πίνακα παρουσιάζεται η χρήση έντασης προσανατολισμού του σώματος στο χώρο όπως αντιμετωπίστηκε, σχεδιάστηκε και αποδόθηκε οπτικά στο εικονογραφημένο σενάριο. Συνοπτικά, χρησιμοποιούμε τη χορογραφική κίνηση για την παρουσίαση του περιεχομένου αφήγησης, ώστε να δώσουμε έμφαση και να καθορίσουμε το βάρος, τον χώρο και τον χρόνο, αλλά ακόμη περισσότερο για να απεικονίσουμε και να αφηγηθούμε την πηγή της κίνησης και τα ερεθίσματα που ξυπνά, την κατεύθυνση και το σκοπό της. Τέλος, σχεδιάζουμε και ξεχωρίζουμε μια ακόμη διάκριση χορογραφικής κίνησης, η οποία αφορά στον καθορισμό-σχεδιασμό δράσεων διάθεσης. Αυτές δηλώνουν τις εκφραστικές ιδιότητες της κίνησης και θα αναφερθούν στην επόμενη παράγραφο της Ηθοποιίας, η οποία είναι μια ευρύτερη κατηγορία έκφρασης διαθέσεων συναισθημάτων, σκέψεων, επιθυμιών ενός Χαρακτήρα.

5. Ηθοποιία: Για την παρουσίαση του αφηγηματικού περιεχομένου, καθ' όλη την εξέλιξη της ιστορίας της ταινίας που κτίζεται, χρησιμοποιούμε την τεχνική ηθοποιίας του Stanislavsky. Η διαδικασία που ακολουθήθηκε έχει ως εξής:

A) Σπάμε το περιεχόμενο της ιστορίας που έχουμε ορίσει, σε αντικείμενα σκοπούς, τα οποία προκύπτουν από τα γεγονότα τα οποία έχουμε επιλέξει για να αναδιπλώσουμε και να ξεδιπλώσουμε στη συνέχεια την πλοκή. Ουσιαστικά, αποκωδικοποιούμε, το αφηγηματικό περιεχόμενο και στη συνέχεια κωδικοποιούμε τις δράσεις του Χαρακτήρα και τις παρουσιάζουμε μέσω της εξωτερίκευσης και

εξωτερικής του έκφρασης σε όρους εσωτερικών κινήτρων, επιθυμιών και συναισθημάτων. Ενδεικτικά, στον παρακάτω πίνακα είναι καταγεγραμμένο ένα μέρος της διαδικασίας. Να αναφέρουμε ότι αντιμετωπίζουμε τη συγκεκριμένη διεργασία ως διαδικασία αντιστοίχισης.

ΓΕΓΟΝΟΤΑ -ΔΡΑΣΕΙΣ	ΑΝΤΙΚΕΪΜΕΝΑ ΣΚΟΠΟΙ	ΕΣ. ΔΙΕΡΓΑΣΙΑ	ΕΞ. ΕΚΦΡΑΣΗ
Είμαι γυμνός, άρα κρύβομαι	Θέλω να αποβάλω το αίσθημα της ντροπής	Ντροπή	(;)
Βρίσκομαι ξαφνικά σε μια νέα πραγματικότητα	Είμαι ξένος στην κοινωνία	Βιώνω πολιτισμικό σοκ	(;)
Κλαίω	Απόρριψη	Λύπη	(;)

Αναλύουμε το πρώτο από αυτά, με ανάπτυξη ερωτημάτων, προς τον εαυτό μας, σύμφωνα με το διάγραμμα 10. Εστιάζουμε κυρίως στο **Πως** κάνω κάτι. Σε αυτό το σημείο για να απαντήσουμε ανάλογα στις ερωτήσεις, χρησιμοποιούμε το Μαγικό AN¹⁰⁶, τη συναισθηματική μνήμη¹⁰⁷ και τις ειδικές γνωστικές προσωπικές διεργασίες και σκέψεις που μας προκαλούνται, εξάπτοντας και κινητοποιώντας τη δημιουργική Φαντασία¹⁰⁸. Τα ερωτήματα έχουν τη μορφή:

Τι κάνω; Πως το κάνω; Γιατί τι κάνω;
Στο παράδειγμα "είμαι γυμνός" (δράση), έχω τα εξής:
Τι κάνω; → Κρύβομαι (Αντίδραση)
Γιατί το κάνω; → Γιατί Ντρέπομαι (Κίνητρο - εσωτερική διεργασία- συναίσθημα)
Πως το κάνω; → Τρέχω σε ένα στενό, Βάζω μια σακούλα στο κεφάλι μου, Βάζω το κεφάλι μου στο έδαφος (στρουθοκάμηλος), τοποθετώ τα χέρια μου στα επίμαχα σημεία μου (Εξωτερική έκφραση)

Για τη απόδοση των εξωτερικών εκφράσεων, έγινε έρευνα ως προς εκφράσεις σώματος, προσώπου και κινήσεων. Τα βασικότερα συναισθήματα που έχουν εμπυχωθεί στο έργο είναι όπως παρουσιάζονται σε μορφή πίνακα παρακάτω. Τα αναφέρουμε και εδώ λεκτικά:

¹⁰⁶ Stanislavky

¹⁸ Stanislavky

¹⁹ Stanislavky

- ΣΟΚ: Ο χαρακτήρας-Ρούχο, κοιτάει ψηλά, με γερμένο το κεφάλι αριστερά και προς τα πίσω. Τα μάτια του είναι ορθάνοιχτα και το στόμα επίσης ανοιχτό. Τα χέρια του παραμένουν καρφωμένα στην πόρτα (δεν έχει προλάβει να συνειδητοποιήσει την κατάσταση)
- Αμηχανία: Ο χαρακτήρας, είναι μαζεμένος στο πάτωμα. Το σώμα του είναι χαμηλωμένο. Οι κόρες των ματιών του μόνο είναι γυρισμένες να κοιτούν προς τα πάνω. Το στόμα του είναι μισόκλειστο και τραβηγμένο προς τις δύο κατευθύνσεις (δεξιά και αριστερά) και φαίνονται ελάχιστα τα δόντια του, που τρίζουν. Ακόμη βλέπουμε σταγόνες στο πάνω μέρος των ματιών του (κεφάλι) οι οποίες υποδηλώνουν εφίδρωση άρα άγχος-αμηχανία.
- Ντροπή: Ο χαρακτήρας είναι γονατισμένος στο έδαφος, με το κεφάλι μέσα στη γη.
- Λύπη: Ο χαρακτήρας κάθεται κούκου με τα χέρια να του κρύβουν το πρόσωπο. Πετάγονται σταγόνες δακρύων.
- Φόβος: Ο Χαρακτήρας έχει γουρλώσει τα μάτια, τα χέρια του κρύβουν το στόμα αλλά αφήνουν τα μάτια να βλέπουν τι συμβαίνει.
- Χαρά: τα μάτια του Χαρακτήρα έχουν γίνει δύο μπάλες με ζωηρή έκφραση που συνοδεύονται από ένα χαμόγελο.
- Απόρριψη: Ο χαρακτήρας κείται μαζεμένος στο έδαφος. Το σχήμα του σώματος του μοιάζει με πλαστικό μπουκάλι νερού που το έχουν συμπιέσει.
- Λαχτάρα: Ο Χαρακτήρας αποκτά γλυκιά έκφραση ανυπομονησίας, τα χέρια του είναι σταυρωμένα και λυγισμένα προς το πιγούνι, σαν να προσεύχεται. Επίσης, τα πόδια του Χαρακτήρα (φούστα) μεταμορφώνονται σε ελατήριο το οποίο αναπηδά.
- Ανασφάλεια: Ο κορμός του Χαρακτήρα είναι γυρισμένος προς τα μπρος, το βλέμμα είναι γυρισμένο προς τα πίσω. Τα χέρια είναι σταυρωμένα και τεντωμένα προς το έδαφος, σαν ένδειξη σεμνότυφου ατόμου.
- Πόνος: Το σώμα του Χαρακτήρα διαμορφώνεται σε ένα πολύ ελαστικό υλικό το οποίο έχει τεντωθεί μέχρι το έσχατο σημείο. Η έκφραση του Χαρακτήρα εκτείνεται από τις συσπάσεις του προσώπου, παραμόρφωση, τα μάτια του έχουν κλείσει από τους μύες του ορθάνοιχτου στόματος που τα πιέζουν να κλείσουν.
- Αυτοπεποίθηση: Ο Χαρακτήρας πηδά στον αέρα.

ο Τρόμος: Ο Χαρακτήρας έχει ακουμπήσει τα τρεμάμενα χέρια στα μάγουλά του και κοιτά σαστισμένος τα σχισμένο μέρος του σώματος του.

6. Ήχος: Ο ήχος στην αφήγηση του Χαρακτήρα-Φόρεμα, σχεδιάστηκε να λειτουργεί άλλες φορές ως δευτερεύουσα αφηγηματική πληροφορία και άλλες ως κύρια.

Ο διάλογος στις περισσότερες σκηνές είναι ζωτικής σημασίας αφού μας δίνει στοιχεία της αφήγησης που δεν μας δίνει η εικόνα αυτή καθ'αυτή. Για την ανάπτυξη του διαλόγου χρησιμοποιήθηκαν οι κανόνες της Ντίσνεϋ και όλες οι ιδέες που προέκυψαν από την όλη έρευνα. Ουσιαστικά έγινε επιλογή, στοιχείων που μπορούσαν να αποδοθούν καλύτερα οπτικά και στοιχείων που θα μπορούσαν να αποδοθούν αποτελεσματικότερα και πειστικότερα λεκτικά, προφορικά ή ηχητικά.

Σε αυτό το σημείο θα αναφέρουμε τον ήχο-μουσική ο οποίος αφορά τη αφήγηση καθ'όλο το μήκος της. Στις πρώτες σκηνές (αρχή έως άνοιγμα του σεντουκιού) η μουσική που ακούμε είναι μια εύθυμη χορευτική μεσαιωνική μελωδία. Η Μέση της ιστορίας συνοδεύεται από σύγχρονη ηλεκτρονική μουσική μέχρι τη στιγμή που ο Ήρωας ανακαλύπτει το μεσαιωνικό μοντέλο, το οποίο του χορεύει στις ίδιες μελωδίες που ακούμε στη αρχή. Στη συνέχεια οι διαφορετικοί τύποι μελωδίας εναλλάσσονται σύμφωνα με την εκάστοτε δράση, μέχρι το τέλος που η αφήγηση κλείνει με δυναμική σύγχρονη μεσαιωνική μελωδία (συγκέρασμα των δύο μεμονωμένων τύπων μουσικής). Η χρήση της μουσικής όπως περιγράφηκε, χωρίζει το αφηγηματικό περιεχόμενο της ιστορίας σε τρεις νοηματικές ενότητες. Οι δύο πρώτες ενότητες συμπίπτουν με την Αρχή και Τη Μέση της ιστορίας, μόνο που στην προκειμένη περίπτωση η Μέση διατείνεται μέχρι την προτελευταία σκηνή. Η Τρίτη ενότητα είναι η τελευταία σκηνή και το καθαρό τέλος της ιστορίας. Αυτό δηλώνει το συνταίριασμα των δύο κόσμων (κόσμος πριν-κόσμος μετά) όχι μόνο μέσω της δράσης (σμίξη Των Χαρακτήρων) αλλά και μέσω της μουσικής (παλιά-σύγχρονη).

Συσχέτιση Στοιχείων Παρουσίασης - Έκφρασης

Σε αυτό το σημείο καταγράφουμε τη Συσχέτιση Δραστηριοτήτων που παρουσιάζονται (αντικείμενα, καταστάσεις, γεγονότα, πράξεις) και αυτών που εκφράζονται (ιδέες, συναισθήματα).

Στην πρώτη σκηνή της ταινίας, λαμβάνουμε την δημιουργία-γέννηση του Χαρακτήρα-Ρούχο, η οποία απεικονίζεται με δημιουργία του ρούχου πάνω στο σώμα μιας γυναίκας, μέσω του ραψίματος. Μια βελόνα και κλωστή διαπερνούν το ύφασμα και σχηματίζουν το ρούχο. Το γεγονός ότι το ράψιμο γίνεται στη μια πλευρά του σώματος, σηματοδοτεί και ανακαλεί την έννοια της δημιουργίας του κόσμου, και σημαίνει την γέννηση του Χαρακτήρα, την δημιουργία ενός καινούργιου κόσμου-του κόσμου της ιστορίας. Η κάμερα εστιάζει πολύ κοντά σε αυτό το σημείο, μεταφορικά μπορούμε να αποδώσουμε στο πολύ κοντινό πλάνο, την κίνηση κάποιου που βρίσκεται πίσω από την κάμερα, της μοδίστρας στην προκειμένη περίπτωση, η οποία εκφράζει την υποβοήθεια στη δημιουργία του Χαρακτήρα.

Η δεύτερη σκηνή ενσαρκώνει την ιδέα. Απεικονίζει το σπρώξιμο και τον πόνο που υπάρχει κατά την γέννηση και είναι νοηματική-αφηγηματική συνέχεια της προηγούμενης σκηνής. Με τον ίδιο τρόπο στον παρακάτω πίνακα παρουσιάζουμε ανάλογες συσχετίσεις που χρησιμοποιήθηκαν για την απόδοση του αφηγηματικού περιεχομένου και του Χαρακτήρα.

Παρουσίαση	Έκφραση
Πλησίασμα της κάμερας στην επιφάνεια της ξύλινης ντουλάπας	Πλησίασμα ατόμου πίσω από την κάμερα
1/3 του πλάνου για κάθε Χαρακτήρα στη σκηνή 4	Ισάξια αντιμετώπιση των Χαρακτήρων. Ο Ήρωας δεν έχει ξεχωριστή θέση ή αξία στον κόσμο της ιστορίας.
Πλάνο 6, η κάμερα γέρνει αριστερά, κάνοντας ζουμ ταυτόχρονα, ακολουθώντας την έκφραση του ήρωα που γέρνει.	Άτομο εστιάζει στον Χαρακτήρα, παρακολουθεί την κίνηση του. Έκφραση δραματικής κατάστασης.
Σκηνή 9,10 κλείσιμο του Ήρωα στο σεντούκι	Απόρριψη, εγκλεισμός, Θάνατος.
Άνοιγμα σεντουκιού	Άνοιγμα νέου κεφαλαίου

Καταδυόμενη κινητή λήψη til-in στον Θώρακα του Ήρωα , Σκηνή 13.	Άτομο εστιάζει στην καρδιά του Χαρακτήρα. Έκφραση δραματικής κατάστασης. Ζει ο ήρωας ή όχι;
Αργές, ασταθείς, μηχανικές κινήσεις, τρίξιμο, σπάσιμο αρθρώσεων	Έκφραση χρόνιας παραμονής του Χαρακτήρα στο σεντούκι
Σκηνή 15, άνοιγμα της πόρτας (είσοδος), από μέσα προς τα έξω	Είσοδος στη νέα πραγματικότητα.
Σκηνή 16, καταδυόμενη-κατά πρόσωπο κίνηση, tilt-in. Ο Χαρακτήρας στέκεται με ανοιχτά τα χέρια στην πόρτα.	Η άγνωστη νέα πραγματικότητα, έρχεται κατά πάνω του Χαρακτήρα. Έκφραση δραματικής κατάστασης. Ανοιχτός στην επιρροή της νέας κατάστασης, απροετοίμαστος ο ήρωας.
Κρύψιμο των επίμαχων σημείων του Ήρωα	Αίσθημα Ντροπής
Απεικόνιση μοντέλων των βιτρινών ως απελπισμένα και ταλαιπωρημένα	Ματαιοδοξία του ανθρώπου για καταναλωτισμό και προβολή
Απεικόνιση ανθρώπινων Μοντέλων και Χαρακτήρων με γραμμές (αφαιρετικό) σχήμα. Ο Άνθρωπος ως σκίτσο σχεδιαστή μόδας.	Προβολή και αναγνώριση του όλο και πιο αδύνατου σώματος, μέσω μηχανισμών της μόδας στη σημερινή εποχή. Ματαιοδοξία και
Κίνηση αμοιβάδας Μη ύπαρξη σκελετικής υποδομής,	Νεανικότητα του Χαρακτήρα, δεν μπορεί να σταθεί στην κοινωνία, σέρνεται, μπουσουλιά.
Συρρίκνωση, ξεφούσκωμα του χώρου που καταλαμβάνει το φόρεμα, συστολή του Χαρακτήρα	Αίσθημα φόβου, ανασφάλειας, ντροπής
Αξιολόγηση του Χαρακτήρα μέσω Barcode και scanner.	Αξιολόγηση, σκανάρισμα ανθρώπινης κατάστασης (Αεροδρόμιο, Ιατρική, Ταυτότητα, Διαβατήριο, συστήματα ασφαλειών καταστήματα)
Πέταγμα του Χαρακτήρα στο πάτωμα.. παραμονή στα πόδια της πωλήτριας αβοήθητος.	Απόρριψη, υπεροπτικότητα, αδιαφορία, κατωτερότητα
Απεικόνιση λειτουργίας στρουθοκαμήλου (κρύψιμο)	Αίσθημα «Να με καταπιεί η γη», ντροπή, ανάγκη αφανισμού, εξαφάνισης, τάσεις φυγής.
Απότομο κορνάρισμα, Διακοπή της προσπάθειας εξαφάνισης του και τρέξιμο	Σύγχρονοι ρυθμοί ζωής, απαίτηση για γρήγορη προσαρμογή, για αποδοτικότητα, ταχύτητα, αποβολή συναισθήματος.
Χαρακτήρας ως ελατήριο που αναπηδά	Ενθουσιασμός, Ανυπομονησία

Απεικόνιση Χαρακτήρα να σταυρώνει τα χέρια	Αγωνία
Ο κλώνος απεικονίζεται αρχικά στατικός, χωρίς κίνηση, στη συνέχεια οι κινήσεις του περιορίζονται σε εκφράσεις αδιαφορίας και υπεροψίας, κι έπειτα τα χαρακτηριστικά του γίνονται έντονα από θυμό, ασχημαίνει, απαιτεί, απειλεί, πληγώνει.	Ο Κλώνος έρχεται να εκφράσει την κακή πλευρά του εαυτού μας. Το μεσαιωνικό μοντέλο (φυσικό) ενσαρκώνει όλα τα θετικά χαρακτηριστικά (ομορφιά, καλосύνη, γλυκύτητα, προστασία, αγάπη), σε αντίθεση με τον κλώνο που ενσαρκώνει τα αντίστοιχα αρνητικά. Γίνεται μια νύξη ως προς τις προθέσεις της κλωνοποίησης, τα ηθικά ζητήματα που ενέχει.
Στην ιστορία “ δεν θέλω τον κλώνο”	Έκφραση αρνητικότητας ως προς την ηθική προέκταση της κλωνοποίησης και των προβλημάτων που θα προκύψουν με τη χρήση της. Ας περιοριστώ αρχικά να εκφράσω, μόνο στην αναστάτωση που θα προκληθεί.
Ο κλώνος στις τελευταίες σκηνές παρουσιάζεται να αποδέχεται τη μοίρα του, μετά από μια δυνατή αντίσταση ή επίθεση, δεν παρουσιάζει διεργασία σκέψης και κρίσης, μπαίνει στη θέση του και κοιμάται.	Το γεγονός ότι ο κλώνος τα παρατάει εύκολα, εκφράζει την αποδοχή και μια επιβεβαίωση ως προς την κατωτερότητα του τεχνικού έναντι του φυσικού.
Ο κλώνος παρουσιάζεται να κοιτά τον χάρτη χαμένος, έχοντας χάσει τον προσανατολισμό του, φοβάται, κοιτάει μια μπρος και μια πίσω	Φόβος ως προς το που μπορεί να οδηγήσει το ζήτημα με την κλωνοποίηση. Δίλημμα ως προς το αν πρέπει να προχωρήσει ή όχι.
Μεταμόρφωση του μουσειακού μοντέλου σε αίλουρο που επιτίθεται.	Έκφραση της ανθρώπινης ζωώδους αντίδρασης ανταγωνισμού, ζήλιας, όταν αισθανόμαστε ότι κάποιος άλλος διεκδικεί κάτι δικό μας (σύντροφο, αντικείμενο, δουλειά, χρήματα)
Σκηνή 47. Ο εκτιμητής τραβά απότομα τη συσκευή scanner προς τον Χαρακτήρα, σαν να τον σημαδεύει με όπλο. Ο χαρακτήρας τρομάζει και αναπηδά.	Έκφραση φόβου και αρνητικότητας απέναντι στα όπλα. Ακόμη έκφραση επιφυλακτικότητας προς τις νέες τεχνολογίες.
Το φόρεμα αναπηδά και βγαίνει από το μουσειακό μοντέλο. Την απορρίπτει.	Έκφραση της ανθρώπινης φύσης, στην οποία δεν ταιριάζουν όλα με όλα. Υπάρχει απόρριψη και μη συμβατικότητα στη φύση. (μεταμόσχευση, αίμα, σχέσεις)
Ο χαρακτήρας δεν μπορεί να προσαρμοστεί, να χωρέσει στο μεγάλο σώμα. Στα μικρά σώματα δεν μπορεί να σταθεί.	Έκφραση ανθρώπινων καταστάσεων. Όταν κάτι είναι πολύ μεγάλο για τα μέτρα μας...στο τέλος θα πληγωθούμε.
Οι σκηνές 113-115, παρουσιάζουν τον Χαρακτήρα να σπρώχνεται, να τραβιέται, να στριμώχνεται από τον κλώνο. Εκείνη από την	Έκφραση παιχνιδιών εξουσίας στις ανθρώπινες σχέσεις. Ποιός έχει το πάνω χέρι, ποιος θα επιβληθεί. Επίσης

πλευρά της, σέρνει τον χαρακτήρα, τον τραβά προς το μέρος της, τον στριμώνει, προσπαθεί να μπει μέσα του.	εκφράζεται και η βία που ασκείται όταν θεωρούμε ότι κάτι μας ανήκει. Βία (συζύγου προς σύζυγο, γονιού προς παιδί). Τέλος η απεικόνιση της σκηνής 115, εκφράζει και θίγει γενικότερα την έννοια βιασμός.
Οι σκηνές 19-20 παρουσιάζουν δύο Χαρακτήρες-Φορέματα, να συνομιλούν στο δρόμο για ντουλάπα, κομμωτήριο, μανικιούρ κα	Μέσω του διαλόγου και τις στάσεις των Χαρακτήρων εκφράζεται η προσήλωση του σύγχρονου ανθρώπου στο "φαίνεσθε", και κυρίως της γυναίκας.
Σκηνές 4-8. Οι χαρακτήρες φορέματα, μέσω της εκφραστικότητας και του διαλόγου, ανταγωνίζονται το ένα το άλλο ως προς τα καλή και την ομορφιά του.	Εκφράζεται η γενικότερη άποψη του ανθρώπου ότι η ομορφιά είναι βασικό κριτήριο για την επιλογή του. (να επιλέξει και να επιλεχθεί)
Σκηνή 42. Ο χαρακτήρας έχει δοκιμάσει όλα τα μοντέλα. Κανένα δεν του έχει ταιριάξει.	Απεικόνιση του ανθρώπινου πείσματος και της επιμονής. Εκφράζεται ο άνθρωπος που θα "δοκιμάσει" τα πάντα για να καταφέρει το σκοπό του. (Μεταφορά)

Συσχέτιση στοιχείων Παρουσίασης-Έκφρασης

Λίστα ελέγχου Χαρακτήρα - Κατάλογος στοιχείων

I. Προσωπικά Χαρακτηριστικά - Τάσεις Χαρακτήρα

- Κεντρικός Πρωταγωνιστής
- Εσωστρεφής
- Αίσθηση
- Προσαρμογή
- Περισσότερο αισθάνεται παρά σκέφτεται
- Κύρια Χαρακτηριστικά: χαμηλή αυτό-εκτίμηση, απογοήτευση, αυθορμητισμός, αθωότητα - ντροπαλοσύνη.
- Αντιπαράθεση που ζει : Δεν έχει φορεθεί
- Θύμα
- Αθώος
- Εγωιστής

II. Προσωπικά στοιχεία / συνήθειες / προτιμήσεις

- Εμφάνιση (Φόρεμα Μεσαιωνικό / εκλεπτυσμένο)
- Φόβοι : Ότι δεν θα φορεθεί ποτέ
- Τι του αρέσει : Οι εκλεπτυσμένες κινήσεις, οι ζεστοί άνθρωποι, οι καλοί τρόποι, η ορχηστρική μουσική, η φύση, οι φυσικές υφές σε έπιπλα, τα βαριά αρώματα, τα βαμβακερά εσώρουχα, η σωστή στάση του σώματος, οι μικρές ανάσες, το περπάτημα, η ιππασία, πίνακες ζωγραφικής, τα γλυπτά, τα ανθρώπινα χυμώδη, φυσικά με ατέλειες σώματα.
- Τι δεν του αρέσει: Το ποδήλατο, οι άγαρμπες κινήσεις, η καμπούρα, η ποπ και ντίσκο μουσική, τα πλαστικά και γυάλινα έπιπλα, το μετρώ, η μετακίνηση με μέσα μαζικής μεταφοράς, το τσιγάρο, οι φθηνές κολόνιες, οι λεκέδες, το Fast food, τα graffiti, τα καλογυμνασμένα σώματα.
- Αίσθηση ή έλλειψη χιούμορ : τι κάνει τον Χαρακτήρα να γελά; Τα πιο απλά πράγματα, είναι σαν παιδί. Απογοητεύεται αλλά και χαίρεται εύκολα.

Στάση ως προς τον εαυτό του:

Δεν έχει αναγνωρίσει την αξία του, έχει ανασφάλειες, χαμηλή αυτό- εκτίμηση

Στάση ως προς τους άλλους :

Αρχικά ντρέπεται τους άλλους, νιώθει κατώτερος, τον ενδιαφέρει να γίνει αποδεκτός μέσω της εσωτερικής αναζήτησης και όχι μόνο μέσω της προβολής.

Στάση ως προς τη φιλία:

Μοναχικότητα, δεν πήγε ποτέ σε μια σάλα να χορέψει με άλλα φορέματα

Στάση ως προς την αγάπη:

Καθαρά συναισθηματικός, παρθένος, συγκρατημένος, αθώος.

Στάση ως προς τον κόσμο:

Αντιλαμβάνεται την εκμετάλλευση και δεν την αποδέχεται. Αισθάνεται ξένος ως προς τον κόσμο, μικρός, χωρίς εξουσία και ισχύ. Πιστεύει ότι ο κόσμος του είναι άδικος, σκληρός, χωρίς αγνά συναισθήματα αλλά με τάσεις επιδειξιμανίας, αποξένωσης, σκληρότητας και παιχνίδια κυριαρχίας. Πιστεύει ότι ο κόσμος είναι ελλιπής λόγω της δυνατότητας του να επιλέγει αλλά όχι να επιλέγεται.

Παράδειγμα σημειώσεων-- Επιλογή δράσεων

Σημείωση 1

ΔΡΑΣΗ: Ήρωας στην νέα κοινωνία (ρούχα επιλέγουν και φορούν ανθρώπους)

ΑΝΤΙΔΡΑΣΗ: Τι κάνει;

Πιθανή Απάντηση1: Πολιτισμικό σοκ

Πιθανή Απάντηση2: Αδιαφορεί

Πιθανή Απάντηση3: Χαίρεται

...

Πιθανή Απάντηση ν: Ψάχνει τρόπο να γυρίσει πίσω

Τι είναι πιο ενδιαφέρον να ειπωθεί και να παρουσιαστεί δραματικά;

Επιλογή: Πολιτισμικό σοκ.

✓ Αξιολόγηση - Επαλήθευση

Σημείωση 2

ΔΡΑΣΗ: Ήρωας βιώνει πολιτισμικό σοκ

ΑΝΤΙΔΡΑΣΗ: Τι κάνει;

Πιθανή Απάντηση1: Θέλει να ενταχθεί στην κοινωνία

Πιθανή Απάντηση2: Θέλει να φύγει από την κοινωνία

Πιθανή Απάντηση3: Θέλει να αλλάξει την κοινωνία προς τον εαυτό του.

...

Πιθανή Απάντηση ν: δεν μπορεί να ενταχθεί στην κοινωνία και μένει μόνος

Τι είναι πιο ενδιαφέρον να ειπωθεί και να παρουσιαστεί δραματικά;

Επιλογή: Ένταξη στην κοινωνία.

✓ Αξιολόγηση - Επαλήθευση

Σημείωση 3

ΔΡΑΣΗ: Ήρωας ενεργεί ως προς την ένταξη του στην κοινωνία- Ψάχνει άνθρωπο να φορέσει

ΑΝΤΙΔΡΑΣΗ: Τι κάνει;

Πιθανή Απάντηση1: Πάει σε ένα κατάστημα να αγοράσει έναν.

Πιθανή Απάντηση2: Προσπαθεί να δαλεάσει και να κλέψει τον άνθρωπο που φορά ένα άλλο Ρούχο και να τον φορέσει εκείνο.








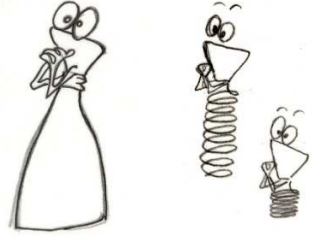


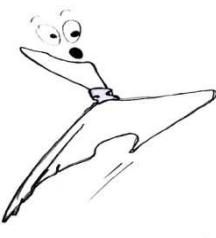

...

Πιθανή Απάντηση ν: Σπάει μια βιτρίνα, βράδυ..παίρνει ένα μοντέλο και Φεύγει.

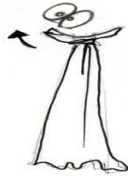






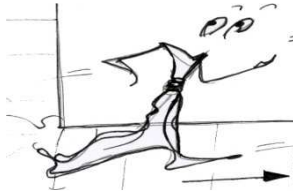

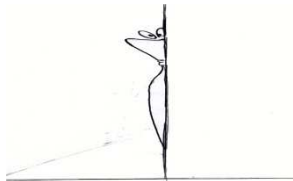


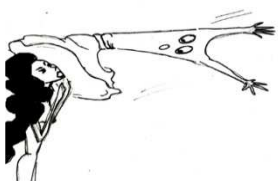

Τι είναι πιο ενδιαφέρον-πιθανό- επιθυμητό να ειπωθεί και να παρουσιαστεί δραματικά;

Επιλογή: Να δούμε τη λειτουργία του ήρωα σε ένα κατάστημα (τι μπορεί να συμβεί;)

✓ Αξιολόγηση - Επαλήθευση

Συναίσθημα	Οπτικοποίηση μέσω Ηθοποιίας	Συναίσθημα	Οπτικοποίηση μέσω Ηθοποιίας
Σοκ		Αμηχανία	
Ντροπή		Λύπη	
Φόβος		Χαρά	
Απόρριψη		Λαχτάρα	
Ανασφάλεια		Πόνος	
Αυτοπεποίθηση		Τρόμος	

Οπτικοποίηση συναισθήματος μέσω Ηθοποιίας

Δράσεις- κινήσεις Προσπάθειας		Προσανατολισμός του σώματος στο χώρο	
Στρίψιμο		Άκαμπτος - συμπαγής	
Πίεση		Ανάλαφρος - Αβαρής	
Ολίσθηση		Συγκρατημένος	
Ρευστότητα		Αιφνίδιος-Απότομος	
Τίναγμα		Απόλυτος	
Καυστικότητα-Κοφτερότητα		Συμβιβαστικός	
Γρονθοκόπημα-Ορμή		Δεσμευμένος	

Κτύπημα		Ελεύθερος	
----------------	---	------------------	---

Απεικόνιση δράσεων προσπάθειας - Προσανατολισμός του σώματος στον χώρο.