



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων



ΟΠΤΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΓΙΑ ΤΑΙΝΙΕΣ ANIMATION

Μιχαηλίδου Ειρήνη
2016



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων

Διπλωματική Εργασία Προπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών

ΤΙΤΛΟΣ

Οπτικοποίηση προσωπικότητας κατά τη σχεδίαση χαρακτήρων για ταινίες animation

ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Μιχαηλίδου Ειρήνη | ΑΜ 511/2008046

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

Κυριακούλάκος Παναγιώτης

ΜΕΛΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ

Κυριακούλάκος Παναγιώτης

Οικονομίδου Φλωρεντία

Χαραλάμπους Ελισάβετ

Δηλώνω υπεύθυνα ότι η διπλωματική εργασία είναι εξ' ολοκλήρου δικό μου έργο και κανένα μέρος της δεν είναι αντιγραμμένο από έντυπες ή ηλεκτρονικές πηγές, μετάφραση από ξενόγλωσσες πηγές και αναπαραγωγή από εργασίες άλλων ερευνητών ή φοιτητών. Όπου έχω βασιστεί σε ιδέες ή κείμενα άλλων, έχω προσπαθήσει να το προσδιορίσω σαφώς μέσα από την καλή χρήση αναφορών ακολουθώντας την ακαδημαϊκή δεοντολογία.

Ευχαριστίες

Αρχικά, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κ. Παναγιώτη Κυριακουλάκο, επιβλέποντα καθηγητή της διπλωματικής μου εργασίας, για την ευκαιρία που μου έδωσε να ασχοληθώ με το συγκεκριμένο θέμα, για τις εύστοχες παρατηρήσεις του και την καθοδήγηση που μου παρείχε καθ' όλη την διάρκεια αυτής της εργασίας. Ακόμη θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένεια μου, για την υποστήριξη που μου προσέφερε σε όλη την διάρκεια των σπουδών μου. Τον κ. Δημήτρη Σαββαΐδη για την συμβολή του στην ολοκλήρωση αυτής της εργασίας με παραχώρηση μιας δικής του ιστορίας. Όπως και όλους τους υπόλοιπους που ήταν δίπλα μου και με στήριξαν με τον τρόπο τους συμβάλλοντας στην πραγματοποίηση αυτής της διπλωματικής.

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	5
Εισαγωγή.....	6
1 Προέλευση	9
2 Βασικές Έννοιες.....	12
3 Σχεδίαση Χαρακτήρων (Character Design).....	14
3.1 Στάδια σχεδίασης.....	15
3.2 Κατηγορίες Character design.....	16
4 Προσεγγίζοντας διαφορετικούς χαρακτήρες.....	18
4.1 Αρχέτυπα	18
4.2 Οπτικά Στερεότυπα.....	20
5 Εργαλεία οπτικής επικοινωνίας της προσωπικότητας ενός χαρακτήρα.....	21
5.1 Σχέδιο & Εμφάνιση	22
5.1.1 Σχήμα	22
5.1.2 Σιλουέτα	26
5.1.3 Φυσικά Χαρακτηριστικά.....	29
5.1.4 Χρώμα	34
5.1.5 Ρούχα και αντικείμενα.....	37
5.2 Κίνηση.....	38
5.2.1 Χειρονομίες και γλώσσα σώματος.....	38
5.2.2 Εκφράσεις προσώπου.....	44
5.2.3 Βηματισμός	48
6 Εφαρμογή.....	51
6.1 Η ιστορία	52
6.2 Οι χαρακτήρες	54
6.3 Σχεδίαση των χαρακτήρων.....	56
6.3.1 Διαδικασία σχεδίασης.....	56
6.3.2 Σχεδιαστικά φύλλα περιστροφής	69
6.3.3 Σχεδιαστικά φύλλα έκφρασης.....	71
7 Αξιολόγηση.....	74
Συμπεράσματα.....	90
Πηγές.....	91
Ευρετήριο Εικόνων	93
Ευρετήριο Πινάκων.....	96
Ευρετήριο Γραφημάτων.....	96
Παράρτημα.....	98

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία ερευνά τον τρόπο με τον οποίο προβάλλεται η προσωπικότητα των χαρακτήρων κινουμένων σχεδίων μέσα από την εμφάνισή τους. Συγκεκριμένα, θα εξεταστούν οι επιλογές που γίνονται, όσον αφορά τα σχεδιαστικά στοιχεία, κατά την δημιουργία τους. Οι έννοιες που θα ακολουθήσουν είναι σημαντικό κομμάτι της σχεδίασης αποτελεσματικών χαρακτήρων και εντοπίζονται στις περισσότερες εμπορικά επιτυχημένες ταινίες κινουμένων σχεδίων.

Ο κύριος στόχος αυτής της έρευνας είναι ο εντοπισμός όλων αυτών των σχεδιαστικών προδιαγραφών και η εφαρμογή τους για την δημιουργία χαρακτήρων με ευδιάκριτη προσωπικότητα.

Εισαγωγή

Ένα σημαντικό μέρος μιας ιστορίας είναι οι χαρακτήρες, και ο τρόπος με τον οποίο το κοινό τους γνωρίζει. Για να αναδειχθεί ένας χαρακτήρας μέσα από την αφήγηση χρησιμοποιούνται διάφορα εργαλεία όπως οι δράσεις του, ο τρόπος ομιλίας του, η συμπεριφορά του, ακόμη και το πως αντιμετωπίζεται ο ίδιος από τους υπόλοιπους χαρακτήρες της ιστορίας. Με τον ίδιο τρόπο, η εμφάνιση του επηρεάζει επίσης το κοινό και την εντύπωση που σχηματίζει για αυτόν.

Η σχεδίαση χαρακτήρων (Character design) είναι η τέχνη της διαμόρφωσης εμφάνισης ενός χαρακτήρα. Ανάλογα με το μέσο αφήγησης ο σχεδιασμός αυτός διαφέρει. Για παράδειγμα, το character design μιας κινηματογραφικής ταινίας live-action αφορά την ενδυματολογική σχεδίαση και την επιλογή ηθοποιών. Η σωστή επιλογή απεικόνισης ενός χαρακτήρα έχει σκοπό να επικοινωνήσει την φύση του στον θεατή με αποτελεσματικό οπτικό τρόπο. Θα μπορούσε να αναφέρεται θεωρητικά ως η “πρώτη εντύπωση”. (Nybäck, 2013)

Ένα καλό σχέδιο επικοινωνεί σωστά το μήνυμα στον θεατή, έχει οπτικό ενδιαφέρον και εκπληρώνει όλες τις πρακτικές προϋποθέσεις που επιβάλλονται από το πλαίσιο στο οποίο εντάσσεται. Στις ταινίες κινουμένων σχεδίων (animation), είναι χρήσιμο για το κοινό ο χαρακτήρας να είναι άμεσα αναγνωρίσιμος την στιγμή που τον βλέπει, ακόμη και αν πρόκειται να πραγματοποιήσει μια σειρά από πολύ συγκεκριμένες λειτουργίες μέσα στην ιστορία. Η σύνδεση του θεατή με τον χαρακτήρα είναι αυτό που καθιστά μια ταινία επιτυχημένη και προκύπτει από την προβολή του χαρακτήρα ως ολοκληρωμένη προσωπικότητα.

Η παρούσα εργασία καλείται να απαντήσει στα παρακάτω ερωτήματα:

- Πώς ενισχύεται η επικοινωνία του χαρακτήρα στον θεατή και δημιουργείται συναισθηματική σύνδεση μεταξύ των δύο;
- Πώς προβάλλεται η προσωπικότητα ενός χαρακτήρα για animation μέσα από το σχέδιο;
- Και τελικά, μπορούν να εφαρμοστούν συγκεκριμένα εργαλεία για την επιτυχή σχεδίαση χαρακτήρων με ευδιάκριτη προσωπικότητα;

Για να απαντηθούν τα ερωτήματα αυτά τέθηκαν οι εξής στόχοι:

- Βιβλιογραφική έρευνα και καταγραφή της εξέλιξης του κινούμενου χαρακτήρα στην ιστορία του animation, του όρου character design και την σημασία του στην παραγωγή μιας ταινίας.
- Μελέτη και καταγραφή των αρχετύπων που χρησιμοποιούνται στην αφήγηση και των στερεοτύπων που επηρεάζουν την αντίληψη του θεατή.
- Μελέτη και καταγραφή των εργαλείων οπτικής επικοινωνίας που συμβάλουν στην προβολή της προσωπικότητας ενός χαρακτήρα και την σύνδεση του με τον θεατή.
- Κατανόηση και εφαρμογή των εργαλείων που εντοπίστηκαν στην έρευνα για την σχεδίαση χαρακτήρων μιας ιστορίας που δεν έχει οπτικοποιηθεί.
- Αξιολόγηση των τελικών σχεδίων από ευρύ κοινό με σκοπό να διαπιστωθεί η δυνατότητα αναγνώρισης των στοιχείων προσωπικότητας των χαρακτήρων.

Μέσα από την βιβλιογραφική και διαδικτυακή έρευνα που πραγματοποιήθηκε σχετικά με τον κινούμενο χαρακτήρα, θεωρήθηκε σκόπιμο να μελετηθούν και να χρησιμοποιηθούν παραδείγματα χαρακτήρων εμπορικά επιτυχημένων ταινιών από μεγάλες εταιρίες παραγωγής όπως Walt Disney, Pixar, DreamWorks, Blue Sky Studios, Illumination Entertainment.

Η εργασία αποτελείται από επτά κεφάλαια, το περιεχόμενο των οποίων περιγράφεται παρακάτω.

1. Προέλευση

Στο κεφάλαιο αυτό γίνεται μια ιστορική αναδρομή στον κινούμενο χαρακτήρα και περιγράφεται η εξέλιξη του μέχρι σήμερα. Αναφέρεται ο τρόπος με τον οποίο ένας χαρακτήρας κινουμένων σχεδίων ελκύει το κοινό και πως η ευδιάκριτη προσωπικότητα του είναι ο παράγοντας που επηρεάζει περισσότερο και κάνει μια ταινία επιτυχημένη.

2. Βασικές έννοιες

Στο δεύτερο κεφάλαιο ορίζονται και αναλύονται οι έννοιες ‘χαρακτήρας’, ‘προσωπικότητα’ και

‘ελκυστικότητα’, προκειμένου να γίνουν κατανοητές καθώς αναφέρονται επανειλημμένα κατά την διάρκεια αυτής της εργασίας.

3. Σχεδίαση Χαρακτήρων

Στο κεφάλαιο αυτό ορίζεται η σχεδίαση χαρακτήρων, αναφέρεται που αποσκοπεί και τι περιλαμβάνει. Ακόμη, περιγράφονται τα στάδια από τα οποία αποτελείται όπως επίσης και οι διαφορετικές κατηγορίες σχεδίασης.

4. Προσεγγίζοντας Διαφορετικούς Χαρακτήρες

Στο κεφάλαιο αυτό γίνεται περιγραφή των αρχετύπων, που εντοπίζονται στην αφήγηση μιας ιστορίας, και των οπτικών στερεοτύπων που επηρεάζουν την αντίληψη του θεατή. Αναφέρεται ο τρόπος χρήσης τους σε ένα animation και η επιρροή τους στην σαφή απεικόνιση ενός χαρακτήρα.

5. Εργαλεία οπτικής επικοινωνίας της προσωπικότητας ενός χαρακτήρα

Στο κεφάλαιο αυτό αναλύονται τα εργαλεία που έχουν την δυνατότητα να επικοινωνήσουν οπτικά την προσωπικότητα ενός χαρακτήρα. Συγκεκριμένα, το κεφάλαιο χωρίζεται σε δύο κατηγορίες. Το ‘σχέδιο και εμφάνιση’ στο οποίο περιγράφονται οι αποφάσεις που λαμβάνονται σχετικά με το σχήμα, την σιλουέτα, τα φυσικά χαρακτηριστικά, το χρώμα και τα ρούχα ενός χαρακτήρα. Και την ‘κίνηση’ στο οποίο αναλύεται η γλώσσα του σώματος, οι εκφράσεις του προσώπου και ο βηματισμός του.

6. Εφαρμογή

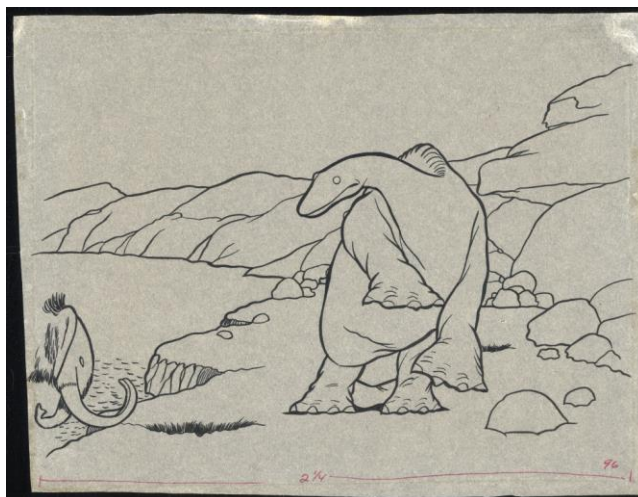
Στο κεφάλαιο αυτό γίνεται περιληπτική περιγραφή μιας ιστορίας που επιλέχθηκε και αναγράφονται τα βιογραφικά κείμενα των χαρακτήρων της. Στην συνέχεια, σύμφωνα με την έρευνα που έχει προηγηθεί, σχεδιάζονται τέσσερις από τους χαρακτήρες τις ιστορίας αναλύοντας την διαδικασία σχεδίασης τους και παρουσιάζονται τα σχεδιαστικά φύλλα της τελικής τους απεικόνισης.

7. Αξιολόγηση

Το κεφάλαιο αυτό περιλαμβάνει τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου που πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια αυτής της εργασίας για την αξιολόγηση των σχεδίων από κοινό διαφορετικών ηλικιών, και τα συμπεράσματα ως προς την αναγνώριση της προσωπικότητας των χαρακτήρων από κάποιον που έρχεται σε επαφή μόνο με την εικόνα τους.

1 Προέλευση

Ο James Stuart Blackton ήταν ο πρώτος που δημιούργησε animation χαρακτήρων το 1906 με τίτλο Humorous phases of funny faces. Το έργο του αυτό ήταν αποτέλεσμα πάνω από έξι χρόνια πειραματισμού. Λίγο αργότερα, το 1908 ο Emile Cohl δημιουργεί το Drame Chez les Fantoches και ακολουθεί ο Little Nemo του Windsor McCay το 1911. Το κοινό γοητεύεται από την νέα και ξεχωριστή εμπειρία του να παρακολουθείς σχεδιασμένους χαρακτήρες να κινούνται στην οθόνη. Το 1914, ο McCay ανεβάζει τον πήχη με το μικρού μήκους Gertie the Dinosaur. Ήταν αρκετά τα στοιχεία που έκαναν την Gertie να ξεχωρίσει από προηγούμενες ταινίες του είδους. Το πιο σημαντικό ήταν το γεγονός ότι η Gertie είχε προσωπικότητα. Ήταν γλυκιά, ντροπαλή και άτακτη. Είχε επίσης πιστευτή αίσθηση βάρους και πολύ καλό συγχρονισμό δράσεων. Το κοινό είχε ενθουσιαστεί βλέποντας τον McCay να αλληλοεπιδρά με την δημιουργία του καθώς έπαιρνε τον ρόλο του εκπαιδευτή δίνοντας εντολές στις οποίες ο χαρακτήρας ανταποκρινόταν.



Εικόνα 1. Στιγμιότυπο από το μικρού μήκους animation "Gertie the Dinosaur"

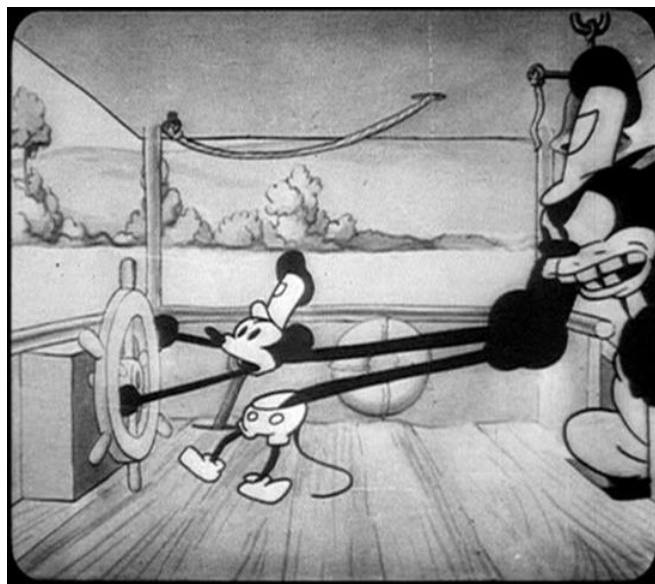
Τα πρώτα αυτά χρόνια οι παραστατικές ταινίες ήταν αρκετά διαφορετικές από ό,τι είναι σήμερα. Η ιδέα της ιστορίας και της ανάπτυξης χαρακτήρων ήταν ακόμη μακριά. Το animation διασπάστηκε σε διαφορετικές μορφές τέχνης. Για παράδειγμα δεν ήταν ασυνήθιστο τότε να πραγματοποιούνται ζωντανές προβολές παραστατικών ταινιών. Κατά την διάρκεια τέτοιων προβολών ο καλλιτέχνης θα σχεδίαζε μια σειρά από εικόνες που θα άλλαζαν συνεχώς μορφές.

Στην συνέχεια ακολούθησε ο Otto James Messmer το 1920 με τον χαρακτήρα του Felix the Cat στον οποίο και διακρίνεται κατευθείαν αναγνωρίσιμη προσωπικότητα.



Εικόνα 2. Felix the Cat

Το 1928, ο Walt Disney παρουσιάζει το “Steamboat Willie”, με κεντρικό χαρακτήρα τον Mickey Mouse, το οποίο ήταν και σημείο καμπής στην ιστορία του κινουμένου σχεδίου. Ήταν το πρώτο κινούμενο σχέδιο στο οποίο συγχρονίστηκε ήχος. Αυτό το φαινόμενο συνέβαλε στην ακόμη μεγαλύτερη, εξάπλωση του σχεδιασμού πιστευτών χαρακτήρων για ολόκληρο τον κόσμο. Στην διάρκεια αυτής της περιόδου, οι χαρακτήρες κινούνταν στην οθόνη σαν να ήταν φτιαγμένοι από λάστιχο. Οι μορφές τους ήταν ελεύθερες και είχαν την δυνατότητα να αλλάξουν ανά πάσα στιγμή. Συνεπώς οι κινήσεις τους δεν ήταν ρεαλιστικές και οι χαρακτήρες στο σύνολο τους δεν ήταν αληθοφανείς. Έτσι το κοινό που θα παρακολουθούσε διασκεδάζε αλλά δεν ένιωθε πραγματική σύνδεση με την ιστορία.



Εικόνα 3. Στιγμιότυπο από το μικρού μήκους animation "Steamboat Willie"

Η κατάσταση αυτή αλλάζει από το 1930, όταν η εταιρία Walt Disney εξελίσσεται, προσπαθώντας να φέρει τους κινούμενους χαρακτήρες της στη ζωή. Αντιμετώπισαν τον χαρακτήρα πιο σφαιρικά και ολοκληρωμένα και επικεντρώθηκαν στην διαδικασία ανάπτυξής του. Έτσι το 1937 κυκλοφορεί, από την Walt Disney, η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία κινουμένων σχεδίων με τίτλο «Η Χιονάτη και οι επτά νάνοι» (Snow White and the Seven Dwarfs) και για πρώτη φορά ένα στούντιο καταφέρνει να ζωντανέψει τους χαρακτήρες των κινουμένων σχεδίων, να τους κάνει να αναπνέουν, να σκέφτονται και να εκφράζουν γνήσια συναισθήματα. Καθιέρωσαν κανόνες για την καλύτερη και πιο ξεκάθαρη αφήγηση μιας ιστορίας, και μέσα από συνεχή έρευνα όρισαν κατευθυντήριες γραμμές σχετικά με το πως αντιδρά το κοινό με τους χαρακτήρες και τι κάνει την σύνδεση μεταξύ των δύο ισχυρότερη. (Wikipedia, 2015) (Walker, 2013)

Με κάθε εικόνα, οι δράσεις γίνονταν πιο πειστικές αναδύοντας πραγματικούς χαρακτήρες. Παρόλα αυτά ο ενθουσιασμός του κοινού για το νέο αυτό μέσο δεν ήταν αρκετό για την Walt Disney. Αναγνώρισε ότι οι χαρακτήρες ήταν αρκετά περιορισμένοι σε σχέση με τις κινήσεις που μπορούσαν να κάνουν, τις ιστορίες που μπορούσαν να ενταχθούν και, ενώ ευχαριστούσαν το κοινό, δεν ήταν ελκυστικοί στο μάτι (Lasseter, 1987). Έτσι, μια νέα σχεδιαστική προσέγγιση άρχισε να αναζητείται. Σταδιακά, οι διαδικασίες απομονώθηκαν, ονομάστηκαν, αναλύθηκαν και τελειοποιήθηκαν μέχρις ότου κατέληξαν να εδραιωθούν ως οι θεμελιώδεις αρχές του animation (Thomas & Johnston, 1995) που χρησιμοποιούνται μέχρι και σήμερα σε οποιαδήποτε τεχνική εμφύχωσης χαρακτήρων.

Θεμελιώδεις αρχές του animation:

1. Παραμόρφωση και Επιμήκυνση (Squash and Stretch)
2. Χρονισμός (Timing)
3. Προετοιμασία/πρόβλεψη (Anticipation)
4. Σκηνοθεσία (Staging)
5. Συνεχιζόμενη και επικαλυπτόμενη δράση (Follow through and overlapping action)
6. Ευθεία και από πόζα σε πόζα δράση (Straight Ahead Action and Pose-to-Pose Action)
7. Επιτάχυνση Και Επιβράδυνση (Slow In and Out)
8. Τόξα κίνησης (Arcs)
9. Υπερβολή (Exaggeration)
10. Δευτερεύουσα δράση (Secondary Action)
11. Αντιμετώπιση της φόρμας ως μέρος τρισδιάστατου χώρου (Solid Drawing)
12. Ελκυστικότητα (Appeal)

Παραπάνω γίνεται απλή αναφορά των βασικών αρχών, των οποίων η ανάλυση τους έχει προηγηθεί σε προηγούμενες διπλωματικές εργασίες (βλ. (Μπαλταγιάννη, 2008), (Γεωργάλα, 2011)). Οι αρχές αυτές δεν θα αναλυθούν περισσότερο εκτός από την ελκυστικότητα (appeal), καθώς η παρούσα εργασία αφορά καθαρά την σχεδίαση των χαρακτήρων για animation και όχι την εμφύχωση τους.

2 Βασικές Έννοιες

Χαρακτήρας

Με την έννοια χαρακτήρας εννοούμε ένα πρόσωπο σε ένα αφηγηματικό έργο τέχνης (όπως ένα μυθιστόρημα, ένα θεατρικό, μια τηλεοπτική σειρά ή μια ταινία.)

Στις μεγάλου μήκους ταινίες animation όλες οι ιστορίες είναι κυρίως ηρώο-κεντρικές. Αυτό σημαίνει ότι περιλαμβάνουν χαρακτήρες οι οποίοι είτε δομούν και εξελίσσουν την πλοκή είτε επηρεάζονται από αυτήν. Ο Chris Patmore αναφέρει ότι δεν έχει σημασία τι μορφή θα έχουν. Εάν δεν υπάρχει χαρακτήρας, δεν υπάρχει κάποιος για τον οποίο θα αφηγηθούμε μια ιστορία. Οτιδήποτε μπορεί να γίνει χαρακτήρας, ένα ζώο (Mickey Mouse), ένα παιχνίδι (Toy Story) ακόμη και ένα βουνό (Fantasia). (Patmore, 2003)

Προσωπικότητα

«Μέχρις ότου ένας χαρακτήρας γίνει προσωπικότητα δεν μπορεί να είναι πιστευτός. Χωρίς προσωπικότητα, ο χαρακτήρας μπορεί να κάνει αστεία ή ενδιαφέροντα πράγματα, αλλά εάν το κοινό δεν μπορεί να ταυτιστεί με αυτόν, οι πράξεις του θα φαίνονται εξωπραγματικές. Και χωρίς προσωπικότητα, μια ιστορία δεν θα είναι αληθοφανής στο κοινό.» Walt Disney

Η προσωπικότητα αναφέρεται στις ατομικές διαφορές χαρακτηριστικών μοτίβων σκέψης, αίσθησης και συμπεριφοράς. Η προσωπικότητα λοιπόν ενός χαρακτήρα αφορά το ποιος είναι, πως σκέφτεται, πως δρα και κυρίως πως αντιδρά σε γεγονότα που συμβαίνουν σε αυτόν, γύρω από αυτόν αλλά και σε άλλους χαρακτήρες. Η ατομικότητα του δεν διακρίνεται τόσο μέσα από τα λόγια του όσο από τις ενέργειες και τις ιδιομορφίες του. (Lemay, 2000). Σύμφωνα με τον Paul Wells ορίζεται ως «Ο τρόπος με τον οποίο ένα πρόσωπο ενεργεί και συμπεριφέρεται, και είναι πνευματικά, ηθικά, κοινωνικά και πρακτικά ανεπτυγμένος μέσα από τις επιλογές που αυτός ή αυτή κάνει.» (Wells, Quinn, & Mills, 2008)

Στους χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων η προσωπικότητα δεν αποτελεί μια αρχή από μόνη της αλλά την έξυπνη εφαρμογή όλων των αρχών του animation ώστε να αντικατοπτρίζεται ξεκάθαρα και με συνέπεια ο ήρωας στο σύνολό του (Lasseter, 1987).

Όταν ένα κινούμενο σχέδιο είναι επιτυχημένο και το κοινό διασκεδάζει, είναι επειδή οι χαρακτήρες και η ιστορία έχουν γίνει πιο σημαντικοί από την τεχνική και το μέσο που χρησιμοποιήθηκε. Είτε αναφερόμαστε σε δυσδιάστατη είτε σε τρισδιάστατη απεικόνιση η επιτυχημένη εμφύχωση χαρακτήρων προκύπτει από την προσωπικότητα τους.

Όλες οι δράσεις και οι κινήσεις ενός χαρακτήρα είναι αποτέλεσμα της διαδικασίας σκέψης του. Χωρίς αυτήν την σκέψη, οι δράσεις του είναι απλώς μια σειρά από ασύνδετες μεταξύ τους κινήσεις. Με την διαδικασία σκέψης να τις ενώνει, οι δράσεις αυτές ζωντανεύουν τον χαρακτήρα. Για να προβληθεί αυτή η διεργασία είναι σημαντικό να είναι ξεκάθαρη η προσωπικότητα του χαρακτήρα στο μυαλό του σχεδιαστή ώστε να είναι δυνατόν να απαντηθούν ερωτήσεις σε οποιαδήποτε στιγμή όπως «σε τι συναισθηματική κατάσταση βρίσκεται;» ή «πώς θα δρούσε σε αυτό το γεγονός;».

Όταν ορίζεται λοιπόν ένας χαρακτήρας στόχος είναι να έχει σαφή προσωπικότητα που θα ελκύσει το κοινό αλλά ταυτόχρονα να έχει στοιχεία που να είναι οικεία σε αυτό. Αν οι πράξεις του είναι ρεαλιστικές τότε το κοινό θα μπορεί να συνδεθεί συναισθηματικά με αυτόν και να τον θεωρήσει πιστευτό.

Ελκυστικότητα (Appeal)

Η ελκυστικότητα, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, αποτελεί μια από τις αρχές του animation και σημαντική προϋπόθεση για την επιτυχημένη σχεδίαση χαρακτήρων. Είναι μια αρκετά περίπλοκη αρχή για το λόγο ότι είναι δύσκολο να οριστεί με ακρίβεια και αντικειμενικότητα, καθώς εξαρτάται καθαρά από την προσωπική άποψη του σχεδιαστή και την άποψη του θεατή για το τι συνιστά ένα σχέδιο οπτικά ευχάριστο. (Bennett, 2011)

Οι Thomas και Johnston, από τους πρώτους animators της Disney που κατέγραψαν τις αρχές, αναφέρουν ότι η ελκυστικότητα των χαρακτήρων ήταν πάντα σημαντικό στοιχείο σε ένα σχέδιο από την αρχή της διαδικασίας. Η λέξη συνήθως παρερμηνεύεται, υποδηλώνοντας κάτι χαριτωμένο και όμορφο. Για αυτούς σήμαινε οτιδήποτε αρέσει σε έναν άνθρωπο να βλέπει, μια ποιότητα γοητείας, ένα ευχάριστο σχέδιο, απλότητα, επικοινωνία και μαγνητισμό. Οποιοσδήποτε χαρακτήρας, ηρωικός, κωμικός, χαριτωμένος ακόμη και κακοποιός, πρέπει να είναι ελκυστικός για να διατηρήσει το οπτικό ενδιαφέρον στον θεατή (Thomas & Johnston, 1995). Συνεπώς η ελκυστικότητα έχει πολλές πτυχές και χαρακτηρίζεται από ευελιξία και προσαρμοστικότητα και μπορεί να πάρει πολλές μορφές όταν αναφερόμαστε στη χρήση της στο κινούμενο σχέδιο.

3 Σχεδίαση Χαρακτήρων (Character Design)

«Κοιτάμε κάποιον και αμέσως σχηματίζουμε μια συγκεκριμένη εντύπωση για αυτόν στο μυαλό μας» (Asch, 1946)

Η σχεδίαση χαρακτήρων (character design) είναι η διαδικασία σχεδίασης ηρώων με οπτικά ενδιαφέρον τρόπο τέτοιο ώστε το κοινό να αποδεχτεί τον ρόλο τους στην ιστορία που παρακολουθεί. (Lemay, 2000)

Η διαδικασία της σχεδίασης αφορά καλλιτεχνικές και τεχνικές επιλογές. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει αρχικά να είναι γνωστή η προσωπικότητα ενός χαρακτήρα ώστε να ληφθούν οι κατάλληλες αποφάσεις που επικοινωνούν οπτικά τα στοιχεία της. Για την απεικόνιση ενός χαρακτήρα οι αποφάσεις αυτές θα αφορούν το μέγεθος, το σχήμα, το χρώμα, την υφή, την ένδυση και πολλά άλλα γνωρίσματα του (Maestri, 2006).

Η σχεδίαση ενός χαρακτήρα μπορεί να γίνει είτε ανεξάρτητα είτε για να καλύψει κάποια ανάγκη. Πολλοί καλλιτέχνες μπορεί να σχεδιάσουν χαρακτήρες χωρίς σκοπό ή ιστορία επειδή ένα καλό σχέδιο μπορεί να εμπνεύσει διαφορετικές ιστορίες. Η σχεδίαση λοιπόν κάποιες φορές προηγείται από τα υπόλοιπα στάδια ενός έργου. Στην περίπτωση των παραστατικών ταινιών, θα υπάρχει συγκεκριμένος λόγος για να σχεδιαστεί ένας χαρακτήρας, θα σχεδιαστεί για να λειτουργήσει μέσα σε μία ιστορία. Σε αυτές τις περιπτώσεις είναι σημαντικό να είναι γνωστά διάφορα στοιχεία για αυτόν πριν την σχεδίαση, όπως τι ηλικία έχει, τι μέγεθος, ή πως αλληλοεπιδρά με τους γύρω του. Όλοι αυτοί οι παράγοντες παίζουν ρόλο στο τελικό σχέδιο.

Όταν πρόκειται να απεικονιστεί ένας ήρωας με τους περιορισμούς μιας ιστορίας, η φόρμα θα πρέπει να ακολουθεί την λειτουργία. Η κατανόηση της λειτουργίας του χαρακτήρα στην ιστορία θα συμβάλει στην λήψη αποφάσεων σχετικά με την μορφή του. Για παράδειγμα, στην παραστατική κινηματογραφία (animation) είναι απαραίτητο να βεβαιώνεται ότι το σχήμα του χαρακτήρα, επιτρέπει σε αυτόν να κινηθεί για να εμψυχώσει τον ρόλο του και είναι σε θέση να επιτύχει την επιθυμητή λειτουργία του εντός του μέσου και με το επιλεγμένο στυλ.

Ο Ντέιβιντ Κόλμαν (David Colman), επαγγελματίας σχεδιαστής χαρακτήρων, στο DVD του «The Art of Character Design Vol. 1» προσεγγίζει παρόμοια το θέμα και μιλάει για την σημασία του «ποιος» ενάντια στο «τι». Συγκεκριμένα, τονίζει ότι ένας σχεδιαστής δεν πρέπει να επικεντρωθεί μόνο στο ποιος είναι ο χαρακτήρας (δηλ. στοιχεία προσωπικότητας), ούτε και μόνο στο τι είναι αυτός (π.χ. μια τίγρη), αλλά να συνδυάσει τα φυσικά χαρακτηριστικά του με την αφήγηση καθώς και τα δύο είναι εξίσου σημαντικά στοιχεία για την επιτυχημένη σχεδίαση (Colman, 2010).

Εφόσον αυτό επιτευχθεί δίνεται η δυνατότητα στον θεατή να αντιληφθεί ποιος είναι ο χαρακτήρας εξ' ολοκλήρου, ακόμη και αν δεν γνωρίζει τίποτα σχετικά με αυτόν. (Walker, 2013)



Εικόνα 4. Scrat, χαρακτήρας από την ταινία "Ice Age" (Blue Sky Studios, 2002)

3.1 Στάδια σχεδίασης

Η διαδικασία της σχεδίασης αποτελεί μια πολύ δημιουργική διαδικασία, και για αυτόν τον λόγο μπορεί να προσεγγιστεί από διαφορετικές κατευθύνσεις. Παρόλα αυτά τα βασικά βήματα που συχνά ακολουθούνται είναι τα παρακάτω (School Of Computing Teesside University, 2015):

1. Έρευνα

Το πρώτο και σημαντικότερο βήμα για αποτελεσματική σχεδίαση στο οποίο συλλέγονται όλες οι απαραίτητες πληροφορίες για τον ήρωα που πρόκειται να σχεδιαστεί. Αυτές μπορεί να αφορούν εικόνες έμπνευσης για την μορφή του, στιλιστικές επιλογές, αντικείμενα που θα κρατάει και οτιδήποτε μπορεί να είναι χρήσιμο για την δημιουργία της συνολικής του εικόνας.

2. Προσχέδια

Ο αρχικός πειραματισμός για την μορφή του χαρακτήρα, συνήθως ξεκινά από βασικές αφαιρετικές φόρμες προς αναζήτηση σχημάτων και σιλουέτας.

3. Οριστικοποίηση τελικού σχεδίου

Επιλογή του σχεδίου που αντιπροσωπεύει καλύτερα τον ήρωα. Σε αυτό το στάδιο θα σχεδιαστούν επιπλέον λεπτομέρειες ή θα ληφθούν αποφάσεις για διορθώσεις, ίσως προκύψει συνδυασμός με σχεδιαστικά στοιχεία προηγούμενων σχεδίων που απορρίφθηκαν. Στόχος η ευδιάκριτη σιλουέτα του χαρακτήρα και ο καθορισμός της συνολικής του εμφάνισης.

4. Καθαρισμός/Μελάνωμα

Μόλις εγκριθεί το τελικό σχέδιο γίνεται ο καθαρισμός των γραμμών του, αυτό το στάδιο είναι γνωστό και ως μελάνωμα. Καθορίζεται το βασικό περίγραμμα του χαρακτήρα και σχεδιάζεται με καθαρές και παχιές γραμμές σε αντίθεση με τις εσωτερικές του λεπτομέρειες που σχεδιάζονται με πιο λεπτές γραμμές. Η διάκριση αυτή στα πάχη βοηθάει το τελικό σχέδιο να γίνει πιο ευανάγνωστο από το κοινό.

5. Χρώμα, Υφή και Φωτισμός

Μετά τον καθαρισμό του τελικού σχεδίου, αποφασίζονται τα χρώματα που θα τον αναδείξουν καλύτερα και οι υφές που θα χρησιμοποιηθούν στην απεικόνιση του, για παράδειγμα το υλικό των ρούχων του.

6. Σχεδιαστικά φύλλα περιστροφής, εκφράσεων και κλίμακας

Τα σχέδια περιστροφής που πραγματοποιούνται σε αυτό το στάδιο αφορούν την προβολή ολόκληρου του χαρακτήρα από διαφορετικές οπτικές γωνίες (συνήθως μπροστινή όψη, πλάτη και προφίλ) και είναι πολύ χρήσιμη διαδικασία ώστε να γίνει κατανοητό το σχέδιο από κάθε πλευρά. Ειδικά όταν ο χαρακτήρας προορίζεται για animation οι πληροφορίες αυτές είναι απαραίτητες για τον εμψυχωτή (animator) που θα αναλάβει την σχεδίαση του.

Τα σχέδια εκφράσεων προσφέρουν παραδείγματα από όλες τις διαφορετικές συναισθηματικές καταστάσεις που μπορεί να βρεθεί ο ήρωας στην ιστορία που εντάσσεται και περιλαμβάνουν βασικές πληροφορίες που πρέπει να γνωρίζει ο εμψυχωτής για την κίνηση του χαρακτήρα, για παράδειγμα πόσο μπορεί να ανοίξει το στόμα του αν βρεθεί σε κατάσταση έκπληξης.

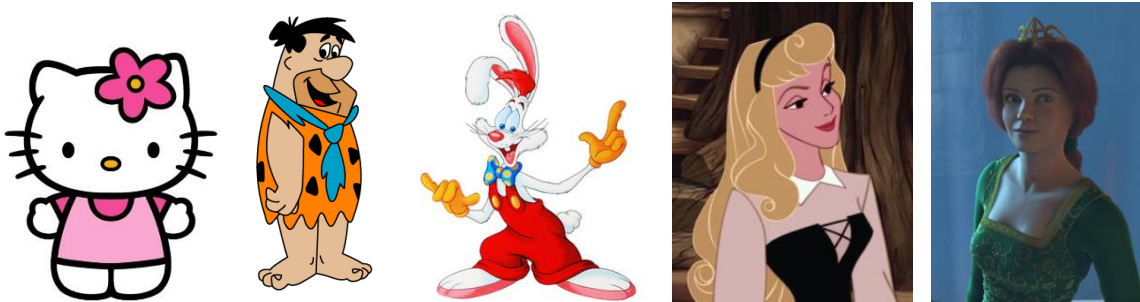
Το φύλλο κλίμακας παρουσιάζει όλους τους χαρακτήρες της ιστορίας, τον έναν δίπλα στον άλλον ώστε να προβληθούν τα μεγέθη του καθενός αλλά και η αναλογία μεταξύ τους.

3.2 Κατηγορίες Character design

Μια απόφαση που πρέπει να ληφθεί στην αρχή της διαδικασίας είναι η κατηγορία/ες σχεδίου που ανήκουν οι χαρακτήρες μιας ιστορίας. Οι κατηγορίες αυτές αναφέρονται στα διαφορετικά επίπεδα απλοϊκότητας ή ρεαλισμού με τα οποία δημιουργούνται οι χαρακτήρες και η επιλογή που θα γίνει βασίζεται κυρίως στον ρόλο του κάθε χαρακτήρα αλλά και στην λειτουργία του μέσα στην ιστορία (Su & Zhao, 2012) (Bancroft, 2006).

Οι πέντε βασικές κατηγορίες της σχεδίασης χαρακτήρων είναι οι εξής:

- **Λογότυπο (Logo):** Σχέδιο πολύ απλοποιημένο, σχεδόν συμβολικό. Στυλιζαρισμένο αλλά όχι πολύ εκφραστικό. Συνήθως τα μάτια είναι κυκλικά χωρίς καθόλου κόρες. Χαριτωμένοι χαρακτήρες με μεγάλα μάτια και μικρές ή καθόλου μύτες. Χρησιμοποιούνται συνήθως ως μασκόντ σε επιχειρήσεις και διαφημιστικές καμπάνιες.
- **Απλό (Simple):** Συνήθως πολύ στυλιζαρισμένο αλλά με πιο δυνατές φόρμες και πιο εκφραστικά χαρακτηριστικά προσώπου από την προηγούμενη κατηγορία. Αυτό το στυλ συχνά χρησιμοποιείται σε animation για τηλεόραση ή διαδίκτυο.
- **Συνηθισμένο (Ordinary):** Ακόμη πιο εκφραστικό από τα προηγούμενα δύο στυλ. Σχεδιασμένο για έντονες καρτουνίστικες σκηνές. Τέτοιοι χαρακτήρες έχουν συνήθως μεγάλα μάτια και στόματα εξαιτίας των υπερβολικών εκφράσεων που χρειάζονται για τα κωμικά πλάνα.
- **Πολύπλοκο (Complicated):** Πολύ ρεαλιστικό όσον αφορά εκφράσεις προσώπου, ηθοποιία και ανατομία. Σχεδιαστικά πιο κοντά στον ρεαλισμό παρά τα υπερβολικά και κωμικά στοιχεία. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν οι χαρακτήρες των ταινιών Disney και άλλων μεγάλων εταιριών παραγωγής κινουμένων σχεδίων, καθώς πιο εύκολα εντυπωσιάζει το κοινό σε μεγάλο βαθμό σε σχέση με τα προηγούμενα στυλ.
- **Ρεαλιστικό (Realistic):** Το ανώτερο επίπεδο της ρεαλιστικής κλίμακας. Σχεδόν φωτορεαλιστικό αλλά με κάποια στοιχεία καρικατούρας. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν συνήθως οι χαρακτήρες ηλεκτρονικών παιχνιδιών, κινηματογραφικών ταινιών, οι χαρακτήρες για comic και κάποιες φορές χαρακτήρες τρισδιάστατων ταινιών κινουμένων σχεδίων. Η χρήση αυτού του στυλ γίνεται για να εντυπωσιάσει το κοινό με την αίσθηση του ρεαλισμού του.



Εικόνα 5. Διαφορετικές κατηγορίες σχεδίασης χαρακτήρων (από τα αριστερά) Λογότυπο, Απλό, Συνηθισμένο, Πολύπλοκο, Ρεαλιστικό

4 Προσεγγίζοντας διαφορετικούς χαρακτήρες

4.1 Αρχέτυπα

Βασικός πυρήνας της καλής σχεδίασης χαρακτήρων είναι η χρήση αρχετύπων. Τα αρχέτυπα αντιπροσωπεύουν την προσωπικότητα και τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα ενός ήρωα με τα οποία εμείς ως άνθρωποι ταυτιζόμαστε.

Ορισμένα χαρακτηριστικά είναι εμφανή σε όλους τους ήρωες και αυτό μας επιτρέπει να τους κατηγοριοποιήσουμε σε συγκεκριμένες ομάδες. Ένα αρχέτυπο θεωρείται το πρωτότυπο μοντέλο ενός ατόμου, γνώρισμα ή συμπεριφορά που επιθυμούμε να αντιγράψουμε ή να μιμηθούμε. Είναι, κατά κάποιο τρόπο, το ιδανικό παράδειγμα ενός χαρακτήρα. Τα αρχέτυπα περιλαμβάνουν τόσο την καλή όσο και την κακή διάσταση ενός ήρωα και είναι απαραίτητα για την εξέλιξη της ιστορίας. (Campbell, 2004)

Ευρεία ποικιλία αρχετύπων μπορούν να εντοπιστούν στην ιστορία, από τις διδασκαλίες του Πλάτωνα μέχρι και στα έργα του Shakespeare. Παρόλα αυτά, στη σημερινή εποχή, τα πιο διαδεδομένα αρχέτυπα που χρησιμοποιούνται είναι αυτά που ορίστηκαν από τον Ελβετό ψυχολόγο Καρλ Γιούνγκ (Carl Jung), ο οποίος μελέτησε την ιδέα του συνειδητού και του ασυνειδητού νου. Κατά τον Γιούνγκ οι πολλαπλές επαναλαμβανόμενες ιδέες προσδιόριζαν συγκεκριμένους χαρακτήρες, που εμείς οι άνθρωποι υιοθετούμε προκειμένου να προσδιορίσουμε τους γύρω μας, όπως επίσης και χαρακτήρες σε έργα φαντασίας. Ο Γιούνγκ ανέπτυξε πληθώρα αρχετύπων και τις έννοιες αυτών, ωστόσο έξι από αυτά χρησιμοποιούνται πιο συχνά στην αφήγηση ιστοριών. (Tillman, 2011)

Ο ήρωας (hero) – Ο κεντρικός ήρωας της ιστορίας που ορίζεται ως κάποιος που είναι γενναίος, ανιδιοτελής και πρόθυμος να βοηθήσει τους άλλους ανεξαρτήτως κόστους.

Ο ανταγωνιστής ή αλλιώς «σκιά» (shadow) – Αυτός ο χαρακτήρας συνδέεται με τα ζώδια ένστικτά μας και γίνεται αντιληπτός ως αδίστακτος, μυστηριώδης, δυσάρεστος και κακός.

Ο ακόλουθος ή «γελωτοποιός» (fool) – Ο χαρακτήρας που κατά την διάρκεια της ιστορίας βρίσκεται σε μια συγκεκριμένη κατάσταση και φέρνει τους υπόλοιπους αντιμέτωπους με ανεπιθύμητες ενέργειες. Ο 'ανόητος' αυτός ήρωας βρίσκεται σε μια ιστορία για να δοκιμάσει και να αναδείξει τον κεντρικό χαρακτήρα, οποίος με τον τρόπο που θα αντιδράσει σε αυτές τις ενέργειες θα παρουσιάσει πτυχές της προσωπικότητας του.

Το κίνητρο (anima or animus) – το θηλυκό ομόλογο του αρσενικού ήρωα ή αντίστοιχα το αρσενικό ομόλογο του θηλυκού ήρωα. Αντιπροσωπεύει την σεξουαλική επιθυμία και το ενδιαφέρον αγάπης σε μια ιστορία και χρησιμοποιείται για να παρακινήσει τον ήρωα και να παρασύρει τον θεατή.

Ο μέντορας (mentor) – Ο χαρακτήρας αυτός έχει βαθιά γνώση σχετικά με το αντικείμενο ή την κατάσταση που ενδιαφέρει τον πρωταγωνιστή. Παίζει σημαντικό ρόλο στο να ανακαλύψει ο πρωταγωνιστής τις δυνατότητες του.

Ο κατεργάρης (trickster) – είναι αυτός που πιέζει συνεχώς για αλλαγές στην ιστορία. Ένας συχνά κωμικός χαρακτήρας ο οποίος μπορεί να είναι είτε καλός είτε κακός, αλλά και στις δύο περιπτώσεις προσπαθεί να οδηγήσει την ιστορία με τέτοιο τρόπο ώστε το αποτέλεσμα να είναι προς δικό του όφελος. Εν τέλει, οι πράξεις αυτού του χαρακτήρα θα παρουσιάσουν και την προσωπικότητα του πρωταγωνιστή. Αυτός ο τύπος χαρακτήρα είναι σημαντικός σε κάθε ιστορία καθώς αντιπροσωπεύει συνήθως την πιο σκληρή δοκιμασία που πρέπει να αντιμετωπίσει ο πρωταγωνιστής πριν έρθει αντιμέτωπος με τον κύριο ανταγωνιστή του.

Για παράδειγμα, στην ταινία κινουμένων σχεδίων «Ηρακλής: Πέρα από το Μύθο» της Disney οι χαρακτήρες αντιπροσωπεύουν αρκετά ξεκάθαρα τους ρόλους που προαναφέρθηκαν. Συγκεκριμένα, ο Ηρακλής είναι ο ήρωας, ο Άδης είναι ο ανταγωνιστής, ο Πόνος και ο Πανικός αντιπροσωπεύουν τους γελοτοποιούς ως ακόλουθοι του Άδη, η Μεγκ (Μεγάρα) το κίνητρο, ο Δίας τον μέντορα και ο Φιλ (Φιλοκτήτης) τον κατεργάρη.



Εικόνα 6. Οι κεντρικοί χαρακτήρες της ταινίας "Hercules" (Walt Disney, 1997)

Το γεγονός ότι τα παραπάνω αποτελούν τα βασικά αρχέτυπα που χρησιμοποιούνται στην αφήγηση μιας ιστορίας, δεν σημαίνει ότι χρησιμοποιούνται πάντα ολοκληρωτικά και ως στερεότυπα ρόλων. Πολλές φορές ένας χαρακτήρας σε μια ιστορία θα αντιπροσωπεύει δύο ή και τρία αρχέτυπα ενώ άλλες φορές μπορεί ο πρωταγωνιστής της ιστορίας να είναι ο κακός. Παρόλα αυτά, η γνώση αυτών των αρχετύπων βοηθάει στην σχεδίαση των χαρακτήρων μιας ιστορίας, καθώς κάποια από τα χαρακτηριστικά τους μπορούν να παρουσιαστούν οπτικά ώστε να αποφευχθεί ή να επιτευχθεί σκοπίμως σύγχυση στο κοινό σχετικά με τον ρόλο των χαρακτήρων.

4.2 Οπτικά Στερεότυπα

Τα οπτικά στερεότυπα υπάρχουν σε όλα τα στοιχεία της τέχνης γιατί πολλοί άνθρωποι έχουν ένα κοινό οπτικό λεξιλόγιο όταν πρόκειται για ιδέες και αναφορές. Για παράδειγμα, ένας χαρακτήρας με γυαλιά μπορεί να θεωρηθεί απευθείας έξυπνος, ένα κρανίο παραπέμπει στον θάνατο, το πράσινο χρώμα σχετίζεται με την φύση. Κάποιες φορές μπορεί να είναι πολύ χρήσιμο για έναν σχεδιαστή να βασιστεί πάνω σε τέτοιες κοινές αντιλήψεις όταν δημιουργεί ένα καινούριο σχέδιο, είτε με την χρήση εμφανέστατων στοιχείων είτε με τη χρήση πιο ήπιων χαρακτηριστικών, ανάλογα με το πλαίσιο που θα ενταχθεί το σχέδιο. Παρ' όλα αυτά, πρέπει να σημειωθεί ότι όταν μια ιδέα έχει δομηθεί σωστά και επαρκώς για το κοινό, είναι δυνατόν να προσδώσει οποιοδήποτε νόημα σε οποιοδήποτε οπτικό στοιχείο (Block, 2008).

Πολλές φορές ένας ενδιαφέρον και αξιομνημόνευτος χαρακτήρας μπορεί να προκύψει κάνοντας σκοπίμως χρήση ενός οπτικού στερεοτύπου συνδυάζοντας το με άλλα στοιχεία που μπορεί να αποκαλύπτουν την φύση του. Για παράδειγμα, στην ταινία της Pixar «Toy Story 3» ο κακός της ιστορίας είναι ένα φαινομενικά χαριτωμένο αρκουδάκι, ο σχεδιαστής έχει επιλέξει άλλα στοιχεία, όπως το χρώμα μωβ (η ερμηνεία του οποίου θα αναφερθεί παρακάτω), για να προβάλει την προσωπικότητα του χαρακτήρα.



Εικόνα 7. Lotso, ο ανταγωνιστής της ταινίας "Toy Story 3" (Pixar, 2010)

5 Εργαλεία οπτικής επικοινωνίας της προσωπικότητας ενός χαρακτήρα

Ένα οπτικό μήνυμα πρέπει να είναι ξεκάθαρο για να είναι αποτελεσματικό. Κατά την δημιουργία ενός χαρακτήρα στην φάση της προ-παραγωγής μιας παραστατικής ταινίας, ανεξάρτητα από το μέσο με το οποίο αυτή θα πραγματοποιηθεί (π.χ. δυσδιάστατη ή τρισδιάστατη απεικόνιση) λαμβάνονται σχεδιαστικές αποφάσεις που αφορούν την δυνατότητα ξεκάθαρης απεικόνισης του.

Μετά από βιβλιογραφική και διαδικτυακή έρευνα διαπιστώθηκε ότι οι αποφάσεις αυτές στηρίζονται στην χρήση των εργαλείων που θα ακολουθήσουν, τα οποία συνεισφέρουν στην επικοινωνία του χαρακτήρα και έχουν στόχο να προσδιορίσουν οπτικά το «ποιος» και «τι» είναι αυτός, αντιμετωπίζοντας τον ως ολοκληρωμένη προσωπικότητα.

Τα εργαλεία αυτά εντάσσονται στις εξής δύο βασικές κατηγορίες:

- Σχέδιο και Εμφάνιση
- Κίνηση

5.1 Σχέδιο & Εμφάνιση

Το κεφάλαιο αυτό αφορά σχεδιαστικά στοιχεία που μεταφέρουν την πρώτη εντύπωση που θα δώσει ο χαρακτήρας στον θεατή, και περιλαμβάνει το σχήμα, την σιλουέτα, τα φυσικά χαρακτηριστικά, τα χρώματα αλλά και τα ρούχα και τα αντικείμενα που συνθέτουν το τελικό του σχέδιο.

5.1.1 Σχήμα

Η οπτική γλώσσα διαφέρει από κουλτούρα σε κουλτούρα, παρ' όλα αυτά, τα σχήματα έχουν έναν κοινό τρόπο ανάδειξης χαρακτηριστικών παγκοσμίως, καθώς η ιδέα των κυκλικών σχημάτων έναντι των τριγωνικών έχει τις ρίζες της στην ίδια την φύση. Τα στρογγυλεμένα σχήματα τείνουν να είναι ασφαλή ενώ τα πιο γωνιώδη τα αντιμετωπίζουμε με μεγαλύτερη επιφύλαξη. Αυτές οι ενστικτώδεις αντιδράσεις βασίζονται στην αίσθηση της αφής και παρ' όλο που η αίσθηση αυτή δεν είναι παρούσα στις οπτικές τέχνες, οι θεατές τείνουν να συνδέουν τις δικές τους εμπειρίες από την ζωή στα σχήματα που αντιμετωπίζουν (Solarski, 2012). Οποιαδήποτε φόρμα του κόσμου γύρω μας μπορεί να μεταφραστεί σε απλά, βασικά σχήματα και να υποδεικνύει διαφορετικούς χαρακτήρες.



Εικόνα 8. Τα βασικά γεωμετρικά σχήματα όπως εντοπίζονται στην φύση

Η εξερεύνηση της μορφής ενός χαρακτήρα στα αρχικά στάδια της σχεδίασής του μπορεί να καθορίσει πιο εύκολα την αναγνωσιμότητά του και το γενικό του σχήμα να εκφράζει την επιθυμητή προσωπικότητα.



*Εικόνα 9. Χαρακτήρες εμπνευσμένοι από βασικά γεωμετρικά σχήματα.
Po από "Kung Fu Panda" (DreamWorks, 2008), Ralph από "Wreck it Ralph" (Walt Disney, 2012),
Maleficent από "Sleeping Beauty" (Walt Disney, 1959)*

Κύκλοι

Οι καμπύλες και τα κυκλικά σχήματα θεωρούνται πιο προσιτά καθώς δεν έχουν αιχμές ή επικίνδυνες γωνίες. Στην φύση τέτοιες φόρμες έχουν την τάση να είναι απαλές και αβλαβής, έτσι προκαλούν υποσυνείδητα συμπάθεια (SolarSKI, 2012). Οι κύκλοι χρησιμοποιούνται συνήθως για να υποδηλώσουν χαριτωμένες και φιλικές φιγούρες. Χνουδωτά ζώα, ελκυστικές γυναίκες και βρέφη βασίζονται σημαντικά σε τέτοια οπτικά ερεθίσματα (Bancroft, Creating characters with personality, 2006). Λέξεις-κλειδιά που μπορούν να συσχετιστούν με αυτό το σχήμα είναι: πληρότητα, ευγνωμοσύνη, παιχνίδισμα, άνεση, ενότητα, προστασία, παιδικότητα (Tillman, 2011).

Τετράγωνα

Τα τετράγωνα σχήματα έχουν να κάνουν με ευθείες οριζόντιες ή κάθετες γραμμές που αναδεικνύουν δύναμη, σταθερότητα και αυτοπεποίθηση. Τα τετράγωνα μπορεί να είναι μεγάλα σε μέγεθος, βαριά και επιβλητικά, αλλά μπορεί να είναι και αδέξια. Συνήθως απεικονίζουν σταθερούς χαρακτήρες που είναι αξιόπιστοι και χρησιμοποιούνται συχνά στην σχεδίαση υπέρ ηρώων (Bancroft, Creating characters with personality, 2006). Ένα τετράγωνο μπορεί να συσχετιστεί με λέξεις-κλειδιά όπως εμπιστοσύνη, τιμιότητα, οργάνωση, συμμόρφωση, ασφάλεια, ισότητα, αρρενωπότητα (Tillman, 2011).

Τρίγωνα

Τα τρίγωνα, τα σχήματα με γωνίες όπως και οι διαγώνιες γραμμές θεωρούνται πιο δυναμικά από τις προηγούμενες δύο φόρμες. Συνήθως ο σχεδιασμός των κακών χαρακτήρων βασίζεται σε τέτοια σχήματα καθώς εύκολα παραπέμπουν σε μοχθηρή, κακόβουλη συμπεριφορά και αναδεικνύουν περισσότερη επιθετικότητα (Bancroft, *Creating characters with personality*, 2006). Λέξεις-κλειδιά που σχετίζονται με αυτή την κατηγορία σχημάτων περιλαμβάνουν έννοιες όπως δράση, επιθετικότητα, ενεργητικότητα, σύγκρουση, ένταση (Tillman, 2011).

Το σχήμα ενός χαρακτήρα έχει την δυνατότητα λοιπόν να επικοινωνήσει ένα μήνυμα από μόνο του, αλλά η οπτική επικοινωνία μπορεί να γίνει ισχυρότερη όταν τοποθετηθεί δίπλα σε έναν άλλον και φανεί η σχέση μεταξύ των δύο.



Εικόνα 10. Ενίσχυση των σχημάτων μέσω σύγκρισης. Στιγμιότυπο από την ταινία "The Lion King" (Walt Disney, 1994)

Πολλές φορές, ένας χαρακτήρας θα σχεδιαστεί με συνδυασμό των παραπάνω γεγονόσ που ενισχύει την προβολή της προσωπικότητάς του. Για παράδειγμα, ο Γουολ-ε (Wall-e) από την ομώνυμη ταινία της Pixar έχει μεγάλα στρογγυλά μάτια, στοιχείο που τον κάνει να φαίνεται αθώο και φιλικό, σε συνδυασμό με τετράγωνο σώμα το οποίο υπονοεί έναν αξιόπιστο χαρακτήρα που επιμελώς κάνει την δουλειά του.



Εικόνα 11. Wall-e από την ομώνυμη ταινία (Pixar, 2008)

Για την δημιουργία πιο παρεξηγημένων χαρακτήρων, συνδυάζονται αντιφατικά στοιχεία μεταξύ τους. Εξαιρετικό παράδειγμα τέτοιας περίπτωσης αποτελεί ο Γκρου (Gru), χαρακτήρας της ταινίας «Εγώ ο απαισιότατος» (Despicable Me) της εταιρίας παραγωγής Illumination Entertainment, ο οποίος έχει τριγωνική και γωνιώδη μορφή στο σώμα και στη μύτη του αλλά το κυκλικό του πρόσωπο παρουσιάζει συμπάθεια. Το κοινό με αυτόν τον τρόπο τον αντιλαμβάνεται ως τον καλό στην ιστορία παρά την ιδιότητα του (School Of Computing Teesside University, 2015).



Εικόνα 12. Gru, από την ταινία "Despicable Me" (Illumination Entertainment, 2010)

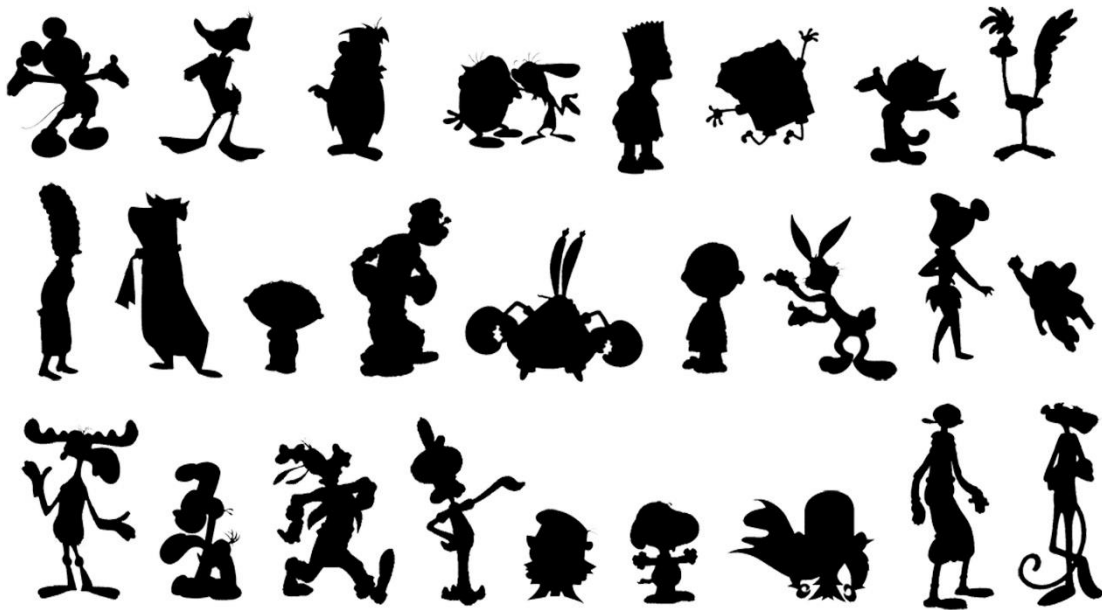
Οι ενστικτώδεις εντυπώσεις που δημιουργούν τα σχήματα, τα καθιστούν ένα ισχυρό εργαλείο στην σχεδίαση. Η αντίθεση που μπορεί να δημιουργηθεί με σχήματα και αναλογίες συμβάλει στην δημιουργία ευδιάκριτων χαρακτήρων και το σχήμα είναι πολλές φορές το κλειδί για την ανάδειξη της βασικής ιδέας. Οι περισσότεροι διάσημοι χαρακτήρες έχουν ευδιάκριτη μορφή, εύκολα αναγνωρίσιμη και μοναδική. Αυτό δείχνει πόσο σημαντικό είναι να βασίζεται η σιλουέτα σε απλά βασικά σχήματα και όχι σε λεπτομέρειες (Solarski, 2012).



Εικόνα 13. Σχηματική απεικόνιση των χαρακτήρων της ταινίας "Aladdin" (Walt Disney, 1992)

5.1.2 Σιλουέτα

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω ένας καλοσχεδιασμένος χαρακτήρας πρέπει να έχει ευδιάκριτο σχήμα, αυτό ισχύει σε οποιοδήποτε μέσο της παραστατικής κινηματογραφίας. Όταν είναι εφικτή η άμεση αναγνώριση της σιλουέτας, ο χαρακτήρας θεωρείται ευανάγνωστος (Beiman, 2012).



Εικόνα 14. Σιλουέτες διάσημων χαρακτήρων κινουμένων σχεδίων

Συνεπώς, ο τρόπος με τον οποίο θα ποζάρει ο χαρακτήρας είναι πολύ σημαντικός και θα πρέπει να είναι σαφής. Η σαφήνεια (clarity) στο σχέδιο αναφέρεται στην ικανότητα του καθένα να είναι σε θέση να καταλάβει την πρόθεση πίσω από την πόζα. Ο Τομ Μπάνκροφτ (Tom Bancroft) στο βιβλίο του «Character Mentor» αναφέρει συγκεκριμένα ότι το πρώτο βήμα στην σχεδίαση μιας πετυχημένης πόζας είναι η σκέψη του μηνύματος που θέλει να επικοινωνήσει ο χαρακτήρας, με αυτόν τον τρόπο θα απορριφθούν πολλές διαφορετικές πόζες και θα αναγνωριστεί πού πρέπει να δοθεί προτεραιότητα. Τονίζει ότι πάντα υπάρχει αιτία για μια πόζα, εάν δεν υπάρχει αιτία τότε δεν χρειάζεται να σχεδιαστεί καθώς θα είναι χωρίς συναίσθημα και κατεύθυνση. (Bancroft, 2012)

Ένας κατάλληλος έλεγχος που χρησιμοποιείται συχνά για την αξιολόγηση μιας σιλουέτας είναι το γέμισμα ολόκληρου του περιγράμματος της πόζας με μαύρο χρώμα (Stanchfield, 2013). Ο αρνητικός χώρος που δημιουργεί το άσπρο (οι περιοχές γύρω από το περίγραμμα του χαρακτήρα) θα συμβάλει είτε θετικά είτε αρνητικά στην πόζα.

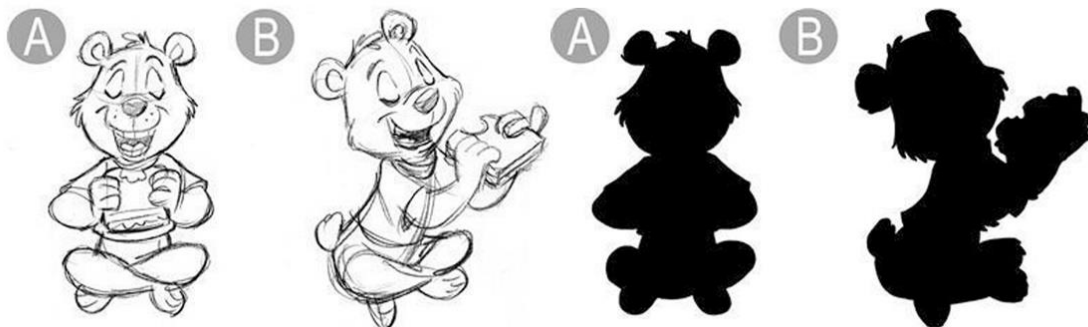
Τα κενά αυτά μεταξύ των σχημάτων βοηθούν στο να καθοριστεί ο χαρακτήρας οπτικά. Οι ποικιλία των αρνητικών χώρων, η αλληλεπίδραση μεταξύ τους αλλά και η σχέση μεταξύ αυτών και του θετικού σχήματος δημιουργεί πιο ισχυρές και ενδιαφέρουσες σιλουέτες (Bancroft, 2006).



Εικόνα 15. Ο θετικός και ο αρνητικός χώρος στην σιλουέτα (Bancroft, 2006)

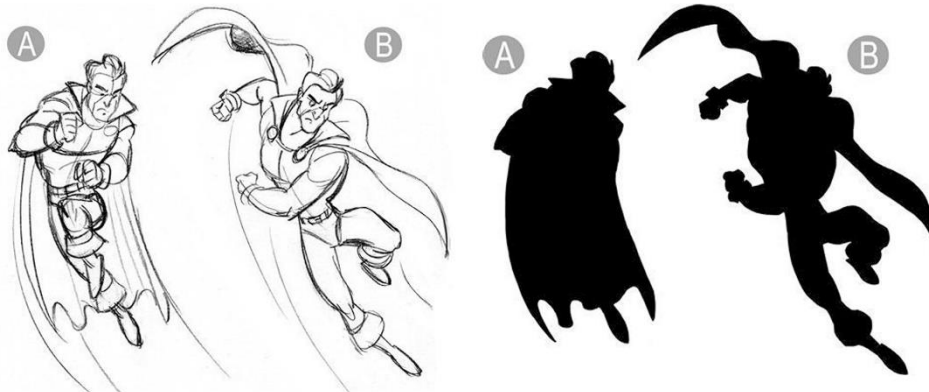
Ο Μπάνκροφτ δίνει μερικά εξαιρετικά παραδείγματα κατάλληλης και μη χρήσης του αρνητικού χώρου για μεγαλύτερη σαφήνεια στην πόζα. Και στις δύο περιπτώσεις παρακάτω, οι καταστάσεις A και B έχουν σκοπό να μεταφέρουν το ίδιο μήνυμα, παρόλα αυτά είναι εμφανές από τις σιλουέτες τους ότι η πόζα στα σχέδια B αντιπροσωπεύει καλύτερα την κατάσταση των χαρακτήρων κάνοντας κατανοητή τη πρόθεση τους (Bancroft, 2012).

Περίπτωση 1. Μια πεινασμένη αρκούδα που πρόκειται να δαγκώσει ένα σάντουιτς



Εικόνα 16. Παράδειγμα 1 - κακή (A) και καλή (B) χρήση σιλουέτας (Bancroft, 2012)

Περίπτωση 2. Ένας υπερήρωας έτοιμος να δράσει σε κάτι ανησυχητικό που βλέπει από κάτω του



Εικόνα 17. Παράδειγμα 2 - κακή (A) και καλή (B) χρήση σιλουέτας (Bancroft, 2012)

Στην ταινία «Megamind» της εταιρίας παραγωγής DreamWorks Animation οι βασικοί χαρακτήρες είναι εύκολα αναγνωρίσιμοι από τις σιλουέτες τους. Τα σχήματα τους κάνουν τον κάθε ένα από αυτούς μοναδικούς και η προσωπικότητά τους επικοινωνείται μέσω της υπερβολής σημαντικών σημείων του σώματος. Σε συνδυασμό και με την καλή χρήση πόζας είναι εμφανές ποιος είναι η ιδιοφυΐα, ο ήρωας και ο ανταγωνιστής (Ekström, 2013).



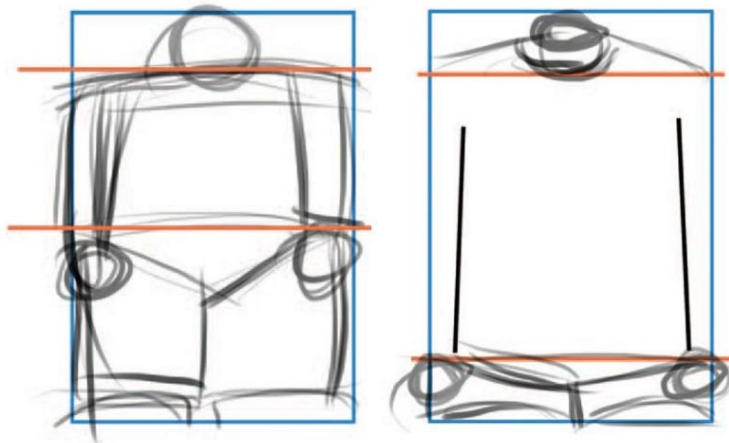
Εικόνα 18. Σιλουέτες των χαρακτήρων της ταινίας "Megamind" (DreamWorks, 2010)

5.1.3 Φυσικά Χαρακτηριστικά

Σε μια ταινία animation οι χαρακτήρες μπορεί να έχουν οποιαδήποτε μορφή. Μπορεί να είναι άνθρωποι, ζώα, τέρατα, άψυχα αντικείμενα ή και μηχανικοί χαρακτήρες. Για να φανεί ο ρόλος τους σε μία ιστορία και να ενισχυθεί η επικοινωνία των στοιχείων της προσωπικότητας τους γίνονται πολλές φορές σχεδιαστικές επιλογές που αφορούν τις αναλογίες τους, τόσο στον ίδιο τον χαρακτήρα όσο και σε σχέση με τους υπόλοιπους χαρακτήρες τις ιστορίας στην οποία ανήκουν.

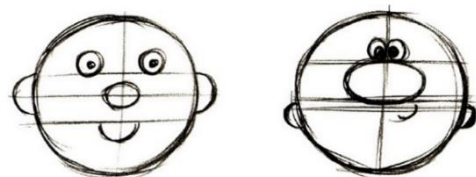
Ο νόμος των τρίτων

Η συμμετρία στον σχεδιασμό χαρακτήρων είναι κάτι που γενικά είναι καλό να αποφεύγεται, γιατί μειώνει την οπτική ένταση του σχεδίου. Η αντίθεση δημιουργεί ενδιαφέρον και εφαρμόζεται σε όλα τα στοιχεία της τέχνης. Οι ζυγοί αριθμοί τείνουν να δημιουργούν συμμετρία, γι' αυτό ο μονός αριθμός τρία (3) είναι ένας πολύ δυναμικός αριθμός στην σχεδίαση χαρακτήρων και ειδικότερα όσον αφορά το σχήμα τους. Συγκεκριμένα, το ανθρώπινο σώμα μπορεί να διαχωριστεί σε τρία μέρη: το κεφάλι, τον κορμό και τα πόδια. Χρησιμοποιώντας μόνο διαφορετικές αναλογίες σε αυτά τα τρία τμήματα είναι εφικτή η δημιουργία πληθώρας χαρακτήρων ακόμη και αν έχουν το ίδιο σχήμα. (Mattesi, 2012)



Εικόνα 19. Διαφοροποίηση αναλογιών σε χαρακτήρες με ίδιο σχήμα (Mattesi, 2012)

Ο νόμος των τρίτων μπορεί να εφαρμοσθεί σε οποιαδήποτε περιοχή του σώματος και όχι μόνο σε ολόκληρο το σώμα.



Εικόνα 20. Διαφοροποίηση αναλογιών στα χαρακτηριστικά του προσώπου (Bancroft, 2006)

Η διακύμανση στα μεγέθη, όπως φαίνεται παραπάνω, συμβάλει στην ελκυστικότητα ενός χαρακτήρα καθώς τον καθιστά πιο ενδιαφέρον οπτικά (Bancroft, 2006) αλλά σε καμία περίπτωση δεν είναι αυθαίρετη. Κάθε επιλογή που γίνεται, προκύπτει από την χρήση που θα έχει ο χαρακτήρας στην αφήγηση της ιστορίας. Για παράδειγμα, ένας ογκώδης χαρακτήρας με φαρδύς ώμους και μικρά μάτια θα φαίνεται πιο κακός συγκριτικά με κάποιον που έχει μεγαλύτερα μάτια και κοιλιά ο οποίος με την σειρά του θα φαίνεται πιο αδύναμος. (Maestri, 2006)

Επιρροή της ηλικίας στη σχεδίαση

Η βασικότερη αναλογία στην σχεδίαση χαρακτήρων είναι η σχέση που έχει το κεφάλι με το σώμα με μονάδα μέτρησης το κεφάλι. Το ύψος ενός μέσου ενήλικου ανθρώπου κυμαίνεται από επτά μέχρι οχτώ κεφάλια ενώ σε ένα παιδί θα είναι πολύ λιγότερα.



Εικόνα 21. Διαφορετική επιρροή χαρακτήρων εξαιτίας της σχέσης ύψους-κεφάλι

Χαρακτήρες με μεγαλύτερο κεφάλι σε αναλογία με το σώμα τους, ανεξαρτήτου ηλικίας, τείνουν να είναι πιο συμπαθητικοί και χαριτωμένοι καθώς μας θυμίζουν παιδιά ή βρέφη, γεγονός που τους καθιστά απευθείας αξιαγάπητους. Αντιθέτως, οι χαρακτήρες με μικρότερο κεφάλι σε αναλογία με το σώμα τους τείνουν να αντιμετωπίζονται ως πιο ισχυροί ή επιβλητικοί.

Επιρροή του φύλου στη σχεδίαση

Θηλυκοί χαρακτήρες

Ο ύστατος στόχος στην σχεδίαση θηλυκών χαρακτήρων είναι η σύλληψη της γυναικείας σεξουαλικότητας και ομορφιάς για να κεντρίσει το ενδιαφέρον των ανθρώπινων πρωτόγονων ενστίκτων (Su & Zhao, 2012). Ανεξαρτήτως του πώς έχει εξελιχθεί η μόδα, οι θηλυκοί χαρακτήρες που είναι σεξουαλικά και αισθητικά ελκυστικοί γίνονται πάντα κατανοητοί. Όταν διαθέτουν συγκεκριμένα χαρακτηριστικά προσελκύουν πάντα το οπτικό ενδιαφέρον είτε ως μια ιδιαιτέρως σεξουαλική γυναίκα είτε ως μια ρομαντική πριγκίπισσα. Ο ορισμός της ομορφιάς έχει διαφοροποιηθεί με τα χρόνια. Συνεπώς δεν υπάρχει συγκεκριμένο μοντέλο που ακολουθείται για να εξασφαλιστεί η ελκυστικότητα ενός θηλυκού χαρακτήρα. Ωστόσο, όταν σχεδιάζεται ένας τέτοιος ήρωας είναι σημαντικό να βρίσκεται σε προτεραιότητα ο τρόπος με τον οποίο θα δοθεί έμφαση στην ομορφιά και την σεξουαλικότητα του. Η δυσκολία εντοπίζεται στην ισορροπία που πρέπει να βρεθεί ανάμεσα στις κοινές αισθητικές αντιλήψεις και στην προσωπικότητα του χαρακτήρα.

Τα φυσικά χαρακτηριστικά είναι ένα από τα σημαντικότερα σχεδιαστικά θέματα που διαφοροποιούν αυτήν την κατηγορία από άλλες. Η αναλογία μεταξύ ώμων και λεκάνης χρησιμοποιείται για την ανάδειξη της γυναικείας φύσης είτε είναι ανθρώπινοι χαρακτήρες είτε όχι. Συγκεκριμένα, στους θηλυκούς χαρακτήρες το πάνω μισό του σώματός είναι πιο στενό σε σχέση με το κάτω μισό, που οδηγεί σε στενούς ώμους και φαρδιές λεκάνες, κάτι που προκύπτει από το γεγονός ότι η γυναίκα έχει την δυνατότητα εγκυμοσύνης.

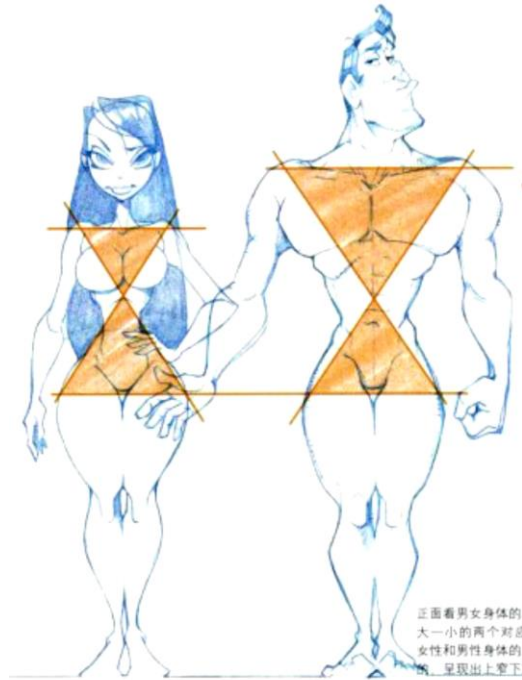


Εικόνα 22. Gloria, από την ταινία “Madagascar” (DreamWorks, 2005)

Αξίζει να σημειωθεί επίσης ότι όσον αφορά την σχεδίαση των χαρακτηριστικών του προσώπου για την προσέγγιση του όμορφου, σημαντικό ρόλο παίζει η οργάνωση αυτών των χαρακτηριστικών με κατάλληλο τρόπο. Με άλλα λόγια, είναι πιο σημαντική η αναλογία διαστάσεων και η τοποθέτηση των χαρακτηριστικών αυτών σε ένα πρόσωπο παρά η όμορφη σχεδίαση των οργάνων μεμονωμένα.

Αρσενικοί χαρακτήρες

Σε αντίθεση με την προηγούμενη κατηγορία, το οπτικό ενδιαφέρον στους αρσενικούς χαρακτήρες δεν επικεντρώνεται στις καμπύλες, αλλά δίνεται έμφαση στον ανδρισμό μέσω ισχυρών γραμμών.



Εικόνα 23. Διαφορές στη σχέση ώμου - λεκάνης μεταξύ θηλυκών και αρσενικών χαρακτήρων (Su & Zhao, 2012)

Σε οποιαδήποτε κοινωνία, δυτικού ή ανατολικού κόσμου, ανεξαρτήτου ανάπτυξης, υπάρχει η κοινή αντίληψη ότι οι άντρες υπόκειται σε μεγάλες πιέσεις από την κοινωνία ή την οικογένεια. Συνεπώς, πολλές φορές στη σχεδίαση ενός αρσενικού χαρακτήρα υποστηρίζεται αυτή η άποψη μέσω του αντεστραμμένου τριγώνου ως βασικό σχήμα για το σώμα του ήρωα. Σε συνδυασμό με το γεγονός ότι οι άντρες δεν είναι υπεύθυνοι για την αναπαραγωγή όπως οι γυναίκες, οι φαρδύς ώμοι που καταλήγουν σε μικρή λεκάνη δίνουν την αίσθηση επιπλέον ευκινησίας. Συχνά αυτά τα φυσικά χαρακτηριστικά αρκούν για να μεταφερθεί επιτυχώς στο κοινό η αυτοπεποίθηση και η δύναμη που περιμένουν από έναν αρσενικό ήρωα.

Ανάλογα με την προσωπικότητα του χαρακτήρα και τον ρόλο του θα αποφασιστεί σε πόσο μεγάλο βαθμό θα είναι εμφανής αυτή η διαφορά μεγέθους του θώρακα και πόσο θα είναι το ύψος του σε κεφάλια. Για παράδειγμα, στη σχεδίαση αρσενικών υπερηρώων το ύψος κυμαίνεται στα οχτώ με εννιά κεφάλια καθώς η αύξηση αυτή στον ήρωα μπορεί να προσδώσει μεγαλύτερη αίσθηση ασφάλειας και την αντίληψη ότι μπορεί να επιβιώσει από οποιαδήποτε καταστροφή. Πρέπει να σημειωθεί ότι η υπερβολική έμφαση της αναλογίας αυτής μπορεί να παράγει και αρνητικά αποτελέσματα όπως πνευματική ανικανότητα, καθώς το κεφάλι θα φαίνεται μικρό σε μέγεθος.



Εικόνα 24. Σχέδιο ηπερήρωα με οχτώ κεφάλια ύψος (Su & Zhao, 2012)

Το γεγονός ότι οι καμπύλες είναι κατάλληλες για την σύλληψη της θηλυκότητας ενώ οι ευθείες γραμμές για την ανάδειξη του ανδρισμού, δεν σημαίνει ότι χρησιμοποιούνται απόλυτα με αυτόν τον τρόπο. Πολλές φορές ο συνδυασμός των δύο στην σχεδίαση ενός αρσενικού χαρακτήρα ενισχύει την ζωντάνια του και την ενεργητικότητα του. Η ανθεκτικότητα από την οποία χαρακτηρίζονται οι καμπύλες αντισταθμίζει την ακαμψία και μονοτονία των ευθείων γραμμών.

Επιμέρους χαρακτηριστικά

Εκτός από τις αναλογίες και τον τύπο σώματος, λεπτομέρειες όπως τα μαλλιά χρησιμοποιούνται συχνά για να αναδείξουν πτυχές της προσωπικότητας ενός χαρακτήρα.

Για παράδειγμα, η Μερίντα, πρωταγωνιστικός χαρακτήρας της ταινίας «Brave» της Pixar έχει σχεδιαστεί με έντονα ατίθασα σγουρά μαλλιά γεγονός που ενισχύει την φύση της. Τα ανεξέλεγκτα μαλλιά της συμβαδίζουν με την επαναστατική και τολμηρή προσωπικότητα της και την αντιπροσωπεύουν. (The Disney Wiki, 2016) (Lerew, 2012)

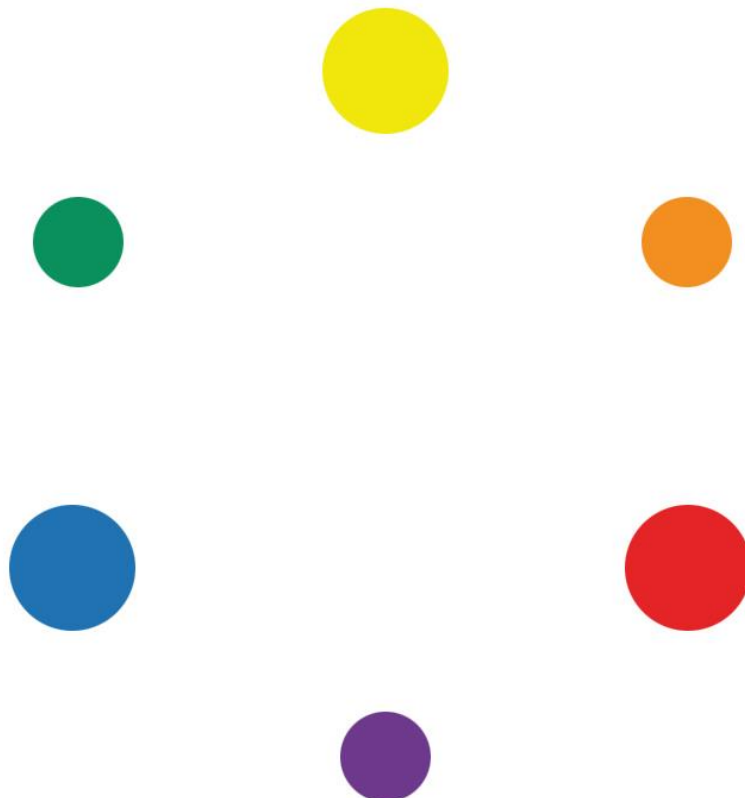


Εικόνα 25. Merida, από την ταινία “Brave” (Pixar, 2012)

5.1.4 Χρώμα

Μέχρι στιγμής, αναφέρθηκε ότι το σχήμα και η σιλουέτα όπως και τα φυσικά χαρακτηριστικά ενός χαρακτήρα μπορούν να χειραγωγήσουν την εντύπωση που θα σχηματίσει ο θεατής για αυτόν. Όταν χρησιμοποιηθεί και το χρώμα ως εργαλείο, η δυνατότητα της οπτικής επικοινωνίας ιδεών μέσω της εμφάνισης του χαρακτήρα αυξάνεται εκθετικά (Sloan, 2015). Υπάρχει πλούτος δημοσιεύσεων σχετικά με την θεωρία του χρώματος που για πολλούς σχεδιαστές και ερευνητές αποτελούν θησαυρό. Το κεφάλαιο αυτό δεν μπορεί να εμβαθύνει τόσο όσο τα εξειδικευμένα βιβλία που αφορούν το χρώμα, παρόλα αυτά επειδή το χρώμα αποτελεί κρίσιμο παράγοντα, θα πρέπει να προσδιοριστούν οι βασικές έννοιες που έχουν σημασία στην σχεδίαση ενός χαρακτήρα.

Στον ευρέως γνωστό χρωματικό κύκλο παρακάτω φαίνονται τα πρωταρχικά (βασικά) χρώματα και τα δευτερεύοντα (συμπληρωματικά), με μεγάλους και μικρούς κύκλους αντίστοιχα.



Εικόνα 26. Ο χρωματικός κύκλος

Το χρώμα προσδιορίζεται από τρία στοιχεία, την απόχρωση, την τονικότητα και την ένταση. Η απόχρωση αφορά το συγκεκριμένο χρώμα που επιλέγεται από αυτά που παρουσιάζονται στον χρωματικό κύκλο, δηλαδή κίτρινο, πορτοκαλί, κόκκινο, μωβ, μπλε, πράσινο. Η πιο απλή διάκριση που γίνεται σε αυτά είναι η διαφορά μεταξύ των θερμών (κίτρινο, πορτοκαλί, κόκκινο) και των ψυχρών χρωμάτων (μωβ, μπλε, πράσινο). Η τονικότητα αφορά την ποσότητα άσπρου σε ένα χρώμα ενώ η ένταση την ποσότητα καθαρού χρώματος. (Lidwell, Holden, & Butler, 2003)



Εικόνα 27. Διαφορετικές τονικότητες του κόκκινου



Εικόνα 28. Η απόχρωση του μπλε με ίδια τονικότητα αλλά διαφορετική ένταση χρώματος

Το πώς ερμηνεύεται η συναισθηματική αξία ενός χρώματος εξαρτάται από τις αισθήσεις, την κουλτούρα και τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας ενός ατόμου, γεγονός που καθιστά δύσκολο να προβλεφθεί συγκεκριμένη αντίδραση σε ένα ευρύ κοινό. Παρόλα αυτά υπάρχουν γενικευμένες αντιλήψεις που έχουν διατυπωθεί μέσα από έρευνες στην ψυχολογία των χρωμάτων για την επίδραση που έχουν στον ψυχισμό των ανθρώπων. Η κάθε απόχρωση έχει και θετική και αρνητική επιρροή, η ποικιλία διαφορετικών συναισθημάτων στο ίδιο χρώμα προκύπτει από τις διαφορετικές τονικότητες και εντάσεις που μπορεί να έχει. Πολλοί επαγγελματίες λαμβάνουν σοβαρά υπόψη τους την δύναμη του χρώματος στην οπτική επικοινωνία.

Ο πιο βασικός συσχετισμός που γίνεται είναι το γεγονός ότι τα ψυχρά χρώματα συνδέονται με ηρεμία, αντικειμενικότητα και άνεση ενώ τα θερμά με πάθος, αισιοδοξία και ενθουσιασμό (Demers, 2001). Πιο συγκεκριμένα, στον πίνακα που ακολουθεί παρουσιάζονται με λέξεις-κλειδιά, συναισθήματα και έννοιες που συνδέονται με την κάθε απόχρωση. (Nicholson PhD, 2001) (Fowkes, 2012)

ΧΡΩΜΑ	ΕΝΝΟΙΕΣ - ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ
Κίτρινο	Εξυπνάδα, ευτυχία, προσοχή, φθορά, ασθένεια, ζηλοτυπία, δειλία, ζωντάνια, αισιοδοξία
Κόκκινο	Δράση, αυτοπεποίθηση, θάρρος, ενέργεια, κίνδυνος, δύναμη, αποφασιστικότητα, πάθος, επιθυμία, θυμός, αγάπη
Μπλε	Εμπιστοσύνη, αφοσίωση, γαλήνη, κατανόηση, γνώση, ακεραιότητα, σοβαρότητα, τιμή, ψυχρότητα, μελαγχολία
Πορτοκαλί	Χαρά, ενθουσιασμός, δημιουργικότητα, γοητεία, ελκυστικότητα, επιτυχία, ενθάρρυνση, αφέλεια, ανευθυνότητα
Πράσινο	Φύση, ανάπτυξη, αρμονία, φρεσκάδα, γονιμότητα, ασφάλεια, χαλάρωση, νεανικότητα, ειλικρίνεια, ζήλεια, αδιαθεσία
Μωβ	Εξουσία, εκλεπτυσμός, πολυτέλεια, μυστήριο, μαγεία, πλούτος, υπερβολή, αξιοπρέπεια, σοφία, ανεξαρτησία, φιλοδοξία
Άσπρο	Αγνότητα, καθαρότητα, νεότητα, ειρήνη, αθωότητα, απλότητα, φως, καλοσύνη, τελειότητα, απομόνωση
Μαύρο	Δύναμη, κομψότητα, τυπικότητα, θάνατος, κακία, μυστήριο, φόβος, θλίψη, πένθος

Πίνακας 1. Τα χρώματα και οι συναισθηματικές τους συσχετίσεις

5.1.5 Ρούχα και αντικείμενα

Τα ρούχα και τα αντικείμενα αποτελούν επίσης σημαντικά εργαλεία σχεδίασης. Η ένδυση ενός χαρακτήρα ως εργαλείο επικοινωνίας μπορεί να αποκαλύψει πολλά διαφορετικά στοιχεία σχετικά με αυτόν. Τέτοια στοιχεία μπορεί να αφορούν την κουλτούρα, την οικονομική κατάσταση, την κοινωνική θέση, το φύλο, την εθνικότητα, την ηλικία ακόμη και τις προθέσεις ενός χαρακτήρα, όπως επίσης τον κόσμο της ιστορίας στην οποία αυτός ανήκει όσον αφορά χρονολογία και τοποθεσία. Αντίστοιχα ένα αντικείμενο μπορεί να επικοινωνήσει πληροφορίες με τον ίδιο τρόπο, ειδικά στις περιπτώσεις που ο χαρακτήρας κάνει χρήση του αντικειμένου, η μεταξύ τους αλληλεπίδραση θα αποκαλύψει στοιχεία της προσωπικότητάς του.

Για παράδειγμα, ο χαρακτήρας Άμπροουζ (Ambrose), από την ταινία animation “Rango” της εταιρίας Nickelodeon Movies, είναι μια πλούσια και ελαφρώς υπέρβαρη κουκουβάγια που χαρακτηρίζεται από τους δημιουργούς ως κοσμογυρισμένος και εκλεπτυσμένος επαγγελματίας χαρτοπαίχτης (Cohen D. S., 2011). Τα στοιχεία που ήθελε να επικοινωνήσει ο σχεδιαστής για τον χαρακτήρα φαίνονται από τον ρουχισμό και τα αντικείμενα που συνθέτουν το τελικό σχέδιο.



Εικόνα 29. Ambrose, χαρακτήρας από την ταινία “Rango” (Nickelodeon Movies, 2011)

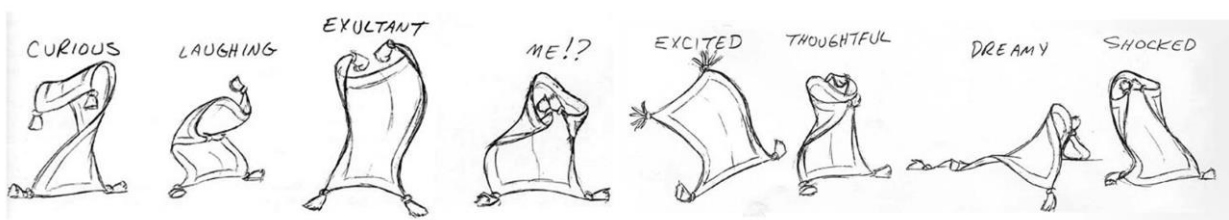
5.2 Κίνηση

Η προσωπικότητα ενός χαρακτήρα θα παρουσιαστεί και μέσα από τις κινήσεις του και την παράσταση που αυτός θα δώσει όσον αφορά την ηθοποιία. Οι κινήσεις αυτές θα αφορούν κυρίως την γλώσσα του σώματος του χαρακτήρα, τις εκφράσεις του προσώπου του, όπως επίσης και τον τρόπο που αυτός περπατάει. Στο σύνολό τους όλα τα παραπάνω αποκαλύπτουν στον θεατή τη σκέψη του χαρακτήρα, τα συναισθήματα του και στοιχεία συμπεριφοράς απέναντι σε καταστάσεις που αντιμετωπίζει αλλά και απέναντι στους υπόλοιπους χαρακτήρες της ιστορίας.

Η απόδοση της προσωπικότητας μέσω κίνησης είναι άμεσα συνδεδεμένη με τον χρονισμό (timing), μια από τις σημαντικότερες αρχές του animation. Παρόλο που η εργασία αυτή δεν επικεντρώνεται στην εμφύχωση χαρακτήρων, θεωρήθηκε απαραίτητο να αναφερθούν οι παράγοντες που επηρεάζουν την τελική τους απεικόνιση, καθώς αποτελούν αποφάσεις που λαμβάνονται συχνά στην φάση της προ-παραγωγής μιας ταινίας κατά την δημιουργία τους.

5.2.1 Χειρονομίες και γλώσσα σώματος

Η γλώσσα του σώματος αποτελεί έναν σύνηθες όρο για οποιαδήποτε μη λεκτική επικοινωνία. Περιλαμβάνει στοιχεία όπως χειρονομίες, στάση σώματος και μοτίβα κίνησης. Σε αντίθεση με τις κοινές αντιλήψεις, τα στοιχεία μη λεκτικής επικοινωνίας πολλές φορές πλειοψηφούν σε μια συνομιλία όπως και σε οποιαδήποτε δραστηριότητα στην καθημερινή ζωή. Είναι η πρώτη γλώσσα που μαθαίνει ο άνθρωπος από την νεαρή του ηλικία και συχνά τα συναισθήματα προβάλλονται μέσα από αυτήν (Pardew, 2008). Πολλές φορές δεν χρειάζεται να υπάρχει πρόσωπο για να συνοδεύει την πόζα, αν η κίνηση είναι ευδιάκριτη, η συμπεριφορά του χαρακτήρα θα γίνει αντιληπτή και χωρίς την ύπαρξη εκφράσεων προσώπου. Ένα καλό παράδειγμα για μια τέτοια περίπτωση είναι το μαγικό χαλί, χαρακτήρας της ταινίας Αλαντίν (Aladdin) της εταιρίας παραγωγής Disney, του οποίου διαφορετικές εκφράσεις συμπεριφοράς γίνονται αντιληπτές μόνο από την γλώσσα του σώματος.

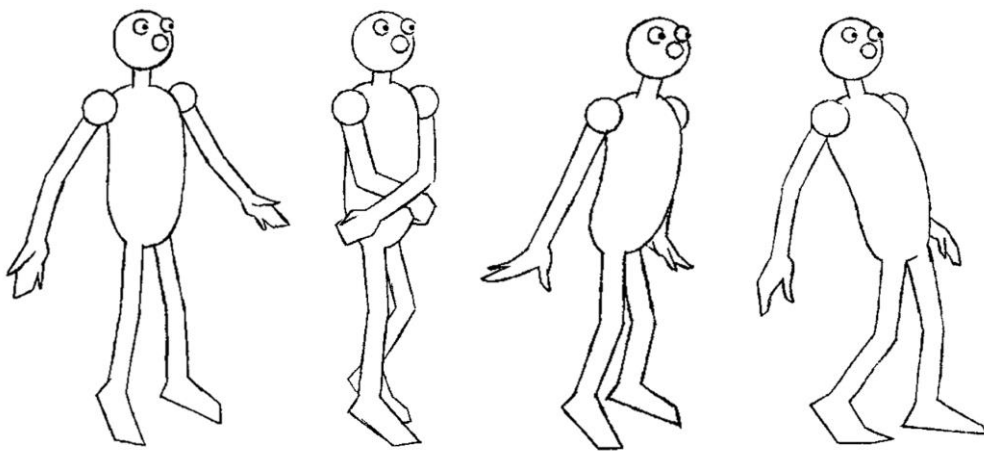


Εικόνα 30. Το μαγικό χαλί, από την ταινία "Aladdin" (Walt Disney, 1992), επικοινωνεί μόνο με τη γλώσσα του σώματος

Η αντίδραση του σώματος σε οποιοδήποτε συναίσθημα φανερώνει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που επαναλαμβάνονται. Παρόλο που η αντίδραση αυτή θα διαφέρει από άνθρωπο σε άνθρωπο λόγω προσωπικότητας, τα κοινά μοτίβα που εντοπίζονται αξίζει να σημειωθούν.

Βασικές στάσεις σώματος

Η γλώσσα του σώματος μπορεί να αναλυθεί σε τέσσερις βασικές κατηγορίες, την ανοιχτή (open) στάση σώματος, την κλειστή (closed), την πρόθυμη (forward) και την απρόθυμη (back). Ο συνδυασμός αυτών των στάσεων είναι που θα παρουσιάσει την συμπεριφορά ενός ατόμου στους γύρω του. (Roberts, 2007)



Εικόνα 31. Βασικές στάσεις σώματος, (από τα αριστερά) ανοιχτή, κλειστή, πρόθυμη και απρόθυμη (Roberts, 2007)

1. Ανοιχτή στάση σώματος

Αναγνωρίζεται από τους βραχίονες και τα πόδια που είναι ανοιχτά και σε απόσταση μεταξύ τους, τα χέρια είναι επίσης ανοιχτά και τα πόδια στερεά στο πάτωμα με το σώμα να αντικρίζει πλήρως το αντικείμενο του ενδιαφέροντος. Η στάση αυτή υποδηλώνει ότι ο χαρακτήρας αντιδρά θετικά και είναι δεκτικός στο μήνυμα που λαμβάνει.

2. Κλειστή στάση σώματος

Εδώ οι βραχίονες βρίσκονται κοντά στον κορμό και τα πόδια είναι συχνά σταυρωτά. Το σώμα μπορεί να απομακρύνεται από το αντικείμενο ενδιαφέροντος και το κεφάλι να έχει κλίση προς τα κάτω. Υποδηλώνει ότι ο χαρακτήρας δεν είναι δεκτικός στα μηνύματα που λαμβάνει.

3. Πρόθυμη στάση σώματος

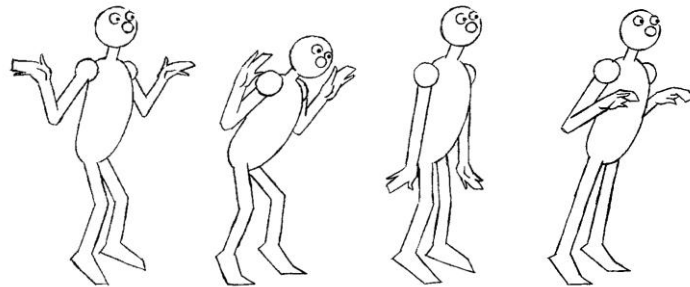
Η στάση αυτή υποδεικνύει ότι ο χαρακτήρας δρα ενεργά στο μήνυμα που δέχεται είτε πρόκειται να το αποδεχτεί είτε να το απορρίψει. Όταν ο κορμός κλίνει προς τα μπροστά υποδηλώνει εμπλοκή, απορρόφηση και ενθουσιασμό.

4. Απρόθυμη στάση σώματος

Υποδεικνύει ότι ο χαρακτήρας εμπλέκεται παθητικά. Εάν ο κορμός κλίνει προς τα πίσω, το κεφάλι κοιτάει προς τα πάνω ή ο χαρακτήρας είναι απασχολημένος με κάποια άλλη δραστηριότητα τότε αγνοεί πλήρως το μήνυμα που δέχεται.

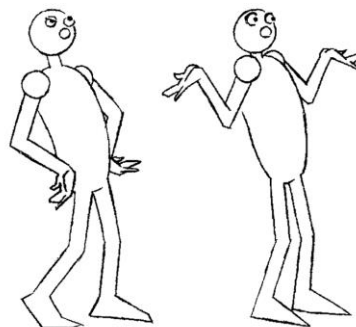
Όταν αυτές οι τέσσερις στάσεις συνδυαστούν μεταξύ τους δημιουργούν συμπεριφορές ανταπόκρισης, αντανάκλασης, εναντίωσης και αποφυγής οι οποίες με την σειρά τους εκφράζουν διαφορετικά συναισθήματα. Κάθε ένα από αυτά αναγνωρίζεται από τις διαφοροποιήσεις των άκρων όσον αφορά την θέση τους αλλά και την απόστασή τους από τον κύριο κορμό. Μερικά παραδείγματα παρουσιάζονται παρακάτω.

Ανταπόκριση (Responsive) - Όταν ο χαρακτήρας ανταποκρίνεται θα παρουσιάσει έναν συνδυασμό ανοιχτής με πρόθυμης στάσης. Συναισθήματα που τον συνοδεύουν μπορεί να είναι ευτυχία, περιέργεια, αγάπη ή προσμονή.



Εικόνα 32. Διαφορετικοί τρόποι ανταπόκρισης (Roberts, 2007)

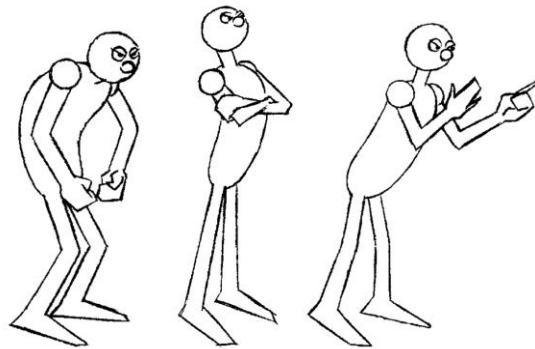
Αντανάκλαση (Reflective) - Η συμπεριφορά αυτή προκύπτει από τον συνδυασμό ανοιχτής και απρόθυμης στάσης σώματος. Θα παρουσιάσει έναν χαρακτήρα που σκέφτεται και αξιολογεί κάτι ή νιώθει μπερδεμένος.



Εικόνα 33. Διαφορετικοί τρόποι αντανάκλασης (Roberts, 2007)

Εναντίωση (Combative)

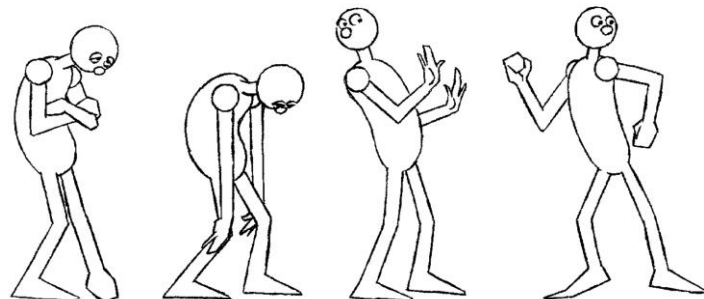
Σε αυτήν την περίπτωση ο χαρακτήρας συνδυάζει την κλειστή με την πρόθυμη στάση σώματος και μπορεί να γίνει αντιληπτός ως θυμωμένος, πεισματάρης ή ότι βρίσκεται σε λογομαχία με κάποιον.



Εικόνα 34. Διαφορετικοί τρόποι εναντίωσης (Roberts, 2007)

Αποφυγή (Fugitive)

Όταν ο χαρακτήρας βρίσκεται σε κατάσταση αποφυγής θα είναι απόμακρος με συνδυασμό κλειστής και απρόθυμης στάσης σώματος. Μπορεί να αντιμετωπίζει αίσθηση απόρριψης, να είναι στεναχωρημένος, να αντιστέκεται σε κάτι ή να προσπαθεί να φύγει από αυτό.



Εικόνα 35. Διαφορετικοί τρόποι αποφυγής (Roberts, 2007)

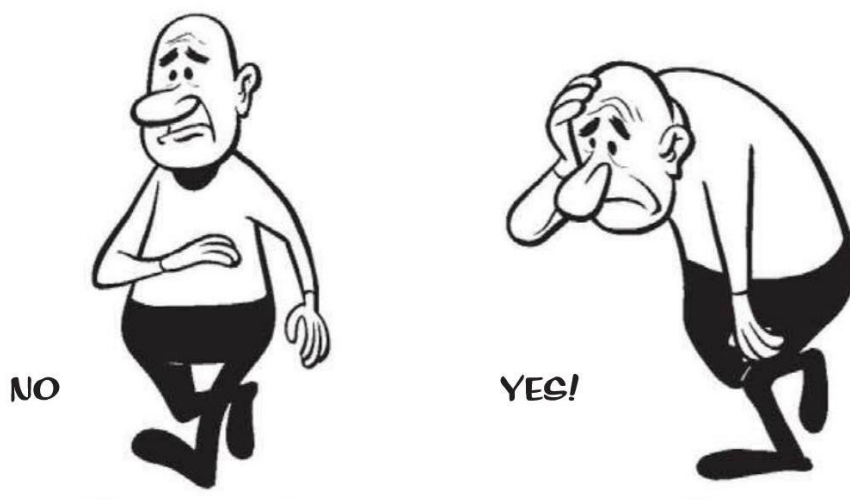
Με την ίδια λογική, ο τρόπος με τον οποίο απεικονίζεται οποιοδήποτε σημείο του σώματος υποδηλώνει επίσης συγκεκριμένη συμπεριφορά. Για παράδειγμα, μια ανοιχτή παλάμη με κατεύθυνση προς τα πάνω μεταφέρει μεγαλύτερη αίσθηση εμπιστοσύνης σε αντίθεση με μία κλειστή της οποίας ο δείκτης ξεχωρίζει και εκφράζει επιθετικότητα.



Εικόνα 36. Μια παλάμη που αποκαλύπτει διαφορετική συμπεριφορά σε ανοιχτή και κλειστή στάση

Όλες οι παραπάνω χειρονομίες και πόζες μπορούν να συνδυαστούν με πάρα πολλούς τρόπους και να εκφράσουν οτιδήποτε επιθυμεί ο σχεδιαστής. Παρόλα αυτά, η καλύτερη εφαρμογή του επιθυμητού συναισθήματος θα γίνει μέσω της σωστής παρατήρησης ενός πραγματικού σώματος. Μέχρι και σήμερα επαγγελματίες σχεδιαστές χρησιμοποιούν καθρέφτη στο χώρο εργασίας τους για να υποδύονται τον χαρακτήρα που πρόκειται να σχεδιάσουν και να παρατηρούν την γλώσσα του σώματός τους.

Σε κάθε περίπτωση, το σημαντικό για την επιτυχή επικοινωνία συναισθήματος σε έναν χαρακτήρα που προορίζεται για animation είναι η υπερβολή. Δεν αρκεί η απλή αντιγραφή της κίνησης ενός ανθρώπου για να γίνει πειστικός ένας σχεδιασμένος χαρακτήρας, αλλά η έμφαση του συγκεκριμένου στοιχείου που θα δώσει την δυναμική που χρειάζεται το σχέδιο για να επικοινωνήσει την επιθυμητή συμπεριφορά στον θεατή. Ο Σερμ Κόεν (Sherm Cohen) στο βιβλίο του «Character Design: Learn the art of cartooning step by step» παρουσιάζει κακές και καλές πρακτικές της γλώσσας του σώματος όσον αφορά την υπερβολή που απαιτείται. Ο άντρας που παρουσιάζεται παρακάτω έχει θλιμμένη έκφραση προσώπου παρόλα αυτά η γλώσσα του σώματος του (στα αριστερά) δεν επικοινωνεί το ίδιο συναίσθημα, και ενώ στην πραγματικότητα μια τέτοια πόζα θα ήταν αρκετά ρεαλιστική, το σχέδιο δεν διαβάζεται εύκολα από τον θεατή (Cohen S. , 2006). Στην δεξιά εικόνα, η υπερβολή της στάσης σώματος παρουσιάζει ξεκάθαρα την ψυχολογική κατάσταση του ήρωα.



Εικόνα 37. Παράδειγμα κακής (αριστερά) και καλής (δεξιά) πρακτικής της γλώσσας του σώματος για την σωστή επικοινωνία ενός θλιμμένου χαρακτήρα (Cohen S. , 2006)

Αντίστοιχα, ο ενθουσιασμός της κοπέλας παρακάτω γίνεται καλύτερα αντιληπτός στο σχέδιο (στα δεξιά) με την μεγαλύτερη υπερβολή.



Εικόνα 38. Παράδειγμα κακής (αριστερά) και καλής (δεξιά) πρακτικής της γλώσσας του σώματος για την σωστή επικοινωνία ενός ενθουσιασμένου χαρακτήρα (Cohen S. , 2006)

Η γλώσσα του σώματος λοιπόν θα επηρεάσει το πώς θα γίνει αντιληπτός ένας χαρακτήρας από τον θεατή αλλά και πως θα αντιμετωπιστεί από τους υπόλοιπους χαρακτήρες της ιστορίας. Σημαντικό είναι το γεγονός ότι οι στάσεις του σώματος που αναφέρθηκαν παραπάνω μπορούν να προβάλλουν και στοιχεία προσωπικότητας. Η δύναμη και η κυριαρχία είναι χαρακτηριστικά έντονα συνυφασμένα με τη επέκταση. Έτσι, ένας ισχυρός χαρακτήρας θα τείνει να καταλαμβάνει πολύ χώρο, επεκτείνοντας τα άκρα του, εκφράζοντας περισσότερο τα συναισθήματα του με ανοιχτές στάσεις σώματος. Αντιθέτως, ένας πιο ανίσχυρος χαρακτήρας θα τείνει να προβάλλει τον εαυτό του μικρότερο, με πιο κλειστές πόζες. Αυτή είναι μια φυσική συμπεριφορά που μπορεί να εντοπιστεί σε όλο το ζωικό βασίλειο (Cuddy, 2012).



Εικόνα 39. Σύγκριση της γλώσσας του σώματος ανάμεσα σε δύο γορίλλες

5.2.2 Εκφράσεις προσώπου

«Μέσα από την αλλαγή μιας έκφρασης, φανεωνόταν η διαδικασία της σκέψης» (Thomas & Johnston, 1995)

Το πρόσωπο σαν εργαλείο χρησιμοποιείται για την μετάδοση και την επικοινωνία της συναισθηματικής κατάστασης ενός χαρακτήρα είτε ανθρώπινου είτε όχι. Οι εκφράσεις του προσώπου αποτελούν την απόλυτη προβολή των συναισθημάτων και είναι μια μορφή συμπεριφοράς που προκύπτει από την συστολή και την χαλάρωση των μυών του προσώπου (Roberts, 2007).

Η επιτυχής επικοινωνία της έκφρασης ενός χαρακτήρα, που προορίζεται για animation, θα προκύψει από την απλότητα της σχεδίασης στην απεικόνιση του προσώπου. Οι υπερβολικές λεπτομέρειες και η προσέγγιση του ρεαλιστικού μπορεί να δημιουργήσουν σύγχυση στον θεατή ως προς την συναισθηματική κατάσταση που βρίσκεται ο χαρακτήρας με αποτέλεσμα να μην του αιχμαλωτίσει το ενδιαφέρον καθώς δεν θα μπορεί να τον κατανοήσει. Η απλότητα λοιπόν στην έκφραση, αφορά τον τρόπο με τον οποίο θα αποδοθούν εκείνα τα στοιχεία του προσώπου με τα οποία η απεικόνιση συναισθήματος θα γίνει με σαφήνεια στον θεατή.

Βασικά συναισθήματα

Τα βασικά συναισθήματα είναι τα συναισθήματα που οι άνθρωποι δεν μπορούν να ελέγξουν και προκύπτουν ως αντίδραση σε κάτι που τους συμβαίνει. Τα έξι πιο σημαντικά είναι τα εξής:

1. Χαρά
2. Θυμός
3. Φόβος
4. Λύπη
5. Έκπληξη
6. Απέχθεια

Κάθε ένα από αυτά έχει και την κατάλληλη έκφραση προσώπου με την οποία μπορεί να απεικονιστεί στην πιο απλή του μορφή. Οι παρακάτω εκφράσεις γίνονται αντιληπτές παγκοσμίως ανεξαρτήτου φύλου, ηλικίας ή κουλτούρας. (Cabral, 2013)



Εικόνα 40. Τα βασικά συναισθήματα όπως αποτυπώνονται σε ένα πρόσωπο (Cabral, 2013)

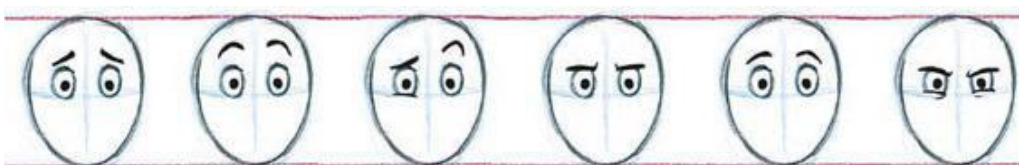
Όπως τα βασικά χρώματα συνθέτουν τα συμπληρωματικά, έτσι και οι βασικές αυτές εκφράσεις μπορούν να δημιουργήσουν οποιοδήποτε άλλο συναίσθημα. Για παράδειγμα, συνδυάζοντας τα φρύδια από την χαρά με τα μάτια από την λύπη ο χαρακτήρας θα παρουσιαστεί νυσταγμένος.



Εικόνα 41. Συνδυασμός δύο συναισθημάτων για την δημιουργία ενός τρίτου (Cabral, 2013)

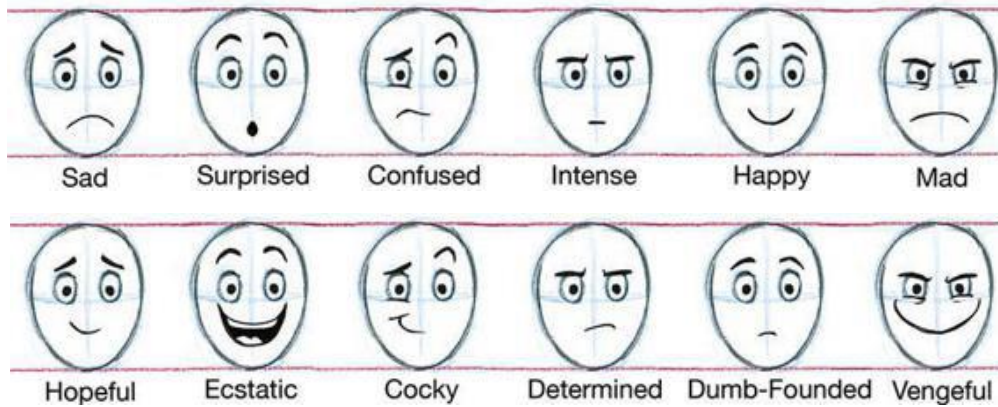
Σε κάθε περίπτωση, σημαντικό είναι τα επιμέρους στοιχεία του προσώπου που θα σχεδιαστούν να αντιμετωπίζονται ως φόρμες που έχουν μάζα και ανήκουν στο ίδιο σύνολο και όχι ως γραμμές. Αυτό σημαίνει ότι σε κάθε δράση θα υπάρχει και αντίδραση, για παράδειγμα αν ο χαρακτήρας χαμογελάσει έντονα θα είναι φυσικό να επηρεαστούν τα μάγουλα, τα οποία θα μετακινηθούν προς τα πάνω παραμορφώνοντας ελαφρώς τα μάτια, αφού θα δεχτούν πίεση από το ανοιχτό στόμα (Thomas & Johnston, 1995). Για τον λόγο αυτό, τα στοιχεία του προσώπου θα πρέπει να είναι σε τέτοια απόσταση μεταξύ τους που να επιτρέπει την μεταξύ τους αλληλεπίδραση.

Τα στοιχεία του προσώπου στα οποία δίνεται η μεγαλύτερη βαρύτητα και είναι απαραίτητα για οποιαδήποτε έκφραση είναι τα μάτια, τα φρύδια και το στόμα. Τα μάτια είναι το σημαντικότερο μέρος καθώς τις περισσότερες φορές είναι το σημείο που επικεντρώνεται η προσοχή του θεατή. Τα φρύδια έρχονται δεύτερα στην σειρά καθώς προσδίδουν σαφήνεια στο συναίσθημα που μεταδίδουν τα μάτια. (Bancroft, 2012)



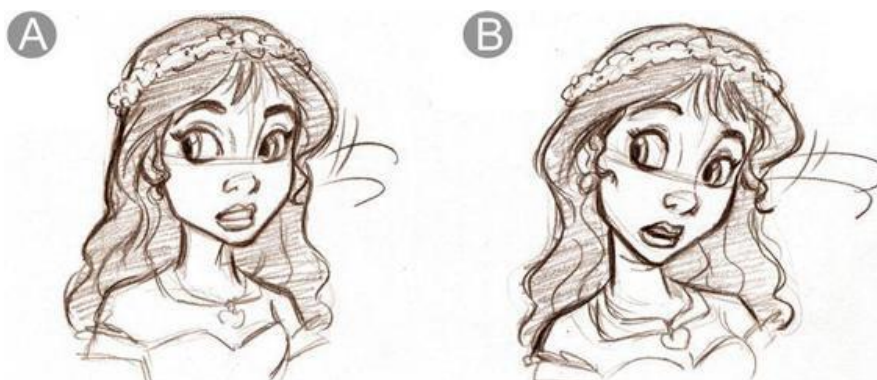
Εικόνα 42. Η έκφραση μέσα από τα μάτια και τα φρύδια (Bancroft, 2012)

Τέλος, το στόμα καθορίζει ακριβώς το συναίσθημα και προσφέρει ποικιλία στην έκφραση. Παρακάτω παρουσιάζονται δύο εκδοχές της ίδιας εικόνας με διαφοροποίηση του στόματος σε κάθε ζεύγος (μάτια-φρύδια) αποδεικνύοντας έτσι την επιρροή του στην δημιουργία διαφορετικών συναισθημάτων.



Εικόνα 43. Η επιρροή του στόματος στην δημιουργία διαφορετικών συναισθημάτων με το ίδιο ζεύγος ματιών (Bancroft, 2012)

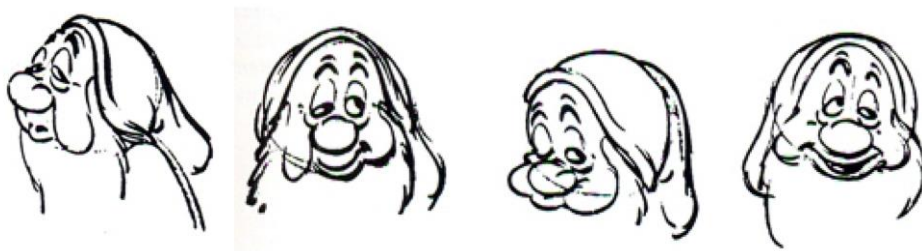
Σύμφωνα με τον Μπάνκροφτ, ο λαιμός αποτελεί επίσης σημαντικό στοιχείο για την έκφραση. Παρόλο που δεν αποτελεί μέρος του προσώπου, μια ελαφριά κλίση του κεφαλιού μπορεί να δώσει μεγαλύτερη δύναμη και σαφήνεια στην συναισθηματική κατάσταση του χαρακτήρα. Στην παρακάτω εικόνα το σχέδιο που βρίσκεται στα δεξιά, όπου το κεφάλι έχει κλίση, επικοινωνεί καλύτερα την έκπληξη της κοπέλας που απεικονίζεται σε σχέση με αυτό στα αριστερά.



Εικόνα 44. Η επιρροή του λαιμού στην επικοινωνία του συναισθήματος (Bancroft, 2012)

Όπως έχει αναφερθεί και σε προηγούμενο κεφάλαιο αυτής της εργασίας, το σχέδιο ενός χαρακτήρα θα καθοριστεί από την αφήγηση και την λειτουργία του μέσα στην ιστορία. Το ίδιο ισχύει και για τα χαρακτηριστικά του προσώπου. Στο βιβλίο «The illusion of life» οι Thomas και Johnston αναφέρουν για τον Μίκυ Μάους (Mickey Mouse) ότι χρειάστηκε να επανασχεδιάσουν τα μάτια προσθέτοντας κόρες και βλέφαρα για να μπορεί να εκφραστεί όπως ένα νεαρό αγόρι, σε αντίθεση με τον Γουίνι (Winnie the Pooh) όπου τα μάτια απεικονίστηκαν σαν κουμπιά καθώς ο χαρακτήρας υποτίθεται ότι είναι ένα λούτρινο παιχνίδι και δεν υπάρχει η απαίτηση να εκφράζεται σαν πραγματικός άνθρωπος. Στην περίπτωση του Γουίνι η έκφραση προκύπτει από τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του.

Εκτός από την λειτουργία του στην ιστορία, η προσωπικότητα ενός χαρακτήρα θα καθορίσει επίσης την σχεδίαση των εκφράσεων του, τόσο στον τρόπο με τον οποίο θα απεικονιστούν τα χαρακτηριστικά του προσώπου του όσο και στην ποικιλία των συναισθηματικών καταστάσεων που μπορεί αυτός να βρεθεί. Για παράδειγμα, ο Σλίπι (Sleepy), ένας από τους επτά νάνους στην ταινία της Disney «η Χιονάτη και οι επτά νάνοι», είναι ένας χαρακτήρας μονίμως νυσταγμένος και κουρασμένος. Σύμφωνα με αυτό το χαρακτηριστικό του, σχεδιάστηκε έχοντας σακούλες κάτω από τα μάτια καθώς επίσης και με το ένα μάτι να είναι πάντα πιο ανοιχτό από το άλλο. Αυτά τα χαρακτηριστικά διατηρούνται στο σχέδιο του σε οποιαδήποτε συναισθηματική κατάσταση απεικονιστεί, γεγονός που ενισχύει και επικοινωνεί αποτελεσματικά τον ήρωα σε όλη την διάρκεια της ταινίας. (Thomas & Johnston, 1995)



Εικόνα 45. Sleepy, χαρακτήρας από την ταινία "Snow White and the Seven Dwarfs" (Walt Disney, 1937)

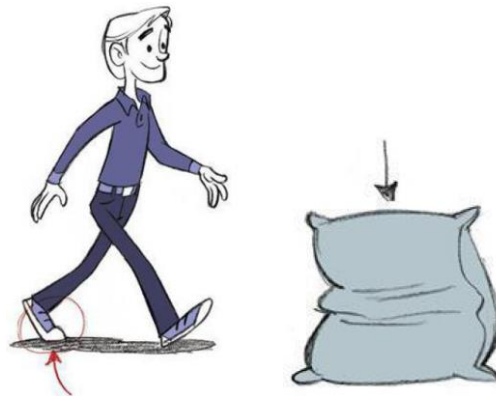
5.2.3 Βηματισμός

Κάθε βηματισμός θα πρέπει να έχει προσωπικότητα, να αντικατοπτρίζει την συμπεριφορά του χαρακτήρα και να συμβαδίζει με τα φυσικά του χαρακτηριστικά. Όπως η προσωπικότητα επηρεάζει την εμφάνιση έτσι και ο τρόπος που θα περπατάει κάποιος είναι αναμενόμενο να επηρεάζεται από την φυσιολογία του. Για παράδειγμα, ο βηματισμός ενός ήρωα είναι φυσικό να επηρεαστεί εάν αυτός έχει σχεδιαστεί με το ένα του πόδι κοντότερο από το άλλο (White, 2012). Πέρα από την εμφάνιση, δύο στοιχεία που θα ορίσουν τον βηματισμό και αφορούν την σχεδίαση είναι το βάρος και η ισορροπία, παράγοντες κρίσιμης σημασίας στην δημιουργία πιστευτών χαρακτήρων (Webster, 2005).

Βάρος και ισορροπία

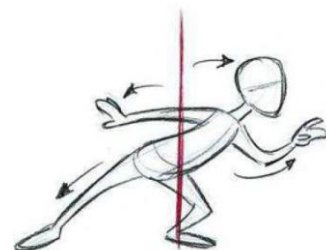
Στο προηγούμενο κεφάλαιο αναφέρθηκε ότι είναι απαραίτητο τα στοιχεία του προσώπου να αντιμετωπίζονται σαν φόρμες που έχουν μάζα και να αλληλοεπιδρούν το ένα με το άλλο. Το ίδιο ισχύει και για το σώμα. Κάθε μέρος του σώματος ενός χαρακτήρα θα πρέπει να δίνει την αίσθηση ότι έχει βάρος, ότι αλληλοεπιδρά με τα υπόλοιπα μέρη του και ότι στο σύνολο τους διατηρούν τον ίδιο σε ισορροπία.

Η αίσθηση βάρους είναι απαραίτητη ακόμη και σε ένα μεμονωμένο σχέδιο και θα προκύψει από την παραμόρφωση ορισμένων τμημάτων του χαρακτήρα, ανθρώπινου ή όχι (Bancroft, 2012).



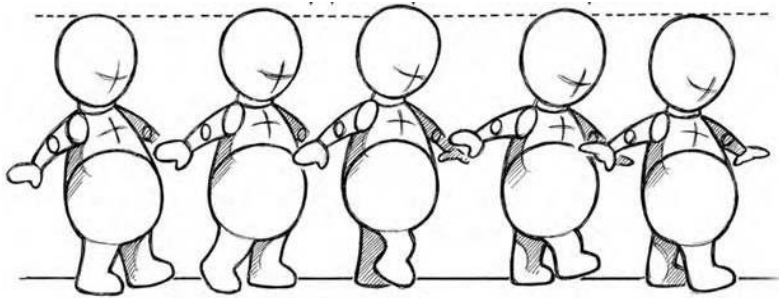
Εικόνα 46. Η αίσθηση του βάρους σε ανθρώπινους και μη χαρακτήρες (Bancroft, 2012)

Η ισορροπία θα προκύψει από την σωστή κατανομή του βάρους και συχνά αυτό που αρκεί για να επιτευχθεί είναι η αντιστάθμιση των διαφορετικών τμημάτων σε μια πόζα. Με άλλα λόγια, αυτό σημαίνει ότι αν ένα στοιχείο του σώματος τείνει προς μια κατεύθυνση, τότε, για να επέλθει ισορροπία, κάποιο άλλο θα πρέπει να τείνει προς την αντίθετη.

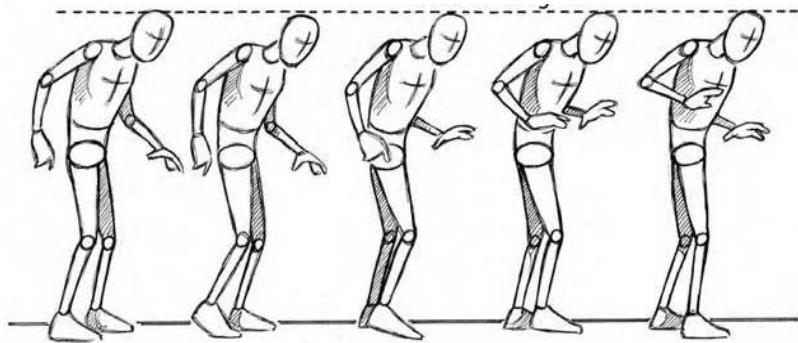


Εικόνα 47. Η ισορροπία στον χαρακτήρα μέσω σωστής κατανομής βάρους

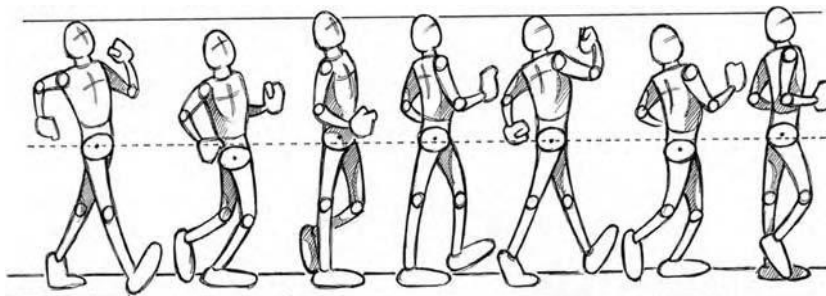
Σύμφωνα με τον Κρις Γουέμπστερ (Chris Webster), ο τρόπος με τον οποίο ένας χαρακτήρας θα ισορροπεί μεταφέροντας το βάρος του, κατά τον βηματισμό, θα παρουσιάσει στοιχεία, όπως ηλικία ή συναισθηματική κατάσταση. Μερικά παραδείγματα παρουσιάζονται στις εικόνες παρακάτω. (Webster, 2005)



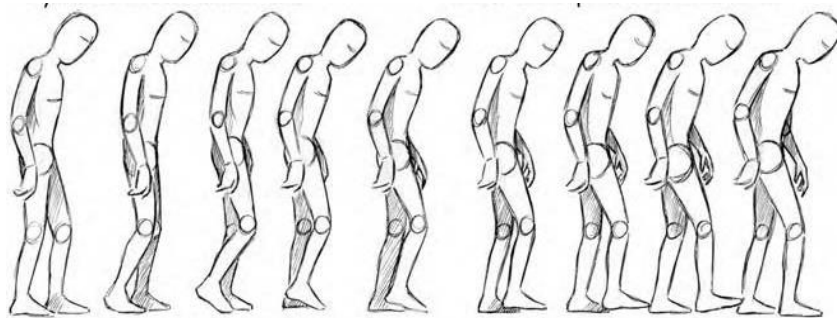
Εικόνα 48. Ο βηματισμός ενός μωρού



Εικόνα 49. Ο βηματισμός ενός ηλικιωμένου



Εικόνα 50. Ο βηματισμός ενός χαρούμενου χαρακτήρα



Εικόνα 51. Ο βηματισμός ενός καταθλιπτικού χαρακτήρα

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι η απόφαση του τρόπου με τον οποίο ένας χαρακτήρας θα περπατάει μπορεί να βοηθήσει τον ίδιο τον σχεδιαστή στις υπόλοιπες αποφάσεις σχετικά με την συμπεριφορά του χαρακτήρα. Στην περίπτωση του Σερίφη του Νότινγχαμ, χαρακτήρας της ταινίας «Ρόμπιν Χουντ» της Disney, η πομπώδης προσωπικότητα του αποτυπώθηκε αρχικά σε ένα σχεδιαστικό φύλλο που παρουσίαζε τον βηματισμό του στην πρώτη του εμφάνιση στην ταινία και σύμφωνα με αυτό σχεδιάστηκαν οι υπόλοιπες σκηνές του. (Thomas & Johnston, 1995)



Εικόνα 52. Σχεδιαστικό φύλλο βηματισμού του Σερίφη του Νότινγχαμ, χαρακτήρας της ταινίας "Robin Hood" (Walt Disney, 1973)

6 Εφαρμογή

Η μελέτη και η καταγραφή των εργαλείων οπτικής επικοινωνίας που προηγήθηκαν, οδήγησαν στην βαθύτερη κατανόηση του τρόπου με τον οποίο προβάλλεται ένας χαρακτήρας οπτικά και γίνεται άμεσα αναγνωρίσιμος από τον θεατή.

Το κεφάλαιο αυτό περιλαμβάνει την χρήση αυτών των εργαλείων για την σχεδίαση χαρακτήρων μιας συγκεκριμένης ιστορίας με την υπόθεση ότι αυτή πρόκειται να υλοποιηθεί ως ταινία κινουμένων σχεδίων. Συγκεκριμένα, η εφαρμογή έχει ως κύριο στόχο την απεικόνιση της προσωπικότητας των ηρώων που επιλέχθηκαν, λαμβάνοντας υπόψη τόσο τις πολλαπλές δυνατότητες που προσφέρουν τα σχεδιαστικά εργαλεία όσο και το ρόλο που έχουν οι ήρωες μέσα στην ιστορία, για την αποτελεσματική επικοινωνία τους με τον θεατή.

Τα σχέδια που δημιουργήθηκαν για τον κάθε ένα από τους χαρακτήρες περιλαμβάνουν την τελική τους απεικόνιση και τα τεχνικά σχέδια που απαιτούνται (σχεδιαστικά φύλλα περιστροφής και έκφρασης) για να γίνουν κατανοητοί από τον animator που θα τους εμψυχώσει, όπως θα γινόταν στην φάση της προ-παραγωγής μιας ταινίας

Η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για την πραγματοποίηση των παραπάνω έχει ως εξής:

- Αρχικά αναφέρεται περιληπτικά η ιστορία που χρησιμοποιήθηκε, όπως επίσης και τα βιογραφικά κείμενα των βασικών χαρακτήρων που την πλαισιώνουν.
- Στη συνέχεια με βάση τα προπαρασκευαστικά αυτά κείμενα, εντοπίζονται τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που προσδιορίζουν ως προσωπικότητα τον κάθε ήρωα και την κοινωνική του υπόσταση.
- Σύμφωνα με τα εργαλεία οπτικής επικοινωνίας και τα παραπάνω χαρακτηριστικά πραγματοποιείται και παρουσιάζεται η διαδικασία σχεδίασης της τελικής μορφής των χαρακτήρων, όσον αφορά το σχήμα τους, τις αναλογίες, τα φυσικά τους χαρακτηριστικά, την ένδυση και τις χρωματικές τους παλέτες.
- Τέλος, ακολουθούν τα σχεδιαστικά φύλλα περιστροφής για πλήρη κατανόηση των χαρακτήρων από διαφορετικές οπτικές γωνίες και τα σχεδιαστικά φύλλα με τις σημαντικότερες εκφράσεις που μπορεί αυτοί να πάρουν κατά την διάρκεια της ιστορίας.

6.1 Η ιστορία

Για την σχεδίαση και την εφαρμογή των εργαλείων οπτικής επικοινωνίας θεωρήθηκε σημαντικό να γίνει επιλογή μιας ιστορίας που δεν έχει απεικονιστεί μέχρι τώρα, έτσι ώστε η αξιολόγηση που θα ακολουθήσει να πραγματοποιηθεί χωρίς επιρροές από ήδη υπάρχοντα σχέδια των χαρακτήρων. Ο κ. Δημήτρης Σαββαΐδης, συνέβαλε σε αυτό με την παραχώρηση μιας δικής του ιστορίας, η οποία δεν έχει εκδοθεί.

Ο Δημήτρης Σαββαΐδης, γεννήθηκε το 1976 στην Θεσσαλονίκη, διδάσκει σενάριο για comic και animation από το 2003 σε Ελλάδα και εξωτερικό. Έχει εκδώσει τρία άλμπουμ comics μέχρι σήμερα και έχει δημιουργήσει πέντε ταινίες μικρού μήκους animation ορισμένες από τις οποίες συμμετείχαν σε φεστιβάλ εσωτερικού και εξωτερικού. Το 2014 ίδρυσε την «Add art», μια αστική μη κερδοσκοπική εταιρία με έδρα τη Θεσσαλονίκη, με στόχο την προώθηση πολιτισμού μέσω ποικίλων δράσεων και εκπαιδευτικών σεμιναρίων, μέσα από την οποία διοργανώνει και συντονίζει πολιτιστικά φεστιβάλ της πόλης όπως το TAF (Φεστιβάλ Animation Θεσσαλονίκης) και το Mysticron (Φεστιβάλ Μυστηρίου Θεσσαλονίκης).

Η ιστορία διαδραματίζεται στα μέσα του 20^{ου} αιώνα, κατά την μεταπολεμική περίοδο της Ελλάδας.

Περίληψη

Η Λία, ένα εντεκάχρονο κοριτσάκι, κάνει το πάρτι γενεθλίων της όταν αντιλαμβάνεται ότι μια νυφίτσα κλέβει φαγητό από το τραπέζι. Ακολουθώντας την, γνωρίζει τον Στρατή, ένα δωδεκάχρονο παιδί του δρόμου, που ήταν και ο παραλήπτης των τροφίμων. Ο Στρατής την εντυπωσιάζει με τα ταχυδακτυλουργικά του κόλπα και αυτή τους καλεί στο σπίτι και τους προσφέρει στέγη και φαγητό. Η μικρή ανοίγει τα δώρα και ενθουσιάζεται με το σετ μαγικών που βρίσκει σε ένα από αυτά. Μετά το τέλος της γιορτής, το κορίτσι ανυπομονεί να δοκιμάσει το καπέλο μαγείας και την μπέρτα από το σετ. Η μητέρα της βάζει για ύπνο τα δύο παιδιά αφού τους πει ένα παραμύθι όπως συνηθίζει να κάνει κάθε βράδυ. Η μικρή προσποιείται ότι κοιμάται και δοκιμάζει το καπέλο το οποίο την ρουφάει και εξαφανίζεται μέσα του.

Ο Στρατής, ο μόνος μάρτυρας της εξαφάνισης, προσπαθεί να εξηγήσει στην μητέρα της μικρής τι συνέβη αλλά εκείνη πιστεύει πως αυτός φταίει. Το επόμενο βράδυ, κλειδωμένος στο σπίτι βρίσκει το καπέλο που είναι στο κρεβάτι του κοριτσιού, το δοκιμάζει και εξαφανίζεται και αυτός μαζί με την νυφίτσα. Τότε αρχίζει η περιπέτεια σε ένα μαγικό κόσμο.

Σε αυτόν τον κόσμο βασιλεύει ο Μπατίστ και το καπέλο είναι ο τρόπος που βρήκε για να μαζεύει παιδιά στον κόσμο αυτόν και να τρέφεται με την φαντασία τους.

Ο Στρατής ξεκινά μια περιπέτεια διάσωσης έχοντας για σύμμαχους του, πλάσματα που κατοικούν στον μαγικό κόσμο και την νυφίτσα που πλέον έχει την δυνατότητα ομιλίας. Φτάνοντας στο κάστρο, όπου κρατείται η μικρή, αντιλαμβάνεται ότι της αρέσει το μέρος και θεωρεί ότι είναι καλεσμένη σε ένα μεγάλο και μόνιμο πάρτι από το οποίο δεν θέλει να φύγει.

Ο τρόπος απόδρασης θα βρεθεί μέσα από τις θεατρικές παραστάσεις που δίνονται στο μεγάλο αρχαίο θέατρο προς τιμήν της και που στην πραγματικότητα είναι τα παραμύθια που εξακολουθεί να λέει η μητέρα της κάθε βράδυ στο καπέλο ελπίζοντας πως θα επιστρέψουν.

6.2 Οι χαρακτήρες

Είναι σημαντικό να γνωρίζει κανείς τα πάντα σχετικά με τον χαρακτήρα που πρόκειται να σχεδιαστεί για αυτό στην φάση της προ-παραγωγής μιας ταινίας συμπεριλαμβάνονται συχνά και βιογραφικά κείμενα των χαρακτήρων της. Τα κείμενα αυτά, περιλαμβάνουν πληροφορίες σχετικά με το ποιος είναι ο χαρακτήρας, πως συμπεριφέρεται, την προϊστορία του και άλλα στοιχεία σημαντικά για την πλήρη κατανόηση της προσωπικότητάς του. Οι πληροφορίες αυτές δεν προβάλλονται πάντα όλες κατά την αφήγηση, παρόλα αυτά είναι απαραίτητες για την επιτυχή απόδοση του χαρακτήρα κατά την δημιουργία του.

Με βάση την ιστορία αποφασίστηκε η υλοποίηση σχεδίων για τους τέσσερις βασικούς χαρακτήρες της, την Λία, τον Στρατή, την νυφίτσα και τον Μπατίστ. Τα βιογραφικά κείμενα για τον κάθε έναν από αυτούς αναγράφονται παρακάτω.

Η Λία

Η Λία είναι ένα κοριτσάκι έντεκα χρονών. Προέρχεται από εύπορη οικογένεια και ως μοναχοπαιδί είναι σχετικά καλομαθημένη. Η καλή οικονομική κατάσταση της οικογένειας οφείλεται στο επάγγελμα του πατέρα, ο οποίος είναι καπετάνιος. Το γεγονός ότι ο πατέρας της λείπει συχνά από το σπίτι ταξιδεύοντας έχει ενδυναμώσει την σχέση της με την μητέρα της και ταυτόχρονα έχει αναπτύξει την φαντασία της καθώς μαθαίνει συνεχώς για διαφορετικές χώρες και πολιτισμούς. Στο σύνολό της η οικογένεια είναι πιο μορφωμένη από τον περίγυρο.

Είναι χαρούμενο και αισιόδοξο παιδί. Δεν είναι καχύποπτη με τον κόσμο που γνωρίζει γιατί δεν θεωρεί ότι κάποιος μπορεί να θέλει να της κάνει κακό. Γενικά πάντα καλοπροαίρετη και εύπιστη αλλά όχι χαζή.

Το αγαπημένο της χρώμα είναι το γαλάζιο.

Λατρεύει τα ζώα και τα παραμύθια και την ενθουσιάζει οτιδήποτε σχετικό με την μαγεία και τα ταχυδακτυλουργικά κόλπα.

Φοβάται τα κεράσια γιατί είχε πνίγει από ένα όταν ήταν μικρότερη.

Ο Στρατής

Ο Στρατής είναι ένα ορφανό αγοράκι δώδεκα χρονών. Μία μέρα καθώς παίζει με την μπάλα του στο προαύλιο του ορφανοτροφείου, σπάει ένα παράθυρο του κτιρίου. Ανεβαίνοντας να πάρει την μπάλα, βρίσκει την δασκάλα του αναίσθητη δίπλα από το σπασμένο τζάμι, νομίζει ότι την σκότωσε και το σκάει από το ίδρυμα. Στην προσπάθειά του να κρυφτεί, καταλήγει σε ένα κοντινό ποτάμι όπου δίνει το τελευταίο του κομμάτι ψωμί σε μία νυφίτσα. Το ίδιο βράδυ,

η νυφίτσα του το ανταποδίδει, σώζοντας τον από ένα φίδι που πρόκειται να του επιτεθεί, γεγονός που τους κάνει από εκεί και πέρα αχώριστους. Οι δύο χαρακτήρες παραμένουν μαζί και επιβιώνουν στο δρόμο κλέβοντας τρόφιμα από χωράφια και μαγαζάκια.

Ο Στρατής είναι καλόκαρδος, θαρραλέος και πολυμήχανος αλλά ταυτόχρονα ενοχικός και ανασφαλής για το ατύχημα που πιστεύει ότι προκάλεσε. Νιώθει μονίμως κυνηγημένος και βρίσκεται συνεχώς σε προσπάθεια να εξιλεωθεί για αυτό.

Το αγαπημένο του φαγητό είναι οι λεμονόπιτες.

Η νυφίτσα

Η νυφίτσα είναι θηλυκού γένους και ακούει στο όνομα ‘Αρπαχτή’ που της έδωσε ο Στρατής. Ηλικιακά θα μπορούσαμε να πούμε ότι αν ήταν άνθρωπος θα ήταν ενήλικος.

Είναι κυνική, επικριτική, και πονηρή. Πολλές φορές θεωρεί ότι είναι πιο έξυπνη από τους γύρω της και δεν θεωρεί τον εαυτό της κατοικίδιο αλλά ισότιμο μέλος της ομάδας. Είναι παιχνιδιάρη, έμπιστη και προστατευτική με τον Στρατή, σε αντίθεση με όλους τις υπόλοιπους προς τους οποίους είναι πιο διστακτική και δύσπιστη.

Ο Μπατίστ

Ο Μπατίστ εμφανισιακά είναι ένας νεαρός ενήλικος – η ακριβής ηλικία του δεν είναι γνωστή αλλά θα μπορούσε να είναι και 200 χρόνων. Ήταν μαθητευόμενος αλχημιστής στην Γαλλία στις αρχές του 18^{ου} αιώνα. Εκείνη την περίοδο έγινε γνωστός οικειοποιώντας τις ιδέες του δασκάλου του, γεγονός που προκαλούσε αντιδράσεις και έλλειψη εμπιστοσύνης και εκτίμησης από τον περίγυρο του. Η έλλειψη έμπνευσης του για πρωτότυπες ιδέες τον οδήγησε στην δημιουργία αντικειμένων που θα συλλέγανε φαντασία για χάρη του. Τα αντικείμενα αυτά, με μορφή παιχνιδιών, θα χρησιμοποιούνταν σε παιδιά συλλέγοντας την φαντασία τους σε έναν παράλληλο μαγικό κόσμο από τον οποίο αυτός θα την αντλούσε. Καθοδηγούμενος από την φιλοδοξία του και την εμμονή του για την απόλυτη έμπνευση παρασύρεται και παγιδεύεται στον κόσμο αυτό και παρόλα αυτά βάζει σε εφαρμογή το σχέδιο του. Αυτοανακηρύσσεται βασιλιάς και κρατάει φυλακισμένα τα παιδιά, που φέρνουν τα αντικείμενα στο κάστρο του, με την βοήθεια φυλάκων που παίρνουν την μορφή του χειρότερου εφιάλτη τους. Ταυτόχρονα τους προσφέρει οτιδήποτε αυτά επιθυμούν ώστε να μην θελήσουν να φύγουν.

Είναι κακός, πικραμένος, φιλόδοξος, πονηρός αλλά και σχετικά δειλός. Διακατέχεται από ένα σύμπλεγμα κατωτερότητας και θέλει μονίμως να αποδεικνύει την αξία του, τις ιδέες του και τις εφευρέσεις του σε σημείο που χάνει την αρχική του πρόθεση για δημιουργία.

6.3 Σχεδίαση των χαρακτήρων

6.3.1 Διαδικασία σχεδίασης

Όπως αναφέρθηκε σε προηγούμενο στάδιο αυτής της εργασίας, η διαδικασία σχεδίασης αποτελεί μια πολύ δημιουργική διαδικασία και για αυτόν τον λόγο μπορεί να προσεγγιστεί από διαφορετικές κατευθύνσεις ανάλογα με τον σχεδιαστή.

Στην παρούσα εργασία, η διαδικασία αυτή ολοκληρώθηκε στα εξής στάδια:

- Έρευνα
- Βασικά σχήματα και αναλογίες
- Ενίσχυση της σιλουέτας με χρήση πόζας
- Σχεδίαση φυσικών χαρακτηριστικών και ρούχων
- Επιλογή χρωμάτων

Η σχεδίαση των χαρακτήρων πραγματοποιήθηκε με την χρήση παραδοσιακών και ψηφιακών μέσων. Τα πρώτα προσχέδια και η αναζήτηση της μορφής έγιναν με μολύβι και τα τελικά σχέδια όπως και ο χρωματισμός τους ολοκληρώθηκαν ψηφιακά στο Photoshop.

Έρευνα

Το πρώτο βήμα στην διαδικασία σχεδίασης αποτέλεσε η πλήρη κατανόηση της ιστορίας και των χαρακτήρων, γεγονός που επιτεύχθηκε τόσο με την ανάγνωση των κειμένων όσο και με περαιτέρω συζήτηση με τον κ. Σαββαΐδη.

Στην φάση αυτή, αναγνωρίστηκαν τα αρχέτυπα που αντιπροσωπεύουν οι χαρακτήρες. Συγκεκριμένα, ο Στρατής είναι ο ήρωας, η νυφίτσα είναι η ακόλουθός του, η Λία αποτελεί το κίνητρο και ο Μπατίστ τον ανταγωνιστή της ιστορίας.

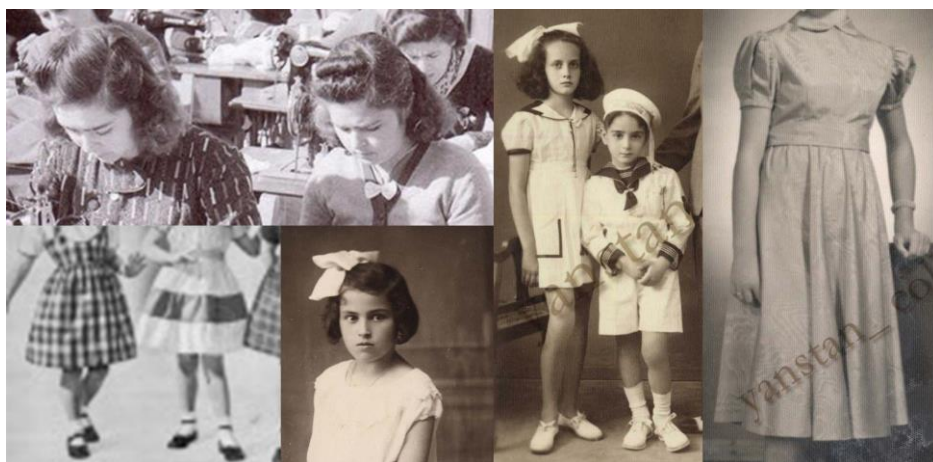
Στην συνέχεια, εντοπίστηκαν τα στοιχεία των κειμένων που θα μπορούσαν να ενισχύσουν την οπτική επικοινωνία των χαρακτήρων. Συγκεκριμένα σύμφωνα με τα βιογραφικά κείμενα, ο Στρατής είναι ένα φτωχό παιδί του δρόμου και χαρακτηρίζεται ως καλόκαρδος, θαρραλέος, ανασφαλής και πολυμήχανος. Η Λία προέρχεται από εύπορη οικογένεια και χαρακτηρίζεται ως καλοπροαίρετη, αθώα, καλομαθημένη και αισιόδοξη. Η Αρπαχτή (νυφίτσα) χαρακτηρίζεται ως πονηρή, έμπιστη, δύσπιστη, επικριτική και παιχνιδιάρικη. Τέλος, ο Μπατίστ χαρακτηρίζεται ως κακός, φιλόδοξος, αδίστακτος, εγωκεντρικός αλλά και σχετικά δειλός.

Πριν ξεκινήσει η σχεδίαση έγινε επίσης έρευνα εικόνων και αναφορών μέσω της μηχανής αναζήτησης Google όσον αφορά την ένδυση των χαρακτήρων σχετικά με την εποχή που διαδραματίζεται η ιστορία (Ελλάδα, μέσα 20^{ου} αιώνα), την εποχή από την οποία κατάγεται ο κακός (Γαλλία, 18^{ος} αιώνας) όπως επίσης και για την απεικόνιση της νυφίτσας.

Ενδεικτικά, μερικά από τα αποτελέσματα της έρευνας παρουσιάζονται στις συνθέσεις των εικόνων που ακολουθούν.



Εικόνα 53. Σύνθεση εικόνων για την έρευνα ως προς την ένδυση ενός αγοριού στην Ελλάδα στα μέσα του 20ου αιώνα



Εικόνα 54. Σύνθεση εικόνων για την έρευνα ως προς την ένδυση ενός κοριτσιού στην Ελλάδα στα μέσα του 20ου αιώνα



Εικόνα 55. Σύνθεση εικόνων για την έρευνα ως προς την απεικόνιση μιας νυφίτσας



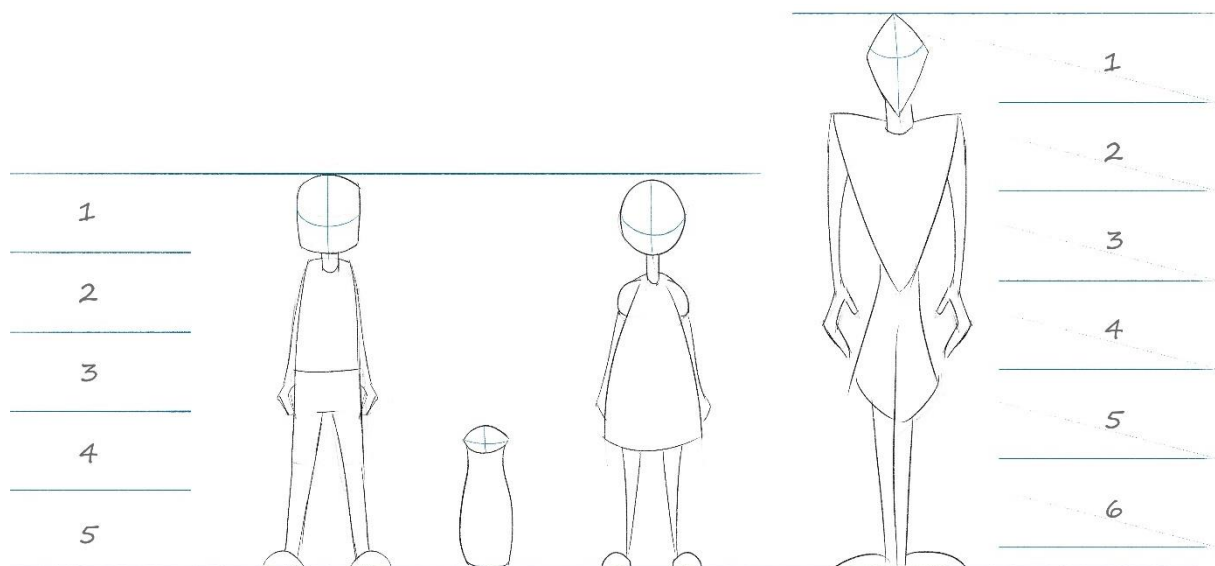
Εικόνα 56. Σύνθεση εικόνων για την έρευνα ως προς την ένδυση ενός ενήλικου άντρα στην Γαλλία του 18^{ου} αιώνα

Βασικά σχήματα και αναλογίες

Μετά την ολοκλήρωση της έρευνας, αναζητήθηκε η γενική φόρμα των χαρακτήρων με προσχέδια σχετικά με το σχήμα τους και τις αναλογίες της μορφής τους (π.χ. το ύψος τους σε κεφάλια, μεγέθη των επιμέρους τμημάτων του σώματος κ.α.).

Το σχήμα τους διαμορφώθηκε λαμβάνοντας υπόψη στοιχεία των προσωπικοτήτων τους. Συγκεκριμένα, ο Στρατής ως ο ήρωας της ιστορίας είναι απαραίτητο να μεταφέρει στον θεατή ότι είναι άξιος εμπιστοσύνης, τίμιος και ικανός να αναλάβει ευθύνες, έτσι σχηματικά το τετράγωνο κρίθηκε ως η κατάλληλη επιλογή για την επικοινωνία αυτών των μηνυμάτων. Αντίστοιχα, η Λία ως χαριτωμένο και καλοπροαίρετο κοριτσάκι σχεδιάστηκε με περισσότερες καμπύλες που όπως έχει προαναφερθεί προκαλούν συμπάθεια και υποδηλώνουν φιλικές φιγούρες. Για την σχεδίαση της νυφίτσας, επιλέχθηκε ο συνδυασμός ορθογώνιων σχημάτων με καμπυλότητες που επικοινωνούν την αυτοπεποίθηση και την σταθερότητα που έχει ο χαρακτήρας παράλληλα με την παιχιδιάρικη φύση του. Τέλος, στον σχεδιασμό του Μπατίστ, δόθηκε έμφαση στη κακόβουλη συμπεριφορά του προβάλλοντας την με την χρήση σχημάτων με έντονες γωνίες.

Όσον αφορά τις αναλογίες των χαρακτήρων, τα στοιχεία που επηρέασαν περισσότερο τις επιλογές που έγιναν ήταν η ηλικία και η ιδιότητα των χαρακτήρων. Για παράδειγμα, ο Στρατής ως ένα παιδί δώδεκα χρονών έχει μεγαλύτερο κεφάλι σε σχέση με το σώμα του, σε αντίθεση με τον νεαρό ενήλικο Μπατίστ που έχει μικρότερο. Η διαφοροποίηση αυτή δημιουργεί μια σχέση η οποία επικοινωνεί οπτικά τόσο την διαφορά ηλικίας μεταξύ των δύο όσο και το γεγονός ότι ο δεύτερος είναι ισχυρότερος από τον πρώτο.

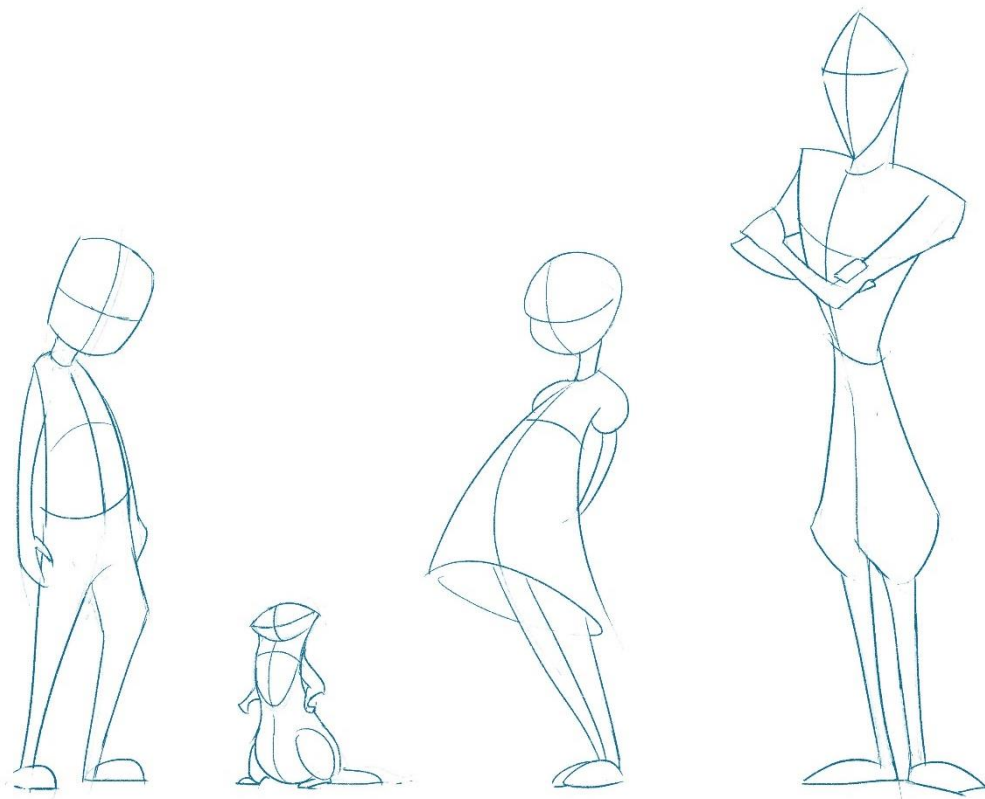


Εικόνα 57. Βασικά σχήματα και αναλογίες
(απο τα αριστερά) Στρατής, Αρπαχή, Λία, Μπατίστ

Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι οι χαρακτήρες δεν αντιμετωπίστηκαν μόνο σαν μεμονωμένο πρόβλημα αλλά και σε σύγκριση μεταξύ τους, καθώς το σχήμα και οι αναλογίες ενός σχεδίου δεν είναι στοιχεία που μπορούν να αναδείξουν από μόνα τους τον χαρακτήρα εξ' ολοκλήρου, αν δεν βρεθούν σε αντιπαράθεση με κάποιο άλλο σχέδιο.

Ενίσχυση της σιλουέτας με χρήση πόζας

Η οπτική επικοινωνία της σιλουέτας ενός χαρακτήρα ενισχύεται όταν συμπεριληφθεί στο σχέδιο του η πόζα, καθώς ο τρόπος με τον οποίο θα ποζάρει αποκαλύπτει παραπάνω χαρακτηριστικά της προσωπικότητας του. Έτσι, σύμφωνα με τα βιογραφικά κείμενα αποφασίστηκαν τα στοιχεία του καθενός που χρειαζόταν να δοθεί έμφαση. Συγκεκριμένα, ο Στρατής ως ορφανό παιδί, ζει χωρίς κανόνες και περιπλανιέται στους δρόμους έτσι είναι φυσικό να έχει μια πιο χαλαρή και ανασφαλή στάση σώματος σε σχέση με τους υπόλοιπους. Από την άλλη, η Λία είναι πιο συγκροτημένη και αθώα. Η νυφίτσα έχει περισσότερη αυτοπεποίθηση καθώς πιστεύει ότι είναι πιο έξυπνη από τους γύρω της. Και τέλος ο Μπατίστ χαρακτηρίζεται από την φιλοδοξία του και την υπεροπτική του συμπεριφορά. Σύμφωνα με τα παραπάνω στοιχεία, οι πόζες διαμορφώθηκαν όπως παρουσιάζονται στην εικόνα που ακολουθεί.

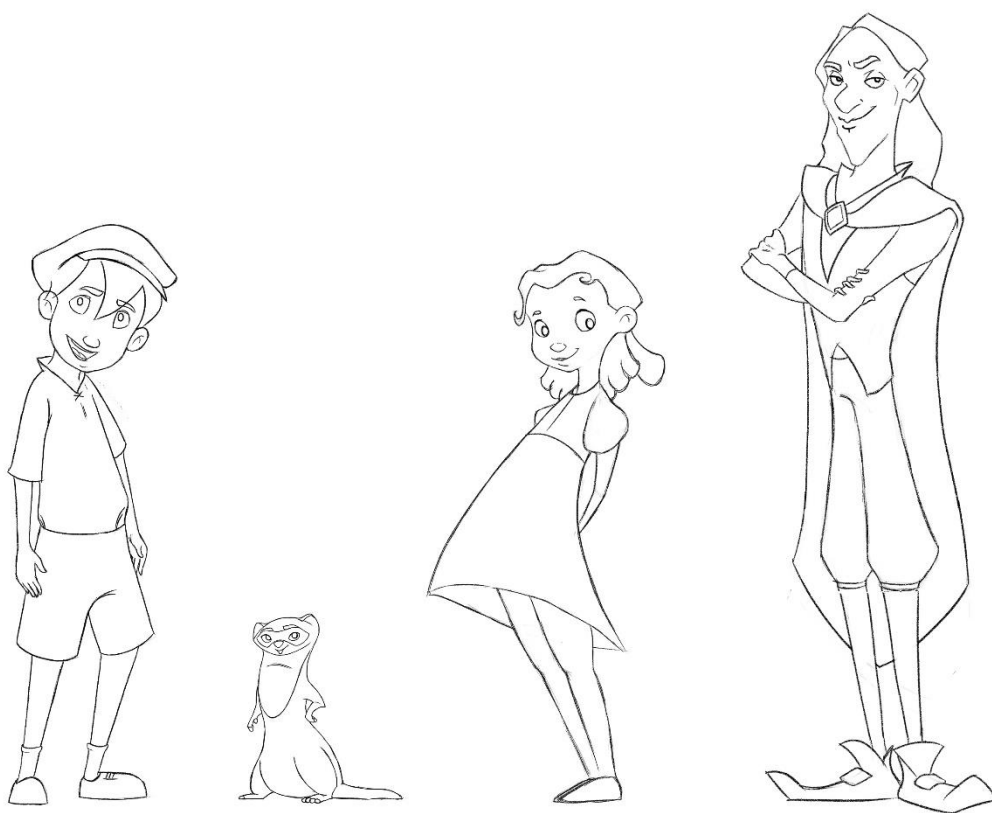


*Εικόνα 58. Σιλουέτες
(απο τα αριστερά) Στρατής, Αρπαχτή, Λία, Μπατίστ*

Σχεδίαση φυσικών χαρακτηριστικών και ρούχων

Στην συνέχεια, ακολούθησε η σχεδίαση των επιμέρους χαρακτηριστικών τους (π.χ. χαρακτηριστικά προσώπου) και των ρούχων που θα αναδείκνυαν με αποτελεσματικό τρόπο τους χαρακτήρες. Τα επιμέρους φυσικά χαρακτηριστικά του καθενός διαμορφώθηκαν έτσι ώστε να υπάρχει συνέπεια με το συνολικό του σχήμα, διατηρώντας παράλληλα την απαραίτητη συνοχή με τους υπόλοιπους, καθώς ανήκουν στην ίδια ιστορία. Όσον αφορά την ένδυση, καθοριστικό ρόλο έπαιξαν η οικονομική κατάσταση και η κοινωνική θέση των χαρακτήρων, όπως επίσης η χρονολογία και ο τόπος από τον οποίο προέρχονται.

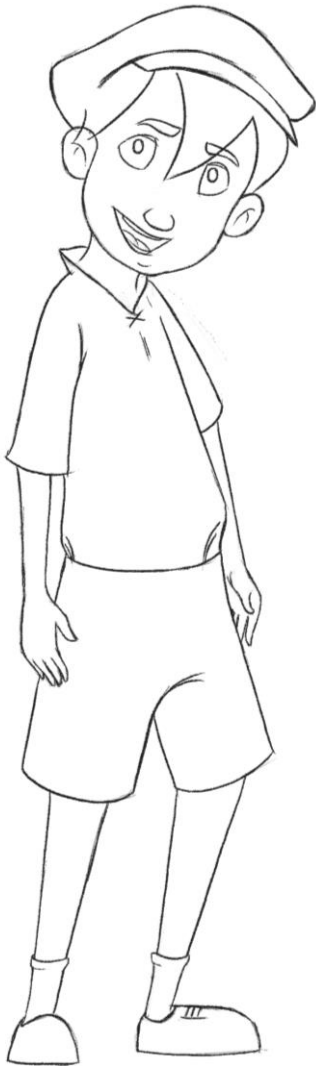
Στην τελική απεικόνιση των χαρακτήρων προσεγγίζεται το ρεαλιστικό (όσον αφορά την ανατομία τους) αλλά ταυτόχρονα διατηρείται το σχέδιο απλό και εύκολο στην αναπαραγωγή του, στοιχείο απαραίτητο για την χρήση τους σε ταινία κινουμένων σχεδίων.



*Εικόνα 59. Τα τελικά σχέδια των βασικών χαρακτήρων.
(απο τα αριστερά) Στρατής, Αρπαχτή, Λία, Μπατίστ*

Παρακάτω παρουσιάζονται πιο αναλυτικά οι σχεδιαστικές επιλογές που έγιναν στον κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά.

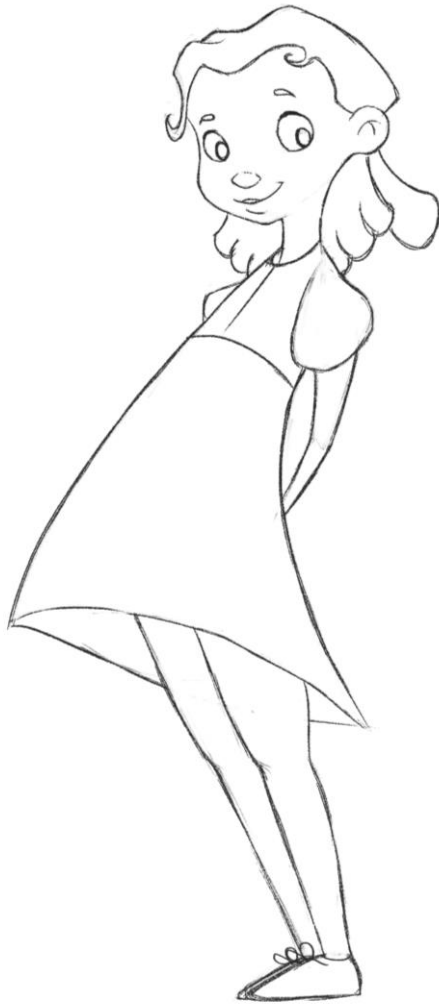
Όσον αφορά τα δύο παιδιά της ιστορίας, στοιχεία όπως η μύτη και το στόμα είναι σχεδιασμένα με μικρότερο μέγεθος από ότι θα μπορούσαν, η επιλογή αυτή αναδεικνύει τα μάτια κάνοντας τα να δείχνουν μεγαλύτερα. Η σχέση αυτή μεταξύ των χαρακτηριστικών του προσώπου εντοπίζεται κυρίως σε βρέφη και μικρά παιδιά έτσι η νεαρή τους ηλικία γίνεται άμεσα αντιληπτή από τον θεατή.



Στρατής

- Ρούχα φαρδιά, απλά και καθημερινά, συνηθισμένο ντύσιμο για ένα αγόρι εκείνης της εποχής.
- Το καπέλο (τραγιάσκα) είναι έντονα συνυφασμένο με την λαϊκή και εργατική τάξη και επικοινωνεί οπτικά την οικονομική κατάσταση του ήρωα και την κοινωνική του θέση.
- Μαλλιά σχετικά μακριά και ατημέλητα που πέφτουν μπροστά στο πρόσωπο. Σχεδιαστική επιλογή για να προβληθεί το γεγονός ότι ο χαρακτήρας δεν είναι τόσο φροντισμένος όσο θα ήταν ένα παιδί της ηλικίας του αν ζούσε με την οικογένεια του.
- Τα μάτια και τα φρύδια ακολουθούν το γενικότερο του σχήμα με τετραγωνισμένη μορφή και είναι μεγάλα και εκφραστικά για την επικοινωνία ευδιάκριτων συναισθημάτων που χρειάζεται ως ο πρωταγωνιστής της ιστορίας.

Εικόνα 60. Η σχεδίαση του Στρατή



Εικόνα 61. Η σχεδίαση της Λίας

Λία

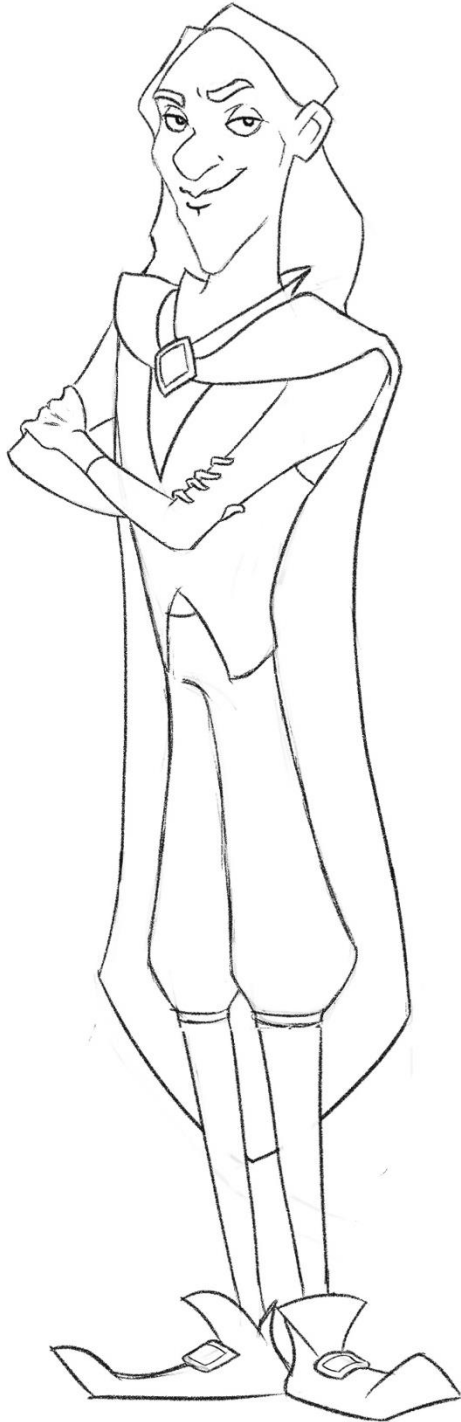
- Τα μάτια είναι μεγάλα και κυκλικά, ικανά να επικοινωνήσουν συναισθήματα και καθιστούν τον χαρακτήρα συμπαθητικό και φιλικό.
- Μεγαλύτερο κενό ανάμεσα στα μάτια σε σχέση με τον προηγούμενο χαρακτήρα, ενισχύεται η αθωότητα.
- Βλέφαρα πιο έντονα σχεδιασμένα, προσδίδουν θηλυκότητα.
- Η μόδα της εποχής για τις γυναίκες περιλαμβάνει φορέματα και φούστες σε γραμμή 'Α' και αξεσουάρ στα μαλλιά.
- Τα μαλλιά είναι προσεκτικά χτενισμένα και πιασμένα με κορδέλα με κάποιες μπουκλές ελεύθερες που παραπέμπουν σε συγκροτημένο και ταυτόχρονα παιχνιδιάρικο χαρακτήρα.

Αρπαχτή

- Επικοινωνία θηλυκότητας μέσω έντονης γραμμής στα βλέφαρα και έμφαση στην αναλογία ώμων – λεκάνης.
- Σχεδίαση μάσκας γύρω από τα μάτια, που ενισχύει την επικοινωνία του χαρακτήρα ως νυφίτσα και όχι σαν κάποιο αιλουροειδές.
- Επιλογή σχεδίασης φρυδιών παρόλο που δεν είναι ρεαλιστικό αλλά κάνει ξεκάθαρες τις εκφράσεις του προσώπου.



Εικόνα 62. Η σχεδίαση της Αρπαχτής



Εικόνα 63. Η σχεδίαση του Μπατίστ

Μπατίστ

- Χρήση σχημάτων με έντονες γωνίες σε όλα του τα χαρακτηριστικά που προβάλλουν τον χαρακτήρα ως κακόβουλο. Για την ακρίβεια, ο ρόμβος χρησιμοποιείται σε όλο του το σχέδιο (μάτια, μύτη, μαλλιά, παπούτσια κ.α.).
- Μεγαλύτερα μεγέθη σε χαρακτηριστικά προσώπου (π.χ. μύτη) σε αντίθεση με τους προηγούμενους που προβάλλουν τον χαρακτήρα ηλικιακά μεγαλύτερο.
- Η ένδυση σχεδιαστικά παραπέμπει στην χρονική περίοδο και την χώρα από την οποία προέρχεται ο χαρακτήρας.
- Η κάπα είναι άμεσα συνυφασμένη με τον μυστικισμό, το μυστήριο και πολλές φορές την μαγεία, έτσι η επιλογή αυτή προδίδει την ιδιότητα του χαρακτήρα.
- Τα άκρα του χαρακτήρα (παλάμες και πόδια) είναι μεγάλα σε μέγεθος για να είναι ευδιάκριτα κατά την διάρκεια των κινήσεων του. Ως ισχυρή προσωπικότητα χρησιμοποιεί πολύ τα χέρια του όταν εκφράζεται.

Επιλογή χρωμάτων

Η διαδικασία της σχεδίασης ολοκληρώθηκε με το χρώμα. Το χρώμα μπορεί να επηρεάσει ψυχολογικά σε μεγάλο βαθμό τον θεατή, όσον αφορά την εντύπωση που θα σχηματίσει για έναν χαρακτήρα. Οι χρωματικές παλέτες που επιλέχθηκαν για τους ήρωες της ιστορίας ήταν σημαντικό να μεταφέρουν τα επιθυμητά μηνύματα και ταυτόχρονα να λειτουργούν σαν σύνολο μεταξύ τους. Στην επιλογή των αποχρώσεων συνέβαλαν τα βιογραφικά κείμενα των χαρακτήρων λαμβάνοντας υπόψη ότι η ποικιλία στις τονικότητες και στις εντάσεις τους μπορεί να δημιουργήσει διαφορετικά συναισθήματα.



Εικόνα 64. Η τελική απεικόνιση των χαρακτήρων με χρώμα.



Ο Στρατής αποτυπώνεται με γήινα χρώματα χαμηλής έντασης που επικοινωνούν την ιδιοσυγκρασία του και ενισχύουν το γεγονός ότι θέλει να περνάει απαρατήρητος. Η απόχρωση του κόκκινου στο καπέλο κρίθηκε απαραίτητο στοιχείο για να μεταφέρει το θάρρος και την αυτοπεποίθηση που χρειάζεται ως ο ήρωας της ιστορίας.



Εικόνα 65. Ο Στρατής με χρώμα (αριστερά) και η χρωματική του παλέτα με κωδικούς (δεξιά)



Στην Λία έχει γίνει χρήση φωτεινού και έντονου κίτρινου στα ρούχα για να αντικατοπτρίζεται η ζωντάνια και η αισιοδοξία της. Η κορδέλα στα μαλλιά της έγινε γαλάζια που σύμφωνα με την ιστορία είναι το αγαπημένο της χρώμα. Στο σύνολο τους, τα χρώματα του χαρακτήρα ενισχύουν την αθωότητα του και προβάλλουν καθαριότητα και άνεση.



Εικόνα 66. Η Λία με χρώμα (αριστερά) και η χρωματική της παλέτα με κωδικούς (δεξιά)



Η ψυχρή απόχρωση του κόκκινου που επικρατεί στην νυφίτσα μεταφέρει την ενεργητικότητα που διαθέτει το κόκκινο συγκρατώντας παράλληλα την επιθετικότητα που το χαρακτηρίζει με χαμηλή ένταση.



Εικόνα 67. Η Αρπαχή με χρώμα (αριστερά) και η χρωματική της παλέτα με κωδικούς (δεξιά)



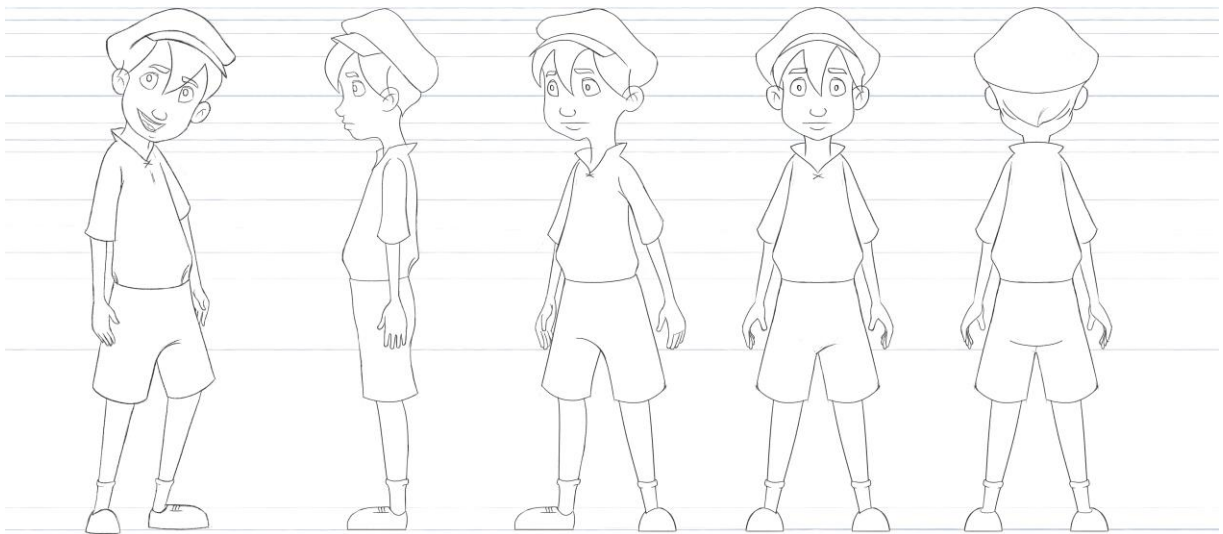
Στον Μπατίστ επικρατούν σκούρα ψυχρά μωβ (δηλ. με περισσότερο μαύρο και μπλε) που επικοινωνούν την εξουσία που έχει ο χαρακτήρας, την φιλοδοξία και την ψυχρότητα που τον χαρακτηρίζει. Ακόμη, με την επιλογή αυτή, προβάλλεται το στοιχείο της μαγείας στην ιστορία.



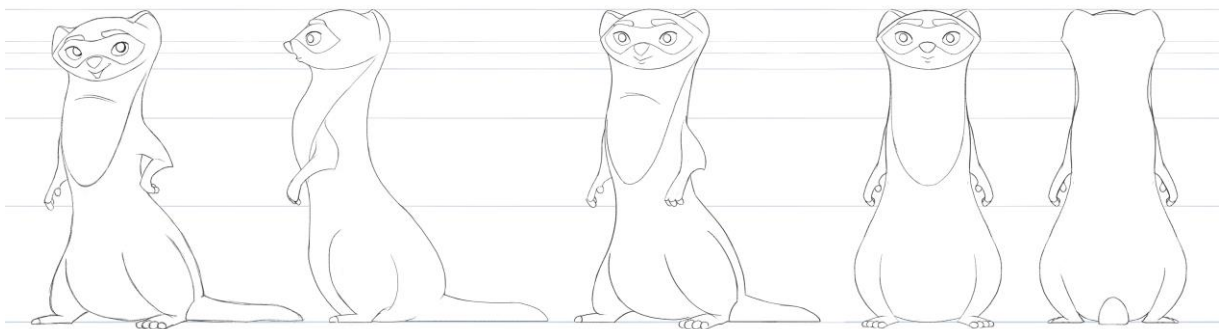
Εικόνα 68. Ο Μπατίστ με χρώμα (αριστερά) και η χρωματική του παλέτα με κωδικούς (δεξιά)

6.3.2 Σχεδιαστικά φύλλα περιστροφής

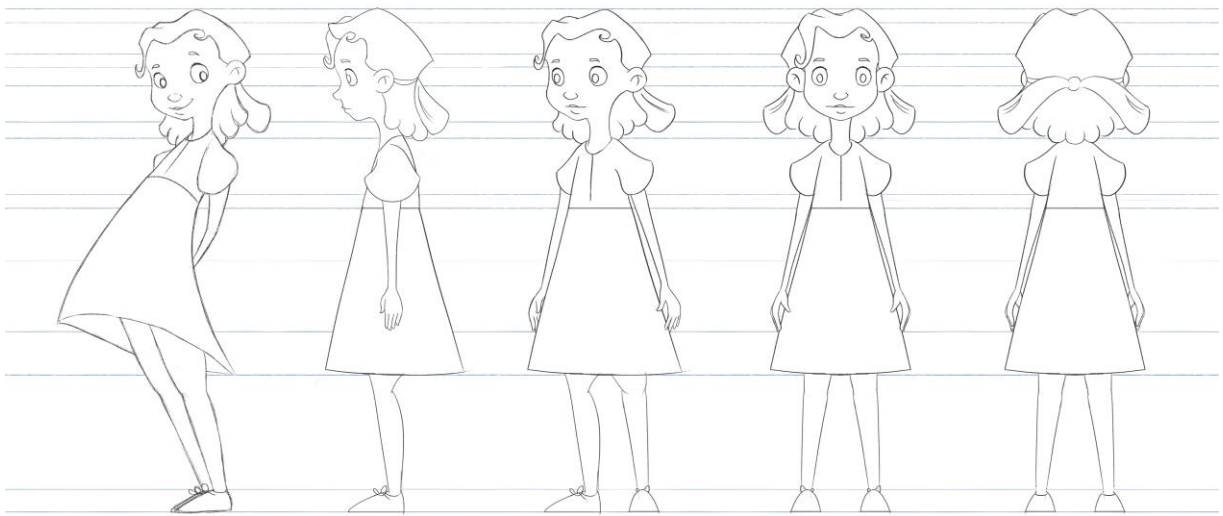
Τα σχεδιαστικά φύλλα περιστροφής προβάλλουν ολόκληρο τον χαρακτήρα από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Το στάδιο αυτό στην σχεδίαση είναι απαραίτητο ειδικά στην περίπτωση που ο χαρακτήρας προορίζεται για animation, καθώς είναι πολύ χρήσιμο να γνωρίζουν οι σχεδιαστές που θα τον εμψυχώσουν πως είναι από κάθε πλευρά. Τα σχεδιαστικά φύλλα των τεσσάρων χαρακτήρων που δημιουργήθηκαν ακολουθούν παρακάτω.



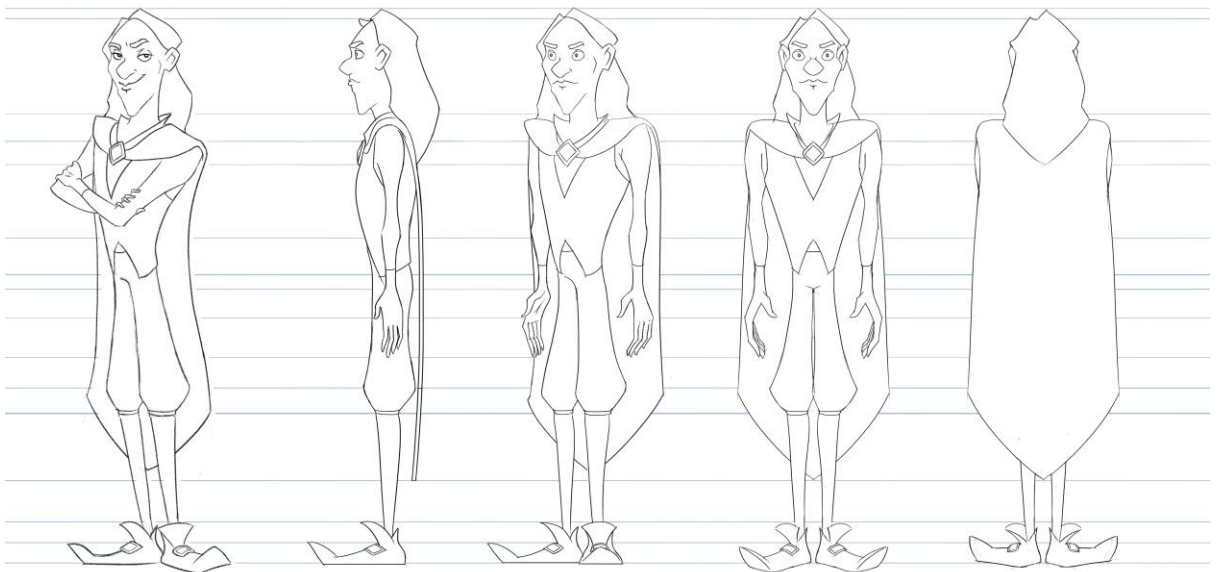
Εικόνα 69. Σχεδιαστικό φύλλο περιστροφής για τον Στρατή



Εικόνα 70. Σχεδιαστικό φύλλο περιστροφής για την Αρπαχτή



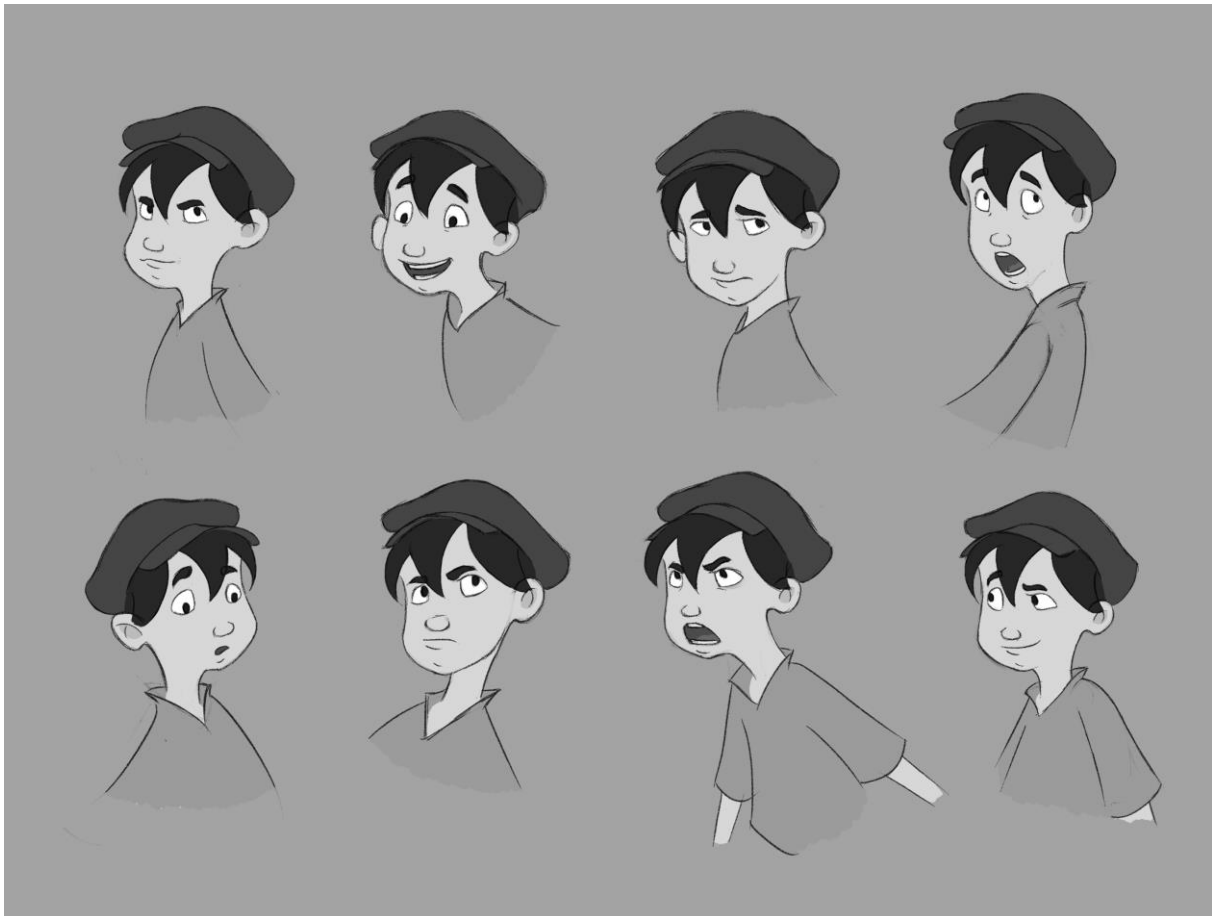
Εικόνα 71. Σχεδιαστικό φύλλο περιστροφής για την Λία



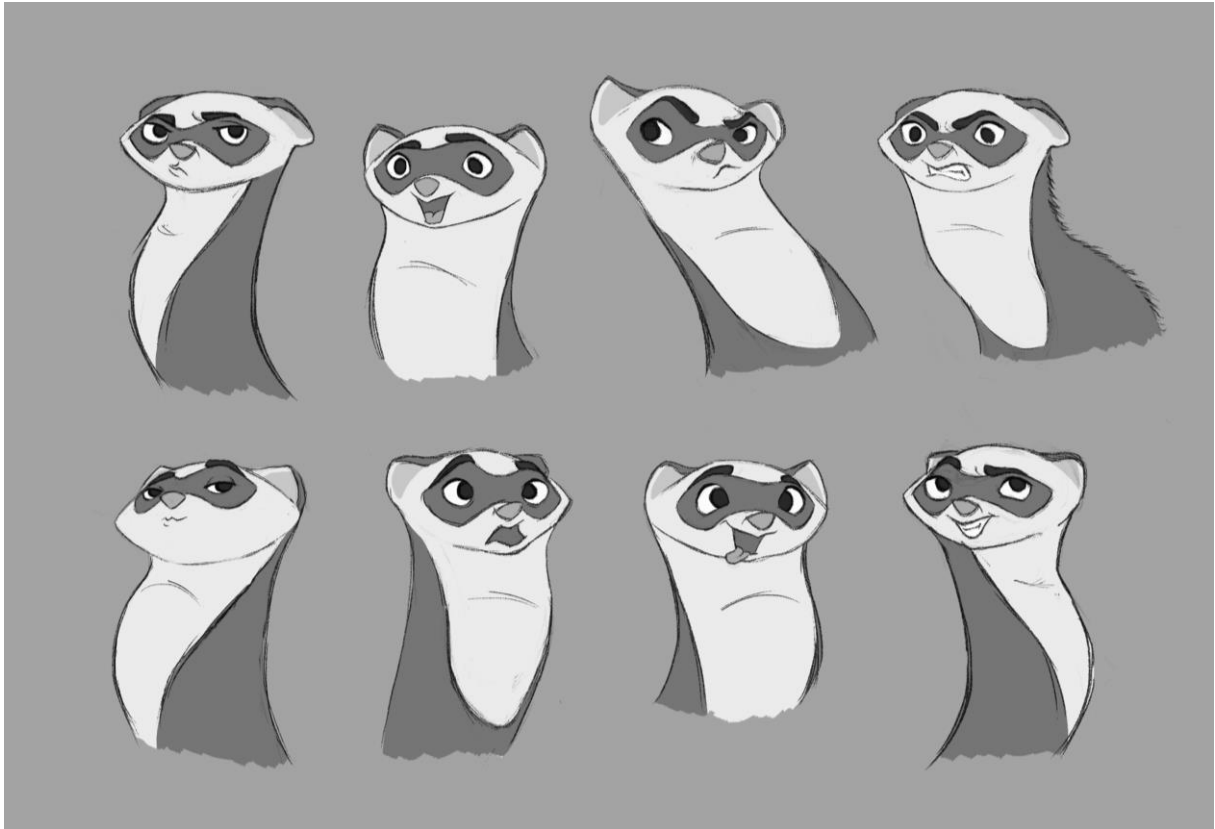
Εικόνα 72. Σχεδιαστικό φύλλο περιστροφής για τον Μπατίστ

6.3.3 Σχεδιαστικά φύλλα έκφρασης

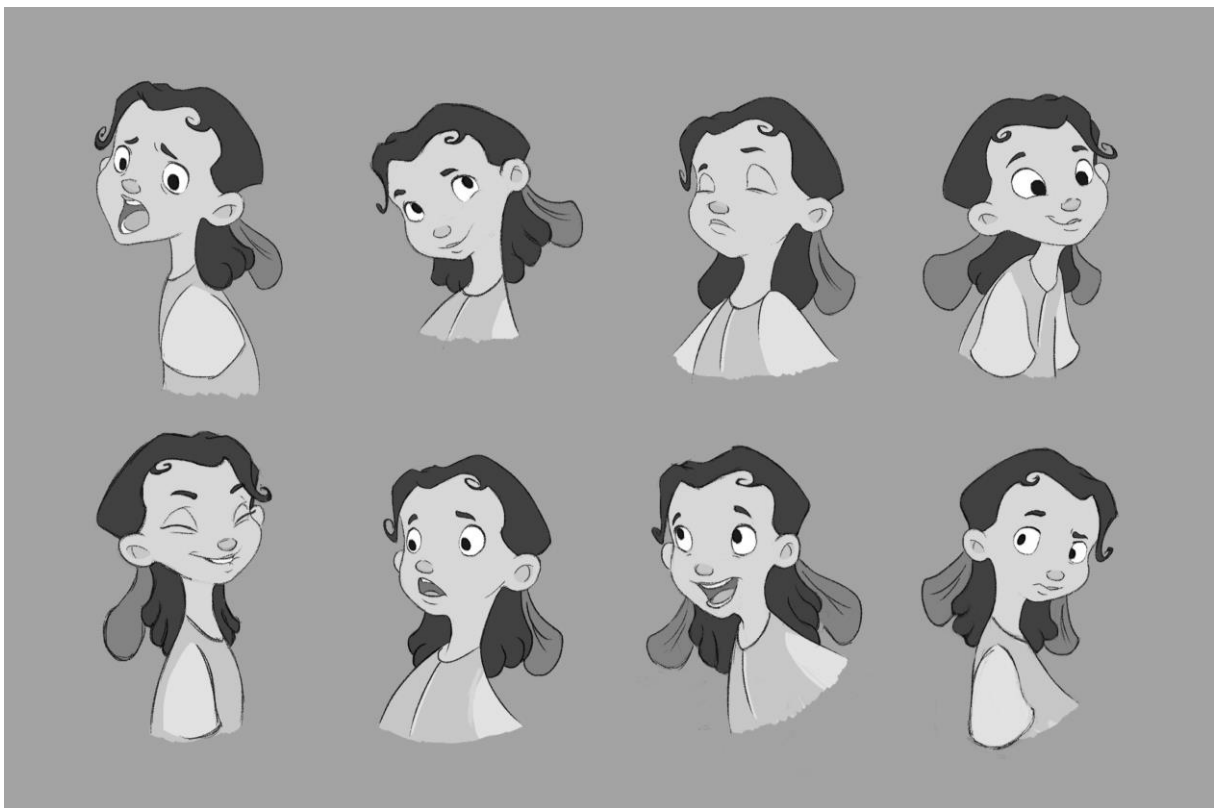
Τα σχεδιαστικά φύλλα έκφρασης παρουσιάζουν παραδείγματα από τις διαφορετικές συναισθηματικές καταστάσεις που μπορεί να βρεθεί ο χαρακτήρας στην ιστορία. Προβάλλουν κυρίως εκφράσεις του προσώπου προσφέροντας έτσι στους σχεδιαστές που θα τον εμψυχώσουν τις απαραίτητες πληροφορίες για το πως αυτός κινείται και τους περιορισμούς των χαρακτηριστικών του. Στις παρακάτω εικόνες παρουσιάζονται οι διαφορετικές εκφράσεις των χαρακτήρων που δημιουργήθηκαν.



Εικόνα 73. Σχεδιαστικό φύλλο έκφρασης για τον Στρατή



Εικόνα 74. Σχεδιαστικό φύλλο έκφρασης για την Αρπαχτή



Εικόνα 75. Σχεδιαστικό φύλλο έκφρασης για την Λία



Εικόνα 76. Σχεδιαστικό φύλλο έκφρασης για τον Μπατίστ

7 Αξιολόγηση

Για την αξιολόγηση της εφαρμογής θεωρήθηκε σκόπιμο να αναζητηθεί το πώς αντιλαμβάνεται τους χαρακτήρες κάποιος που έρχεται σε επαφή μόνο με την εικόνα τους. Αυτό πραγματοποιήθηκε με την χρήση ερωτηματολογίου.

Ο βασικός στόχος ήταν να αξιολογηθεί εάν με την χρήση των εργαλείων οπτικής επικοινωνίας στη σχεδίαση, είναι δυνατό να προβληθεί η προσωπικότητα και η φύση των χαρακτήρων στον θεατή χωρίς την γνώση των προπαρασκευαστικών κειμένων (περίληψη ιστορίας και βιογραφικά κείμενα).

Τα στοιχεία που επηρέασαν περισσότερο στην σχεδίαση των χαρακτήρων προέκυψαν από τα βιογραφικά κείμενα και επιλέχθηκαν κατά την έρευνα στην αρχή της διαδικασίας σχεδίασης ως τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά που χρειάζεται να επικοινωνεί οπτικά ο κάθε ένας στον θεατή. Τα χαρακτηριστικά αυτά με την μορφή επιθέτων είναι τα εξής:

- Λία – εύπορη, καλοπροαίρετη, αθώα, καλομαθημένη, αισιόδοξη
- Στρατής – άπορος, καλοπροαίρετος, θαρραλέος, πολυμήχανος, ανασφαλής
- Αρπαχτή – πονηρή, έμπιστη, παιχνιδιάρη, δύσπιστη, επικριτική
- Μπατίστ – κακός, φιλόδοξος, αδίστακτος, εγωκεντρικός δειλός

Τα είκοσι παραπάνω επίθετα χρησιμοποιήθηκαν στο ερωτηματολόγιο για να ελεγχθεί εάν οι ερωτηθέντες θα έχουν την δυνατότητα να τα αντιστοιχίσουν στον κάθε χαρακτήρα.

Το ερωτηματολόγιο δημιουργήθηκε με την εφαρμογή Google Forms της Google και διατέθηκε ηλεκτρονικά σε 120 άτομα διαφορετικών ηλικιών.

Η δομή του είχε δύο βασικά μέρη:

Το πρώτο μέρος αφορούσε δημογραφικά στοιχεία όπως φύλο, ηλικία, επαγγελματική ιδιότητα και προσδιορισμό της σχέσης που έχουν οι ερωτηθέντες με το animation.

Το δεύτερο μέρος περιλάμβανε τέσσερις ερωτήσεις, μία για κάθε έναν από τους ήρωες που σχεδιάστηκαν, όπου ζητούνταν από τους ερωτηθέντες να τους χαρακτηρίσουν. Συγκεκριμένα, η κάθε ερώτηση παρουσίαζε στην αρχή μια εικόνα του χαρακτήρα στην τελική του απεικόνιση με χρώμα μαζί με τις διαφορετικές συναισθηματικές καταστάσεις του (σχεδιαστικό φύλλο έκφρασης) και στην συνέχεια ακολουθούσαν σε λίστα τα είκοσι επίθετα που αναφέρθηκαν προηγουμένως με δυνατότητα να επιλεγούν έως πέντε από αυτά που θα αντιπροσώπευαν καλύτερα τον χαρακτήρα.

Αποτελέσματα

Η στατιστική ανάλυση πραγματοποιήθηκε αυτόματα με την εφαρμογή Google Forms. Η ανάλυση των δεδομένων έγινε με μονάδα μέτρησης το άτομο και περιελάμβανε όλους τους συμμετέχοντες (n=120). Μέσα από οχτώ ερωτήσεις διερευνήθηκε η κατανομή του φύλου, της ηλικιακής ομάδας, της ιδιότητας, της σχέσης που έχουν οι συμμετέχοντες με τον όρο animation και τα χαρακτηριστικά που αποδίδονται στους χαρακτήρες.

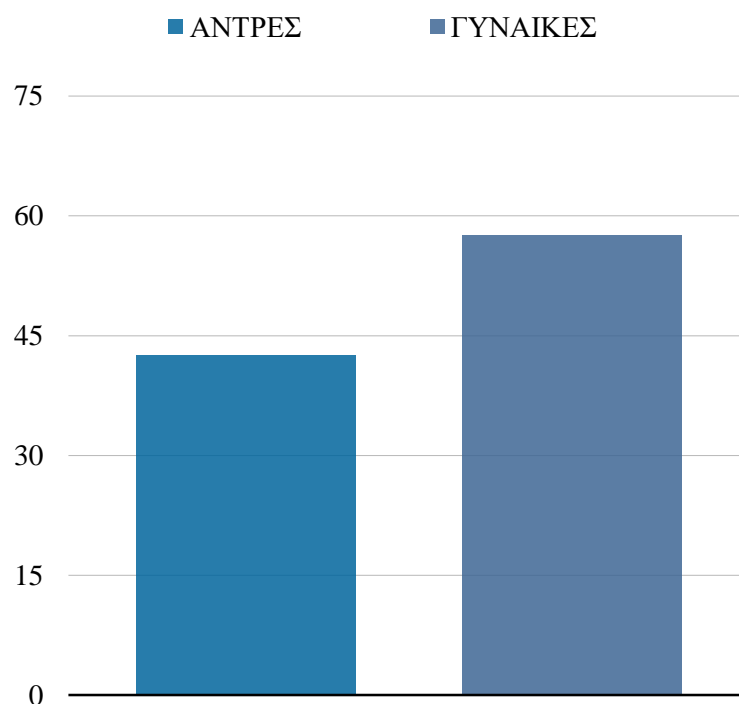
Τα αποτελέσματα για κάθε μια από τις ερωτήσεις αυτές παρουσιάζονται παρακάτω.

1. Φύλο

Το δείγμα της παρούσας έρευνας αποτελείται από 120 άτομα, από τα οποία 51 είναι άντρες και 69 είναι γυναίκες. Οι άντρες αποτελούν το 42,5% του δείγματος, και οι γυναίκες το 57,5%.

N=120	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΠΟΣΟΣΤΟ
ΑΝΤΡΕΣ	51	42,5%
ΓΥΝΑΙΚΕΣ	69	57,5%

Πίνακας 2. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση το φύλο



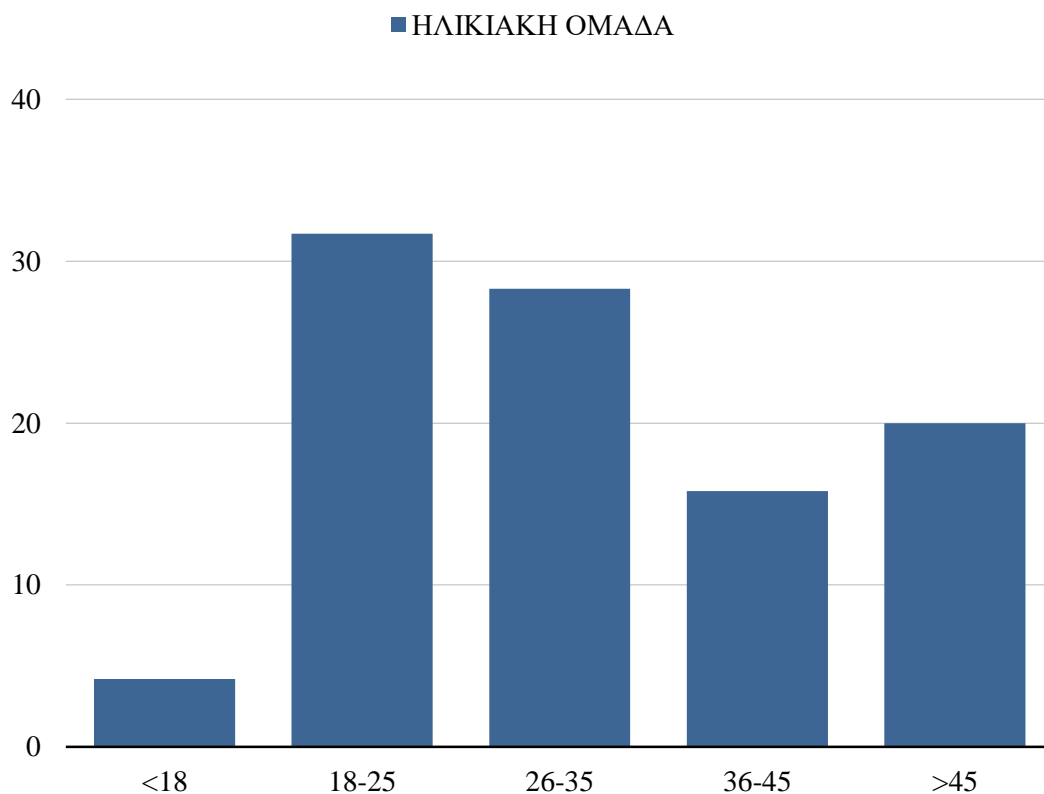
Γράφημα 1. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση το φύλο (%)

2. Ηλικιακή ομάδα

Οι συμμετέχοντες στην έρευνα χωρίστηκαν σε 5 ηλικιακές ομάδες (<18,19-25, 26-35, 36-45, >45). Μικρότεροι των 18 χρόνων είναι 5 άτομα και αποτελούν το 4,2%. Στην ηλικιακή ομάδα 19-25 ανήκουν 38 άτομα και αποτελούν το 31,7% του δείγματος. Στην ηλικιακή ομάδα 26-35 ανήκουν 34 συμμετέχοντες και αποτελούν το 28,3% του δείγματος. Στην ηλικιακή ομάδα 36-45 ανήκουν 19 άτομα και αποτελούν το 15,8% των συμμετεχόντων. Μεγαλύτεροι των 45 χρόνων είναι 24 άτομα και αποτελούν το 20% του συνολικού δείγματος.

N=120	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΠΟΣΟΣΤΟ
<18	5	4,2%
19-25	38	31,7%
26-35	34	28,3%
36-45	19	15,8%
>45	24	20%

Πίνακας 3. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση την ηλικιακή ομάδα



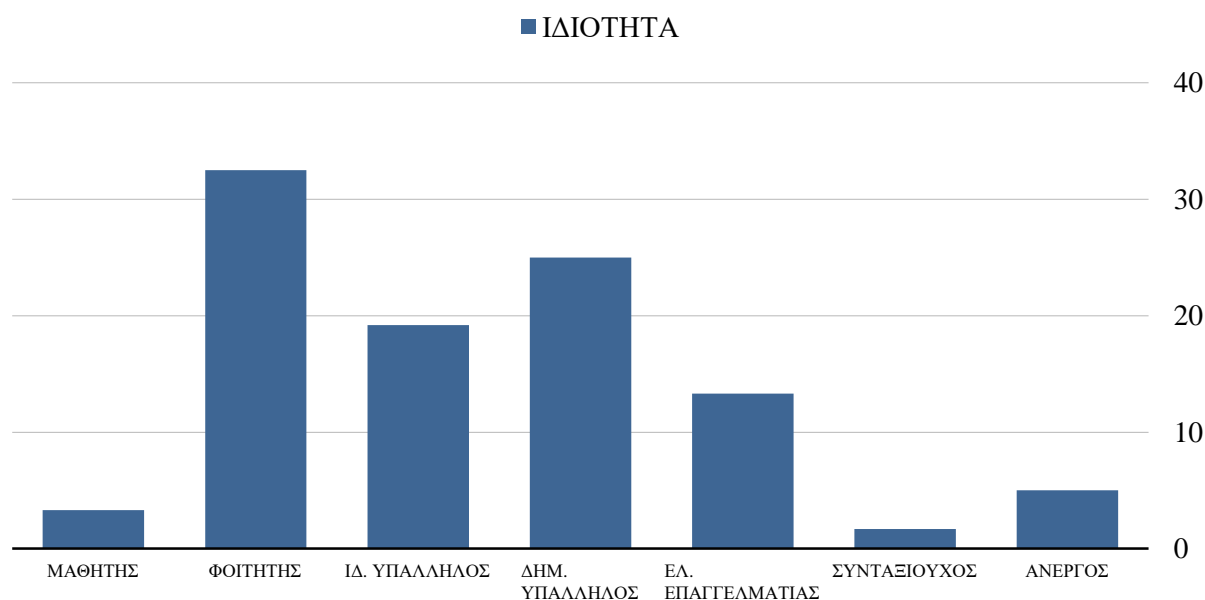
Γράφημα 2. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση την ηλικιακή ομάδα (%)

3. Ιδιότητα

Οι συμμετέχοντες στην έρευνα χωρίστηκαν σε 7 κατηγορίες (μαθητής, φοιτητής, ιδιωτικός υπάλληλος, δημόσιος υπάλληλος, ελεύθερος επαγγελματίας, συνταξιούχος, άνεργος). Μαθητές είναι 4 συμμετέχοντες και αποτελούν το 3,3% του δείγματος. Φοιτητές είναι 39 άτομα και αποτελούν το 32,5% του δείγματος. Ιδιωτικοί υπάλληλοι είναι 23 συμμετέχοντες και αποτελούν το 19,2% του δείγματος. Δημόσιοι υπάλληλοι είναι 30 συμμετέχοντες και αποτελούν το 25% του δείγματος. Ελεύθεροι επαγγελματίες είναι 16 άτομα και αποτελούν το 13,3% του συνολικού δείγματος. Συνταξιούχοι είναι 2 συμμετέχοντες και αποτελούν το 1,7% του συνολικού δείγματος. Άνεργοι είναι 6 άτομα και αποτελούν το 5% των συμμετεχόντων.

N=120	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΠΟΣΟΣΤΟ
Μαθητής	4	3,3%
Φοιτητής	39	32,5%
Ιδ. Υπάλληλος	23	19,2%
Δημ. Υπάλληλος	30	25%
Ελ. Επαγγελματίας	16	13,3%
Συνταξιούχος	2	1,7%
Άνεργος	6	5%

Πίνακας 4. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση την ιδιότητα



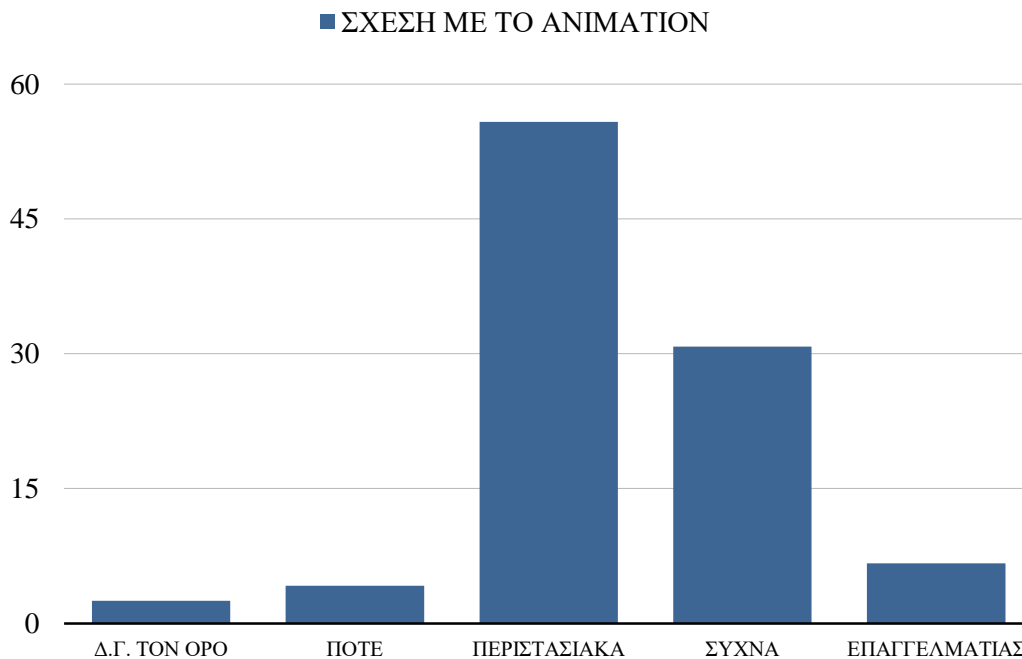
Γράφημα 3. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση την ιδιότητα (%)

4. Σχέση με το Animation

Οι συμμετέχοντες είχαν τη δυνατότητα να απαντήσουν σχετικά με τη σχέση που έχουν με το animation με πέντε διαφορετικές επιλογές (δεν γνωρίζω τον όρο, δεν παρακολουθώ ποτέ, παρακολουθώ περιστασιακά, παρακολουθώ πολύ συχνά, έχω επαγγελματική σχέση). Δεν γνωρίζουν τον όρο 3 άτομα και αποτελούν το 2,5% του συνολικού δείγματος. Δεν παρακολουθούν ποτέ 5 συμμετέχοντες και αποτελούν το 4,2% του δείγματος. Παρακολουθούν περιστασιακά 67 άτομα και αποτελούν το 55,8% του δείγματος. Παρακολουθούν πολύ συχνά 37 άτομα και αποτελούν το 30,8% των συμμετεχόντων. Έχουν επαγγελματική σχέση 8 άτομα και αποτελούν το 6,7% του συνολικού δείγματος.

N=120	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΠΟΣΟΣΤΟ
Δεν γνωρίζω τον όρο	3	2,5%
Δεν παρακολουθώ ποτέ	5	4,2%
Παρακολουθώ περιστασιακά	67	55,8%
Παρακολουθώ πολύ συχνά	37	30,8%
Έχω επαγγελματική σχέση	8	6,7%

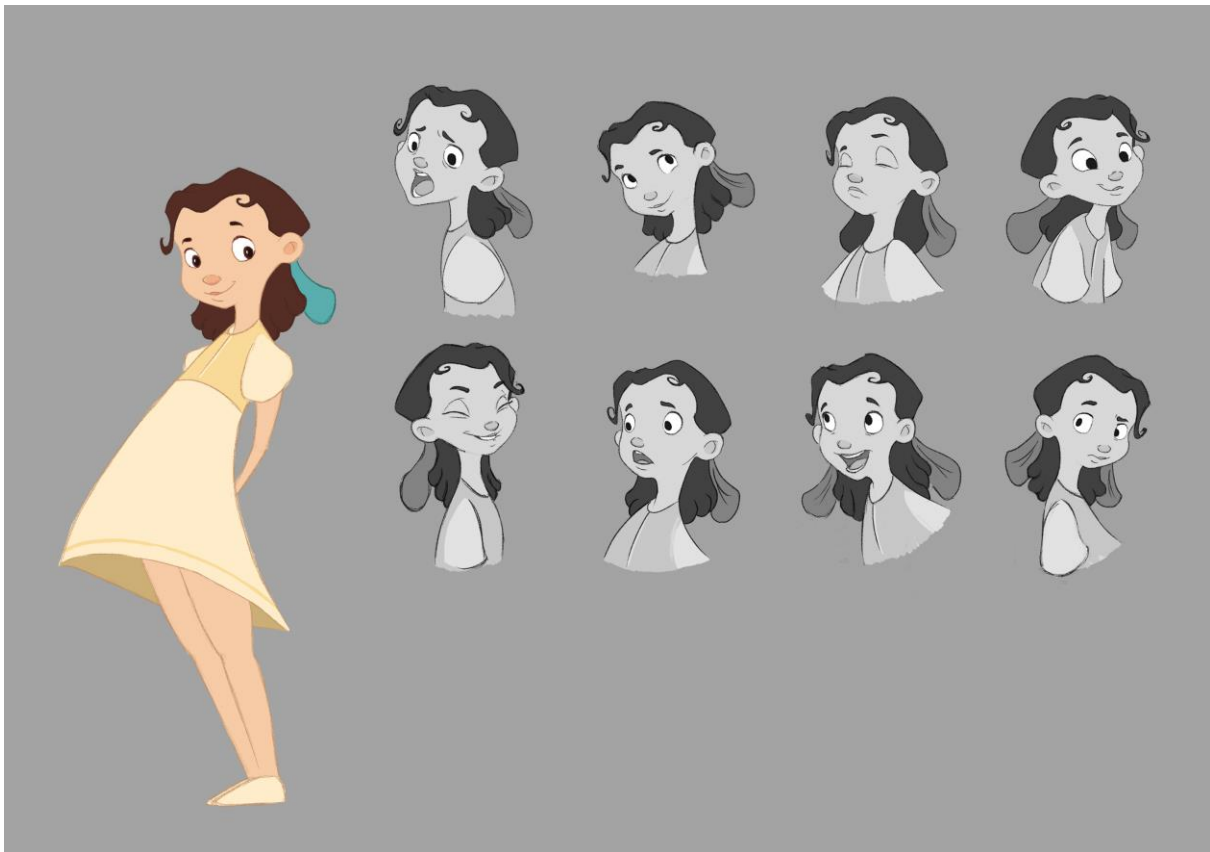
Πίνακας 5. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση την σχέση τους με το animation



Γράφημα 4. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση την σχέση τους με το animation (%)

Στην συνέχεια παρουσιάζονται στοιχεία που σχετίζονται με το πώς αντιλήφθηκαν οι συμμετέχοντες τους χαρακτήρες. Δόθηκαν τέσσερις ερωτήσεις, μία για τον κάθε ένα από τους χαρακτήρες, με είκοσι επιλογές οι οποίες ήταν κοινές σε κάθε ερώτηση. Οι συμμετέχοντες καλούνταν να επιλέξουν για τον κάθε χαρακτήρα από 1 έως και 5 χαρακτηριστικά, που θεωρούσαν ότι αντιπροσώπευαν καλύτερα την εικόνα, από τις διαθέσιμες επιλογές.

5. Χαρακτήρας 1

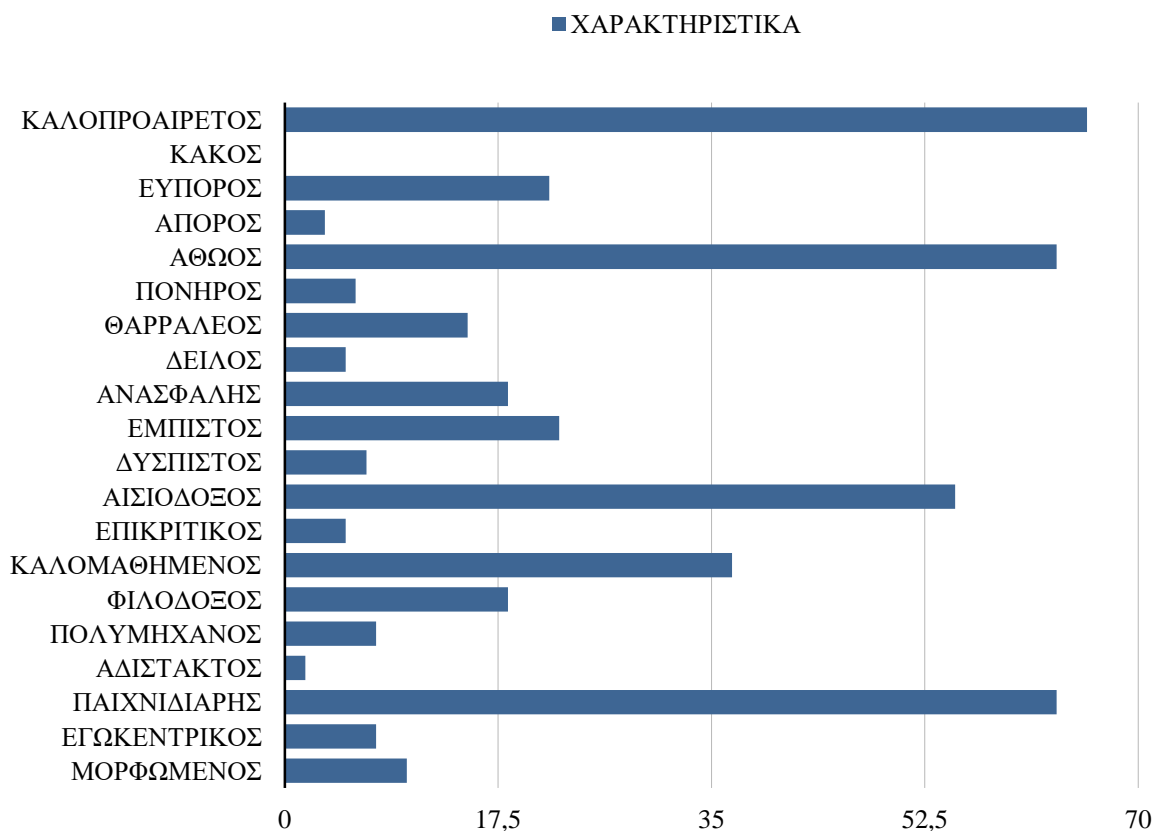


Εικόνα 77. Εικόνα ερωτηματολογίου για τον 'χαρακτήρα 1'

Οι 79 από τους 120 (65,8%) χαρακτήρισαν ως καλοπροαίρετο τον χαρακτήρα 1, 26 (21,7%) ως εύπορο, 4 (3,3%) ως άπορο, 76 (63,3%) ως αθώο, 7 (5,8%) ως πονηρό, 18 (15%) ως θαρραλέο, 6 (5%) ως δειλό, 22 (18,3%) ως ανασφαλή, 27 (22,5%) ως έμπιστο, 8 (6,7%) ως δύσπιστο, 66 (55%) ως αισιόδοξο, 6 (5%) ως επικριτικό, 44 (36,7%) ως καλομαθημένο, 22 (18,3%) ως φιλόδοξο, 9 (7,5%) ως πολυμήχανο, 2 (1,7%) ως αδίστακτο, 76 (63,3%) ως παιχνιδιάρη, 9 (7,5%) ως εγωκεντρικό και 12 (10%) ως μορφωμένο. Κακό δεν χαρακτήρισε κανένας από τους συμμετέχοντες τον χαρακτήρα 1.

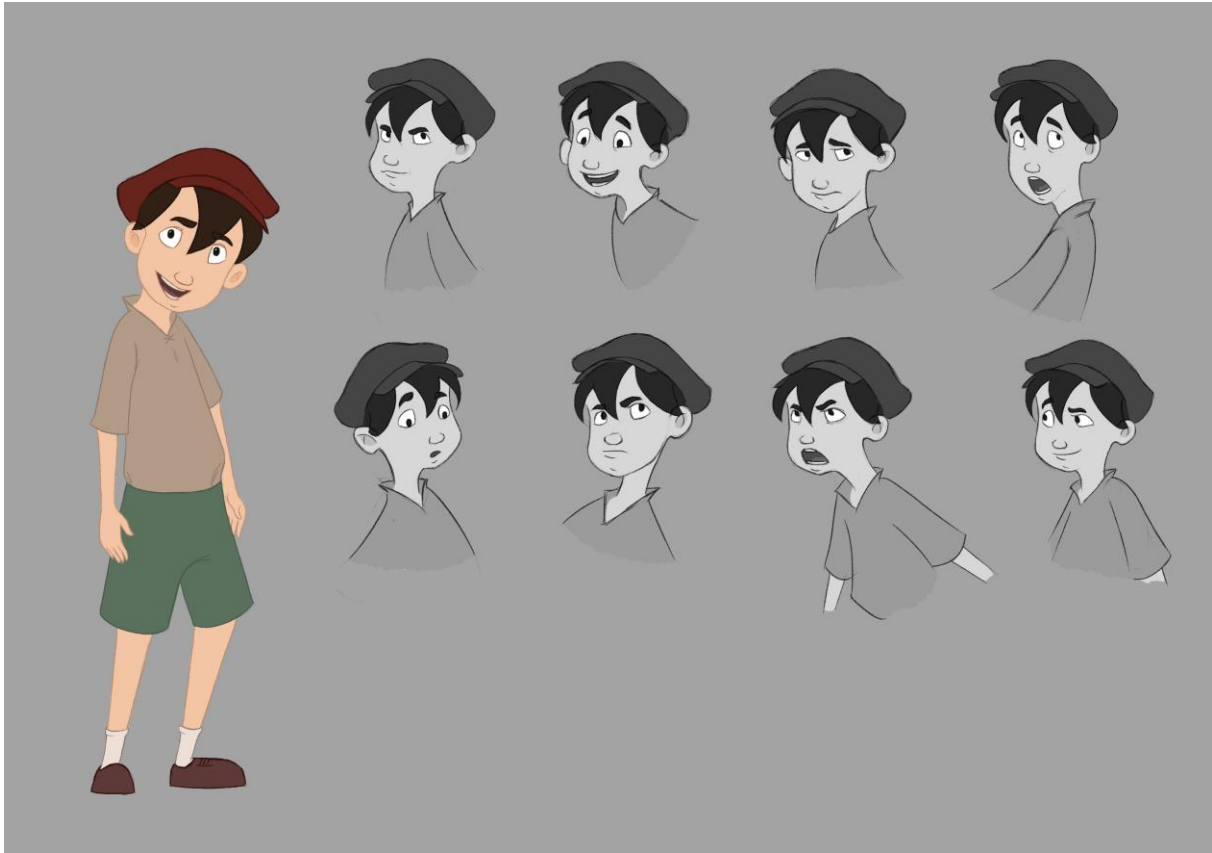
ΕΠΙΘΕΤΑ	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΕΠΙΘΕΤΑ	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ
ΚΑΛΟΠΡΟΑΙΡΕΤΟΣ	79	ΔΥΣΠΙΣΤΟΣ	8
ΚΑΚΟΣ	0	ΑΙΣΙΟΔΟΞΟΣ	66
ΕΥΠΟΡΟΣ	26	ΕΠΙΚΡΙΤΙΚΟΣ	6
ΑΠΟΡΟΣ	4	ΚΑΛΟΜΑΘΗΜΕΝΟΣ	44
ΑΘΩΟΣ	76	ΦΙΛΟΔΟΞΟΣ	22
ΠΟΝΗΡΟΣ	7	ΠΟΛΥΜΗΧΑΝΟΣ	9
ΘΑΡΡΑΛΕΟΣ	18	ΑΔΙΣΤΑΚΤΟΣ	2
ΔΕΙΛΟΣ	6	ΠΑΙΧΝΙΔΙΑΡΗΣ	76
ΑΝΑΣΦΑΛΗΣ	22	ΕΓΩΚΕΝΤΡΙΚΟΣ	9
ΕΜΠΙΣΤΟΣ	27	ΜΟΡΦΩΜΕΝΟΣ	12

Πίνακας 6. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 1'



Γράφημα 5. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 1' (%)

6. Χαρακτήρας 2

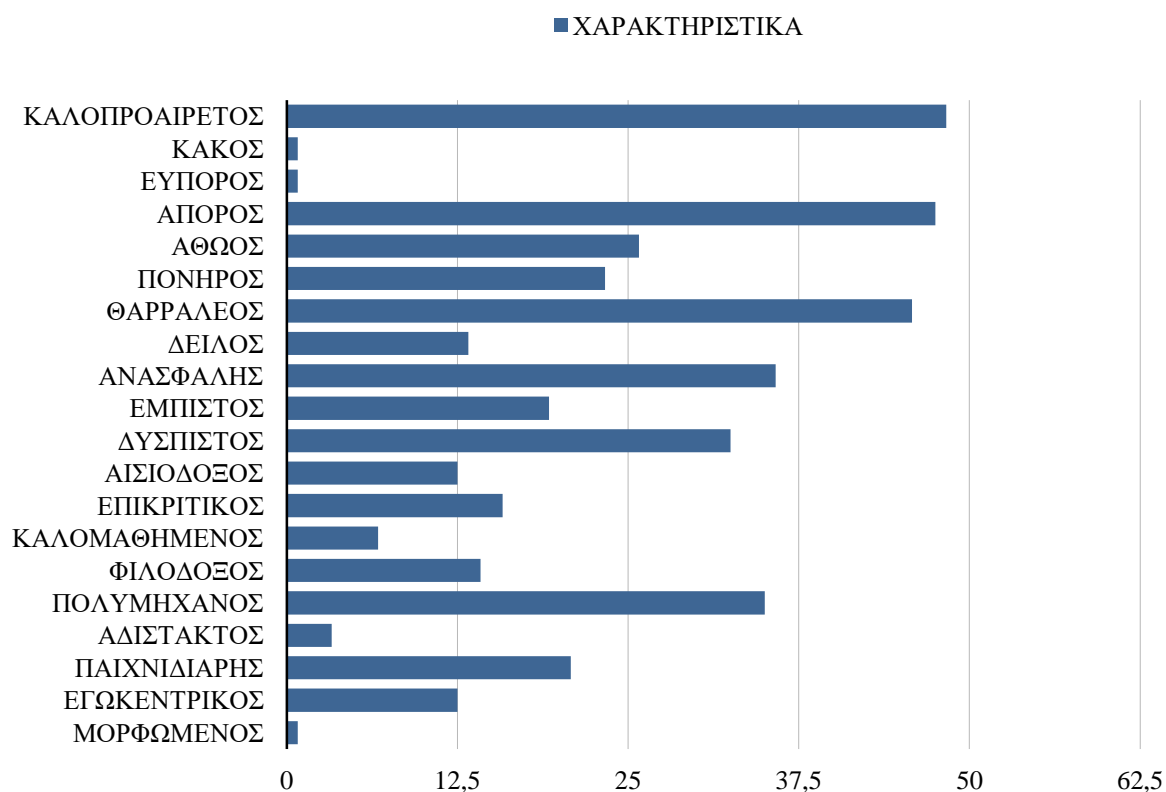


Εικόνα 78. Εικόνα ερωτηματολογίου για τον 'χαρακτήρα 2'

Οι 58 από τους 120 (48,3%) χαρακτήρισαν ως καλοπροαίρετο τον χαρακτήρα 2, 1 (0,8%) ως κακό, 1 (0,8%) ως εύπορο, 57 (47,5%) ως άπορο, 31 (25,8%) ως αθώο, 28 (23,3%) ως πονηρό, 55 (45,8%) ως θαρραλέο, 16 (13,3%) ως δειλό, 43 (35,8%) ως ανασφαλή, 23 (19,2%) ως έμπιστο, 39 (32,5%) ως δύσπιστο, 15 (12,5%) ως αισιόδοξο, 19 (15,8%) ως επικριτικό, 8 (6,7%) ως καλομαθημένο, 17 (14,2%) ως φιλόδοξο, 42 (35%) ως πολυμήχανο, 4 (3,3%) ως αδίστακτο, 25 (20,8%) ως παιχνιδιάρη, 15 (12,5%) ως εγωκεντρικό και 1 (0,8%) ως μορφωμένο.

ΕΠΙΘΕΤΑ	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΕΠΙΘΕΤΑ	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ
ΚΑΛΟΠΡΟΑΙΡΕΤΟΣ	58	ΔΥΣΠΙΣΤΟΣ	39
ΚΑΚΟΣ	1	ΑΙΣΙΟΔΟΞΟΣ	15
ΕΥΠΟΡΟΣ	1	ΕΠΙΚΡΙΤΙΚΟΣ	19
ΑΠΟΡΟΣ	57	ΚΑΛΟΜΑΘΗΜΕΝΟΣ	8
ΑΘΩΟΣ	31	ΦΙΛΟΔΟΞΟΣ	17
ΠΟΝΗΡΟΣ	28	ΠΟΛΥΜΗΧΑΝΟΣ	42
ΘΑΡΡΑΛΕΟΣ	55	ΑΔΙΣΤΑΚΤΟΣ	4
ΔΕΙΛΟΣ	16	ΠΑΙΧΝΙΔΙΑΡΗΣ	25
ΑΝΑΣΦΑΛΗΣ	43	ΕΓΩΚΕΝΤΡΙΚΟΣ	15
ΕΜΠΙΣΤΟΣ	23	ΜΟΡΦΩΜΕΝΟΣ	1

Πίνακας 7. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 2'



Γράφημα 6. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 2' (%)

7. Χαρακτήρας 3

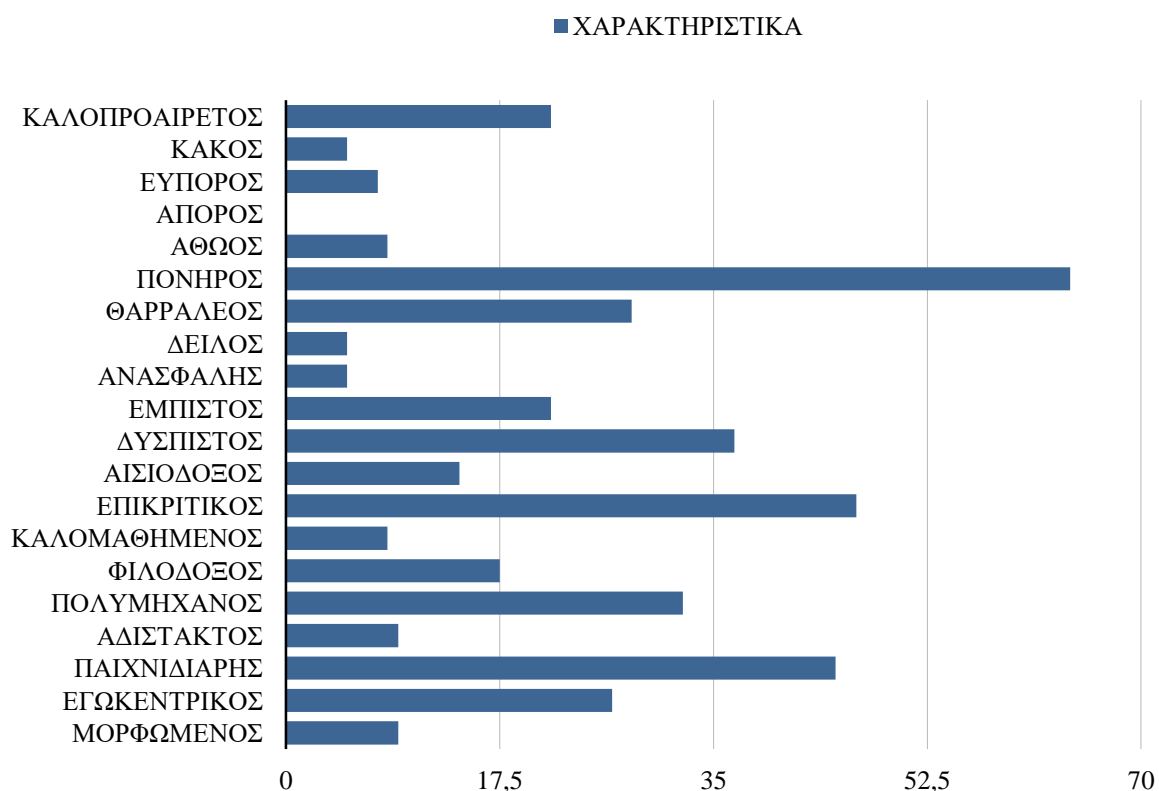


Εικόνα 79. Εικόνα ερωτηματολογίου για τον 'χαρακτήρα 3'

Οι 26 από τους 120 (21,7%) χαρακτήρισαν ως καλοπροαίρετο τον χαρακτήρα 3, 6 (5%) ως κακό, 9 (7,5%) ως εύπορο, 10 (8,3%) ως αθώο, 77 (64,2%) ως πονηρό, 34 (28,3%) ως θαρραλέο, 6 (5%) ως δειλό, 6 (5%) ως ανασφαλή, 26 (21,7%) ως έμπιστο, 44 (36,7%) ως δύσπιστο, 17 (14,2%) ως αισιόδοξο, 56 (46,7%) ως επικριτικό, 10 (8,3%) ως καλομαθημένο, 21 (17,5%) ως φιλόδοξο, 39 (32,5%) ως πολυμήχανο, 11 (9,2%) ως αδίστακτο, 54 (45%) ως παιχνιδιάρη, 32 (26,7%) ως εγωκεντρικό και 11 (9,2%) ως μορφωμένο. Κανένας από τους συμμετέχοντες δεν χαρακτήρισε ως άπορο τον χαρακτήρα 3.

ΕΠΙΘΕΤΑ	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΕΠΙΘΕΤΑ	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ
ΚΑΛΟΠΡΟΑΙΡΕΤΟΣ	26	ΔΥΣΠΙΣΤΟΣ	44
ΚΑΚΟΣ	6	ΑΙΣΙΟΔΟΞΟΣ	17
ΕΥΠΟΡΟΣ	9	ΕΠΙΚΡΙΤΙΚΟΣ	56
ΑΠΟΡΟΣ	0	ΚΑΛΟΜΑΘΗΜΕΝΟΣ	10
ΑΘΩΟΣ	10	ΦΙΛΟΔΟΞΟΣ	21
ΠΟΝΗΡΟΣ	77	ΠΟΛΥΜΗΧΑΝΟΣ	39
ΘΑΡΡΑΛΕΟΣ	34	ΑΔΙΣΤΑΚΤΟΣ	11
ΔΕΙΛΟΣ	6	ΠΑΙΧΝΙΔΙΑΡΗΣ	54
ΑΝΑΣΦΑΛΗΣ	6	ΕΓΩΚΕΝΤΡΙΚΟΣ	32
ΕΜΠΙΣΤΟΣ	26	ΜΟΡΦΩΜΕΝΟΣ	11

Πίνακας 8. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 3'



Γράφημα 7. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 3' (%)

8. Χαρακτήρας 4

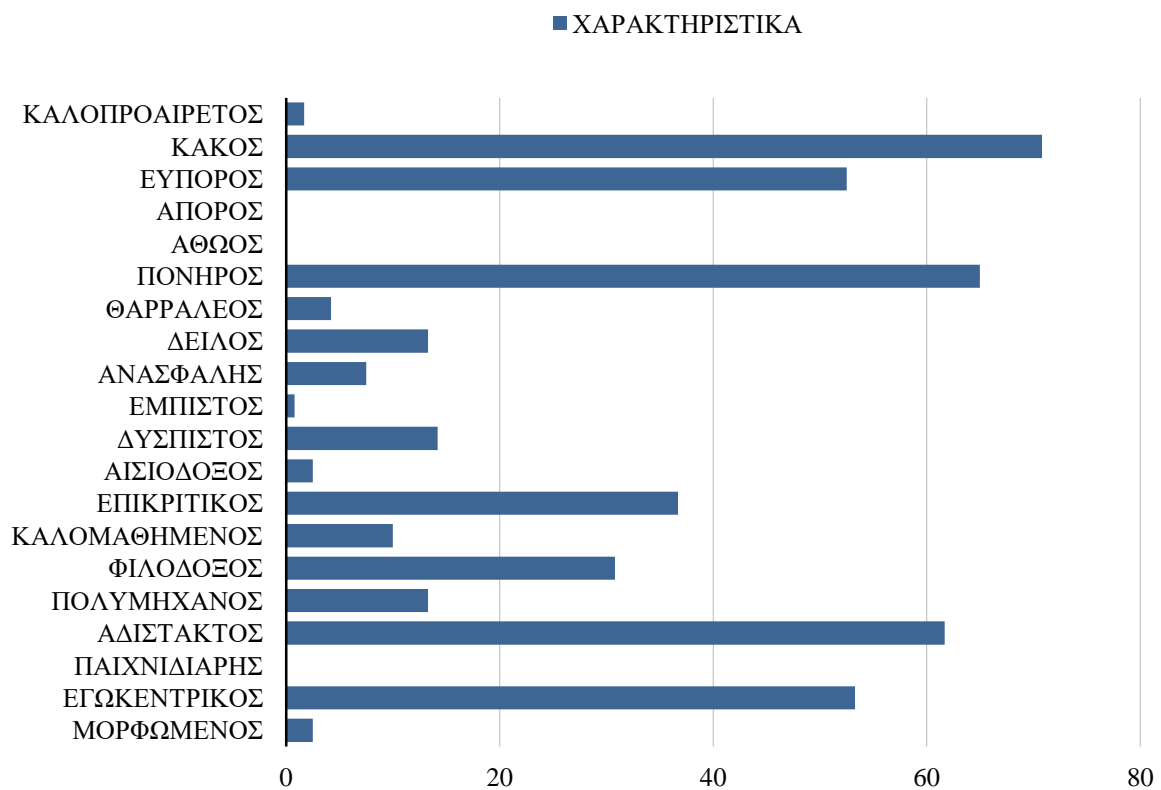


Εικόνα 80. Εικόνα ερωτηματολογίου για τον 'χαρακτήρα 4'

Οι 2 από τους 120 (1,7%) χαρακτήρισαν ως καλοπροαίρετο τον χαρακτήρα 4, 85 (70,8%) ως κακό, 63 (52,5%) ως εύπορο, 78 (65%) ως πονηρό, 5 (4,2%) ως θαρραλέο, 16 (13,3%) ως δειλό, 9 (7,5%) ως ανασφαλής, 1 (0,8%) ως έμπιστο, 17 (14,2%) ως δύσπιστο, 3 (2,5%) ως αισιόδοξο, 44 (36,7%) ως επικριτικό, 12 (10%) ως καλομαθημένο, 37 (30,8%) ως φιλόδοξο, 16 (13,3%) ως πολυμήχανο, 74 (61,7%) ως αδίστακτο, 64 (53,3%) ως εγωκεντρικό και 3 (2,5%) ως μορφωμένο. Κανένας από τους συμμετέχοντες δεν χαρακτήρισε ως άπορο, αθώο ή παιχνιδιάρη τον χαρακτήρα 4.

ΕΠΙΘΕΤΑ	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΕΠΙΘΕΤΑ	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ
ΚΑΛΟΠΡΟΑΙΡΕΤΟΣ	2	ΔΥΣΠΙΣΤΟΣ	17
ΚΑΚΟΣ	85	ΑΙΣΙΟΔΟΞΟΣ	3
ΕΥΠΟΡΟΣ	63	ΕΠΙΚΡΙΤΙΚΟΣ	44
ΑΠΟΡΟΣ	0	ΚΑΛΟΜΑΘΗΜΕΝΟΣ	12
ΑΘΩΟΣ	0	ΦΙΛΟΔΟΞΟΣ	37
ΠΟΝΗΡΟΣ	78	ΠΟΛΥΜΗΧΑΝΟΣ	16
ΘΑΡΡΑΛΕΟΣ	5	ΑΔΙΣΤΑΚΤΟΣ	74
ΔΕΙΛΟΣ	16	ΠΑΙΧΝΙΔΙΑΡΗΣ	0
ΑΝΑΣΦΑΛΗΣ	9	ΕΓΩΚΕΝΤΡΙΚΟΣ	64
ΕΜΠΙΣΤΟΣ	1	ΜΟΡΦΩΜΕΝΟΣ	3

Πίνακας 9. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 4'



Γράφημα 8. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 4' (%)

Συμπεράσματα αξιολόγησης

Στο σύνολό τους οι συμμετέχοντες ήταν σχετικά μοιρασμένοι ως προς το φύλο με τις γυναίκες να υπερισχύουν (άντρες 42,5% και γυναίκες 57,5%). Την πλειοψηφία αποτέλεσαν άτομα από 19 έως 35 χρονών (19-25 (31,7%) και 26-35 (28,3%)) διαφορετικών ιδιοτήτων με τους φοιτητές (32,5%) να υπερισχύουν. Το σημαντικό είναι ότι το 86,6% των συμμετεχόντων παρακολουθούν περιστασιακά (55,8%) και πολύ συχνά (30,8%) ταινίες animation, γεγονός που σημαίνει ότι έχουν έρθει σε επαφή με χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων και δεν είναι κάτι άγνωστο προς αυτούς.

Για τον χαρακτήρα 1 (Λία), τα πέντε χαρακτηριστικά που υπερίσχυσαν είναι:

- Καλοπροαίρετος (65,8%)
- Αθώος (63,3%)
- Παιχνιδιάρης (63,3%)
- Αισιόδοξος (55%)
- Καλομαθημένος (36,7%)

Σύμφωνα με τα παραπάνω, η σχεδίαση του κοριτσιού μπορεί να θεωρεί επιτυχής. Οι περισσότερες απαντήσεις αποτελούν την πλειοψηφία και σύμφωνα με το διάγραμμα των ποσοστών υπερισχύουν κατά πολύ σε σχέση με τις υπόλοιπες επιλογές που ήταν διαθέσιμες. Η προσωπικότητα του χαρακτήρα, λοιπόν, έγινε ευδιάκριτη στο σχέδιο, παρόλα αυτά, από την αξιολόγηση συμπεραίνεται ότι η οικονομική του κατάσταση δεν έγινε αντιληπτή από τους συμμετέχοντες (εύπορη 21,7%). Εκτιμάται ότι ένα επιπρόσθετο στοιχείο στην ένδυση (αντικείμενο ή αξεσουάρ) θα βοηθούσε στην ανάδειξη του χαρακτηριστικού αυτού. Σημαντικό είναι επίσης ότι κανένας από τους συμμετέχοντες δεν θεώρησε τον χαρακτήρα κακό.

Για τον χαρακτήρα 2 (Στρατής), τα πέντε χαρακτηριστικά που υπερίσχυσαν είναι:

- Καλοπροαίρετος (48,3%)
- Άπορος (47,5%)
- Θαρραλέος (45,8%)
- Ανασφαλής (35,8%)
- Πολυμήχανος (35%)

Τα χαρακτηριστικά αυτά είναι σωστά στο σύνολό τους καθώς σύμφωνα με αυτά έγινε η σχεδίαση. Διακρίνεται βέβαια από τα ποσοστά ότι οι απαντήσεις δεν αποτελούν την

πλειοψηφία και είναι αρκετά μοιρασμένες στις επιλογές που δόθηκαν χωρίς έντονες αποκλίσεις.

Πρέπει να σημειωθεί παρόλα αυτά ότι το ποσοστό των συμμετεχόντων (0,8%) που αντιλήφθηκε τον χαρακτήρα ως κακό, εύπορο και μορφωμένο είναι ελάχιστο, γεγονός που σημαίνει ότι ο ρόλος του και η κοινωνική του υπόσταση έγιναν αντιληπτά.

Για τον χαρακτήρα 3 (Αρπαχτή), τα πέντε χαρακτηριστικά που υπερίσχυσαν είναι:

- Πονηρός (64,2%)
- Επικριτικός (46,7%)
- Παιχνιδιάρης (45%)
- Δύσπιστος (36,7%)
- Πολυμήχανος (32,5%)

Η σχεδίαση της νυφίτσας ήταν επιτυχής όσον αφορά τα τέσσερα (πονηρός, επικριτικός, παιχνιδιάρης και δύσπιστος) από τα πέντε χαρακτηριστικά που της αποδόθηκαν, με το «πονηρός» να απαντάται από την πλειοψηφία. Παρόλα αυτά, απέτυχε να προβάλει τον χαρακτήρα ως άξιο εμπιστοσύνης (έμπιστος 21,7%), χαρακτηριστικό που είχε θεωρηθεί σημαντικό καθώς συντροφεύει τον πρωταγωνιστή και τον βοηθάει καθ' όλη την διάρκεια της ιστορίας. Πιθανώς αυτό να οφείλεται στις εκφράσεις με τις οποίες αποτυπώθηκε ο χαρακτήρας ή ακόμη και στο είδος του (νυφίτσα) το οποίο από μόνο του αποπνέει επιφυλακτικότητα.

Για τον χαρακτήρα 4 (Μπατίστ), τα πέντε χαρακτηριστικά που υπερίσχυσαν είναι:

- Κακός (70,8%)
- Πονηρός (65%)
- Αδίστακτος (61,7%)
- Εγωκεντρικός (53,3%)
- Εύπορος (52,5%)

Σύμφωνα με τα παραπάνω, συμπεραίνεται ότι η φύση του χαρακτήρα ήταν ευδιάκριτη καθώς τα χαρακτηριστικά υπερίσχυσαν από την πλειοψηφία των συμμετεχόντων. Το να γίνει ο χαρακτήρας αντιληπτός ως «πονηρός» δεν ήταν προτεραιότητα στην σχεδίαση γιατί άλλα χαρακτηριστικά του θεωρήθηκαν πιο σημαντικά. Παρόλα αυτά το αποτέλεσμα αυτό δεν μπορεί να θεωρηθεί αστοχία καθώς αναγράφεται στο βιογραφικό κείμενο του χαρακτήρα ως στοιχείο συμπεριφοράς.

Η αστοχία της σχεδίασης προκύπτει από το γεγονός ότι ο χαρακτήρας δεν έγινε τελικά αντιληπτός ως φιλόδοξος (30,8%) και δειλός (13,3%). Το στοιχείο που υπερίσχυσε χωρίς να είναι στόχος της σχεδίασης ήταν η οικονομική του κατάσταση (εύπορος 52,5%), γεγονός που αποδίδεται πιθανότατα στην επιλογή των χρωμάτων. Οι σκούρες ψυχρές αποχρώσεις του μωβ εκτιμάται ότι ανέδειξαν τελικά περισσότερο τον πλούτο παρά την φιλοδοξία που επιδιώχθηκε κατά την σχεδίαση.

Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι κανένας από τους συμμετέχοντες δεν θεώρησε τον χαρακτήρα παιχνιδιάρη και αθώο και μόνο ένα ελάχιστο ποσοστό (0,8%) των συμμετεχόντων τον αντιλήφθηκε ως έμπιστο, γεγονός που ενισχύει το συμπέρασμα ότι ο χαρακτήρας έγινε αντιληπτός ως η κακόβουλη φιγούρα της ιστορίας.

Συμπεράσματα

Η σχεδίαση ενός χαρακτήρα που προορίζεται για ταινία animation έχει σκοπό να επικοινωνήσει σωστά τη φύση του στον θεατή, να έχει οπτικό ενδιαφέρον και να εκπληρώνει όλες τις πρακτικές προϋποθέσεις που επιβάλλονται από την ιστορία στην οποία εντάσσεται.

Η παρούσα εργασία παρουσίασε διάφορα στοιχεία σχεδίασης που χρησιμοποιούνται ως εργαλεία για την οπτική επικοινωνία της προσωπικότητας ενός χαρακτήρα. Στη συνέχεια, αυτά εφαρμόστηκαν στα πλαίσια της σχεδίασης χαρακτήρων μιας συγκεκριμένης ιστορίας. Τα τελικά σχέδια αξιολογήθηκαν με χρήση ερωτηματολογίου για να ελεγχθεί το κατά πόσο προβάλλονται αποτελεσματικά οι χαρακτήρες.

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της αξιολόγησης θεωρείται ότι η εφαρμογή ήταν επιτυχής και η πρώτη εντύπωση που έδιναν οι χαρακτήρες στο σύνολό τους ήταν σωστή. Οι συμμετέχοντες της έρευνας ήταν ικανοί να αντιστοιχίσουν σε μεγάλο βαθμό τα επίθετα που αντιπροσώπευαν τους χαρακτήρες. Οι μικρές αστοχίες που υπήρξαν δεν αποτελούν πρόβλημα καθώς η εξ' ολοκλήρου προβολή των χαρακτήρων θα ενισχυθεί και κατά την εμφύχωση τους.

Στην εφαρμογή της εργασίας αυτής, πραγματοποιήθηκαν όλα τα σχέδια χαρακτήρων που απαιτούνται στην φάση της προ-παραγωγής μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων για το character design της (τελική απεικόνιση, σχεδιαστικά φύλλα περιστροφής και έκφρασης). Έτσι, μια συνέχεια θα μπορούσε να είναι η πραγματοποίηση της ιστορίας ή μέρος αυτής ως ταινία animation με χρήση αυτών των χαρακτήρων.

Τέλος, είναι σημαντικό να αναφερθεί το γεγονός ότι η σχεδίαση ενός χαρακτήρα εξαρτάται τόσο από τεχνικές επιλογές όσο και καλλιτεχνικές. Αυτό σημαίνει ότι τα εργαλεία οπτικής επικοινωνίας που παρουσιάστηκαν και χρησιμοποιήθηκαν δεν θα δώσουν πάντα το ίδιο αποτέλεσμα, καθώς η αισθητική του κάθε σχεδιαστή διαφέρει και επηρεάζει την τελική απεικόνιση.

Πηγές

1. Asch, S. (1946). *Forming impressions of personality*. The Journal of Abnormal and Social Psychology 41.
2. Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality*. Watson-Guption Publications.
3. Bancroft, T. (2012). *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life*. CRC Press.
4. Beiman, N. (2012). *Prepare to Board!: Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. Taylor & Francis.
5. Bennett, D. (2011). Ανάκτηση Νοέμβριος 2015, από Character design principles: <http://www.disneyanimation.com/viza627/chardev/charDesign.html>
6. Block, B. (2008). *The Visual Story: Seeing the Structure of Film, TV and New Media*. Focal Press.
7. Cabral, C. G. (2013, Σεπτέμβριος). *Cartoon Fundamentals: Create Emotions From Simple Changes in the Face*. Ανάκτηση Μάιος 2016, από <http://design.tutsplus.com>
8. Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces*. Princeton University Press.
9. Cohen, D. S. (2011). *The ballad of Rango: the art & making of an outlaw film*. Insight Editions.
10. Cohen, S. (2006). *Cartooning: Character Design: Learn the art of cartooning step by step*. Walter Foster.
11. Colman, D. (Σκηνοθέτης). (2010). *The Art of Character Design Vol. 1* [Ταινία].
12. Cuddy, A. (Σκηνοθέτης). (2012). *Your body language shapes who you are* [Ταινία]. Ανάκτηση Ιούνιος 2016, από <http://www.ted.com>
13. Demers, O. (2001). *Digital Texturing and Painting*. New Riders Publishing.
14. Ekström, H. (2013). *How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape*. Πτυχιακή εργασία, Hogskolan pa Gotland, Game Design and Graphics.
15. Fowkes, N. (Σκηνοθέτης). (2012). *Designing with Color & Light* [Ταινία].
16. Lasseter, J. (1987). *Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation*. ACM Siggraph Computer Graphics.
17. Lemay, B. (2000). Ανάκτηση Δεκέμβριος 2015, από The Animated Cartoon Factory: <http://www.brianlemay.com/Pages/animationschool/animation/lipsyncbook/personalityanimation.html>
18. Lemay, B. (2000). *Designing Cartoon Characters for Animation Vol. 2*. Brian Lemay.
19. Lerew, J. (2012). *The Art of Brave*. Chronicle Books LLC.

20. Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2003). *Universal Principles of Design*. Rockport Publishers, Inc.
21. Maestri, G. (2006). *Digital character animation 3*. New Riders.
22. Mattesi, M. (2012). *Force: character design from life drawing*. CRC Press.
23. Nicholson PhD, M. (2001). *Graphic Design: Psychology of Color. "Lesson 13: Colors and Mood"*. Bloomsburg University.
24. Nybäck, J. (2013). *What is Good Design?* Πτυχιακή εργασία, Hogskolan pa Gotland, Computer Graphics and Animation.
25. Pardew, L. (2008). *Character emotion in 2D and 3D animation*. Cengage Learning.
26. Patmore, C. (2003). *The Complete Animation Course: The Principles, Practice and Techniques of Successful Animation*. Barron's Educational Series.
27. Roberts, S. (2007). *Character Animation: 2D skills for better 3D*. Taylor & Francis.
28. School Of Computing Teesside University. (2015). Character Design and Story Polish. Ανάκτηση Ιανουάριος 2016, από <https://www.udemy.com>
29. Sloan, R. J. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. CRC Press.
30. Solarski, C. (2012). *Drawing basics and video game art: Classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*. Watson-Guptill.
31. Stanchfield, W. (2013). *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes Volume 1: The Walt Stanchfield Lectures*. Taylor & Francis.
32. Su, H., & Zhao, V. (2012). *Alive Character Design For Game, Animation and Film*. CYPRESS.
33. The Disney Wiki. (2016). Ανάκτηση Φεβρουάριος 2016, από <http://disney.wikia.com/wiki/Merida>
34. Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The illusion of life: Disney animation*. New York: Hyperion.
35. Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Focal Press.
36. Walker, J. E. (2013). *Appeal in Animated Character Design: Concepts and History*. Μεταπτυχιακή εργασία, Savannah College of Art and Design, Animation Department.
37. Webster, C. (2005). *Animation: The Mechanics of Motion*. Focal Press.
38. Wells, P., Quinn, J., & Mills, L. (2008). *Basics Animation 03: Drawing for Animation*. AVA Publishing.
39. White, T. (2012). *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator*. CRC Press.

40. *Wikipedia*. (2015). Ανάκτηση Νοέμβριος 2015, από https://en.wikipedia.org/wiki/Character_animation#Origins
41. Γεωργάλα, Α. (2011). *Σχεδίαση ψηφιακών χαρακτήρων για τον κινηματογράφο*. Διπλωματική Εργασία Προπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων.
42. Μπαλταγιάννη, Ε. (2008). *Σχεδίαση με βάση την Αφήγηση, ο Ήρωας στα Κινούμενα Σχέδια*. Διπλωματική Εργασία Προπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων.

Ευρετήριο Εικόνων

Εικόνα 1. Στιγμιότυπο από το μικρού μήκους animation "Gertie the Dinosaur"	9
Εικόνα 2. Felix the Cat.....	9
Εικόνα 3. Στιγμιότυπο από το μικρού μήκους animation "Steamboat Willie"	10
Εικόνα 4. Scrat, χαρακτήρας από την ταινία "Ice Age" (Blue Sky Studios, 2002)	15
Εικόνα 5. Διαφορετικές κατηγορίες σχεδίασης χαρακτήρων (από τα αριστερά) Λογότυπο, Απλό, Συνηθισμένο, Πολύπλοκο, Ρεαλιστικό.....	17
Εικόνα 6. Οι κεντρικοί χαρακτήρες της ταινίας "Hercules" (Walt Disney, 1997).....	19
Εικόνα 7. Lotso, ο ανταγωνιστής της ταινίας "Toy Story 3" (Pixar, 2010)	20
Εικόνα 8. Τα βασικά γεωμετρικά σχήματα όπως εντοπίζονται στην φύση.....	22
Εικόνα 9. Χαρακτήρες εμπνευσμένοι από βασικά γεωμετρικά σχήματα. Ρο από "Kung Fu Panda" (DreamWorks, 2008), Ralph από "Wreck it Ralph" (Walt Disney, 2012), Maleficent από "Sleeping Beauty" (Walt Disney, 1959)	23
Εικόνα 10. Ενίσχυση των σχημάτων μέσω σύγκρισης. Στιγμιότυπο από την ταινία "The Lion King" (Walt Disney, 1994)	24
Εικόνα 11. Wall-e από την ομώνυμη ταινία (Pixar, 2008).....	24
Εικόνα 12. Gru, από την ταινία "Despicable Me" (Illumination Entertainment, 2010)	25
Εικόνα 13. Σχηματική απεικόνιση των χαρακτήρων της ταινίας "Aladdin" (Walt Disney, 1992)	25
Εικόνα 14. Σιλουέτες διάσημων χαρακτήρων κινουμένων σχεδίων.....	26
Εικόνα 15. Ο θετικός και ο αρνητικός χώρος στην σιλουέτα (Bancroft, 2006).....	27
Εικόνα 16. Παράδειγμα 1 - κακή (A) και καλή (B) χρήση σιλουέτας (Bancroft, 2012)	27
Εικόνα 17. Παράδειγμα 2 - κακή (A) και καλή (B) χρήση σιλουέτας (Bancroft, 2012)	28

Εικόνα 18. Σιλουέτες των χαρακτήρων της ταινίας "Megamind" (DreamWorks, 2010)	28
Εικόνα 19. Διαφοροποίηση αναλογιών σε χαρακτήρες με ίδιο σχήμα (Mattesi, 2012).....	29
Εικόνα 20. Διαφοροποίηση αναλογιών στα χαρακτηριστικά του προσώπου (Bancroft, 2006)	29
Εικόνα 21. Διαφορετική επιρροή χαρακτήρων εξαιτίας της σχέσης ύψος-κεφάλι	30
Εικόνα 22. Gloria, από την ταινία "Madagascar" (DreamWorks, 2005)	31
Εικόνα 23. Διαφορές στη σχέση ώμου - λεκάνης μεταξύ θηλυκών και αρσενικών χαρακτήρων (Su & Zhao, 2012).....	32
Εικόνα 24. Σχέδιο ηπερήρωα με οχτώ κεφάλια ύψος (Su & Zhao, 2012).....	32
Εικόνα 25. Merida, από την ταινία "Brave" (Pixar, 2012)	33
Εικόνα 26. Ο χρωματικός κύκλος	34
Εικόνα 27. Διαφορετικές τονικότητες του κόκκινου.....	35
Εικόνα 28. Η απόχρωση του μπλε με ίδια τονικότητα αλλά διαφορετική ένταση χρώματος..	35
Εικόνα 29. Ambrose, χαρακτήρας από την ταινία "Rango" (Nickelodeon Movies, 2011)	37
Εικόνα 30. Το μαγικό χαλί, από την ταινία "Aladdin" (Walt Disney, 1992), επικοινωνεί μόνο με τη γλώσσα του σώματος.....	38
Εικόνα 31. Βασικές στάσεις σώματος, (από τα αριστερά) ανοιχτή, κλειστή, πρόθυμη και απρόθυμη (Roberts, 2007).....	39
Εικόνα 32. Διαφορετικοί τρόποι ανταπόκρισης (Roberts, 2007)	40
Εικόνα 33. Διαφορετικοί τρόποι αντανάκλασης (Roberts, 2007)	40
Εικόνα 34. Διαφορετικοί τρόποι εναντίωσης (Roberts, 2007).....	41
Εικόνα 35. Διαφορετικοί τρόποι αποφυγής (Roberts, 2007).....	41
Εικόνα 36. Μια παλάμη που αποκαλύπτει διαφορετική συμπεριφορά σε ανοιχτή και κλειστή στάση.....	41
Εικόνα 37. Παράδειγμα κακής (αριστερά) και καλής (δεξιά) πρακτικής της γλώσσας του σώματος για την σωστή επικοινωνία ενός θλιμμένου χαρακτήρα (Cohen S. , 2006).....	42
Εικόνα 38. Παράδειγμα κακής (αριστερά) και καλής (δεξιά) πρακτικής της γλώσσας του σώματος για την σωστή επικοινωνία ενός ενθουσιασμένου χαρακτήρα (Cohen S. , 2006)....	43
Εικόνα 39. Σύγκριση της γλώσσας του σώματος ανάμεσα σε δύο γορίλλες.....	43
Εικόνα 40. Τα βασικά συναισθήματα όπως αποτυπώνονται σε ένα πρόσωπο (Cabral, 2013)	45
Εικόνα 41. Συνδυασμός δύο συναισθημάτων για την δημιουργία ενός τρίτου (Cabral, 2013)	45
Εικόνα 42. Η έκφραση μέσα από τα μάτια και τα φρύδια (Bancroft, 2012).....	45
Εικόνα 43. Η επιρροή του στόματος στην δημιουργία διαφορετικών συναισθημάτων με το ίδιο ζεύγος ματιών (Bancroft, 2012)	46

Εικόνα 44. Η επιρροή του λαιμού στην επικοινωνία του συναισθήματος (Bancroft, 2012) ...	46
Εικόνα 45. Sleepy, χαρακτήρας από την ταινία "Snow White and the Seven Dwarfs" (Walt Disney, 1937)	47
Εικόνα 46. Η αίσθηση του βάρους σε ανθρώπινους και μη χαρακτήρες (Bancroft, 2012)	48
Εικόνα 47. Η ισορροπία στον χαρακτήρα μέσω σωστής κατανομής βάρους	48
Εικόνα 48. Ο βηματισμός ενός μωρού	49
Εικόνα 49. Ο βηματισμός ενός ηλικιωμένου	49
Εικόνα 50. Ο βηματισμός ενός χαρούμενου χαρακτήρα.....	49
Εικόνα 51. Ο βηματισμός ενός καταθλιπτικού χαρακτήρα.....	50
Εικόνα 52. Σχεδιαστικό φύλλο βηματισμού του Σερίφη του Νότινγκχαμ, χαρακτήρας της ταινίας "Robin Hood" (Walt Disney, 1973)	50
Εικόνα 53. Σύνθεση εικόνων για την έρευνα ως προς την ένδυση ενός αγοριού στην Ελλάδα στα μέσα του 20ου αιώνα.....	57
Εικόνα 54. Σύνθεση εικόνων για την έρευνα ως προς την ένδυση ενός κοριτσιού στην Ελλάδα στα μέσα του 20ου αιώνα.....	58
Εικόνα 55. Σύνθεση εικόνων για την έρευνα ως προς την απεικόνιση μιας νυφίτσας	58
Εικόνα 56. Σύνθεση εικόνων για την έρευνα ως προς την ένδυση ενός ενήλικου άντρα στην Γαλλία του 18 ^{ου} αιώνα	59
Εικόνα 57. Βασικά σχήματα και αναλογίες (απο τα αριστερά) Στρατής, Αρπαχτή, Λία, Μπατίστ	60
Εικόνα 58. Σιλουέτες (απο τα αριστερά) Στρατής, Αρπαχτή, Λία, Μπατίστ	61
Εικόνα 59. Τα τελικά σχέδια των βασικών χαρακτήρων. (απο τα αριστερά) Στρατής, Αρπαχτή, Λία, Μπατίστ.....	62
Εικόνα 60. Η σχεδίαση του Στρατή	63
Εικόνα 61. Η σχεδίαση της Λίας.....	64
Εικόνα 62. Η σχεδίαση της Αρπαχτής.....	64
Εικόνα 63. Η σχεδίαση του Μπατίστ	65
Εικόνα 64. Η τελική απεικόνιση των χαρακτήρων με χρώμα.....	66
Εικόνα 65. Ο Στρατής με χρώμα (αριστερά) και η χρωματική του παλέτα με κωδικούς (δεξιά)	67
Εικόνα 66. Η Λία με χρώμα (αριστερά) και η χρωματική της παλέτα με κωδικούς (δεξιά) ..	67
Εικόνα 67. Η Αρπαχτή με χρώμα (αριστερά) και η χρωματική της παλέτα με κωδικούς (δεξιά)	68
Εικόνα 68. Ο Μπατίστ με χρώμα (αριστερά) και η χρωματική του παλέτα με κωδικούς (δεξιά)	

.....	68
Εικόνα 69. Σχεδιαστικό φύλλο περιστροφής για τον Στρατή	69
Εικόνα 70. Σχεδιαστικό φύλλο περιστροφής για την Αρπαχτή.....	69
Εικόνα 71. Σχεδιαστικό φύλλο περιστροφής για την Λία	70
Εικόνα 72. Σχεδιαστικό φύλλο περιστροφής για τον Μπατίστ.....	70
Εικόνα 73. Σχεδιαστικό φύλλο έκφρασης για τον Στρατή.....	71
Εικόνα 74. Σχεδιαστικό φύλλο έκφρασης για την Αρπαχτή	72
Εικόνα 75. Σχεδιαστικό φύλλο έκφρασης για την Λία.....	72
Εικόνα 76. Σχεδιαστικό φύλλο έκφρασης για τον Μπατίστ	73
Εικόνα 77. Εικόνα ερωτηματολογίου για τον 'χαρακτήρα 1'	79
Εικόνα 78. Εικόνα ερωτηματολογίου για τον 'χαρακτήρα 2'	81
Εικόνα 79. Εικόνα ερωτηματολογίου για τον 'χαρακτήρα 3'	83
Εικόνα 80. Εικόνα ερωτηματολογίου για τον 'χαρακτήρα 4'	85

Ευρετήριο Πινάκων

Πίνακας 1. Τα χρώματα και οι συναισθηματικές τους συσχετίσεις.....	36
Πίνακας 2. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση το φύλο	75
Πίνακας 3. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση την ηλικιακή ομάδα	76
Πίνακας 4. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση την ιδιότητα	77
Πίνακας 5. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση την σχέση τους με το animation	78
Πίνακας 6. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 1'	80
Πίνακας 7. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 2'	82
Πίνακας 8. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 3'	84
Πίνακας 9. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 4'	86

Ευρετήριο Γραφημάτων

Γράφημα 1. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση το φύλο (%).....	75
--	----

Γράφημα 2. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση την ηλικιακή ομάδα (%).....	76
Γράφημα 3. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση την ιδιότητα (%).....	77
Γράφημα 4. Διάκριση των συμμετεχόντων με βάση την σχέση τους με το animation (%).....	78
Γράφημα 5. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 1' (%).....	80
Γράφημα 6. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 2' (%).....	82
Γράφημα 7. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 3' (%).....	84
Γράφημα 8. Αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά κατά τους συμμετέχοντες για τον 'χαρακτήρα 4' (%).....	86

Παράρτημα

Ερωτηματολόγιο:

Powered by
 Google Forms

Σχεδίαση χαρακτήρων για animation

* Required

1. 1) Φύλο *

Mark only one oval.

- Άνδρας
 Γυναίκα

2. 2) Ηλικία *

Mark only one oval.

- <18
 19-25
 26-35
 36-45
 >45

3. 3) Ιδιότητα *

Mark only one oval.

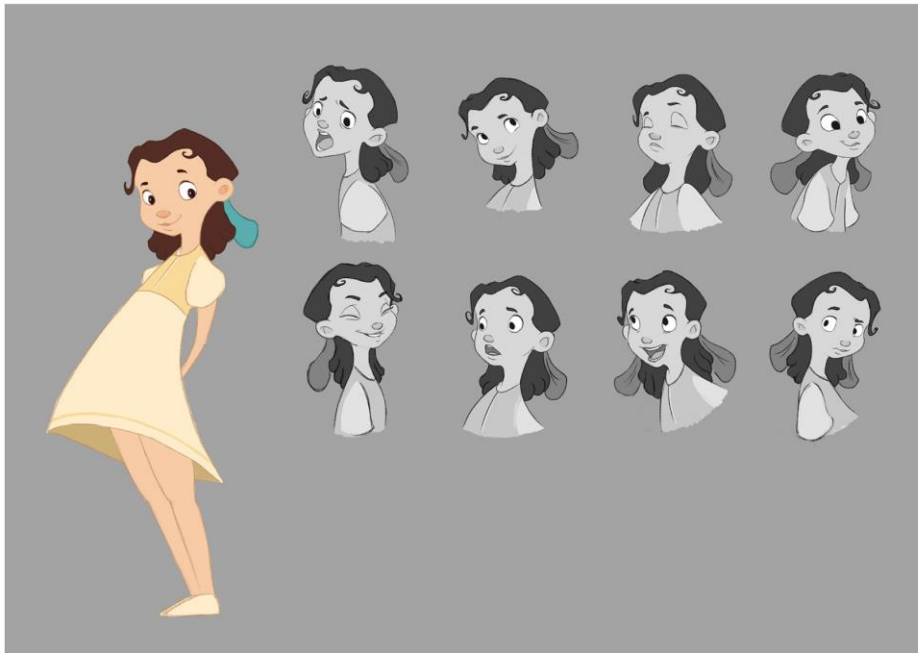
- Μαθητής
 Φοιτητής
 Ιδ. Υπάλληλος
 Δημ. Υπάλληλος
 Ελ. επαγγελματίας
 Συνταξιούχος
 Άνεργος

4. 4) Ποιά είναι η σχέση σου με το animation; *

Mark only one oval.

- Δεν γνωρίζω τον όρο
 Δεν παρακολουθώ ποτέ
 Παρακολουθώ περιστασιακά
 Παρακολουθώ πολύ συχνά
 Έχω επαγγελματική σχέση

Χαρακτήρας 1



5. Επιλέξτε έως 5 επίθετα που θεωρείτε ότι αντιπροσωπεύουν καλύτερα τον παραπάνω χαρακτήρα (1) *

Check all that apply.

- Καλοπροαίρετος
- Κακός
- Εύπορος
- Άπορος
- Αθώος
- Πονηρός
- Θαρραλέος
- Δειλός
- Ανασφαλής
- Έμπιστος
- Δύσπιστος
- Αισιόδοξος
- Επικριτικός
- Καλομαθημένος
- Φιλόδοξος
- Πολυμήχανος
- Αδίστακτος
- Παιχνιδιάρης
- Εγωκεντρικός
- Μορφωμένος

Χαρακτήρας 2



6. Επιλέξτε έως 5 επίθετα που θεωρείτε ότι αντιπροσωπεύουν καλύτερα τον παραπάνω χαρακτήρα (2) *

Check all that apply.

- Καλοπροαίρετος
- Κακός
- Εύπορος
- Άπορος
- Αθώος
- Πονηρός
- Θαρραλέος
- Δειλός
- Ανασφαλής
- Έμπιστος
- Δύσπιστος
- Αισιόδοξος
- Επικριτικός
- Καλομαθημένος
- Φιλόδοξος
- Πολυμήχανος
- Αδίστακτος
- Παιχνιδιάρης
- Εγωκεντρικός
- Μορφωμένος

Χαρακτήρας 3



7. Επιλέξτε έως 5 επίθετα που θεωρείτε ότι αντιπροσωπεύουν καλύτερα τον παραπάνω χαρακτήρα (3) *

Check all that apply.

- Καλοπροαίρετος
- Κακός
- Εύπορος
- Απορος
- Αθώος
- Πονηρός
- Θαρραλέος
- Δειλός
- Ανασφαλής
- Έμπιστος
- Δύσπιστος
- Αισιόδοξος
- Επικριτικός
- Καλομαθημένος
- Φιλόδοξος
- Πολυμήχανος
- Αδίστακτος
- Παιχνιδιάρης
- Εγωκεντρικός
- Μορφωμένος

Χαρακτήρας 4



8. Επιλέξτε έως 5 επίθετα που θεωρείτε ότι αντιπροσωπεύουν καλύτερα τον παραπάνω χαρακτήρα (4) *

Check all that apply.

- Καλοπροαίρετος
- Κακός
- Εύπορος
- Άπορος
- Αθώος
- Πονηρός
- Θαρραλέος
- Δειλός
- Ανασφαλής
- Έμπιστος
- Δύσπιστος
- Αισιόδοξος
- Επικριτικός
- Καλομαθημένος
- Φιλόδοξος
- Πολυμήχανος
- Αδίστακτος
- Παιχνιδιάρης
- Εγωκεντρικός
- Μορφωμένος