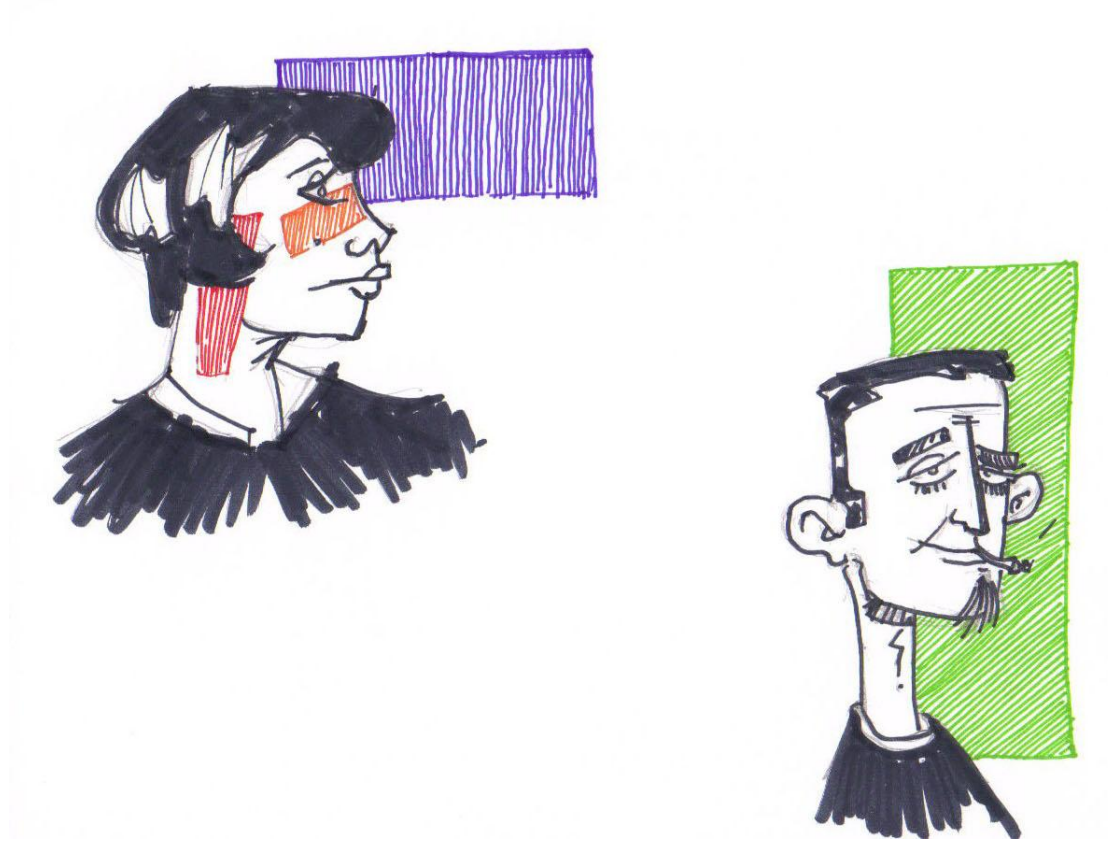


Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Διπλωματική εργασία προπτυχιακού προγράμματος σπουδών

Τμήμα Μηχανικών σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων



Θέμα: Σχεδίαση ψηφιακών χαρακτήρων για τον κινηματογράφο.

Συγγραφή εργασίας: Άρτεμις Γεωργάλα

Επιβλέπων καθηγητής: Σταυράκης Μόδεστος

Μέλη επιτροπής: Κυριακουλάκος Παναγιώτης, Δραμυτινός Παναγιώτης

Σελίδα σκόπμα κενή

"You can design and create, and build the most wonderful place in the world. But it takes characters to make the dream a reality." - Walt Disney

Πίνακας περιεχομένων

1	Εισαγωγή	8
1.1	Συγγενικοί χώροι	10
1.2	Προβληματικός χώρος – δομή της εργασίας	11
1.3	Ταινίες παραστατικής/πληροφορικής κινηματογραφίας(animation/computer animation)	13
1.3.1	Είδος παραγωγής	14
1.3.2	Τεχνικές δυσκολίες	14
1.3.3	Διαθέσιμοι πόροι	14
1.4	Διαδικασία παραγωγής	15
1.5	Σύνοψη κεφαλαίου	18
2	Αφήγηση και σενάριο	18
2.1.1	Η αφήγηση	19
2.2	Το σενάριο	32
2.2.1	Το σενάριο ως λογοτεχνικό είδος	32
2.2.2	Ορισμοί για το σενάριο	33
2.2.3	Δραματική δομή του σεναρίου	35
2.2.4	Χαρακτηρο - κεντρικά μοντέλα δομής σεναρίου	37
2.3	Σύνοψη κεφαλαίου	52
3	Σχεδίαση χαρακτήρων/Character development	54
3.1	Ιστορία και τεχνολογικές εξέλιξεις των ψηφιακών χαρακτήρων στον κινηματογράφο	55
3.2	Προσδιορισμός του απευθυνόμενου κοινού - Ψυχολογία θεατών	56
3.2.1	Συσχέτιση των θεατών με το περιεχόμενο της ταινίας	57
3.3	Κοινωνικό-ψυχολογική προσέγγιση κατά τη σχεδίαση χαρακτήρων	59
3.3.1	Επιχειρήματα για τη χρήση μιας κοινωνικό-ψυχολογικής προσέγγισης κατά τη σχεδίαση χαρακτήρων	59
3.3.2	Η έρευνα κατά τη σχεδίαση	61
3.3.3	Επίπεδα ερμηνείας της κοινωνικής συμπεριφοράς	61
3.3.4	Προσωπικότητα	63
3.4	Σύνοψη στις θεωρίες χαρακτηριστικών	86
3.5	Ρόλοι χαρακτήρων	87

3.6	Ανθρωπομορφισμός και η συμβολική σημασία των ζώων στην πληροφορική κινηματογραφία.....	89
3.7	Στερεότυπα.....	92
4	Απεικόνιση χαρακτήρων/Character design	96
4.1	Πώς σχηματίζουμε εντυπώσεις για τους γύρω μας.....	97
4.1.1	Αντίληψη	98
4.2	Παράγοντες που επηρεάζουν τις πρώτες εντυπώσεις	100
4.2.1	Λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία.....	100
4.2.2	Σωματικά χαρακτηριστικά.....	103
4.2.3	Χαρακτηριστικά των προσώπων	105
4.2.4	Η γλώσσα του σώματος	115
4.2.5	Φύλο, ηλικία, εθνικότητα.....	119
4.2.6	Βιολογικά και ανατομικά χαρακτηριστικά.....	119
4.3	Διαπροσωπικό μοντέλο κυκλικής συνθετότητας.....	121
4.3.1	Προσήνεια	123
4.3.2	Ισχύς	124
4.4	Διαστάσεις της διάκρισης της προσωπικότητας.....	125
4.5	Οπτικό στυλ – πρακτικά θέματα απεικόνισης	126
4.5.1	Πειστικότητα χαρακτήρα.....	126
4.5.2	Σχεδιαστικοί περιορισμοί.....	126
4.5.3	Στοιχεία σχεδιασμού	130
4.5.4	Το περίγραμμα του χαρακτήρα.....	130
4.5.5	Απλότητα - τα βασικά γεωμετρικά σχήματα.....	131
4.5.6	Ομοιογένεια ανάμεσα σε χαρακτήρες, αντικείμενα – περιβάλλον και διαφορετικά στυλ σχεδίασης.....	136
4.5.7	Αναλογίες χαρακτήρων	139
4.5.8	Ονόματα	140
4.5.9	Ατμόσφαιρα	141
4.5.10	Υφή	143
4.5.11	Χρώμα.....	143
4.5.12	Φωτισμός.....	145
4.5.13	Συνοδευτικά αντικείμενα (props)	148
4.5.14	Ενδυμασία	148
4.5.15	Model sheet και μακέτες.....	149

4.6	Θεμελιώδεις αρχές του animation.....	150
4.6.1	Squash and stretch	151
4.6.2	Timing	151
4.6.3	Anticipation	152
4.6.4	Staging	152
4.6.5	Follow through the overlapping action	153
4.6.6	Straight ahead action and pose to pose action.....	154
4.6.7	Slow in and out.....	154
4.6.8	Arcs	154
4.6.9	Exaggeration	155
4.6.10	Secondary action	155
4.6.11	Appeal.....	155
4.6.12	Personality	155
4.7	Κίνηση του χαρακτήρα	157
4.7.1	Βάρος και μέγεθος	158
4.7.2	Κίνηση με συναίσθημα.....	159
4.7.3	Βασικές αρχές ηθοποιίας	159
4.8	Σύνοψη κεφαλαίου	160
5	Μεθοδολογία σχεδίασης – βήματα για το σχεδιαστή.....	161
5.1	Σχεδιαστικοί περιορισμοί.....	163
5.2	Προπαρασκευαστικά κείμενα	167
5.3	Σχεδίαση χαρακτήρα	168
5.3.1	Δομή ανθρώπινου ψυχισμού.....	169
5.3.2	Συμπληρωματικές βοηθητικές έννοιες στο μοντέλο του Lacan και συσχέτιση με το μοντέλο που προτείνεται.....	173
5.4	Απεικόνιση χαρακτήρα.....	176
5.4.1	Μη λεκτική επικοινωνία.....	177
5.4.2	Λεκτική επικοινωνία.....	179
5.4.3	Εξωτερικά χαρακτηριστικά- οπτικό στύλ	179
6	Μελέτη περίπτωσης – Kung Fu Panda	181
	Βιβλιογραφία.....	192
	Ηλεκτρονικές πηγές.....	198
	Φιλμογραφία.....	205

Ευρετήριο πινάκων

Πίνακας 1 - οι τρεις διαστάσεις του χαρακτήρα (Lajos Egri)	40
Πίνακας 2 - μοντέλο δομής χαρακτήρα (Andrew Horton)	44
Πίνακας 3 - μοντέλο δομής χαρακτήρα (Linda Seger)	46
Πίνακας 4 - συγκεντρωτικός πίνακας χαρακτηροκεντρικών μοντέλων	53
Πίνακας 5 - σωματότυποι και χαρακτηριστικά (Sheldon)	70
Πίνακας 6 - οι πέντε μεγάλες διαστάσεις της προσωπικότητας	85
Πίνακας 7 - συγκριτικός πίνακας στις θεωρίες χαρακτηριστικών	87

Ευρετήριο εικόνων

Εικόνα 1 - Συγγενικοί χώροι.....	11
Εικόνα 2 - δομή παραγωγής για τη δημιουργία χαρακτήρων	17
Εικόνα 3 - κλασσική αφηγηματική δομή.....	22
Εικόνα 4 - το τόξο του χαρακτήρα	26
Εικόνα 5 - σωματική αλλαγή στο χαρακτήρα	27
Εικόνα 6 - τα συστατικά του θέματος μιας ταινίας (Syd Field)	47
Εικόνα 7 - δομή του ήρωα (Syd Field).....	48
Εικόνα 8 - χαρακτηρο κεντρικό μοντέλο δομής σεναρίου(Anthony Mullins)	50
Εικόνα 9 - επίπεδα ερμηνείας της κοινωνικής συμπεριφοράς.....	63
Εικόνα 10 - διαφορετικοί σωματότυποι.....	68
Εικόνα 11 - ερωτηματολόγιο 16 PF.....	84
Εικόνα 12 - απαντήσεις ερωτηματολογίου 16 PF	84
Εικόνα 13 - δείγμα ανθρωπομορφισμού "Flip the frog", Ub Iwerks, studio "Fiddlesticks", 1930.....	91
Εικόνα 14 - στερεοτυπικά θέματα των ρόλων των φύλων	94
Εικόνα 15 - μη λεκτικά σήματα.....	102
Εικόνα 16 - παράδειγμα του μωρουδίστικου προσώπου (ο Mort από το "Penguins of Madagascar").....	104
Εικόνα 17 - παράδειγμα ελκυστικής εμφάνισης	105
Εικόνα 18 - μυσ υπεύθυνοι για τις εκφράσεις του προσώπου.....	107
Εικόνα 19 - φυσικότητα και αληθοφάνεια μέσα από τις κινήσεις των ματιών (Charles Muntz από το "Up" της Pixar).....	109
Εικόνα 20 - διαφορετικές καταστάσεις του χείλους.....	110
Εικόνα 21 - πάνω θέση (προειδοποίηση για επικείμενο κίνδυνο)	111
Εικόνα 22 - κάτω θέση (θυμός ή αποφασιστικότητα)	111
Εικόνα 23 - τα μάτια παρέχουν πληροφορίες για τις σκέψεις του χαρακτήρα	112
Εικόνα 24 - "landmarking" γύρω από το στόμα.....	113
Εικόνα 25 - έκφρασεις των βασικών συναισθημάτων(Ekman και Friesen)	114
Εικόνα 26- φωνητικά και οπτικά σήματα	117
Εικόνα 27 - ανατομία ανθρώπινου σκελετού	120
Εικόνα 28 - ανατομία κρανίου	121
Εικόνα 29 - διαπροσωπικό μοντέλο κυκλικής συνθετότητας	123

Εικόνα 30 - ενδείξεις προσήνειας	124
Εικόνα 31 - ενδείξεις ισχύος και υποχωρητικότητας	124
Εικόνα 32 – διαστέςεις διάκρισης της προσωπικότητας (πνευματικά και κοινωνικά χαρακτηριστικά)	125
Εικόνα 33 – “Balance” των Wolfgang & Christoph Lauenstein και "Coraline"	127
Εικόνα 34 - σκελετός συνδεδεμένος με τη γεωμετρία του μοντέλου	128
Εικόνα 41 - "rocoyo" απευθύνεται σε μικρές ηλικίες	129
Εικόνα 36 - οργανικά και γεωμετρικά σχήματα προσδίδουν διαφορετική αίσθηση (Aladdin 1992, Disney)	130
Εικόνα 37 - αναγνωρίσιμο περίγραμμα	131
Εικόνα 38 – συμβολικό νόημα βασικών γεωμετρικών σχημάτων κατά την απεικόνιση .	132
Εικόνα 39 - βασικά γεωμετρικά σχήματα	133
Εικόνα 40 - γεωμετρικά σχήματα στους χαρακτήρες της Disney (Carl)	134
Εικόνα 41 - γεωμετρικά σχήματα στους χαρακτήρες της Disney (Russell)	134
Εικόνα 42 - ιδιότητες χαρακτήρα και συμβολική σημασία	135
Εικόνα 43 - Mme. Souza από το “Triplets of Belleville”	136
Εικόνα 44 - Final fantasy και Beowulf, δυο ταινίες που απέτυχαν λόγω του uncanny valley effect	137
Εικόνα 45 - uncanny valley	138
Εικόνα 46 - υπέρ και κατά της χρήσης διαφορετικών στύλ	139
Εικόνα 47 - line up της Mel Miller από το “Caravan”	140
Εικόνα 48 - Mary and Max (2009)	142
Εικόνα 49 - Ratatouille (2007)	143
Εικόνα 50 - τα χρώματα και η σημασία τους ανάμεσα στις διαφορετικές κουλτούρες...	144
Εικόνα 51 - screenshot απο film noir	146
Εικόνα 52 - "key lime pie" animation με αισθητική film noir	146
Εικόνα 53 - "Gopher broke" χρησιμοποιεί υψηλή ένταση φωτισμού, για να αποδόσει επιτυχώς ένα φωτεινό απόγευμα στην εξοχή	147
Εικόνα 54 - συνοδευτικά αντικείμενα από τη μικρού μήκους “Gopher broke”	148
Εικόνα 55 - χαρακτήρες του Matt Groening με διαφορετικές ενδυμασίες	149
Εικόνα 56 - τρισδιάστατη μακέτα χαρακτήρα ("Coraline")	150
Εικόνα 57 - πειστικός χαρακτήρας	162
Εικόνα 58 - σκελετός δομής χαρακτήρα	163
Εικόνα 59 - δομή του ανθρώπινου ψυχισμού	170
Εικόνα 60 - το αντικείμενο μικρό α σε σχέση με τη δομή του ανθρώπινου ψυχισμού	174
Εικόνα 67 - line up "Kung Fu Panda"	188

1 Εισαγωγή

Η επιτυχία των χαρακτήρων που δημιουργούνται για τις ανάγκες κινηματογραφικών ταινιών πληροφορικής κινηματογραφίας, εξαρτάται κυρίως από τις διαδικασίες της

σχεδίασης και της απεικόνισης. Αυτές τις διαδικασίες έχει ως κεντρικό θέμα η συγκεκριμένη εργασία.

Ο Κινηματογράφος αποτελεί μέρος της καθημερινής μας ζωής, αλλά και ένα οπτικοακουστικό μέσο ψυχαγωγίας. Ως μέσο ψυχαγωγίας κατέκτησε τον 20ο αιώνα και η σχέση του με τις νέες τεχνολογίες του εξασφαλίζει μια σίγουρη θέση και στον 21ο αιώνα. Ο Κινηματογράφος είναι Τέχνη και η τέχνη είναι δύσκολο να οριστεί πόσο μάλλον μια τέχνη σαν τον κινηματογράφο που εμπεριέχει όλες σχεδόν τις τέχνες (λογοτεχνία, δράμα, μουσική, ζωγραφική). (Μπακογιαννόπουλος 2003)

Δυο χρόνια μετά την πρώτη δημόσια προβολή των αδελφών Λιμιέρ, παρατηρείται πως από τις αρκετές ταινίες που περιελάμβανε ο κατάλογος τους, τη μεγαλύτερη ζήτηση είχαν εκείνες που περιέγραφαν στο θέμα τους μια μικρή ιστορία. (Βαλούκος 1997) Στον κινηματογράφο παρακολουθούμε συνήθως ιστορίες που εμπεριέχουν χαρακτήρες και δράση. Υπάρχουν βέβαια αρκετοί λόγοι που μας παρακινούν να δούμε μια ταινία, εκτός από το την ανάγκη να παρακολουθήσουμε την εξέλιξη μιας ιστορίας. Υπάρχει η τάση να θέλουμε να μοιραστούμε τις εμπειρίες μας, να θέλουμε να ενημερωθούμε, να παρακολουθήσουμε θέαμα, να μεταβούμε σε κόσμους που δεν έχουμε πάει ή που δεν υπάρχουν, να ψυχαγωγηθούμε.

Μια ακόμη αιτία που από καιρό σε καιρό μας ωθεί να αφιερώσουμε χρόνο για να παρακολουθήσουμε μια ιστορία, της οποίας την εξέλιξη πιθανόν γνωρίζουμε εκ των προτέρων, είναι το γεγονός ότι οι ταινίες λειτουργούν ως τεστ εξομίωσης με την πραγματικότητα: για μερικές ώρες, μπορούμε να υιοθετήσουμε τα χαρακτηριστικά των ηρώων – πρωταγωνιστών τους και να ξεφορτωθούμε τον παλιό μας εαυτό, ανώδυνα και χωρίς παρενέργειες. Εκεί που ένας ψυχαναλυτής θα μας ενθάρρυνε να αναλάβουμε δια παντός και αμετάκλητα τις ευθύνες των σκέψεων και των συναισθημάτων μας κάνοντας μια καινούρια αρχή, ένας σκηνοθέτης μας αφήνει το περιθώριο να δανειστούμε την περσόνα-ρούχο που προτιμάμε χωρίς υποχρέωση.

Εκτός από τις παραπάνω ανάγκες-αιτίες που μοιάζουν δεδομένες, θα πρέπει και το περιεχόμενό της ταινίας να είναι κάτι αξιοσημείωτο, σημαντικό και να προκαλεί το ενδιαφέρον. Κάτι οικείο, με το οποίο το κοινό μπορεί να συνδεθεί και να ταυτιστεί. Θέματα όπως η οικογένεια, η πατρότητα, η μητρότητα, η εντιμότητα, ο νόμος, το έγκλημα και η τιμωρία, η προκατάληψη, ο πλούτος και η φτώχεια, η ελευθερία, η μοναξιά, η κατανόηση, οι ενοχές, ο πόλεμος, η υγεία και οι αρρώστιες, η αγάπη και το μίσος, η φαντασία, αποτελούν τομείς που συνήθως ενδιαφέρουν και απασχολούν το θεατή. (Glebas 2008)

Ένας άλλος λόγος για τον οποίο δείχνουμε ενδιαφέρον για τις ταινίες, είναι ο παραδειγματισμός, αναφέρει ο Tony Robbins. Εξηγεί λοιπόν πως «Οτιδήποτε σχεδόν κάνουμε στη ζωή μας κατευθύνεται από τη θεμελιώδη ανάγκη μας να αποφύγουμε κάθε είδους πόνο και την επιθυμία μας να κατακτήσουμε την ευτυχία. Και οι δυο αυτές ανάγκες είναι βιολογικές και αποτελούν μια κινητήριου δύναμη στη ζωή μας». Βασικά στοιχεία μιας ταινίας συνήθως είναι η ένταση και οι συγκρούσεις. Η ένταση και οι συγκρούσεις είναι επίπονες διαδικασίες τις οποίες συνήθως προσπαθούμε να αποφύγουμε. Έτσι, όταν

παρακολουθούμε μια ταινία μπαίνουμε σε μια διαδικασία να μαθαίνουμε τι δεν πρέπει να κάνουμε και πώς να αποφύγουμε να εμπλακούμε σε ανεπιθύμητες διαδικασίες και κατ' επέκταση πώς να αποφύγουμε τον πόνο, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω. (Glebas 2008)

Κάτι ακόμη που παρακινεί τους θεατές, είναι το στοιχείο της «αργοπορημένης ικανοποίησης». Στο τέλος της ταινίας, συνήθως όλες οι ερωτήσεις απαντώνται και οι χαρακτήρες πετυχαίνουν, συνήθως, τους στόχους τους και τις επιθυμίες τους ή συμβαίνει ακριβώς το αντίθετο και ο θεατής προσπαθεί να δώσει τη δική του ερμηνεία. Πρέπει να δοθεί στους θεατές αυτό που προσδοκούν, αλλά όχι με έναν αναμενόμενο τρόπο. Πρέπει επίσης να υπάρχουν εκπλήξεις κατά την εξέλιξη της ιστορίας.

Για να υπάρξει αυτή η συναισθηματική ικανοποίηση που αναφέρθηκε παραπάνω, το κοινό θα πρέπει να εμπλακεί συναισθηματικά με τους χαρακτήρες. Αυτό δεν επιτυγχάνεται αν υπάρχουν απλά συναισθηματικά φορτισμένες καταστάσεις, γιατί με αυτόν τον τρόπο μπορεί να εισπράξει λάθος συναισθήματα. Το κοινό πρέπει να βρεθεί σε θέση που να μπορεί να καταλάβει γιατί για παράδειγμα κάποιος κλαίει, ή πρέπει να υπάρχουν οι κατάλληλες συνθήκες και η κατάλληλη πληροφόρηση για να αντιληφθεί κάποιο αστείο, όταν όλοι γελούν. Η προσπάθεια αυτή, να ενσωματωθούν οι θεατές στην ιστορία και να υπάρξει ταύτιση με τους χαρακτήρες και τα συναισθήματά τους, είναι ο ρόλος του σεναρίου και των χαρακτήρων. (Glebas 2008)

1.1 Συγγενικοί χώροι

Η επιδιωκόμενη χρήση του χαρακτήρα και το μέσο προβολής του, έχει σημαντική επίδραση στη τη σχεδίαση και την υλοποίησή του. Στην εικόνα 1, βλέπουμε κάποιους άλλους κλάδους στους οποίους η διαδικασία σχεδίασης χαρακτήρων είναι μέρος της παραγωγικής διαδικασίας. Πρέπει να σημειωθεί ότι στον κάθε κλάδο η σχεδίαση, αλλά και η απεικόνιση γίνονται με διαφορετικές απαιτήσεις.

- **Computer games – video games**
- **Τηλεόραση- διαφημίσεις**
- **Interactive media**
- **Industrial design (toys)**
- **Comics**



Εικόνα 1 - Συγγενικοί χώροι

Στη συγκεκριμένη εργασία θα ασχοληθούμε με τη διαδικασία σχεδίασης των χαρακτήρων για τις ανάγκες των ταινιών πληροφορικής κινηματογραφίας.

1.2 Προβληματικός χώρος – δομή της εργασίας

Το πρόβλημα που αναλαμβάνει να προσεγγίσει η παρούσα διπλωματική είναι ο τρόπος σχεδίασης αληθινών (με την έννοια του πειστικού και του ελκυστικού και όχι του ρεαλιστικού) ψηφιακών τρισδιάστατων χαρακτήρων με σκοπό τη χρήση τους για τις

ανάγκες του κινηματογράφου. Η δημιουργία πετυχημένων πειστικών ψηφιακών τρισδιάστατων χαρακτήρων, με την ικανότητα να αποδίδουν το επιθυμητό αποτέλεσμα, προϋποθέτει την αλληλεπίδραση ενός μεγάλου αριθμού θεμάτων και επιλογών. Στον ψηφιακό χώρο η διαδικασία αυτή κινείται μεταξύ της τέχνης και της επιστήμης, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία για να ενώσει τους δυο αυτούς χώρους. Το πρόβλημα είναι αρκετά πολύπλοκο και μέχρι σήμερα δεν υπάρχει μια κοινώς αποδεκτή θεωρία για τη σχεδίαση ψηφιακών τρισδιάστατων χαρακτήρων, παρόλο που υπάρχουν αρκετές διαφορετικές προσεγγίσεις για επιμέρους τμήματα της σχεδίασης τους. Το συγκεκριμένο αντικείμενο αποτελεί πρόβλημα της σχεδιαστικής ομάδας παραγωγής χαρακτήρων, που όμως επεκτείνεται, επηρεάζει και επηρεάζεται και από άλλα στοιχεία και παράγοντες, αφού η παραγωγή μιας ταινίας αποτελεί συλλογική προσπάθεια και ομαδική δουλειά.

Οι χαρακτήρες δεν επιλέγονται από ένα κάστινγκ όπως οι ηθοποιοί, αλλά γεννιούνται, πλάθονται και δημιουργούνται από το μηδέν, εκτός από τις περιπτώσεις όπου μεταφέρονται πραγματικοί χαρακτήρες και ο πραγματικός άνθρωπος τροφοδοτεί το χαρακτήρα της ταινίας με την προσωπικότητά του και τα χαρακτηριστικά της φυσιολογίας του. Ένα σχέδιο, όσο καλοφτιαγμένο κι αν είναι, δεν μπορεί να στηρίξει το βάρος της προσωπικότητας ενός χαρακτήρα. Πάντα πίσω από την απεικόνιση πετυχημένων χαρακτήρων υπάρχουν ολοκληρωμένοι ήρωες, για τους οποίους οι σχεδιαστές γνωρίζουν τα πάντα, όλες τις πληροφορίες που είναι απαραίτητες για να υπάρχει μια εξήγηση για τη συμπεριφορά τους και την κάθε τους πράξη. Το γεγονός ότι οι χαρακτήρες είναι εξολοκλήρου κατασκευάσματα της φαντασίας των σχεδιαστών, φανερώνει την ιδιαιτερότητα και την πολυπλοκότητα του προβλήματος, η οποία επαληθεύεται αν εξετάσει κανείς τους κλάδους που ασχολούνται με αυτό το αντικείμενο (κοινωνική και γνωστική ψυχολογία, γλωσσολογία, σεναριογραφία, σημειωτική, κινησιολογία κ.α). Η διπλωματική αυτή προσπάθει να προσεγγίσει το χαρακτήρα ολιστικά και να τον αντιμετωπίσει ως πολυδιάστατο σύστημα, εξετάζοντας διαφορετικούς κλάδους (κοινωνιολογία, ψυχολογία) και κατακερματίζοντας τον χαρακτήρα σε μικρότερα υποσυστήματα μελέτης.

Σκοπός αυτής της εργασίας είναι να ερευνηθεί και να παρουσιαστεί όλη η διαδικασία που είναι απαραίτητη για να δημιουργηθεί ένας ψηφιακός τρισδιάστατος χαρακτήρας για τον κινηματογράφο. Από τη γέννηση της αρχικής ιδέας του σεναρίου και τη συγγραφή της βιογραφίας του χαρακτήρα, ως την τελική του υλοποίηση.

Αρχικά, στο **πρώτο κεφάλαιο** γίνεται μια εισαγωγή στις ταινίες εψύχωσης (animation) και αναλύεται η διαδικασία που ακολουθείται για να παραχθεί μια τέτοιου είδους ταινία ενώ στη συνέχεια της εργασίας αναλύονται τρία ακόμη κεφάλαια, που μπορούν να αντιμετωπιστούν και ως στάδια παραγωγής κατά τη δημιουργία τρισδιάστατων χαρακτήρων. Το **δεύτερο κεφάλαιο** αναφέρεται στην αφήγηση και στο σενάριο και αναλύονται κάποια μοντέλα δομής σεναρίου με έμφαση στους χαρακτήρες. Το **τρίτο κεφάλαιο**, αναφέρεται στη σχεδίαση των χαρακτήρων και περιλαμβάνει ιστορικά στοιχεία για τους ψηφιακούς χαρακτήρες και θεωρίες για την προσωπικότητα και τα χαρακτηριστικά. Μετά τη σχεδίαση επόμενο στάδιο κατά τη δημιουργία χαρακτήρων είναι η απεικόνιση. Αυτό είναι και το αντικείμενο του **τέταρτου κεφαλαίου**. Επίσης, αναλύεται ο τρόπος με τον οποίο σχηματίζουμε εντυπώσεις για τους γύρω μας, οι παράγοντες που συμβάλλουν για να σχηματίσουμε αυτές τις πρώτες εντυπώσεις, τα στοιχεία που δημιουργούν το οπτικό στυλ ενός χαρακτήρα και τα εργαλεία που χρησιμοποιεί ο σχεδιαστής για την απεικόνισή του. Στο **πέμπτο κεφάλαιο** παρουσιάζεται μια μεθοδολογία

σχεδίασης και ένα μοντέλο υλοποίησης. Το μοντέλο αυτό είναι βασισμένο κυρίως στη θεωρία του Lacan για την προσωπικότητα και στο χαρακτηροκεντρικό μοντέλο δομής σεναρίου του Lajos Egri και περιλαμβάνει βήματα τα οποία μπορεί να ακολουθήσει ο σχεδιαστής για να δημιουργήσει έναν χαρακτήρα.

Στόχος της διπλωματικής είναι η δημιουργία ενός ψηφιακού τρισδιάστατου χαρακτήρα, βάση του πλαισίου σχεδίασης που προτείνεται. Μέσα από την έρευνα και τη δημιουργική διαδικασία που ακολουθήθηκε, ένας ακόμη στόχος είναι να αντιληφθούμε πως συνδέεται ο χαρακτήρας που περιγράφεται στο σενάριο με τον χαρακτήρα που προκύπτει από την σχεδίαση και την αποτύπωση.

Λέξεις κλειδιά: character design, character development, digital characters, digital actors, character animation, σχεδίαση χαρακτήρων, απεικόνιση χαρακτήρων.

1.3 Ταινίες παραστατικής/πληροφορικής κινηματογραφίας(animation/computer animation)

Οι ταινίες παραστατικής και πληροφορικής κινηματογραφίας βασίζονται σε μια πρωτότυπη κινηματογραφική τεχνική η οποία συνίσταται στη δημιουργία μιας τεχνητής κίνησης, κινηματογραφώντας τις εικόνες μία προς μία. Η ψευδαίσθηση αυτή της κίνησης οφείλεται σε ένα φαινόμενο που αποκαλείται «μετείκασμα» (το μάτι βλέπει συνεχή κίνηση αντί για ξεχωριστές εικόνες). Η αποτύπωση στην κινηματογραφική οθόνη γίνεται με την προβολή 24 εικόνων το δευτερόλεπτο (το 1/24 του δευτερολέπτου είναι χρόνος ικανός για το μάτι να καταγράψει μια εικόνα) και έτσι που δημιουργείται στο θεατή η ψευδαίσθηση ότι υπάρχει κίνηση.

Τέτοιου είδους ταινίες προσφέρουν πολύ μεγάλη ελευθερία, αφού κάθε υλικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί δημιουργικά για να πραγματοποιηθεί μια τέτοιου είδους ταινία. Η πιο βασική τεχνική και απαραίτητη για όλες τις υπόλοιπες, είναι το κλασικό κινούμενο σχέδιο, ενώ διαδεδομένες είναι επίσης οι κινούμενες κούκλες-μαριονέτες, το cut out (ντεκουπαρισμένα χαρτιά), η σχεδίαση πάνω στο φιλμ, η ζωγραφική κάτω απ' την κάμερα, το pixillation, το animation με την τεχνική της άμμου, η οθόνη με καρφίτσες, το stop motion animation και το τρισδιάστατο animation. Εκτός από τις τεχνικές υλοποίησης, το animation ανάλογα με το είδος του, μπορεί να διακριθεί σε ορθόδοξο, πειραματικό και αναπτυξιακό. (Wells 1998)

Από τη δεκαετία του '80 και έπειτα, με τις επεξεργασμένες σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές εικόνες, η ταινία εμπύχωσης αρχίζει να εγκαταλείπει το χώρο της χειροτεχνίας και της χειρωνακτικής ενασχόλησης. Η επεξεργασία των εικόνων στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές δεν είναι μόνο αποτελεσματική βοηθός του κινηματογραφιστή ταινιών εμπύχωσης αλλά επιτρέπει τη δημιουργία εντελώς τεχνητών εικόνων, αναπαραστατικών ή όχι, ρεαλιστικών ή μη, σε δύο ή σε τρεις διαστάσεις οι οποίες αναμειγνύονται όλο και πιο συχνά με ταινίες που έχουν πραγματικές λήψεις (live action films). Η συγκεκριμένη εργασία επικεντρώνεται

στην μελέτη των χαρακτήρων στα πλαίσια της τρισδιάστατης πληροφορικής κινηματογραφίας (3d animation).

1.3.1 Είδος παραγωγής

Υπάρχουν πολλοί και διαφορετικοί τρόποι σχεδίασης και παραγωγής τρισδιάστατων ταινιών πληροφορικής κινηματογραφίας. Οι στρατηγικές που θα ακολουθήσει μια εταιρία για την παραγωγή μιας ταινίας πληροφορικής κινηματογραφίας εξαρτώνται από διάφορους παράγοντες, όπως είναι το είδος της παραγωγής, οι τεχνικές δυσκολίες και οι πόροι που είναι διαθέσιμοι τη δεδομένη στιγμή. Πρέπει να σημειωθεί ότι υπάρχει μεγάλη διακύμανση στο χρόνο που θα διαρκέσει η ολοκλήρωση μιας ταινίας πληροφορικής κινηματογραφίας, καθώς αυτός εξαρτάται από τους παράγοντες που θα δούμε αναλυτικότερα παρακάτω. Η διαδικασία της παραγωγής μιας ταινίας 3d animation περιλαμβάνει πολλά στάδια και πολλές διαφορετικές ειδικότητες, ανάλογα με το μέγεθος και το είδος της παραγωγής. Μπορεί να πρόκειται για ένα πειραματικό animation μικρού μήκους, οπτικά εφέ για ταινίες ζωντανής δράσης, διαφημίσεις, επεισόδια για τηλεοπτικά animation, πλατφόρμες παιχνιδιών πραγματικού χρόνου, μεγάλου μήκους ταινίες. Δεν υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο μέτρο διάρκειας που να καθορίζει αν το animation είναι μικρού ή μεγάλου μήκους, αλλά συνήθως οποιοδήποτε animation υπερβαίνει τα 30 λεπτά θεωρείται μεγάλου μήκους.

1.3.2 Τεχνικές δυσκολίες

Η τεχνική πολυπλοκότητα εξαρτάται συνήθως από το τελικό αποτέλεσμα που επιθυμείται να έχει η ταινία, την ποιότητα της εικόνας, τα μέσα στα οποία θα διατεθεί για προβολή, το βαθμό ρεαλισμού, τον τύπο της κίνησης, την πολυπλοκότητα των τρισδιάστατων μοντέλων, τον αριθμό των χαρακτήρων, τον τύπο των φακών, τις πηγές φωτός και την ύπαρξη ειδικών εφέ.

1.3.3 Διαθέσιμοι πόροι

Οι πόροι που διαθέτει ή είναι σε θέση να διαθέσει μια εταιρία για την παραγωγή ενός computer animation είναι ένας αρκετά σημαντικός παράγοντας που καθορίζει τη στρατηγική που θα ακολουθηθεί για την παραγωγή του. Στους πόρους αυτούς συγκαταλέγονται τα χρήματα που μπορούν να διατεθούν, το χρονοδιάγραμμα για την ολοκλήρωση συγκεκριμένων διαδικασιών σε προκαθορισμένο χρονικό διάστημα, το ανθρώπινο δυναμικό που μπορεί να συμμετάσχει στην παραγωγή καθώς και ο εξοπλισμός σε υλικό και λογισμικό (hardware και software).

Η επίτευξη και η ολοκλήρωση μιας τέτοιας ταινίας προϋποθέτει τη συνεργασία πολλών ειδικών με διαφορετικές ικανότητες, ταλέντα, προσωπικότητες και συνήθειες κατά την εργασία τους. Το αποτέλεσμα προέρχεται από ομαδική προσπάθεια (creative team, production team, technical team) και η καλή συνεργασία είναι το βασικό συστατικό για την επιτυχία.

Οι παραπάνω παράγοντες (είδος παραγωγής, τεχνικές δυσκολίες, διαθέσιμοι πόροι), αλλά και άλλοι που θα τους δούμε αναλυτικότερα παρακάτω, επηρεάζουν τόσο τη διαδικασία της σχεδίασης, όσο και αυτή της απεικόνισης χαρακτήρων. Για παράδειγμα κάποια εταιρία παραγωγής που ξεκινά τη δημιουργία μιας μικρού μήκους ταινίας, μπορεί να μη δώσει τόσο βάρος στη σχεδίαση των χαρακτήρων, ή κάποια άλλη με περιορισμένο εξοπλισμό, μπορεί να υστερεί στην αποτύπωση των χαρακτήρων.

Στο επόμενο κεφάλαιο θα δούμε ποια στάδια περιλαμβάνει η διαδικασία παραγωγής μιας ταινίας πληροφορικής κινηματογραφίας, σε ποιο από αυτά ανήκει η σχεδίαση των χαρακτήρων και από ποια άλλα εξαρτάται και επηρεάζεται, έτσι ώστε να μπορέσουμε να δημιουργήσουμε τη δομή μιας πιο ειδικής διαδικασίας παραγωγής, της διαδικασίας παραγωγής χαρακτήρων .

1.4 Διαδικασία παραγωγής

Η γραμμή παραγωγής μιας ταινίας διαφοροποιείται ανάλογα με το κινηματογραφικό στούντιο, ακόμα όμως και στο ίδιο στούντιο, κάθε παραγωγός και κάθε σκηνοθέτης έχει τις προτιμήσεις του. Τα στάδια παραγωγής μιας ταινίας τρισδιάστατης πληροφορικής κινηματογραφίας μπορούν να ομαδοποιηθούν σε τρία βασικά : **προπαραγωγή**, **παραγωγή** και **μεταπαραγωγή** (pre-production, production και post production) αντίστοιχα. Είναι και τα τρία το ίδιο σημαντικά για την υλοποίηση μιας ταινίας και εκτελούνται με τη σειρά που αναγράφονται.

Προ-παραγωγή

Η προπαραγωγή, ως αρχικό στάδιο της διαδικασίας παραγωγής, περιλαμβάνει την οργάνωση και το στήσιμο της ταινίας. Η αρχική ιδέα, η εξέλιξή της, η δημιουργία σεναρίου, το ντεκουπάζ, η εικονογράφηση του σεναρίου (storyboard), το ύφος, το στυλ και η αισθητική της ταινίας, η χρωματική παλέτα, η σχεδίαση των χαρακτήρων και των σκηνικών, η εξέλιξη των χαρακτήρων, η καταγραφή και η ηχογράφηση διαλόγων και μουσικής επένδυσης, τα animatics, story reels, previz tests, η κατασκευή πλότου, είναι επιμέρους στάδια της προπαραγωγής. Κατά τη διάρκεια της προπαραγωγής οι χαρακτήρες χτίζονται, διαμορφώνονται και τελειοποιούνται. Το ίδιο συμβαίνει και με τη πλοκή της ιστορίας. Οι απλές ιδέες μετατρέπονται σε σύνθετες και τελικά σε μια καλά δομημένη οπτική ιστορία. Σ' αυτό το στάδιο, η ιδέα της ιστορίας θα πρέπει να μπορεί να μετατραπεί, σε σύντομες αυτούσιες προτάσεις, σαν επικεφαλίδες τίτλων σε εφημερίδα (long lines). Αν αυτό δεν είναι εύκολο, η ιδέα χρειάζεται εξέλιξη ή τροποποίηση. (Beiman 2007)

Παραγωγή

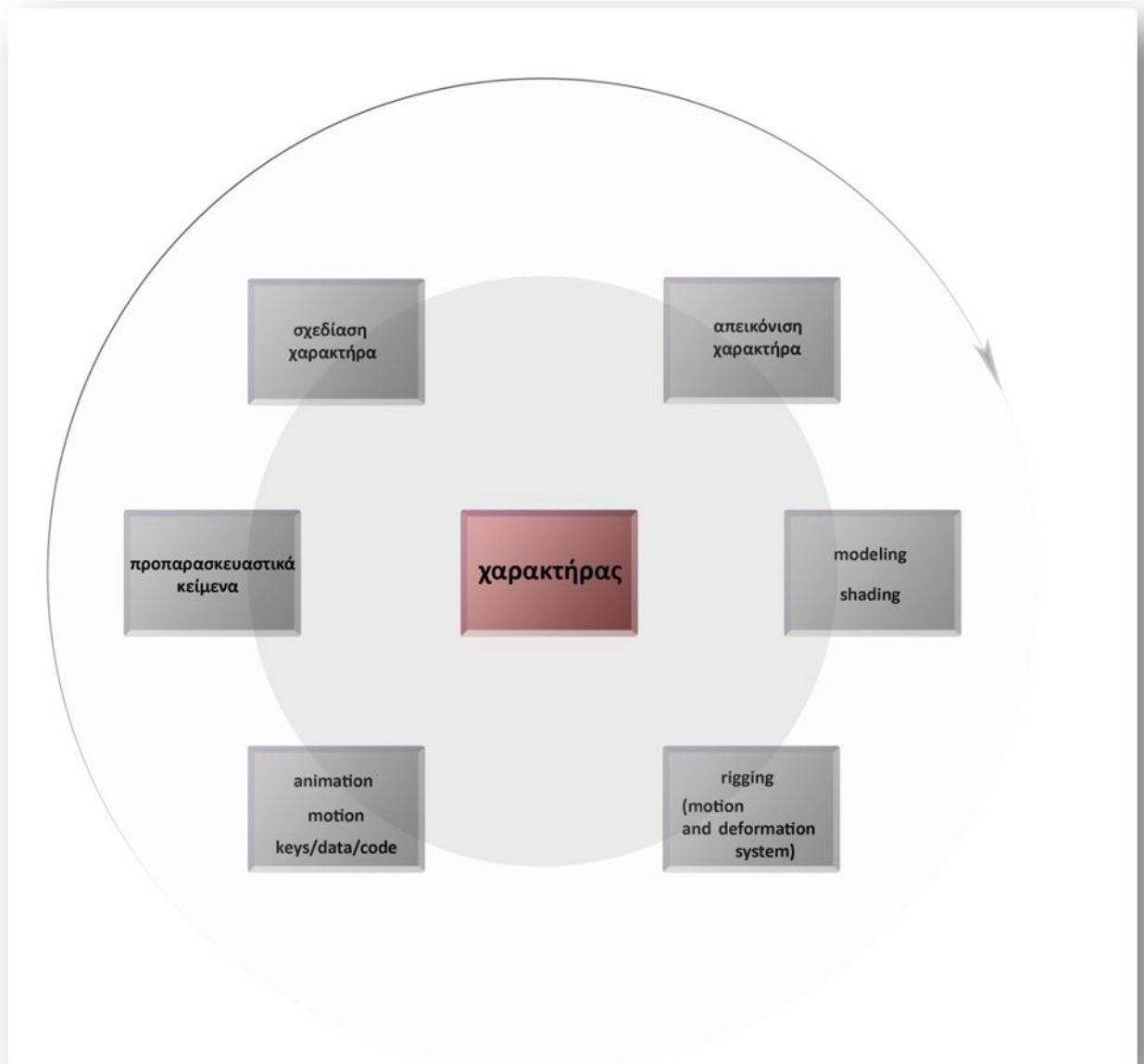
Μετά την προπαραγωγή ακολουθεί το στάδιο της παραγωγής. Με την παραγωγή αρχίζει μια πιο απτή υλοποίηση της ταινίας. Στον τομέα της τρισδιάστατης πληροφορικής κινηματογραφίας τα στάδια που αποτελούν αυτό το κομμάτι είναι πολύ συγκεκριμένα και συνοψίζονται στα εξής: modeling, texturing και shading, rigging, scene layout, animation, dynamics ,lighting, rendering.

Μετά-παραγωγή

Το στάδιο της μεταπαραγωγής αρχίζει όταν είναι διαθέσιμο όλο το παραπάνω υλικό. Οι εικόνες που έχουν παραχθεί «συναρμολογούνται» και συντίθενται, ελέγχονται και διορθώνονται πιθανά λάθη και γίνεται το τελικό ραφινάρισμα. Με το μοντάζ, την προσθήκη ειδικών εφέ, τη διόρθωση του χρώματος, την ενσωμάτωση και το συγχρονισμό του ήχου-μουσικής και των διαλόγων, τους τίτλους αρχής και τέλους, τις τελικές διορθώσεις και τη σύνθεση όλων των παραπάνω, ολοκληρώνεται και το τελευταίο στάδιο για την παραγωγή μιας ταινίας τρισδιάστατης πληροφορικής κινηματογραφίας, η οποία είναι έτοιμη για διανομή σε διαφορετικά μέσα, όπως είναι το φιλμ, η βιντεοταινία, το DVD, και το χαρτί.

Τα παραπάνω στάδια είναι ενδεικτικά και διαφέρουν ανάλογα με το είδος και το μέγεθος της παραγωγής και της εταιρίας. Η κάθε εταιρία ή το κάθε κινηματογραφικό στούντιο, εξελίσσουν περισσότερο ή λιγότερο το κάθε στάδιο ή προσθέτουν και διάφορα άλλα, ανάλογα με τις ανάγκες τους. (Kerlow 2009)

Παρακάτω παρουσιάζεται ένα σχήμα, που μέσα από τη συνολική διαδικασία παραγωγής, ξεχωρίζει και παρουσιάζει τη δομή παραγωγής που ακολουθείται για την υλοποίηση τρισδιάστατων χαρακτήρων.



Εικόνα 2 - δομή παραγωγής για τη δημιουργία χαρακτήρων

Στο σχήμα παραπάνω βλέπουμε τη διαδικασία παραγωγής χαρακτήρων, ένα μέρος δηλαδή της συνολικής διαδικασίας παραγωγής ταινιών πληροφορικής κινηματογραφίας. Στην εργασία αυτή, από τους τομείς που φαίνονται στο σχήμα, θα ασχοληθούμε με τα προπαρασκευαστικά κείμενα και εκτενέστερα με το σενάριο, τη σχεδίαση και την απεικόνιση των χαρακτήρων.

Μέσα από τις προπαρασκευαστικές διαδικασίες προκύπτουν τα προπαρασκευαστικά κείμενα. Τα κείμενα αυτά αποτυπώνουν το σκηνοθετικό σχέδιο και σ' αυτά συμπεριλαμβάνονται το θέμα, η δημιουργική προετοιμασία του σεναρίου, το σενάριο, το

εικονογραφημένο σενάριο και το ντεκουπάζ. Στο επόμενο κεφάλαιο θα ασχοληθούμε αναλυτικά με το σενάριο και κάποιες χαρακτηροκεντρικές προσεγγίσεις αυτού, ενώ στα επόμενα κεφάλαια(3 και 4) θα γίνει ανάλυση της σχεδίασης και της απεικόνισης των χαρακτήρων. Αναλυτικότερη ανάπτυξη, ολόκληρης της διαδικασίας παραγωγής βρίσκεται στο πατάρισμα, στο τέλος της εργασίας.

1.5 Σύνοψη κεφαλαίου

Συμπερασματικά, ο θεατής θα παρακολουθήσει μια ταινία, κυρίως γιατί προσδοκεί ότι θα του προσφέρει συναισθηματική ικανοποίηση. Για να επιτευχθεί αυτή η συναισθηματική ικανοποίηση, θα πρέπει να υπάρξει μια συσχέτιση-κατά κάποιο τρόπο ταύτιση- ανάμεσα στους θεατές και τους χαρακτήρες. Για να συμβεί αυτό, οι χαρακτήρες θα πρέπει να είναι ρεαλιστικοί με την έννοια του πιστευτού και όχι της προσέγγισης της πραγματικότητας-αληθοφάνεια. Αυτός είναι και ο σκοπός της διπλωματικής και με αυτό ως υπόβαθρο, αναπτύσσονται τα υπόλοιπα κεφάλαιά της και προτείνεται το πλαίσιο σχεδίασης. Στη συνέχεια του κεφαλαίου, αναφέρονται κάποιοι συγγενικοί χώροι στους οποίους σχεδιάζονται χαρακτήρες με διαφορετικές λεπτομέρειες και μέσα κάθε φορά, αναλύεται η δομή της εργασίας, ορίζεται ο προβληματικός χώρος, ο στόχος και ο σκοπός αυτής της διπλωματικής. Επίσης γίνεται και μια εισαγωγή στις ταινίες πληροφορικής κινηματογραφίας, αφού με αυτού του είδους ταινιών τους χαρακτήρες θα ασχοληθούμε και αναλύεται η διαδικασία παραγωγής μιας τέτοιου είδους ταινίας, για να γίνει κατανοητό ποια βήματα μέσα σε αυτή αφορούν τη σχεδίαση και την απεικόνιση των χαρακτήρων. Αυτό μας διευκολύνει για να δημιουργήσουμε μια πιο ειδική διαδικασία παραγωγής, όπως φαίνεται στο παραπάνω σχήμα, που αφορά συγκεκριμένα τους χαρακτήρες.

2 Αφήγηση και σενάριο

Η διαδικασία της αφήγησης και αυτή της εμπύχωσης των χαρακτήρων, είναι απαραίτητες για να δημιουργήσουν την ψευδαίσθηση της ζωής στους χαρακτήρες. Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο γίνεται μια εισαγωγή στην έννοια της αφήγησης, αναλύεται η δομή της και τα στοιχεία της, ενώ στη συνέχεια παρατίθενται διαφορετικές απόψεις για τον ορισμό και την έννοια του σεναρίου και αναπτύσσονται κάποια χαρακτηροκεντρικά μοντέλα δομής σεναρίου. Οι χαρακτήρες, όσο αφορά την ενσωμάτωσή τους στην αφήγηση, είναι η ίδια η αφήγηση. Από την αρχή ο χαρακτήρας θα πρέπει να είναι πραγματικός, να αντιμετωπίζει προβλήματα ζωής/θανάτου, άλλες φορές με χιουμοριστικό τρόπο και άλλες με δραματικό, αλλά πάντα αληθινά, πιστευτά και σύμφωνα με την προσωπικότητά του. Στην αρχή του δεύτερου κεφαλαίου γίνεται μια εισαγωγή-αναφορά στην έννοια της αφήγησης, στη δομή της, στο ρόλο της και στη σχέση της με τη σχεδίαση πετυχημένων χαρακτήρων και ιστοριών. Ένώ στη συνέχεια, παρουσιάζονται διαφορετικές απόψεις για τη δομή του σεναρίου, η κλασική δραματική δομή και διάφορα χαρακτηρο-κεντρικά μοντέλα δομής σεναρίων.

2.1.1 Η αφήγηση

«Αφήγηση είναι μια αναπτυγμένη ακολουθία ιδεών ή πράξεων που συνδέει ένα υποκείμενο και ένα αντικείμενο σε μια επιδίωξη.» (Δημητρίου 1978)

Αφήγηση είναι μια πράξη επικοινωνίας. Αντικείμενό της αφήγησης είναι η προφορική, ή γραπτή εξιστόρηση, με μιαν ορισμένη σειρά, συμβάντων που μεταβάλλουν μια αρχική κατάσταση πραγμάτων ή ενεργειών, πράξεων που σκόπιμα διαπράττονται από τους "ήρωες" μιας ιστορίας. Είναι φανερό ότι η αφήγηση είναι "τέχνη" του χρόνου. Καθολική αρχή της αφήγησης είναι οι σχέσεις αιτιότητας, δηλαδή οι τρόποι με τους οποίους μια κατάσταση ή ένα συμβάν επηρεάζει τους όρους εμφάνισης μιας άλλης κατάστασης ή συμβάντος. (Πολίτης, 2006)

Έτσι, μπορούμε να θεωρήσουμε το αφήγημα ως μια αλυσίδα γεγονότων που συνδέονται με σχέση «αιτίου - αποτελέσματος» και συμβαίνουν στο χώρο και στο χρόνο. Κατά κανόνα το αφήγημα ξεκινά με μια κατάσταση, μια σειρά από αλλαγές συμβαίνουν σύμφωνα με ένα σχήμα αιτίου και αποτελέσματος και τελικά προκύπτει μια νέα κατάσταση που επιφέρει το τέλος του αφηγήματος. (Bordwell & Thompson 2002) Η διαφορά της αφήγησης, από μια απλή εξιστόρηση τυχαίων γεγονότων, είναι ότι το αφήγημα έχει ένα συνεχές αντικείμενο και αποτελεί κάτι ολοκληρωμένο. Για να συμβαίνει αυτό, πρέπει τα γεγονότα που περιγράφονται να έχουν ένα μοναδικό σημείο αναφοράς ή να αφορούν ένα συγκεκριμένο επικοινωνιακό στόχο. Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι υπάρχουν δυο είδη αφηγημάτων, τα αφηγήματα πραγματικών γεγονότων και τα αφηγήματα πλασματικών γεγονότων.

2.1.1.1 Η αφήγηση στον κινηματογράφο

Μια εικόνα αξίζει χίλιες λέξεις, αυτή είναι η δύναμη της εικόνας αλλά και ταυτόχρονα και η αδυναμία της. Όταν προσπαθούμε να αφηγηθούμε μια ιστορία μέσα από εικόνες, το πρόβλημα δημιουργείται από το γεγονός ότι με τις εικόνες μπορεί να μεταδοθεί μεγάλος όγκος πληροφορίας. Πρέπει να είμαστε ικανοί να ελέγξουμε τις εικόνες μας ώστε να μεταβιβάζουν μόνο τις πληροφορίες που επιθυμούμε. Άλλωστε και η θεωρία της προσήλωσης αναφέρει ότι μπορούμε να δώσουμε προσοχή μόνο σε ένα αντικείμενο ή σε ένα γεγονός κάθε φορά. Αν κατά τη διάρκεια μιας ταινίας ο θεατής επικεντρώσει την προσοχή του σε κάτι διαφορετικό από αυτό που πρέπει, τότε χάνει τη λογική συνέχεια της αφήγησης. Οι ειδικοί του κινηματογράφου έχουν αναπτύξει τεχνικές για την επίλυση τέτοιου είδους προβλημάτων. Για παράδειγμα, αντί να παρουσιάζονται σε ένα πλάνο δυο αντικείμενα ταυτόχρονα, μπορεί η κάμερα να μετακινηθεί από το ένα στο άλλο ή μπορούν να παρουσιαστούν ξεχωριστά ή ακόμα να εστιαστεί αρχικά το ένα και μετά το άλλο. Όλα τα παραπάνω αποτελούν εναλλακτικές λύσεις για να παρουσιάζεται ένα αντικείμενο κάθε φορά, να διευκολύνεται ο θεατής και να κατευθύνεται η προσήλωση του σε κάτι συγκεκριμένο. (Glebas 2008)

Αναφέραμε και παραπάνω ότι η αφηγηματική μορφή απαντάται κατά κύριο λόγο στις ταινίες μυθοπλασίας. Μπορεί βέβαια να εμφανιστεί και σε όλους τους άλλους βασικούς τύπους ταινιών. Η αφήγηση χρησιμοποιείται επίσης στα πλαίσια εκπαίδευσης και κατάρτισης για να παρακινήσει και για να ερμηνεύσει. Ένας λόγος που χρησιμοποιούμε την αφήγηση για ψυχαγωγία και εκπαίδευση είναι ότι και οι γνωστικές δομές που χρησιμοποιούμε για να καταλάβουμε τον κόσμο που μας περιβάλλει είναι παρόμοιες με τις γνωστικές δομές που χρησιμοποιούμε για να καταλάβουμε τα αφηγήματα. (Bruner 1992)

Στην ιστορία του κινηματογράφου υπάρχουν πολλές σχολές που θεωρούν την αφήγηση ως το «ξεπούλημα» του κινηματογράφου στη λογοτεχνία και το θέατρο και ως εκ τούτου αντίθετη στη καθαυτό φύση του κινηματογράφου. Οι οπαδοί αυτής της κατεύθυνσης χρησιμοποιούν ως επί το πλείστον την επεισοδιακή δομή. Βεβαίως υπάρχει και η αντίθετη κατεύθυνση, η οποία θεωρεί ότι η ιστορία είναι το πλέον απαραίτητο στοιχείο για το μέσο του κινηματογράφου και ότι τα συναισθήματα απεναντίας οξύνουν την αναπαραγωγή της πραγματικότητας. (Καλογεροπούλου 2006)

Κάποιες κατευθύνσεις (guidelines) που χρησιμοποιούσε η Ντίσνεϊ για την ανάπτυξη της αφήγησης είναι:

1. Αποφυγή σκηνών ή δράσεων που εκφράζουν μόνο συνέχεια. Σημαντική είναι η επίτονη δράση που εκφράζει τη διαδρομή, διαφορετικά το ενδιαφέρον πέφτει στο τι γίνεται όταν οι χαρακτήρες έχουν φτάσει στον προορισμό τους και όχι στη διαδρομή μέχρι να φτάσουν.
2. Αποφυγή σκηνών στις οποίες πρέπει να εξηγηθεί μόνο μια λειτουργία. Πρέπει να υπάρχει κατάσταση η οποία να δίνει στους χαρακτήρες συγκεκριμένη συμπεριφορά, διαφωνία ή στόχο για να επιτύχουν.
3. Το περιστατικό της ιστορίας ή η κατάσταση πρέπει να έχει ενδιαφέρον. Οι χαρακτήρες πρέπει να κινητοποιούν την αφήγηση. Οι προσωπικότητες και οι αποφάσεις τους πρέπει να απαρτίζουν τη ράχη όλης της δομής ώστε να υπάρχει μια δυνατή δραματική κατάσταση που να κρατά ζωντανό το ενδιαφέρον των θεατών.
4. Οι χαρακτήρες πρέπει να χαρακτηρίζονται από πιθανότητα και από κατάλληλη περίσταση να έρθουν σε ζωή.
5. Δημιουργία καταστάσεων που να δείχνουν τους χαρακτήρες να σκέφτονται. Η αλλαγή στη συμπεριφορά δείχνει πλευρές της προσωπικότητας του χαρακτήρα.
6. Οι σκηνές θα πρέπει να εκφράζουν δράση ή ηθοποιία η οποία να μπορεί να παρουσιαστεί σαν κωμική ή να δηλώνει κάποια σημαντική και σπουδαία αλήθεια, κατάσταση, ιδέα. Η μίμηση της φύσης από μόνη της δεν είναι αρκετή. Πρέπει να είναι πιστευτή αλλά όχι απαραίτητα ρεαλιστική. (Johnston & Thomas 1995)

2.1.1.2 Επιτυχημένη αφήγηση

Η αιτιότητα των γεγονότων είναι μια σταθερή ιδιότητα των αφηγημάτων που τα χαρακτηρίζει ως ολοκληρωμένα και συνεχή αντικείμενα. Παρόλα αυτά, ακόμη κι αν ένα αφήγημα είναι πλήρες και συνεχές, μερικά αφηγήματα θεωρούνται «ιστορίες», ενώ άλλα όχι. Τα αφηγήματα που θεωρούνται ότι «λένε μια ιστορία», είναι αυτά τα οποία έχουν

κάποια ιδιότητα που τα καθιστά αξιόλογα και άξια να ειπωθούν. Τα αφηγήματα που θεωρούνται άξια να ειπωθούν, είναι εκείνα στα οποία τα γεγονότα του αφηγήματος είναι η σκόπιμη συνέπεια των πεποιθήσεων, των επιθυμιών, των σχεδίων και των στόχων των χαρακτήρων της ιστορίας. Η αιτιότητα των γεγονότων και η πρόθεση των χαρακτήρων που καθιστούν ορισμένες ιστορίες περισσότερο ενδιαφέρουσες από άλλες, δεν είναι αυθαίρετη. Γνωστικοί ψυχολόγοι έχουν αποδείξει ότι η ικανότητα του θεατή να κατανοεί ένα αφήγημα, σχετίζεται με την αιτιώδη δομή της ιστορίας και την απόδοση προθέσεων στους χαρακτήρες που είναι συμμετέχοντες στα γεγονότα. Η κατανόηση της ιστορίας απαιτεί από το ακροατήριο να αντιλαμβάνεται την αιτιώδη συνεκτικότητα των γεγονότων της ιστορίας και να συνάγει την πρόθεση και σκοπιμότητα των χαρακτήρων. (Μπαλταγιάννη 2008)

Έτσι, για να θεωρηθεί μια ιστορία επιτυχής πρέπει να έχει δυο ιδιότητες, τις οποίες ο θεατής θα πρέπει να είναι σε θέση να αντιληφθεί. Αυτές είναι η συνοχή της πλοκής και η πειστικότητα του χαρακτήρα.

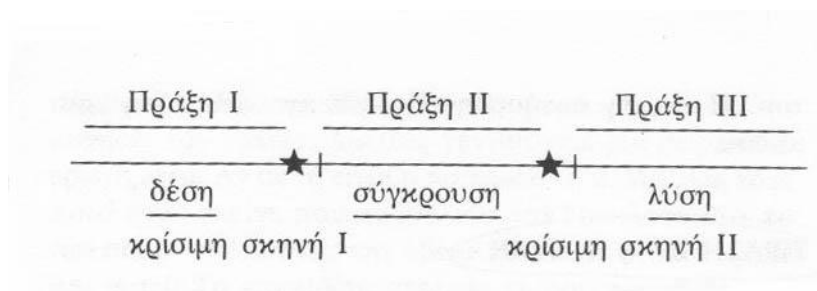
Η συνοχή της πλοκής είναι ο τρόπος με τον οποίο τα κύρια γεγονότα που απαρτίζουν την πλοκή μιας ιστορίας φαίνεται να διαμορφώνουν μια αλυσίδα που ολοκληρώνεται με την έκβαση της ιστορίας. Ένα συνεπές αφήγημα είναι αυτό στο οποίο ένα γεγονός προκύπτει από κάποιο άλλο. Η συνοχή πλοκής καθορίζει την έννοια της συνοχής προτείνοντας όχι μόνο ότι τα γεγονότα είναι αιτιωδώς σχετιζόμενα το ένα με το άλλο, αλλά ότι η αλυσίδα της αιτιότητας οδηγεί τελικά προς ικανοποίηση ενός στόχου. Η συνοχή πλοκής είναι ωθούμενη από κάποιο στόχο, αντικατοπτρίζοντας το γεγονός ότι ένα ακροατήριο αναμένει μια ιστορία να έχει κάποιο νόημα. Όταν μια ιστορία περιλαμβάνει σημαντικά γεγονότα που δεν φαίνεται να είναι σχετικά με τον τρόπο που τελειώνει η ιστορία, η κατεύθυνση της πλοκής της ιστορίας δεν στρέφεται εντελώς στην έκβαση. Κατά συνέπεια, το ακροατήριο μπορεί να εξαγάγει ανακριβή συμπεράσματα για την κατεύθυνση της πλοκής και γενικά να έχει ένα χαμηλότερο επίπεδο κατανόησης της ιστορίας.

Η πειστικότητα του χαρακτήρα αναφέρεται στα πολυάριθμα στοιχεία που επιτρέπουν σε ένα χαρακτήρα να επιτύχει την "ψευδαίσθηση της ζωής". Δεν αναφέρεται σε έναν χαρακτήρα που είναι τίμιος ή αξιόπιστος, αλλά σε έναν χαρακτήρα που μας πείθει να ανακαλέσουμε τη δυσπιστία μας ως προς την πιθανότητα του να υπάρχει στον κόσμο της ιστορίας. Η πειστικότητα του χαρακτήρα εξαρτάται μερικώς από την ιδιοσυγκρασία των φυσικών κινήσεων ενός χαρακτήρα και της εξωτερικής του εμφάνισης. Η φυσική εμφάνιση είναι πολύ σημαντική στα οπτικά μέσα όπως τα κινούμενα σχέδια. Εξίσου σημαντικός είναι ο τρόπος με τον οποίο οι εσωτερικές ιδιότητες ενός χαρακτήρα, όπως η προσωπικότητα, το συναίσθημα, οι επιθυμίες και οι προθέσεις, φανερώνονται μέσω των αποφάσεων που λαμβάνει ο χαρακτήρας και των συμπεριφορών που ο χαρακτήρας εκτελεί. Ο καθορισμός της πειστικότητας του χαρακτήρα δίνει έμφαση στην σκόπιμη φύση των χαρακτήρων. Η ωθούμενη από κάποιο στόχο συμπεριφορά είναι απαραίτητη για την πειστικότητα. (Μπαλταγιάννη 2008)

2.1.1.3 Η κλασική αφηγηματική δομή και το Χολιγουντιανό σεναριακό μοντέλο

Το Χολιγουντιανό σεναριακό μοντέλο κυριάρχησε τη δεύτερη δεκαετία του αιώνα. Εστιάζουμε σε αυτό γιατί στηρίζεται στην καθαρή και δυνατή αφήγηση και στην προσωπικότητα του κεντρικού ήρωα, που συγκρούεται κωμικά ή δραματικά με το περιβάλλον του, ενεργοποιώντας με αυτόν τον τρόπο τη δράση της ταινίας. Όπως αναφέρει και η Καλογεροπούλου στο βιβλίο της το σενάριο, «η κλασική μορφή της αφήγησης προϋποθέτει έναν κεντρικό χαρακτήρα. Αυτός θα πλαισιωθεί, κατά τη διάρκεια της ιστορίας, από μια ομάδα δευτερευόντων χαρακτήρων. Αυτό που έχει ιδιαίτερη σημασία γι' αυτή τη μορφή αφήγησης είναι η φιλοσοφία της εξέλιξης του κεντρικού χαρακτήρα». (Καλογεροπούλου 2006) Η χολιγουντιανή αφήγηση, βασίζεται στην υπόθεση ότι η δράση πηγάζει κυρίως από μεμονωμένους χαρακτήρες ως αιτιώδεις παράγοντες. Φυσικά αίτια ή κοινωνικά αίτια ενδέχεται να χρησιμέψουν ως καταλύτες ή προϋποθέσεις της δράσης, η δράση όμως εστιάζεται πάντοτε σε προσωπικά ψυχολογικά αίτια, δηλαδή αποφάσεις, επιλογές και γνωρίσματα του χαρακτήρα.

Πέρα από τη σημασία που έχει η ανάπτυξη του κεντρικού χαρακτήρα, το χολιγουντιανό μοντέλο δόμησης του σεναρίου, βασίζεται στην τρίπρακτη δομή που είχε αρχικά καθιερωθεί από τον Αριστοτέλη. Την τρίπρακτη δομή υποστηρίζει και ο αμερικάνος σεναριογράφος Syd Field, έτσι τονίζει χαρακτηριστικά ότι κάθε σενάριο έχει καθορισμένη αρχή, μέση και τέλος και όλα τα σενάρια περιέχουν αυτή τη θεμελιώδη γραμμική δομή.



Εικόνα 3 - κλασική αφηγηματική δομή

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

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

Η **τρίτη πράξη** είναι η λύση του μύθου, το τέλος. Μας λέει τι συμβαίνει στον ήρωα. Πέτυχε ή απέτυχε. Ένα δυνατό και καθαρό τέλος κάνει το σενάριο περισσότερο κατανοητό και ολοκληρωμένο.(Field 1984)

Πέρα από οποιαδήποτε ασαφή ή συγκεκριμένη αίσθηση των παραδοσιακών τριών δράσεων, η εστίαση σε τοποθέτηση-μετατόπιση-επανάθεση επιτρέπει αυτές τις δυνάμεις να δουλεύουν διαρκώς μέσα σε μια χρονική στιγμή σε μια σκηνή ή μέσα σε μια ολόκληρη σκηνή και μέσα σε μια αλληλουχία σκηνών.

2.1.1.4 Γραμμική και μη γραμμική αφήγηση

Η αφήγηση σε ένα animation μπορεί να είναι γραμμική ή μη γραμμική. Μια γραμμική ιστορία εξελίσσεται από το Α(αρχή) στο Β (μέση) και μετά στο C (λύση) διαδοχικά. Υπάρχει στην αρχή ένα γεγονός, μια επιλογή στη μεσαία ενότητα και η επίλυση έρχεται να κλείσει την ιστορία. Τα περισσότερα animation μεγάλου μήκους ακολουθούν αυτή τη διάταξη. Μερικές φορές οι γραμμικές ιστορίες λειτουργούν και ανάποδα, τα ίδια βήματα με αντίθετη σειρά.

Οι μη γραμμικές ιστορίες επικεντρώνονται στο να δημιουργήσουν μια διάθεση- αίσθηση, να προκαλέσουν συναισθήματα στο θεατή μέσα από αυτή την αίσθηση, παρά στο να παρουσιάσουν μια ιστορία με σωστή και ολοκληρωμένη πλοκή και καλά δομημένους χαρακτήρες. Με αυτόν τον τρόπο εξελίσσονται πολλές πειραματικές ταινίες μικρού μήκους. (Beiman 2007)

2.1.1.5 Αφήγηση και συνείδηση

Η θεωρία της σεναριογραφίας και η σεναριακή αφήγηση εξελίσσεται διαρκώς, αφενός ως αποτέλεσμα της τεχνολογικής ανάπτυξης, και αφετέρου λόγω των καλλιτεχνικών πειρατισμών των σεναριογράφων. Αλλά και νέα επιστημονικά δεδομένα αναθεωρούν ή ανανεώνουν τη φύση της ανθρώπινης συνείδησης. Ένα μεγάλο μέρος της πρόσφατης επιστημονικής έρευνας της συνείδησης τονίζει τον ουσιαστικά αφηγηματικό της χαρακτήρα. Ο Antonio Damasio αναφέρει ότι «Η αφήγηση ιστοριών είναι πιθανώς μια εμμονή του μυαλού». Κάτι παρόμοιο αναφέρει και ο Daniel Dennett «Η βασική τακτική αυτοάμυνας, αυτοκυριαρχίας και αυτοδιάθεσης δεν είναι να υφαίνουμε ιστούς ή να κατασκευάζουμε φράγματα, αλλά να λέμε ιστορίες και συγκεκριμένα να συνδέουμε και να ελέγχουμε την ιστορία που λέμε στους άλλους, αλλά και στους εαυτούς μας, για το ποιο είμαστε». (Καλογεροπούλου 2006)

Και οι Bordwell και Thomson έρχονται να συμπληρώσουν ότι περιστοιχίζομαστε από ιστορίες, παραμύθια, μύθους, διηγήματα, μυθιστορήματα, ιστορικά και βιογραφικά κείμενα. Ενώ ακόμα και η θρησκεία, η φιλοσοφία και η επιστήμη παρουσιάζουν συχνά τα δόγματά τους μέσα από παραδειγματικές ιστορίες. Ιστορίες αφηγούνται τα θεατρικά έργα, οι ταινίες, οι τηλεοπτικές εκπομπές, τα κόμικς, τα έργα ζωγραφικής, ο χορός και πολλά άλλα πολιτισμικά φαινόμενα. Καταλήγοντας ότι ίσως το αφήγημα να είναι ένας θεμελιώδης τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι κατανοούν τον κόσμο. (Bordwell & Thompson 2002)

2.1.1.6 Στοιχεία της αφήγησης

Αφου είδαμε πόσο σημαντικός είναι ο ρόλος της αφήγησης για τη «συμμετοχή» του θεατή στο περιεχόμενο της ταινίας και την «ταύτιση» αυτού με τους χαρακτήρες και ποιά η

συνηθισμένη δομή της, παρακάτω θα αναφέρθούν κάποια βασικά στοιχεία της αφήγησης (πλοκή, θέμα, ιστορία, τόξο του χαρακτήρα, μονομύθος, σύγκρουση, διάλογος, εκφραστικό ύφος και αρχέτυπα).

2.1.1.6.1 Χαρακτηροκεντρική πλοκή

Οι περισσότερες αφηγήσεις ακολουθούν μια τρίπρακτη δομή που ορίστηκε αρχικά από τον Αριστοτέλη. Ο Αριστοτέλης ονόμασε αυτή τη δομή «πλοκή». Η πλοκή δεν είναι απλά μια ακολουθία γεγονότων σε μια αφήγηση, είναι και όλα τα συναισθήματα που είναι απαραίτητα να γεννηθούν στους θεατές για να την παρακολουθήσουν και να ταυτιστούν με τους ήρωες. Για τους Bordwell και Thompson ο όρος πλοκή χρησιμοποιείται για να περιγράψουμε όλα όσα είναι οπτικά και ακουστικά παρόντα στην ταινία που παρακολουθούμε. Η πλοκή περιλαμβάνει όλα τα γεγονότα της ιστορίας που αναπαριστώνται άμεσα, αλλά μπορεί να περιέχει και υλικό που είναι άσχετο με τον κόσμο της ιστορίας. (Bordwell & Thompson 2002)

Για τον Διζικρίκη, στα σχετικά ζητήματα δομής του κινηματογραφικού έργου, βασικό αντικείμενο της Τέχνης-επομένως και του Κινηματογράφου- είναι πάντοτε ο άνθρωπος. Και η Τέχνη ήταν και είναι πρωταρχικά μια μελέτη της ανθρώπινης ζωής. Μπορεί ένα έργο να είναι επικό, να διηγείται τις ηρωικές πράξεις μιας ομάδας ανθρώπων ή να κινείται στην περιοχή της ατομικής ζωής, ενός και μόνο προσώπου. Και στη μια και στην άλλη περίπτωση είναι αναγκαία μια σαφής περιγραφή και μελέτη της ψυχολογίας των χαρακτήρων. Σ' ένα έργο, ποιοι είναι οι ήρωες που μας ενδιαφέρουν και ποιες από τις πράξεις τους; Μας ενδιαφέρουν όχι όλα, αλλά μόνο και αποκλειστικά όσα εξυπηρετούν με συνέπεια και αναγκαιότητα την οικονομία του έργου και αναδεικνύουν την «κεντρική ιδέα». (Διζικρίκης 1969)

2.1.1.6.2 Θέμα

Από τις ιστορίες προκύπτουν νοήματα. Οι ιστορίες δεν αποτελούν απλά μια σειρά γεγονότων, αλλά μεταφέρουν-επικοινωνούν στο θεατή μηνύματα, τα οποία είναι πιο σημαντικά από την ίδια την ιστορία. Το κεντρικό νόημα ή η ιδέα που κυριαρχεί στην ιστορία ονομάζεται *θέμα*. Το θέμα βασίζεται κυρίως στις ανθρώπινες ανάγκες τις οποίες μπορούμε να συνοψίσουμε σε τρεις κατηγορίες:

1. Σωματικές
2. Πνευματικές
3. Νοητικές

Σ' αυτές τις κατηγορίες ανήκουν η ανάγκη για τροφή, καταφύγιο, ασφάλεια, αποδοχή, κίνητρα, αγάπη. Οι παραπάνω ανάγκες αποτελούν συνήθως το θέμα της ιστορίας. Στις ταινίες μεγάλου μήκους υπάρχει συνήθως ένα κεντρικό θέμα που ωθεί την ταινία να εξελιχθεί και πολλές υποενότητες (υπό-θέματα) με τη βοήθεια των οποίων εξελίσσονται οι σκηνές και οι σχέσεις μεταξύ των χαρακτήρων. (K.Alexander.K.Sullivan.G.Schumer 2008)

2.1.1.6.3 Ιστορία

Το σύνολο των γεγονότων σε ένα αφήγημα, τόσο αυτών που παρουσιάζονται ρητά, όσο και αυτών που συνάγει ο θεατής, συνιστούν την ιστορία, υποστηρίζουν οι Bordwell και Thompson (Bordwell & Thompson 2002). Ο σεναριογράφος Karl Iglesias, από την άλλη, ορίζει με απλότητα και σαφήνεια την έννοια της λέξης ιστορία: «Μια ιστορία αναφέρεται σε κάποιον που θέλει κάτι πολύ και αντιμετωπίζει πρόβλημα στο να το αποκτήσει». (Iglesias 2005)

Αυτός ο ορισμός προϋποθέτει τρία βασικά στοιχεία που είναι απαραίτητα για να δομηθεί μια ιστορία: ο χαρακτήρας, ο σκοπός του χαρακτήρα και η σύγκρουση. Χωρίς αυτά τα στοιχεία δεν μπορεί να υπάρξει ιστορία.

- Χαρακτήρας: είναι αυτός στον οποίο αναφέρεται η ιστορία και από τη σκοπιά του οποίου εξελίσσεται και παρουσιάζεται η ιστορία
- Στόχος: είναι κάποιο αντικείμενο ή κάποια αξία που ο χαρακτήρας θέλει να αποκτήσει
- Σύγκρουση: είναι το συναίσθημα που προκαλείται από τα εμπόδια που παρουσιάζονται ανάμεσα στο χαρακτήρα και στο στόχο του. Υπάρχουν τρία είδη σύγκρουσης:
 - Χαρακτήρας εναντίον ενός άλλου χαρακτήρα
 - Χαρακτήρας εναντίον του περιβάλλοντος
 - Χαρακτήρας εναντίον της προσωπικότητάς του

Οι συγκρούσεις δημιουργούν προβλήματα, εμπόδια και διλήμματα που θέτουν το χαρακτήρα σε κίνδυνο σωματικό, πνευματικό, ή νοητικό, ο οποίος θα συνεχίσει να υπάρχει μέχρι να ξεπεράσει ο ίδιος τη σύγκρουση.

Άλλα στοιχεία που μπορεί να περιλαμβάνει μια ιστορία είναι:

Τοποθεσία: περιλαμβάνει το μέρος και τη χρονική στιγμή στην οποία εξελίσσεται η ιστορία καθώς και την ατμόσφαιρα που επικρατεί.

Στιγμή της ανατροπής: ένα αναπάντεχο γεγονός που αλλάζει τη ροή της ιστορίας.

Ερωτήσεις και απορίες: η ανατροπή γεννά στο μυαλό των θεατών απορίες και ερωτήσεις που θα πρέπει να απαντηθούν και να αποκαλυφθούν μέχρι το τέλος της ιστορίας.

Θέμα: είναι η επικείμενη κεντρική ιδέα που θέλει να μεταβιβάσει μια ταινία. Είναι το βαθύτερο νόημα της ιστορίας.

Ανάγκη: είναι η επιθυμία του χαρακτήρα να μάθει πληροφορίες που θα τον βοηθήσουν να πετύχει το στόχο του.

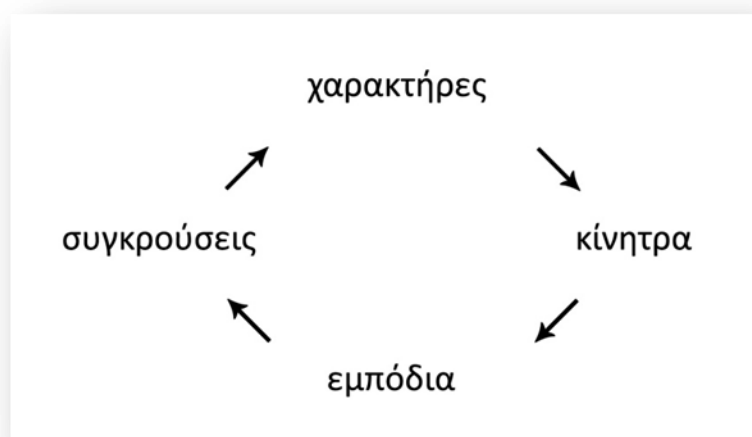
Τόξο ή συναισθηματικό τόξο: ονομάζεται η εξέλιξη ή η αλλαγή του χαρακτήρα.

Τέλος ή λύση: προκαλεί συναισθηματική ανακούφιση στο θεατή και δίνει απάντηση σε όλες τις απορίες που έχει σχηματίσει κατά τη διάρκεια της ταινίας. (K.Alexander.K.Sullivan.G.Schumer 2008)

2.1.1.6.4 Τόξο του χαρακτήρα

Στην χαρακτηροκεντρική αφήγηση η ιστορία εξελίσσεται μέσα από την προσωπικότητα του χαρακτήρα. Οι χαρακτήρες έχουν επιθυμίες, οι επιθυμίες αυτές τους κατευθύνουν να κάνουν πράξεις και οι πράξεις τους βοηθούν στην εξέλιξη της ιστορίας. (Glebas 2008)

Η πλοκή που βασίζεται σε κάποια «συνταγή», χωρίς να υπάρχει πραγματική σύγκρουση ή σωστή ανάπτυξη των χαρακτήρων συνήθως καταλήγει σε αδιάφορες και αναμενόμενες ιστορίες. Σ' αυτό το σημείο οι προσωπικές εμπειρίες βοηθούν για να δημιουργηθεί ένας ελκυστικός χαρακτήρας με αρχές αλλά και ελαττώματα. Έτσι, ο χαρακτήρας που δημιουργείται είναι περισσότερο ενδιαφέρων από κάποιον τυποποιημένο χαρακτήρα που έχει ξαναχρησιμοποιηθεί και σε πολλά άλλα animation. Οι ασυνήθιστοι χαρακτήρες, θα λύσουν τα προβλήματα που τους παρουσιάζονται με κάποιον ασυνήθιστο τρόπο, τέτοιο ώστε ακόμη και όταν η ιστορία μπλοκάρει, η ερμηνεία την επαναφέρει. (Beiman 2007)



Εικόνα 4 - το τόξο του χαρακτήρα

Οι ιστορίες γίνονται πιο ενδιαφέρουσες, όταν οι ήρωες χρησιμοποιούν τα προσόντα τους και τις ικανότητές τους για να ξεπεράσουν τα εμπόδια που τους παρουσιάζονται. Στο τέλος της ιστορίας, ο ήρωας θα έχει αλλάξει κάποια συνήθειά του, κάποιο χαρακτηριστικό της προσωπικότητάς του ή κάποιο εξωτερικό του χαρακτηριστικό. Η διαδικασία αυτή της αλλαγής του ήρωα, είναι γνωστή και ως «**τόξο του χαρακτήρα**». (Beiman 2007)

Αποτελεί μια σειρά από δράσεις, αντιδράσεις, επιλογές και αλληλεπιδράσεις που επιφέρουν στον κεντρικό χαρακτήρα σωματικές, κοινωνικές ή και ψυχικές αλλαγές. Το τόξο

του χαρακτήρα αποτελεί σε αρκετές ιστορίες το βασικό θέμα ή κάποιες φορές βοηθά να εξελιχθεί η ιστορία. Κάνει επίσης τον χαρακτήρα να δείχνει περισσότερο αληθινός και κατ' επέκταση ολοκληρωμένος. (Cantor & Valencia 2004) Οποιαδήποτε αλλαγή στο «τόξο του χαρακτήρα», συμπεριλαμβάνει και συναισθηματικές αλλαγές, πράγμα που σημαίνει πως δεν μπορεί να υπάρξει αλλαγή στον χαρακτήρα, χωρίς να υπάρξει μεταβολή στο συναίσθημα. Θα πρέπει επίσης να καθοριστεί από την αρχή, αν θα υπάρξουν σωματικές αλλαγές στον χαρακτήρα και, αν υπάρχουν, να αποτυπωθούν κατά τη σχεδίασή του (χαρακτηριστικό παράδειγμα σωματικής αλλαγής κατά τη διάρκεια της ιστορίας αποτελεί ο Pinocchio όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα). (K.Alexander.K.Sullivan.G.Schumer 2008)



Εικόνα 5 - σωματική αλλαγή στο χαρακτήρα

2.1.1.6.5 Μονομύθος

Πολλές ιστορίες παρουσιάζουν κοινά στοιχεία με αποτέλεσμα να φαίνονται στους θεατές οικείες. Το ίδιο συμβαίνει και με τις περισσότερες ταινίες, αφού έχουν παρόμοια δομή, παρόμοιους χαρακτήρες, παρόμοιο θέμα και παρόμοιες συγκρούσεις. Συγγραφείς και θεωρητικοί παρατήρησαν ότι αυτές οι ομοιότητες συνέπιπταν πέρα από περιοχές, κουλτούρες και χρονικές περιόδους. (Booker 2005) Οι ομοιότητες που υπήρχαν στη θεματολογία των ιστοριών προκύπτουν από το γεγονός ότι το ανθρώπινο είδος αντιμετώπιζε κοινά φυσικά φαινόμενα, που έπρεπε να τα ερμηνεύσει.

Στις αρχές του 20^{ου} αιώνα ο Αμερικάνος συγγραφέας Joseph Campbell, προσπάθησε να καταλάβει το λόγο που υπήρχαν αυτές οι ομοιότητες. Ανακάλυψε ότι υπήρχαν εικόνες και χαρακτήρες παρόμοιοι ανά τον κόσμο, οι οποίοι δρούσαν σε μια ιστορία που παρουσίαζε ένα κοινό μοτίβο. Επειδή αυτή η ιστορία παρουσιαζόταν επανειλημμένα την ονόμασε «**μονομύθος**».

Ο μονομύθος περιγράφει την ιστορία ενός ήρωα και η ιστορία αυτή ονομάζεται «The Hero's Journey». Η θεωρία του Campbell περιλαμβάνει πολλά στάδια που μπορούν να συνοψιστούν στα παρακάτω:

- Παρουσίαση του ήρωα
- Τα ελαττώματα του ήρωα
- Αναπάντεχο γεγονός
- Έκκληση για περιπέτεια

- Αναζήτηση του στόχου και αντιμετώπιση εμποδίων
- Επιστροφή του ήρωα
- Η κρίση
- Η τελική πρόκληση
- Η λύση και η επιτυχία του ήρωα (happy end)

Η θεωρία του Campbell για τα στάδια που περνάει ο ήρωας κατά την εξέλιξη μιας ιστορίας είναι εμφανή σε πολλά animation, ενδεικτικά αναφέρονται τα *Shrek*, *Mulan*, *The Incredibles*, *Howl's Moving Castle*.

Σε όλες σχεδόν τις ταινίες του Disney επαληθεύεται το πρότυπο δράσης του Ήρωα που αναφέρει ο Campbell. Υπάρχει ένας ήρωας που αντιμάχεται το «κακό». Από την άλλη μεριά σε αρκετές ταινίες της Pixar ο ρόλος του ήρωα μπορεί να παρομοιαστεί με ράβδο σε σκυταλοδρομία, αφού περνάει από έναν χαρακτήρα σε έναν άλλο (*A Bug's Life*, *Finding Nemo*, *The Incredibles*). (K.Alexander.K.Sullivan.G.Schumer 2008)

2.1.1.6.6 Σύγκρουση

Είναι μια κατάσταση ή ένα εμπόδιο που εμφανίζεται στην πορεία του χαρακτήρα και του δημιουργεί πρόβλημα στην επίτευξη του στόχου του. Πρόκειται για ένα δίλημμα που προκαλεί ένταση και θέτει το χαρακτήρα σε κίνδυνο. Παρόλο που τα προβλήματα-εμπόδια που μπορούν να υπάρξουν είναι αναρίθμητα, στις ιστορίες συναντάμε κάποια κοινά μοτίβα σύγκρουσης. Αντί να τα αναγνωρίσουμε ως είδη σύγκρουσης, τα κατηγοριοποιούμε σε είδη οικείων ιστοριών:

- Εξυπνάδα εναντίον μυϊκής δύναμης. Αυτές οι συγκρούσεις φέρνουν αντιμέτωπες την εξυπνάδα με την ωμή βία.
- Φτώχεια και πλούτος. Πρόκειται για ιστορίες, στις οποίες ο χαρακτήρας μοχθεί για να επιβιώσει .
- Καλό εναντίον κακού.
- Αντιστροφή ρόλων. Επιτρέπει στο θεατή να δει από μια διαφορετική οπτική γωνία.
- Θάρρος και επιβίωση. Αυτή η σύγκρουση είναι συνήθως περιβαλλοντική, υπάρχει μια καταστροφή ή μια νόσος που πρέπει να ξεπεραστεί.
- Ειρηνοποιοί. Ιστορίες στις οποίες οι «καλοί» είναι εκείνοι που προστατεύουν τους αδύναμους ή υπερασπίζονται το δίκαιο.
- Επιρροή σε πειρασμούς. Η σύγκρουση προκύπτει όταν ο ήρωας αντιτίθεται σε εδραιωμένους θεσμούς (νόμος, θεός, φύση), κάποιες φορές για το κοινό καλό και άλλες για προσωπικό κέρδος.
- Ψάρι έξω από το νερό. Ένας χαρακτήρας ή πολλοί μεταφέρονται στο χρόνο και στο χώρο και πρέπει να μάθουν να επιβιώνουν.
- Το πλοίο των τρελών. Πολλοί και διαφορετικοί χαρακτήρες πρέπει να πορευτούν μαζί. Οι συγκρούσεις προκύπτουν μέσα από διαφωνίες λόγω διαφορετικότητας.
- Ιστορίες φίλων. Αυτού του είδους οι ιστορίες εστιάζουν στη δύναμη των χαρακτήρων να αντιμετωπίζουν τις κακοτοπιές και να καταλήγουν να αναπτύσσουν φιλικές σχέσεις.

- Ιστορίες αγάπης. Ιστορίες με ρομαντικές σχέσεις, που επικεντρώνονται στις δοκιμασίες που ενώνουν ή που χωρίζουν δυο ανθρώπους.
- Αναζήτηση και ταξίδια. Στις ιστορίες αυτές οι ήρωες περνούν μέσα από διάφορες δοκιμασίες για να ανακτήσουν ένα αντικείμενο ή ένα πρόσωπο και αποκτούν εμπειρίες, μετανοούν ή αλλάζουν χαρακτήρα.

Συχνά στις ταινίες μεγάλου μήκους, υπάρχει ένα μοτίβο σύγκρουσης που αποτελεί την κύρια σύγκρουση, αλλά μπορεί να υπάρχουν και δευτερεύοντα μοτίβα που εμφανίζονται στις υπό-πλοκές. (Douglass & Harnden 1995)

2.1.1.6.7 Διάλογος

Σημαντικό στοιχείο της αφήγησης είναι επίσης ο διάλογος. Η Ντίσνεϊ χρησιμοποίησε 4 κανόνες όσον αφορά το διάλογο.

1. Δεν πρέπει να υπάρχει διάλογος που να περιγράφει ό, τι είναι οπτικό
2. Τα λόγια και η σκέψη πίσω από τα λόγια πρέπει να είναι μοναδικά στον χαρακτήρα.
3. Ο διάλογος πρέπει να γράφεται ώστε να υπάρχει κάτι προς εμπύχωση.
4. Ο διάλογος πρέπει να γράφεται ώστε ο ηθοποιός που κάνει τη φωνή να μπορεί να αποδώσει κάτι. (Johnston & Thomas 1995)

Ο διάλογος για τον Syd Field είναι μια πράξη συντονισμού και αποτελεί μια από τις κλασικές λειτουργίες του ήρωα. Ο ίδιος υποστηρίζει, πως αν ο σεναριογράφος γνωρίζει καλά τον ήρωα, τότε ο διάλογος θα ρέει φυσιολογικά παράλληλα με την εξέλιξη του μύθου.

Ο διάλογος πρέπει:

- Να λειτουργεί σε σχέση με τις ανάγκες, τις ελπίδες και τα όνειρα του ήρωα.
- Να εδραιώνει την επικοινωνία ανάμεσα στον ήρωα και το θεατή, μεταφέροντάς του πληροφορίες ή γεγονότα από την πλοκή του μύθου.
- Να κινεί το μύθο προς τα εμπρός.
- Να αποκαλύπτει τον ήρωα δείχνοντας τις συγκρούσεις του με τους άλλους χαρακτήρες
- Να δείχνει την συναισθηματική του κατάσταση και την προσωπική του ιδιορρυθμία.

Έτσι, αντιλαμβανόμαστε ότι ο διάλογος απορρέει από την ψυχολογία του ήρωα, και γι' αυτό κάθε σεναριογράφος θα πρέπει να την γνωρίζει. (Field 1984)

2.1.1.6.8 Το εκφραστικό ύφος

Παρωδία (*parody*) είναι η διακωμώδηση κάποιου προϋπάρχοντος υλικού. Στην παρωδία χρησιμοποιούνται τα ίδια στοιχεία πλοκής και οι ίδιοι πρωτότυποι χαρακτήρες με το αρχικό υλικό, αλλά η ιστορία αποδίδεται με ιδιαίτερα αναπτυγμένο το κωμικό στοιχείο. Για να γίνει κατανοητό το κωμικό στοιχείο και να αντιληφθεί ο θεατής τη διακωμώδηση, θα πρέπει να γνωρίζει την αυθεντική ιστορία ή να έχει παρακολουθήσει το πρωτότυπο έργο. Οι παρωδίες συνήθως έχουν καλύτερο αποτέλεσμα, σε ιστορίες μικρού μήκους και τις

περισσότερες φορές η επιτυχία τους εξαρτάται από το κατά πόσο το κοινό είναι οικείο με το αρχικό υλικό δηλαδή την πρωτότυπη ιστορία.

Το γκροτέσκο (το κωμικοτραγικό) (*pastiche*) δανείζεται τα στοιχεία του πηγαίου ύφους και μετατρέπει προσεκτικά το υπάρχον υλικό σε κάτι καινούριο, το οποίο κάποιες φορές μπορεί να περιλαμβάνει και στοιχεία παρωδίας. Στο *Shrek* για παράδειγμα όλοι οι χαρακτήρες προέρχονται από κλασικά παραμύθια, με τη διαφορά ότι οι ρόλοι τους είναι μπερδεμένοι. Τα cliché αποφεύγονται με έναν χιουμοριστικό τρόπο, αφού ο «κακός δράκος» είναι ο ήρωας, η «όμορφη πριγκίπισσα» το τέρας και ο «ευγενής βασιλιάς» ο κακοποιός της υπόθεσης. Έτσι, δημιουργούνται αυθεντικοί χαρακτήρες που έχουν περισσότερο βάθος και προσωπικότητα από αυτούς που δημιουργούνται σε μια παρωδία που διακωμωδεί ένα συγκεκριμένο ρόλο ή μια συγκεκριμένη ταινία. (Beiman 2007)

2.1.1.6.9 Αρχέτυπα

Η έννοια των αρχετύπων πολλές φορές συγχέεται με αυτή των στερεοτύπων. Η διαφορά τους έγκειται στο ότι τα στερεότυπα είναι μια απλοποιημένη γενίκευση για μια συγκεκριμένη ομάδα ανθρώπων, ενώ τα αρχέτυπα είναι χαρακτηριστικά γνωρίσματα που εκδηλώνονται σε κάθε ον, ανθρώπινο ή μη, και είναι αναγνωρίσιμα από τους θεατές.

Ο Chris Vogler στο βιβλίο του «*A Writer's Journey*» αναγνωρίζει επτά αρχέτυπα χαρακτήρων που παρατηρούνται συχνά σε ταινίες.

Ο ήρωας: ο κεντρικός χαρακτήρας βάσει του οποίου εξελίσσεται η ιστορία.

Ο καθοδηγητής: σύμμαχος του ήρωα που τον βοηθά και τον καθοδηγεί.

Ο αγγελιοφόρος: ανακοινώνει σημαντικές πληροφορίες που εξελίσσουν την πλοκή της ιστορίας. Αυτό τον ρόλο μπορεί να τον έχουν αρκετοί διαφορετικοί χαρακτήρες στην ίδια ταινία.

Η σκιά: είναι ο «κακός» ή κακοποιός της υπόθεσης. Μερικές φορές, όπως σε ταινίες του Miyazaki, η σκιά κατοικεί μέσα στον ίδιο το χαρακτήρα.

Ο φρουρός της πύλης: πρόκειται για ένα χαρακτήρα που ο ήρωας πρέπει να προσπεράσει ή να νικήσει, για να συνεχίσει την αναζήτηση ή να ανακτήσει το αντικείμενο που αναζητά. Στο *Shrek* για παράδειγμα, (DreamWorks, 2001) ο φρουρός της πύλης είναι ο δράκος που φυλά τη Fiona.

Ο απατεώνας: αυτός ο χαρακτήρας είναι συνήθως το κωμικό στοιχείο της ιστορίας. Μερικές φορές παραπλανεί τον ήρωα, τον οδηγεί σε λάθος δρόμο ή μακριά από το στόχο του.

Ο υποκριτής: δεν εκδηλώνει τον πραγματικό του χαρακτήρα, δεν είναι αυτός που δείχνει, θέλει να προβάλει κάτι άλλο από αυτό που είναι πραγματικά. (Vogler 1998)

Ο όρος «αρχέτυπο» χρησιμοποιήθηκε και από τον Carl Jung , Ελβετό ψυχίατρο και ψυχοθεραπευτή που μελετούσε τα όνειρα, το συνειδητό και το ασυνείδητο στις αρχές του εικοστού αιώνα. Ο ίδιος ανακάλυψε ότι οι ασθενείς του επανέφεραν στη μνήμη τους συχνά, μέσα από τα όνειρά τους, εικόνες και θέματα παρόμοια και παρεμφερή (κοινές εικόνες σκέψης και δράσης). Πίστευε ότι αυτές οι εικόνες προέρχονται από το συλλογικό ασυνείδητο όλων των ανθρώπων και τις ονόμασε αρχέτυπα. Τα αρχέτυπα δεν προέρχονται από την ατομική και προσωπική εμπειρία του καθενός μας στην καθημερινή ζωή, αλλά είναι στοιχεία που αποτελούν το συλλογικό ασυνείδητο. (K.Alexander.K.Sullivan.G.Schumer 2008)

Το ασυνείδητο, σε αντίθεση με το υποσυνείδητο του Freud, το οποίο είναι ο τόπος που φυλάσσονται καταπιεσμένες επιθυμίες, αποτελεί έναν ολόκληρο κόσμο, ένα μέρος της ατομικής ζωής εξίσου πραγματικό και ουσιαστικό με το συνειδητό. Το ασυνείδητο είναι απολύτως απαραίτητο στη δημιουργική διαδικασία, αφού σκοπός της τέχνης είναι να ερεθίζει το ασυνείδητο του κοινού και να προσφέρει έτσι ικανοποίηση και χαρά. (Καλογεροπούλου 2006)

Ο Jung ορίζει το συλλογικό ασυνείδητο ως εξής : «Η περιοχή της ψυχής που είναι άπειρα αρχαιότερη από την απλή ζωή ενός ατόμου». (Αντζακα & Jung 1981)Το συνειδητό και το ασυνείδητο συνυπάρχουν μέσα στο ίδιο το άτομο, σέβονται το ένα την ύπαρξη του άλλου και εναρμονίζονται. Αυτό ακριβώς είναι το ζητούμενο όταν δουλεύεται η μέθοδος της δημιουργικής γραφής σεναρίου. (Καλογεροπούλου 2006)

Ο άνθρωπος ολοκληρώνεται και εξελίσσεται μόνο όταν το συνειδητό και το ασυνείδητο μάθουν να συνυπάρχουν αρμονικά και να συμπληρώνει το ένα το άλλο. «Φαίνεται ότι το συλλογικό ασυνείδητο περιέχει ορισμένα σχέδια & πληροφορίες, τα «αρχέτυπα», που είναι κοινά για όλη την ανθρωπότητα. Μας καθοδηγούν σε ορισμένες συμπεριφορές όντας αντιπρόσωποι, ως προς τα πιο χαρακτηριστικά τους στοιχεία, εικόνων, ιδεών, εμπειριών και συναισθημάτων. Υπάρχει μία ψυχική περιοχή της ασυνείδητης πλευράς μας που είναι κοινή σε όλους τους ανθρώπους και περιέχει μνήμες αρχαίων εμπειριών του ανθρώπινου είδους, οι οποίες συχνά αναδύονται στα όνειρα ή φανερώνονται μέσω συμβόλων ή μέσω των μύθων των διαφόρων εθνών». (Αντζακα & Jung 1981)

2.1.1.7 Ο μύθος

Για τον Barthes ο «μύθος» είναι ο τρόπος σκέψης μιας κουλτούρας, το πώς αυτή αντιλαμβάνεται, κατανοεί και ερμηνεύει κάποιες πλευρές της πραγματικότητας. Οι μύθοι έχουν ως κύρια χαρακτηριστικά μια δυναμική και μια προσαρμοστικότητα που τους καθιστούν λιγότερο ή περισσότερο ισχυρούς αναλόγως των μεταβαλλόμενων συνθηκών (εποχή, κοινωνία κτλ) μέσα στις οποίες κινούνται. (Roland Barthes 1967)

Η μυθολογία βασίζει, κατά τον Jung, τις ιστορίες της στα αρχέτυπα αλλά και ο J. Campbell, ο δάσκαλος του μύθου, μέσα από το βιβλίο του «Μύθοι και παραδόσεις» αναφέρει ότι οι μύθοι είναι κάτι περισσότερο από θρησκευτικές ιστορίες ή πρότυπα ηρώων. Το ανθρώπινο είδος διαθέτει μυθικά αρχέτυπα που είναι «οι στοιχειώδεις ή θεμελιακές ιδέες» πάνω στις οποίες χτίστηκαν οι μύθοι, η μυθολογία και οι θρησκείες που ο K. Jung ονόμασε αρχέτυπα

του συλλογικού ασυνειδήτου. Περιέχουν αρχέτυπα και σύμβολα και υποδεικνύουν, ότι οι αλλαγές και η επίλυση των δυσκολιών, απαιτούν μια εμπλοκή και μια ενεργητική συμμετοχή των ηρώων, οι οποίοι περνούν μέσα από δοκιμασίες και περιπέτειες. Οι μύθοι και τα παραμύθια, σύμφωνα με τον Jung και τη σχολή του, είναι ο δρόμος που οδηγεί στη γνώση του συλλογικού ασυνειδήτου. Όπως διατείνονται όλοι οι μελετητές, οι μύθοι έχουν κοινή προέλευση και διαπραγματεύονται το ταξίδι της ψυχής, «την κάθοδο- μετάβαση- μύηση- λύτρωση- αναγέννηση». Ο ήρωας στους μύθους είναι ένα πρότυπο με το οποίο τα άτομα οφείλουν να ταυτιστούν, προκειμένου να κατανοήσουν τα θέματα της κοσμογονίας, τη σχέση τους με το επέκεινα, την δραματική σύγκρουση με τους Θεούς, το Υπερεγώ που σχετίζεται με τη δημιουργία και την καθημερινή πρακτική της ζωής. (Αντζακα & Jung 1981)

Οι ταυτίσεις, οι προβολές και ψυχικές διεργασίες που είναι δυνατόν να συντελεστούν μέσα από τις φανταστικές ιστορίες, αλλά και η ποικιλία των θεμάτων που συναντάμε στις περιπέτειες των ηρώων, έχουν γίνει αντικείμενο μελέτης από πολλούς επιστήμονες και ερευνητές του χώρου της ψυχικής υγείας. Οι ψυχοθεραπευτές, αρχικά οι S. Freud και K. Jung, αξιοποίησαν την αρχέγονη λειτουργία των παραμυθιών και των μύθων ώστε να βοηθηθούν στο διαγνωστικό έργο τους και να κατανοήσουν τις δυσκολίες της προσωπικότητας των πελατών τους. Ο μύθος του Οιδίποδα έγινε το σημείο αναφοράς ώστε ο S. Freud, να συλλάβει την έννοια, που είναι κεντρικό σημείο της ψυχολογίας και της εξέλιξης του ανθρώπου, τη σύγκρουση με τους γονείς.

Ανάμεσα στα παραμύθια και στους μύθους υπάρχουν αξιοσημείωτες διαφορές που σχετίζονται με το είδος των ηρώων, το είδος της αποστολής, τις δοκιμασίες που αντιμετωπίζουν, τους βοηθούς και τα μαγικά όπλα που τους χορηγούνται για να αντεπεξέλθουν έναντι των κινδύνων. Το τέλος συνήθως είναι διαφορετικό. Στα παραμύθια υπάρχει πάντα καλό τέλος, αφού ο ήρωας ανταμείβεται για το αίσιο πέρας της αποστολής του, ενώ στους μύθους, δεν έχουμε πάντα καλό τέλος, αφού ο ήρωας συνήθως αντιμετωπίζει την «μήνιν» των θεών καθώς και την τιμωρία του. Σε κάθε περίπτωση οι πράξεις του αφορούν την καταστροφή ή την αναγέννηση της κοινωνίας από την οποία προέρχεται. (Ανών χ.χ.)

2.2 Το σενάριο

Πίσω από μια κινηματογραφική ταινία υπάρχει μια μακροχρόνια παραγωγική διαδικασία και ένας μεγάλος αριθμός ανθρώπων, τεχνικών και καλλιτεχνών, που συνεργάζονται ώστε να υλοποιηθεί μια συγκεκριμένη ταινία. Ο πρώτος συντελεστής που ασχολείται με τη δημιουργία μιας κινηματογραφικής ταινίας είναι ο σεναριογράφος. Ο σεναριογράφος είναι ο συγγραφέας της ιστορίας, που αργότερα θα αναλάβει να παρουσιάσει με το δικό του τρόπο ο σκηνοθέτης. Ας παραμείνουμε στο σεναριογράφο και στο κείμενο που γράφει, πάνω στο οποίο θα δομηθεί ολόκληρη η ταινία. Αυτό είναι το σενάριο, η τέχνη της αφήγησης στον κινηματογράφο.

2.2.1 Το σενάριο ως λογοτεχνικό είδος

Ως είδη λογοτεχνίας θεωρούνται η ποίηση, το θεατρικό έργο και το μυθιστόρημα. Τα είδη της λογοτεχνίας καθορίζονται από τον τρόπο που είναι γραμμένα (έμμετρος λόγος, δραματική δομή, αφηγηματική πεζογραφία). Αυτή είναι μια απλοποιημένη μεταγενέστερη άποψη, βασισμένη στον τρόπο που διαχώριζε τις βασικές μορφές της ποίησης αρχικά ο Αριστοτέλης και αργότερα ο Goethe, ο Horace και ο Gustav Freytag. Η λογοτεχνία γι' αυτούς ήταν ποίηση, αλλά υπήρχαν τρεις τύποι ποίησης: σίχοι, δράμα, επικό ποίημα (Λυρική-Δράματική-Επική). (Earnshaw 2007)

Οι γνώμες για το αν το σενάριο είναι αυτόνομο λογοτεχνικό είδος είναι διχασμένες. Οι αυτοπροσδιοριζόμενοι ως σκηνοθέτες-δημιουργοί (auteurs) της προηγούμενης, ευρωπαϊκής κυρίως γενιάς, καθιέρωσαν αποφασιστικά την άποψη ότι το σενάριο έχει μόνο ένα λόγο ύπαρξης, να γίνει ταινία. Άλλοι πάλι, κυρίως στο χώρο της ευρωπαϊκής τηλεόρασης, θεωρούν τη σκηνοθεσία μια τεχνική διαδικασία υλοποίησης του σεναρίου, καθώς η ταινία βασίζεται σε δημιουργία του σεναριογράφου και όχι του σκηνοθέτη. Η αλήθεια βρίσκεται σίγουρα κάπου στη μέση, υποστηρίζει η Χριστίνα Καλογεροπούλου και ο Billy Wilder συνεχίζει λέγοντας ότι «μπορεί σίγουρα να κάνει κανείς μια κακή ταινία με βάση ένα καλό σενάριο, αλλά μια καλή ταινία με βάση ένα κακό σενάριο ...ποτέ.» Με τον καλύτερο τρόπο παραθέτει την άποψή του και ο Frank Daniel λέγοντας ότι «Scriptwriting (...) is filmmaking on paper» και ως τέτοιο, θεωρείται αυτόνομο λογοτεχνικό είδος. (Καλογεροπούλου 2006)

2.2.2 Ορισμοί για το σενάριο

Όσα βιβλία και αν ξεφυλλίσει κανείς, δύσκολα θα βρει δυο πανομοιότυπους ορισμούς για το σενάριο. Αυτή η σύγχυση πηγάζει από τον ιδιότυπο χαρακτήρα του σεναριακού κειμένου, που χρησιμοποιεί λογοτεχνικά μέσα για να περιγράψει κινηματογραφικές εικόνες, από τους διαφορετικούς τρόπους γραφής και από τις διαφορετικές αντιλήψεις για το περιεχόμενό του. Έτσι, υπάρχουν διάφορες απόψεις για το τι είναι το σενάριο. Παρακάτω παρατίθενται ορισμοί του σεναρίου, από σημαντικούς εκπροσώπους της βιομηχανίας του κινηματογράφου και κάποιοι προσωπικοί σχολιασμοί.

Ο **Alan Armer** υποστηρίζει πως είναι: «Ένα σχεδιάγραμμα για μια ταινία.» Πράγματι αποτελεί το σκελετό μιας ταινίας και είναι το σχεδιάγραμμα πάνω στο οποίο θα βασιστούν οι υπόλοιποι συντελεστές για να προχωρήσουν την ταινία ένα βήμα παρακάτω.

Ο **Syd Field** εύστοχα αναφέρεται τόσο στο περιεχόμενο του σεναρίου, όσο και στη δομή του υποστηρίζοντας ότι πρόκειται για «Μια ιστορία ειπωμένη με εικόνες. Μιλάει για ένα πρόσωπο ή πρόσωπα, που μέσα σ' ένα καθορισμένο χώρο δρα παράγοντας πράξεις. Όλα τα σενάρια του κόσμου υλοποιούν αυτή τη θεμελιώδη προδιαγραφή. Το σενάριο χαρακτηρίζεται από μια γραμμική δομή.»

Ο **Paul Schrader** το χαρακτηρίζει ως «Μια πρόσκληση για συνεργασία σ' ένα έργο τέχνης. Τα σενάρια περιλαμβάνουν τρία βασικά στοιχεία. Θέμα, χαρακτήρες και δομή. Αυτό είναι όλο.» Το θέμα οι χαρακτήρες και η δομή αποτελούν βασικά στοιχεία των σεναρίων, τα

οποία μπορεί και να επηρεάζονται. Για παράδειγμα οι χαρακτήρες είναι σχεδόν πάντα μέρος του θέματος.

Κάπως πιο συγκρατημένη η **Louis Nowra**, με τον ορισμό της, μειώνει το ρόλο του σεναρίου, παρουσιάζοντάς το ως σχεδιάγραμμα και απλή διαδικασία συνεργασίας. «Το σενάριο είναι απλά ένα σχεδιάγραμμα για τον σκηνοθέτη. Δεν είναι τέχνη, είναι μια διαδικασία συνεργασίας.»

Ο **William Goldman** ορίζει τα σενάρια ως «δομές» αφού τα σενάρια έχουν όντως συγκεκριμένη δομή και ταυτόχρονα αποτελούν τη δομή της ταινίας.

Κάπως πιο χιουμοριστικά και με το χρόνο ως παράμετρο, η **Viki King** αναφέρει απλά ότι: «Ένα σενάριο είναι ένα έγγραφο που μπορεί να δημιουργηθεί μέσα σε 21 ημέρες.»

Ενώ η **Linda Seger** πολύ περιεκτική αλλά όχι τόσο «δομιστική» υποστηρίζει ότι το σενάριο είναι: «Πέντε πράγματα: η ιδέα, οι χαρακτήρες, η πλοκή, οι εικόνες και ο διάλογος.»

Ο **Γιάννης Μπακογιαννόπουλος**, αρκετά επεξηγηματικός, δίνει εύστοχα τον παρακάτω ορισμό, αναφέροντας ότι: «Το σενάριο περιγράφει με λέξεις τη δράση και τους διαλόγους της ιστορίας. Δεν είναι ούτε αφήγηση της ιστορίας με εικόνες και ήχους (όπως η τελική ταινία που θα δει ο θεατής), ούτε γραπτή αφήγηση της ιστορίας (όπως ένα μυθιστόρημα που διαβάζει ο αναγνώστης). Είναι ένα ιδιότυπο «κείμενο εργασίας» με περιγραφές και διαλόγους που δεν διαθέτει τις αρετές ενός λογοτεχνικού κειμένου, δεν είναι δηλαδή ελκυστικό για έναν αναγνώστη.»

Η **Χριστίνα Καλογεροπούλου** αναφέρεται περισσότερο στη διαδικασία συγγραφής του σεναρίου και στη σπουδαιότητα που έχει ως κείμενο: «Το σενάριο δεν είναι μόνο η πρώτη γραφή, αλλά ένα είδος γραφής που ζει από και μέσα από τις αναθεωρήσεις. Το να γράφεις σημαίνει να ξαναγράφεις και για να ξαναγράψεις, πρέπει να καταλάβεις τι έγραψες αρχικά και πως θα το αναπτύξεις»

Οι παραπάνω ορισμοί, άλλοι πιο συγκεκριμένοι, δομημένοι και περιεκτικοί και άλλοι περισσότερο αφηρημένοι προσεγγίζουν την ίδια έννοια, την έννοια του σεναρίου. Το σενάριο είναι ένα ιδιαίτερο και δύσκολο στη συγγραφή κείμενο με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, του οποίου η επιτυχία έχει άμεση σχέση με την επιτυχία της ταινίας. Το κύριο πρόβλημα της συγγραφής ενός σεναρίου προέρχεται από το χάσμα των μέσων απεικόνισης (χαρτί-οθόνη). Ο σεναριογράφος καλείται να περιγράψει ένα οπτικοακουστικό γεγονός που εξελίσσεται σε πραγματικό χρόνο, χρησιμοποιώντας τη γραφή ως μέσο αποτύπωσης, που είναι ανεικονική και καθηλωμένη στο χρόνο. (Friedmann 2010) Έτσι, μια απλή περιγραφή με λέξεις σε μια σελίδα, για το τι θα προβληθεί στην οθόνη, δεν έχει αξία παρά μόνο όταν αποδοθεί και ερμηνευτεί με τέτοιο τρόπο ώστε να αποτελεί ένα αυτούσιο και καλά δομημένο μέσο που θα γεφυρώνει αυτό το χάσμα.

Κατά τη γνώμη μου ο σεναριογράφος είναι ο συγγραφέας μιας ιστορίας και ο σκηνοθέτης αυτός που αναλαμβάνει να την αφηγηθεί με το δικό του τρόπο. Το σενάριο είναι το βασικό κείμενο-εργαλείο, μέσα από το οποίο δίνονται πληροφορίες για την ατμόσφαιρα που απορρέει από την κάθε σκηνή, τις προσωπικότητες των χαρακτήρων, τον περιβάλλοντα χώρο και τη επικείμενη δράση. Έχει συγκεκριμένη δομή και ιδιαίτερο τρόπο γραφής.

Παρακάτω θα δούμε διαφορετικές απόψεις για τη δομή του σεναρίου και κάποια χαρακτηριστικά μοντέλα δομής σεναρίου που δίνουν βάρος στο ρόλο του χαρακτήρα μέσα στο σενάριο και τον συνδέουν με τη δομή του.

2.2.3 Δραματική δομή του σεναρίου

Ο κινηματογράφος αποτελεί αφηγηματική τέχνη. Επειδή όμως χρονικά είναι δημιούργημα του 20^{ου} αιώνα, επεξεργάστηκε και προσάρμοσε όλα τα εκφραστικά μέσα και τις τεχνικές των παλαιότερων αφηγηματικών τεχνών (ζωγραφική: εικόνα, έπος: περιπετειώδη αφήγηση, θέατρο: πρόζα, μυθιστόρημα: σύνθετη διήγηση) στις δικές του απαιτήσεις, αλλά με έναν σύνθετο τρόπο. Κανένα δεν κυριαρχεί και τίποτα δεν περιφρονείται, όλα όμως χρησιμοποιούνται με διαφορετικό τρόπο και παράγουν διαφορετικά αποτελέσματα. Η συνύπαρξη και αφομοίωση τόσο πολλών αφηγηματικών τεχνικών, είναι αυτονόητο ότι επιβάλλει την ύπαρξη κάποιων κανόνων δομής και συγκρότησης του αφηγηματικού έργου.

Στη δραματική δομή και στην *Ποιητική* του Αριστοτέλη βασίζονται οι περισσότερες και επικρατέστερες θεωρίες δομής σεναρίου. Η ορολογία και η προσέγγιση που ακολουθεί η κάθε μια μπορεί να διαφέρουν, συνήθως όμως έχουν ένα κοινό μοτίβο, αυτό της τρίπρακτης δομής. Ο πρώτος που ασχολήθηκε με το θέμα της δομής του κινηματογραφικού σεναρίου ήταν ο Αμερικάνος σεναριογράφος Syd Field.

Δραματική δομή είναι η γραμμική διάταξη συμβάντων, επεισοδίων ή γεγονότων που οδηγούν σε κάποια δραματική λύση. Κατά τον Syd Field, η διάρθρωση της δραματικής δομής είναι πάντα η ίδια, όπως φαίνεται και στο παρακάτω σχήμα και αυτή τη δομή έχει σαν μοντέλο και σαν πρότυπο κάθε σενάριο.

Ο Syd Field ασχολείται με τον αφηγηματικό κινηματογράφο και στηρίζει το μοντέλο του στην ποιητική του Αριστοτέλη και στη θέση ότι κάθε κινηματογραφική ιστορία έχει καθορισμένη αρχή, μέση και τέλος. Χαρακτηριστικά αναφέρει ότι «ο κινηματογράφος είναι ένα οπτικό μέσο που δραματοποιεί κάποιο μύθο. Αυτός ο μύθος όπως συμβαίνει πάντα, έχει καθορισμένη αρχή μέση και τέλος». (Field 1984)

Υπάρχουν βέβαια και αντίθετες απόψεις, παρεμφερείς κάποιες φορές σε ότι αφορά τη δομή του σεναρίου. Ο McKee ορίζει το δικό του μοντέλο ως ένα συνδυασμό της τρίπρακτης δομής και πενταμερούς αφηγηματικής δομής (εισαγωγικό γεγονός, επιπλοκές, κρίση, κορύφωση, επίλυση). (Καλογεροπούλου 2006)

Ο John Truby έχει τη δική του εκδοχή αφηγηματικής δομής, που στην προκειμένη περίπτωση αποτελείται από επτά βασικά στοιχεία: Το πρόβλημα-ανάγκη, την επιθυμία, την αντίσταση, το σχέδιο, τη μάχη, την αυτοαποκάλυψη και τη νέα ισορροπία. Σε αυτά τα επτά

προσθέτει ακόμα είκοσι δύο με σκοπό να πετύχει μια πυκνή χαρακτηροκεντρική πλοκή, στην οποία κάθε σκηνή έχει ως σκοπό της, την προώθηση του στόχου του ήρωα (the want).(Truby 2007)

Ο Βαλούκος παραθέτει και ο ίδιος την άποψή του για τη δομή του σεναρίου και υποστηρίζει πως κάθε σενάριο για να είναι σαφές πρέπει να απαντά σε έξι βασικά ερωτήματα που μπορούν να συνοψιστούν σε τρεις ενότητες. Τα ερωτήματα είναι που, πότε, ποίος, γιατί, τι, πως και μπορούν να συνοψιστούν στις εξής ενότητες:

- Που και Πότε (χωροχρόνος / περιβάλλον)
- Ποιος και Γιατί (ήρωας / χαρακτήρας)
- Τι και Πώς (μύθος/δράση)

Έτσι, ανάλογα με τον κοινωνικό και ιστορικό χωροχρόνο μέσα στον οποίο τοποθετείται η δράση και λειτουργεί ο μύθος, η ταινία ορίζεται ως φανταστική, ρεαλιστική ή θαυμαστή, ενώ ανάλογα με τον τρόπο με τον οποίο ο ήρωας αντιδρά στα γεγονότα του μύθου, η ταινία καθορίζεται ως δράμα, περιπέτεια, έπος, κωμωδία, φάρσα, κομεντί ή μιούζικαλ. (Βαλούκος 1997)

Ο ανθρωπολόγος Joseph Campbell, βασίζει το μυθικό μοντέλο δομής σε οκτώ αρχέτυπα και δώδεκα βήματα, ενώ οι οπαδοί της δομής των πέντε πράξεων (οργάνωση-“setup”, μηχανοραφία, μαθαίνοντας, δυσκολίες, αντιπαράθεση) με σημαντικό εκπρόσωπο τον Ρασίντ Νουγκμάνοφ, αναφέρονται κυρίως στο μεγάλο θεωρητικό θεάτρου του 19^{ου} αιώνα τον Gustav Freytag. Ο ίδιος, δίνει τη δική του εκδοχή στις πέντε πράξεις, αφού τις ονομάζει: εισαγωγή, αύξηση, κορύφωση, επιστροφή και καταστροφή. Στις πράξεις αυτές συμπεριλαμβάνονται τα τρία σημαντικότερα δραματικά σημεία (σημείο αναταραχής, τραγικό σημείο, σημείο της τελευταίας έντασης). Επίσης τονίζει, ότι εφόσον τα τρία αυτά δομικά σημεία είναι πολύ έντονα, η πλοκή μπορεί να περιγραφεί και σε τρεις πράξεις, επιστρέφοντας κατ’ αυτό τον τρόπο στην αριστοτελική δομή της «αρχής, της μέσης και του τέλους».

Το ίδιο συμβαίνει και στο γιαπωνέζικο θέατρο, η αφήγηση της ιστορίας γίνεται επίσης σε τρία μέρη, πάντα με την ίδια χρονολογική σειρά(Γιο-Για-Κιου) (εισαγωγή-ανάπτυξη-τέλος). (Καλογεροπούλου 2006)

Ο Όρσον Γουέλς φέρνει στον κινηματογράφο έναν ρεαλισμό που αποστασιοποιεί το θεατή σπάζοντας τον κώδικα της αριστοτελικής δομής αφήγησης (αρχή, μέση, τέλος), αφού εισάγει τη δομή της συνθετικής αφήγησης με το εύρημα της *δημοσιογραφικής αναζήτησης*, όπου μέσα από διαφορετικές προσεγγίσεις ανθρώπων σχηματίζεται η προσωπικότητα του κεντρικού ήρωα. Επίσης εισάγει στο σενάριο ψυχαναλυτικά και σημειολογικά στοιχεία εμπλουτίζοντάς το όσο κανένας μέχρι τις αρχές της δεκαετίας του ’40. (Βαλούκος 1997)

Δuo απ’ τους μεγαλύτερους θεωρητικούς του σεναρίου, η Linda Seger και ο Frank Daniel, παραμένουν πιστοί οπαδοί της τρίπρακτης δομής. Πιο συγκεκριμένα ο Frank Daniel δουλεύει κυρίως με τις οκτώ σεκάνς, καθώς και με το «θέμα», αλλά και με τη «συνειδητή

επιθυμία» (want goal) και την «υποσυνείδητη ανάγκη» (need), επικεντρώνοντας έτσι το ενδιαφέρον του, όχι στη στατική μιας ιστορίας αλλά στο συναισθηματικό κέντρο, την καρδιά ή την ψυχή μιας ιστορίας. Ενώ η Linda Seger υποστηρίζει μια πιο ελαστική δομή, καθώς πρεσβεύει την άποψη ότι δεν είναι η ιστορία που πρέπει να μπει σε συγκεκριμένο σχήμα, αλλά το σχήμα που πρέπει να προσαρμοστεί στις ανάγκες μιας ιστορίας. (Καλογεροπούλου 2006)

Στις ταινίες παραστατικής και πληροφορικής κινηματογραφίας, πολλές φορές συναντώνται και σενάρια με μια περισσότερο απλοϊκή δομή, τη δομή του «κινούμενου τραίνου» (*moving train*), όπου η δράση είναι ήδη καθορισμένη από την αρχή της ιστορίας. Για παράδειγμα, η γάτα κυνηγάει το ποντίκι, ο σκύλος κυνηγάει τη γάτα. Σ' αυτές τις περιπτώσεις η πλοκή είναι εμφανής από την αρχή και η ιστορία στηρίζεται στα gags, το ένα πιο έντονο από το άλλο και το πιο εντυπωσιακό-θεαματικό στο τέλος. Το coyote και το roadrunner είναι χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτού του είδους ιστοριών. (Beiman 2007)

Αυτό όμως που μας ενδιαφέρει περισσότερο στα πλαίσια της παρούσας διπλωματικής και αυτό που θα εξεταστεί εκτενέστερα, είναι η θέση και η λειτουργία του χαρακτήρα στο σενάριο.

2.2.4 Χαρακτήρο - κεντρικά μοντέλα δομής σεναρίου

Τα τελευταία χρόνια έχει αυξηθεί ο αριθμός των βιβλίων που αναφέρονται στη θεωρία συγγραφής σεναρίων. Αυτό έχει ως επακόλουθο μια ανάλογη διεύρυνση της ορολογίας που χρησιμοποιείται για να περιγράψει τους διαφορετικούς κανόνες σεναριογραφίας. Η περισσότερο διαδεδομένη ορολογία επικεντρώνεται στην περιγραφή της δομής του σεναρίου, παραμερίζοντας τον ρόλο του χαρακτήρα. Όροι όπως «σημεία ανατροπής», «κρίσιμο σημείο», «πράξεις», «αποκορύφωση», «λύση», ενώ παρέχουν εξαιρετικά χρήσιμες πληροφορίες για τη δομή των γεγονότων του σεναρίου, αποτυγχάνουν να περιγράψουν πώς ο ήρωας συνδέεται με αυτά τα γεγονότα.

Αυτό δε σημαίνει πως τόσοι δημοφιλείς θεωρητικοί της σεναριογραφίας δεν αναγνωρίζουν το πόσο σημαντική είναι η σύνθεση του χαρακτήρα και της δομής σ' ένα σενάριο. Αλλά οι περισσότεροι επικεντρώνονται στον τρόπο με τον οποίο ένα σενάριο τοποθετεί τη σχεδίαση του χαρακτήρα μέσα στη δομή του, έτσι ώστε οι δυο έννοιες να συνοψιστούν σε μια. Έτσι, ενώ υπάρχει πλούσια ορολογία για να περιγραφεί η δομή ενός σεναρίου, πολύ λιγότεροι όροι έχουν αναπτυχθεί για να περιγράψουν τον χαρακτήρα και ακόμα λιγότεροι για να περιγράψουν επαρκώς το πώς συνδέονται αυτά τα δύο. Παρακάτω αναφέρονται εκπρόσωποι που προσεγγίζουν το σενάριο από μια χαρακτήρο - κεντρική πλευρά.

2.2.4.1 Lajos Egri

Ο Lajos Egri υποστηρίζει ότι ο χαρακτήρας είναι το θεμέλιο υλικό με το οποίο χτίζονται οι ιστορίες και γι' αυτό το λόγο πρέπει να τον γνωρίσουμε όσο καλύτερα μπορούμε. Υποστηρίζει ακόμη ότι όπως κάθε αντικείμενο έχει τρεις διαστάσεις (μήκος, πλάτος, ύψος), έτσι και οι χαρακτήρες έχουν τρεις διαστάσεις: **φυσιολογία**, **κοινωνιολογία** και **ψυχολογία** και χωρίς αυτές δεν μπορούμε να εκτιμήσουμε την ανθρώπινη ύπαρξη. Δεν είναι αρκετό,

όταν μελετάται ένας χαρακτήρας, να γνωρίζουμε αν είναι αγενής ή ευγενικός, θρήσκος ή άθεος, ηθικός ή ανήθικος. Πρέπει να γνωρίζουμε το λόγο που έχει τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Θέλουμε να γνωρίζουμε γιατί κάποιος συμπεριφέρεται όπως συμπεριφέρεται, γιατί η προσωπικότητά του μεταβάλλεται συχνά και αν το επιδιώκει ή όχι. (Egri 1946)

Η πρώτη διάσταση και η πιο απλοϊκή, η φυσιολογία, περιλαμβάνει όλα τα σωματικά χαρακτηριστικά και τους τρόπους με τους οποίους αυτά επιδρούν και επηρεάζουν την εμφάνιση, τη διάθεση και τη συμπεριφορά. Πιο συγκεκριμένα στα πλαίσια της φυσιολογίας απαντώνται ερωτήματα που έχουν σχέση με:

- Φύλο
- Ηλικία
- Ύψος και βάρος
- Χρώμα μαλλιών, ματιών και δέρματος
- Στάση του σώματος
- Εμφάνιση: εμφανίσιμος, υπέρβαρος, καθαρός, κομψός, τακτικός, ευχάριστος, ακατάστατος. Σχήμα κεφαλιού, προσώπου, χειλιών
- Ελαττώματα: πνευματικά ή σωματικά, νοσήματα, σημάδια
- Κληρονομικότητα

Η κοινωνιολογία είναι η δεύτερη διάσταση που εξετάζεται κατά τη σχεδίαση χαρακτήρων. Πρόκειται για πληροφορίες που αφορούν το παρελθόν ενός χαρακτήρα, τον τρόπο και το περιβάλλον μέσα στο οποίο έχει μεγαλώσει (οικογενειακό, φιλικό και κοινωνικό), τα ερεθίσματα που είχε ως παιδί, αλλά και την αντιμετώπιση που είχε από το εκάστοτε κοινωνικό σύνολο. Πιο συγκεκριμένα στα πλαίσια της κοινωνιολογίας απαντώνται ερωτήματα που έχουν σχέση με:

- Κοινωνική τάξη
- Απασχόληση: είδος επαγγέλματος, ώρες εργασίας, εισόδημα, συναισθήματα που του προκαλεί η φύση της δουλειάς και το εργασιακό περιβάλλον
- Εκπαίδευση: σχολείο, βαθμοί, αγαπημένο μάθημα, ενδιαφέρον-κλίση
- Οικογενειακή ζωή: γονείς εν ζωή, ορφανός, χωρισμένοι γονείς, συνήθειες γονιών, ελαττώματα, εγκατάλειψη. Οικογενειακή κατάσταση χαρακτήρα
- Θρησκεία
- Φυλή, εθνικότητα

- Κοινωνική θέση
- Πολιτικές πεποιθήσεις
- Ψυχαγωγία: διασκέδαση, χόμπυ, βιβλία, εφημερίδες, περιοδικά

Η ψυχολογία, η τρίτη διάσταση των χαρακτήρων και προέρχεται από τις δύο παραπάνω διαστάσεις. Ο συνδυασμός των επιρροών της φυσιολογίας και της κοινωνιολογίας έχουν ως αποτέλεσμα τη δημιουργία φιλοδοξιών, ανατροπών, ψυχοσυνθέσεων, συμπεριφορών και συμπλεγμάτων. Η συγκεκριμένη διάσταση είναι αυτή που κάνει τον χαρακτήρα ολοκληρωμένο. Αν επιθυμούμε να κατανοήσουμε κάθε πράξη – δράση ενός χαρακτήρα θα πρέπει να βρούμε το κίνητρο που τον ανάγκασε να πράξει κατ' αυτό τον τρόπο. Και για την ψυχολογία πιο συγκεκριμένα, απαντώνται ερωτήσεις που έχουν σχέση με:

- Σεξουαλική ζωή, ηθικές αρχές
- Προσωπικές αρχές, πεποιθήσεις, φιλοδοξίες
- Αποτυχίες, απογοητεύσεις
- Ψυχοσύνθεση: αισιόδοξος, απαισιόδοξος, βολικός, ευέξαπτος
- Στάση ζωής: παραχωρητικός, παραιτημένος, μαχητικός, ηττοπαθής
- Συμπλέγματα: εμμονές, αναστολές, προλήψεις, φοβίες
- Εξωστρέφεια, εσωστρέφεια, αμφιθυμία
- Δυνατότητες: γλώσσες, ταλέντα
- Προτερήματα-προσόντα: φαντασία, αντίληψη, κρίση, ισορροπία, δείκτης ευφυΐας-νοημοσύνης, συναισθηματική νοημοσύνη

Εκτός από τις τρεις παραπάνω διαστάσεις, ο Lajos Egri, επισημαίνει επίσης το πόσο σημαντικό είναι να εξελίσσεται ο χαρακτήρας κατά τη διάρκεια του σεναρίου, αναφέροντας χαρακτηριστικά ότι, όπως είναι γενικά αποδεκτό, η φύση γενικότερα, αλλά και η ανθρώπινη φύση συγκεκριμένα, αλλάζει διαρκώς. Γι' αυτό το λόγο, ο σχεδιαστής θα πρέπει να γνωρίζει εξ' ολοκλήρου τους χαρακτήρες, όχι μόνο την κατάσταση στην οποία βρίσκονται μια δεδομένη στιγμή στο παρόν, αλλά και την παρελθοντική και τη μελλοντική τους κατάσταση.

Οι παραπάνω τρεις διαστάσεις του χαρακτήρα, μπορούν να συνοψιστούν στον παρακάτω πίνακα.

φυσιολογία	κοινωνιολογία	ψυχολογία
φύλο	κοινωνική τάξη	σεξουαλική ζωή
ηλικία	απασχόληση	προσωπικές/ηθικές αρχές
ύψος και βάρος	εκπαίδευση	αποτυχίες
χρώμα μαλλιών/ματιών	οικογενειακή ζωή	ψυχοσύνθεση
στάση του σώματος	θρησκεία	στάση ζωής
εμφάνιση	φυλή/εθνικότητα	συμπλέγματα
σχήμα προσώπου	κοινωνική θέση	εξωστρέφεια
κληρονομικότητα	πολιτικές πεποιθήσεις	δυνατότητες
	ψυχαγωγία	προτερήματα/προσόντα

Πίνακας 1 - οι τρεις διαστάσεις του χαρακτήρα (Lajos Egri)

2.2.4.2 Andrew Horton

Σύμφωνα με τον Horton, μια χαρακτηρο-κεντρική προσέγγιση του σεναρίου έχει τις παρακάτω ιδιότητες :

1. Απεικονίζει τον χαρακτήρα όχι ως μια στατική οντότητα, αλλά ως μια δυναμική διαδικασία, που περιλαμβάνει το συνειδητό και το ασυνείδητο και που πηγάζει από την ιδέα του καρναβαλισμού. Ως καρναβαλισμός περιγράφεται μια συνεχής και διαρκώς μεταβαλλόμενη κατάσταση στην οποία ο χαρακτήρας αναγνωρίζεται ως πολυφωνική οντότητα. Κάθε φωνή μέσα μας έχει τη δική της ιστορία, τις δικές της ανάγκες, τη δική της ατμόσφαιρα, τα δικά της όρια και τους δικούς της ρυθμούς.
2. Στο χαρακτηρο – κεντρικό σενάριο οι θεατές και οι χαρακτήρες έρχονται αντιμέτωποι με δύσκολες και συχνά αντιφατικές ηθικές επιλογές.
3. Το χαρακτηρο – κεντρικό σενάριο αναγνωρίζει ότι η ζωή του χαρακτήρα είναι έντονα επηρεασμένη από κάποια βασικά και ουσιαστικά εσωτερικά χαρακτηριστικά και εμπειρίες, τα οποία τόσο οι θεατές, όσο και οι ίδιοι οι χαρακτήρες, μπορούν να αναγνωρίσουν και να κατανοήσουν.
4. Το χαρακτηρο – κεντρικό σενάριο προϋποθέτει επίσης ότι πίσω από τα βασικά χαρακτηριστικά και τις εμπειρίες ενός χαρακτήρα, υπάρχει ένα μυστήριο και ένας

ανεξερεύνητος τρόπος σκέψης που δεν μπορούμε να κατανοήσουμε πλήρως και να ενστερνιστούμε.

Ο Horton ουσιαστικά προσεγγίζει τον χαρακτήρα, όχι μέσω της ψυχολογίας, αλλά μέσα από τη γλωσσολογία. Προσπαθεί να δημιουργήσει μια αντιστοιχία στον τρόπο που αντιμετωπίζονται στη γλωσσολογία και τη σημειωτική οι χαρακτήρες, με τον τρόπο που θα πρέπει ένας σεναριογράφος να αντιμετωπίζει τους χαρακτήρες. Προσπαθεί να συνδέσει δηλαδή τις θεωρίες της γλωσσολογίας και της σημειωτικής, με αυτές της δημιουργικής γραφής σεναρίου.

Για να θεμελιώσει αυτή τη συσχέτιση παραθέτει απόψεις ειδικών, διαφόρων επιστημονικών κλάδων, όπως του Barthes, του Bachtin, του Gass και του Chatman, οι οποίοι έχουν ασχοληθεί, ο καθένας στον τομέα του, με το θέμα του χαρακτήρα.

Ο Barthes, υποστηρίζει πως οι χαρακτήρες είναι είδη λόγου. Με αυτή την πρόταση, χτίζει τη θεωρία για τον χαρακτήρα με βάση το σημείο (seme), τη μικρότερη μονάδα γλωσσολογικής ερμηνείας, παρατηρώντας πως, όπως μία λέξη αποτελείται από σημεία, έτσι και ο χαρακτήρας αποτελείται από επί μέρους χαρακτηριστικά στοιχεία (φωνές). Κατά την άποψη του Barthes ένας ολοκληρωμένος χαρακτήρας δεν είναι κάτι άλλο από μια συλλογή σημείων. Ο Barthes επίσης υποστηρίζει ότι ο χαρακτήρας είναι ένα προϊόν από συνδυασμούς και θα μπορούσε να οριστεί ως ένα διαρκώς μεταβαλλόμενο επίθετο παρά ως ένα πράγμα ή ένα ουσιαστικό.

Ο χαρακτήρας, όπως καθορίζεται από τον Bachtin, περιλαμβάνει τη διασταύρωση πολλαπλών χαρακτηριστικών/φωνών μέσω μιας μετεξελικτικής διαδικασίας. Ο καρναβαλισμός, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω είναι μια διαδικασία του «γίνομαι» στην πιο αθώα και ακατέργαστη μορφή του, όπου δεν υπάρχουν κανόνες και κάποιος μπορεί να γίνει οτιδήποτε επιθυμήσει να γίνει. Κανείς δεν είναι στατικός ή παθητικός μέσα στον κόσμο του καρναβαλιού. Υπάρχουν μόνο συμμετέχοντες οι οποίοι μπορούν να κάνουν ή να είναι οτιδήποτε ή οποιοσδήποτε. Ο Bachtin γράφει «Κατά τη διάρκεια του καρναβαλικού χρόνου η ζωή υπόκειται μόνο στους δικούς της νόμους, οι οποίοι είναι οι νόμοι της δικής της ελευθερίας».

Κατ' επέκταση, πέρα από την κυριολεκτική αίσθηση του καρναβαλιού σαν πραγματικό γεγονός, η ιδέα του «καρναβαλισμού» έχει ποικίλες εφαρμογές και οδηγεί σε διαφορετικές προσεγγίσεις της έννοιας του χαρακτήρα :

- Χαρακτήρας ως διαδικασία (κατάσταση του γίνομαι)
- Χαρακτήρας ως πολυφωνία (πολλαπλές φωνές που αλληλεπιδρούν με διάφορους τρόπους σε διαφορετικούς χρόνους)
- Χαρακτήρας ως κοινωνικός λόγος που ανήκει και αλληλεπιδρά με την κουλτούρα και τις πολλές διαφορετικές φωνές της.

Ο μυθιστοριογράφος William H.Gass υποστηρίζει ότι ένας χαρακτήρας, πρώτα από όλα είναι ο ήχος και το άκουσμα του ονόματός του, και όλοι οι ήχοι και ρυθμοί που προέρχονται από αυτόν, ενώ ο Seymour Chatman υποστηρίζει πως χαρακτήρας είναι κατά κάποιο τρόπο όλα όσα μας απαρτίζουν σαν άτομα.

Από τα παραπάνω συμπεραίνουμε ότι παρόλο που ο άνθρωπος είναι ένα άτομο μεμονωμένο, δεν μπορεί να υπάρξει ένας μοναδικός χαρακτήρας του, γιατί αυτός απαρτίζεται και χαρακτηρίζεται από στοιχεία τα οποία δημιουργήθηκαν και αναπτύχθηκαν

μέσα στο χρόνο και μέσω της κουλτούρας στην οποία κάθε άτομο ανήκει. Η φύση της γλώσσας και της εμπειρίας εγγυάται ότι δύο άνθρωποι δεν μπορεί να είναι απόλυτα ίδιοι. Επειδή δύο άτομα δεν μπορούν πάντα να συμπίπτουν στις εμπειρίες τους ή να ανήκουν ακριβώς στο ίδιο σύνολο κοινωνικών ομάδων, κάθε προσπάθεια κατανόησης περιλαμβάνει μια προσπάθεια μετάφρασης και διαπραγμάτευσης αξιών. Έτσι, αυτό που προτείνεται είναι οι χαρακτήρες να έχουν συνεχώς την ικανότητα να εκπλήσσουν ακόμα και όταν πιστεύεται ότι είναι γνώριμοι.

Εκτός από την ιδιότητα του χαρακτήρα να αναπτύσσεται και να προκαλεί έκπληξη στους θεατές, ο χαρακτήρας πρέπει να δημιουργεί μια σχέση συσχέτισης με τους θεατές. Στόχος είναι να δημιουργηθούν χαρακτήρες οι οποίοι εντυπώνονται στη μνήμη των θεατών και τους μεταβιβάζουν όλα αυτά που θέλουν να πουν μέσω της ιστορίας. Αυτό δεν σημαίνει απαραίτητα ότι ο χαρακτήρας θα πρέπει να είναι ένα καλό άτομο με αξιοθαύμαστη προσωπικότητα. Παρόλα αυτά, οι χαρακτήρες πρέπει να καταφέρουν να μας βάλουν στον κόσμο τους, όντας απόλυτα συνηθισμένοι ή εντυπωσιακά ασυνήθιστοι. Ένα στοιχείο που συνήθως χρησιμοποιείται για να επιτευχθεί αυτή η συσχέτιση, είναι η τρωτότητα. Οι χαρακτήρες παριστάνονται να είναι ευάλωτοι και ευπαθείς, αλλά όχι αδύναμοι.

Ο Horton σε μια προσπάθεια να οργανώσει ένα μοντέλο δομής για τους χαρακτήρες προτείνει οι χαρακτήρες να προσδιορίζονται και να καθορίζονται μέσα από μια σειρά απαντήσεων σε συγκεκριμένες ερωτήσεις. Αυτή η λίστα δεν είναι δεσμευτική και δεν είναι απαραίτητη για κάθε δευτερεύοντα χαρακτήρα.

1. Προϊστορία – υπόβαθρο

- Μέρος και χρόνος
- Προφίλ γονέων συμπεριλαμβανομένων φυλής/ εθνικότητας/ κοινωνικοοικονομικό επίπεδο/ συνήθειες
- Αδέλφια (αγόρια κορίτσια), αριθμός, άλλοι κοντινοί συγγενείς
- Διάρθρωση της οικογένειας – δομή της ζωής της.

2. Βασικά στοιχεία

- Φύλο: αρσενικό – θηλυκό
- Σωματικές ικανότητες – περιορισμοί
- Εθνικό υπόβαθρο και θρησκευτική πίστη
- Κοινωνικοοικονομική τάξη
- Περιοχή (προέρχεται ο χαρακτήρας από την περιοχή στην οποία λαμβάνει χώρα η ιστορία; Ποια η επίδραση του περιβάλλοντος;)

3. Χαρακτηριστικά προσωπικότητας – προδιάθεση

- Κύριος πρωταγωνιστής ή ανταγωνιστής;
- Εσωστρεφής ή εξωστρεφής;
- Αίσθηση ή διαίσθηση
- Επικριτικός ή ετεροκατευθυνόμενος
- Σκεπτόμενος (λογική) ή συναισθηματικός;
- Ζωή/ καριέρα/ προσωπικοί στόχοι;
- Κεντρικό – βασικό χαρακτηριστικό γνώρισμα
- Αντιφατικά – αντίθετα χαρακτηριστικά
- Τείνει να είναι θύμα/ βασανιστής/ σωτήρας;
- Τείνει να είναι αθώος/ απατεώνας/ ειρωνικός;
- Εγωιστής ή όχι;

4. Προσωπικές εξατομικευμένες συνήθειες, προτιμήσεις

- Προσωπική εμφάνιση/ ανάστημα

- Ρούχα
 - Αγαπημένο φαγητό και ποτό (και το αντίθετο)
 - Εκπαίδευση (όχι μόνο σχολείο και πτυχία – για παράδειγμα συναισθηματική νοημοσύνη)
 - Χόμπι
 - Φοβίες
 - Αγαπημένες δραστηριότητες (και το αντίθετο)
 - Βαθύτερα μυστικά ή φαντασιώσεις
 - Κοντινοί φίλοι
 - Συμπεριφορές προς τον εαυτό του, προς τους άλλους, φίλια, ερωτική επαφή, οικογένεια, γάμος, θρησκεία
 - Αίσθηση ή έλλειψη του χιούμορ: τι προκαλεί γέλιο στον χαρακτήρα;
- 5. Επάγγελμα – κοινωνική ζωή**
- Δουλειά/ καριέρα/ απασχόληση
 - Αναγνώριση από την κοινωνία
 - Οργανισμοί – λέσχες στις οποίες ανήκει
 - Κοινωνικά θέματα υποστήριξη - διαμαρτυρία
- 6. Περισσότερες λεπτομέρειες**
- Θα μπορούσες να φανταστείς τον χαρακτήρα σου συντηρητικό και πατροπαράδοτο ή προοδευτικό ή ριζοσπαστικό;
 - Ποιο ιστορικό πρόσωπο θαυμάζει περισσότερο ο χαρακτήρας σου;
 - Πότε ο χαρακτήρας θα μπορούσε να ξεφύγει ή να υπερβεί τα όριά του και να φανεί έτσι κάτι αντιφατικό;
 - Διατροφικές συνήθειες
 - Εξαρτήσεις, οικογενειακό ιστορικό
 - Τι θα έγραφε στην ταφόπλακα του χαρακτήρα σου;
 - Μοναχικός, οικογενειάρχης ή προσανατολισμένος στις διαφορετικές σχέσεις
 - Αγαπημένη μουσική και μουσικό συγκρότημα
 - Αγαπημένη εκπομπή στην τηλεόραση
 - Ποια φωτογραφία σε οικογενειακό άλμπουμ αντιπροσωπεύει την προσωπικότητα του χαρακτήρα;
 - Πώς θα αντιδρούσε αν:
 - Κέρδιζε ένα εκατομμύριο δολάρια
 - Μάθαινε για το θάνατο ενός κοντινού του ανθρώπου
 - Μάθαινε για μια φυσική καταστροφή
 - Συναντούσε έναν εχθρό ή κάποιο φίλο που είχε πολλά χρόνια να δει
 - Έπρεπε να μεγαλώσει παιδιά
 - Κάποιος τον κακοποιούσε

Η λίστα αυτή είναι ενδεικτική και μπορεί να επεκταθεί ή και να υποστεί αλλαγές ανάλογα με τον ρόλο του χαρακτήρα και την ανάλογη ανάπτυξη που επιδιώκουμε. (Horton 2000)

Το παραπάνω μοντέλο δομής του χαρακτήρα, όπως το περιγράφει ο Andrew Horton, μπορεί να οργανωθεί πιο συνοπτικά στον παρακάτω πίνακα.

προϊστορία/υπόβαθρο	βασικά στοιχεία	χαρακτηριστικά προσωπικότητας	εξατομικευμένες συνήθειες	επάγγελμα/ κοινωνική ζωή
μέρος και χρόνος	φύλο	κύριος πρωταγωνιστής ή ανταγωνιστής;	προσωπική εμφάνιση/ ανάστημα	δουλειά/ καριέρα/ απασχόληση
προφίλ γονέων (φυλή/ εθνικότητα/ κοινωνικοοικονομικό επίπεδο/ συνήθειες)	σωματικές ικανότητες/ περιορισμοί	εσωστρεφής ή εξωστρεφής;	ρούχα	αναγνώριση από την κοινωνία
αδέλφια/συγγενείς	θρησκεία	αίσθηση ή διαίσθηση	αγαπημένο φαγητό/ποτό	οργανισμοί – λέσχες στις οποίες ανήκει
διάρθρωση της οικογένειας	κοινωνικοοικονομική τάξη	επικριτικός ή ετεροκατευθυνόμενος	εκπαίδευση/νοημοσύνη	κοινωνικά θέματα υποστήριξη - διαμαρτυρία
	γεωγραφική περιοχή και επιδράσεις	σκεπτόμενος (λογική) ή συναισθηματικός;	χόμπι	
		ζωή/ καριέρα/ προσωπικοί στόχοι;	φοβίες	
		βασικό χαρακτηριστικό	αγαπημένες δραστηριότητες	
		αντιφατικά χαρακτηριστικά	μυστικά/φαντασιώσεις	
		τείνει να είναι θύμα/ βασανιστής/ σωτήρας; απατεώνας/ ειρωνικός; εγωιστής ή όχι;	συμπεριφορές προς τον εαυτό του, προς τους άλλους, φίλια, ερωτική επαφή, οικογένεια, χιούμορ	

Πίνακας 2 - μοντέλο δομής χαρακτήρα (Andrew Horton)

2.2.4.3 Linda Seger

Η Linda Seger υποστηρίζει ότι οι ταινίες μοιάζουν με το μυθιστόρημα στην ικανότητα τους να υπερβαίνουν τον χώρο και το χρόνο και να παρουσιάζουν ένα πραγματικά πολυφωνικό κόσμο. Ο καθορισμός του χαρακτήρα είναι μια ατελείωτη διαδικασία γιατί ο χαρακτήρας από μόνος του δεν τελειώνει ποτέ.

Τα στάδια για τη δημιουργία χαρακτήρων που προτείνει η Linda Seger είναι τα εξής:

1. Λήψη ιδεών από καθημερινή παρατήρηση και εμπειρίες. Η καθημερινότητα και η παρατήρηση δράσεων, καταστάσεων, γεγονότων και χαρακτηριστικών, αλλά και η καταγραφή αυτών, προσφέρουν πλούσιο υλικό που αποτελεί έναυσμα για τη δημιουργία χαρακτήρων.
2. Δημιουργία γενικού αρχικού πλαισίου χαρακτήρα. Η διαδικασία της δημιουργίας ενός γενικού πλαισίου για το χαρακτήρα συνίσταται στη οργάνωση και ομαδοποίηση των γενικών χαρακτηριστικών της προσωπικότητας του χαρακτήρα.
3. Εύρεση του πυρήνα του χαρακτήρα με σκοπό τη δημιουργία συνοχής και συνέπειας. Οι χαρακτήρες πρέπει να έχουν συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Αυτό δεν σημαίνει ότι είναι προβλέψιμοι ή ότι συμπεριφέρονται βάσει στερεοτύπων, αλλά ότι, όπως όλοι οι άνθρωποι, έχουν ένα βασικό πυρήνα που χαρακτηρίζει την

προσωπικότητά τους και μας δίνει προσδοκίες για το πως περιμένουμε να συμπεριφερθούν.

4. Εύρεση παράδοξων-αντιφατικών στοιχείων του χαρακτήρα με σκοπό τη δημιουργία πολυπλοκότητας. Πολλές φορές οι άνθρωποι δεν είναι λογικοί, είναι μη προβλέψιμοι και κάνουν πράγματα που μας εκπλήσσουν ή αλλάζουν την άποψη που είχαμε γι' αυτούς. Αυτό συμβαίνει συνήθως όταν τους γνωρίζουμε καλύτερα. Αυτές οι απρόσμενες καταστάσεις προσδίδουν στον χαρακτήρα ενδιαφέρον και τον κάνουν ολοκληρωμένο, μοναδικό και ξεχωριστό.
5. Προσθήκη συναισθημάτων, συμπεριφορών, αξιών για να δημιουργηθεί ένας χαρακτήρας ολοκληρωμένος και με βάθος. Ένας καλός τρόπος να προσθέσεις συναισθήματα, είναι να αναρωτηθείς πώς ο κάθε χαρακτήρας νιώθει σε κάθε σκηνή.
6. Προσθήκη λεπτομερειών για να γίνει ο χαρακτήρας περισσότερο συγκεκριμένος και μοναδικός. Η συμπεριφορά και ο τρόπος που οι άνθρωποι κάνουν τα πράγματα, είναι αυτό που κάνει τους ανθρώπους να διαφέρουν, μικρά χαρακτηριστικά ή λεπτομέρειες όπως η χρήση της γλώσσας, ο τρόπος γέλιου, ο τρόπος επικοινωνίας, η στάση του σώματος, η ενδυμασία. (Seger 1990)

Κατά τη Linda Seger, εκτός από τα παραπάνω στάδια που χρησιμοποιεί κατά τη σχεδίαση χαρακτήρων, αναφέρει ότι υπάρχουν τρεις ψυχολογικοί τομείς - κλειδιά που καθορίζουν τον εσωτερικό κόσμο του χαρακτήρα. Αυτοί είναι:

- **Το εσωτερικό υπόβαθρο του χαρακτήρα:** γεγονότα του παρελθόντος που επηρεάζουν την συμπεριφορά, αναπροσδιορίζουν και κάποιες φορές αλλάζουν τον χαρακτήρα και τις αντιδράσεις του.
- **Το ασυνείδητο:** είναι αυτό που κατευθύνει και παρακινεί τις πράξεις των χαρακτήρων, περιλαμβάνει συναισθήματα, αναμνήσεις, εμπειρίες και εντυπώσεις που έχουν αποτυπωθεί στη μνήμη μας από τη γέννησή μας. Συνήθως, το ασυνείδητο μας οδηγεί να κάνουμε πράξεις που είναι αντίθετες με τις πεποιθήσεις μας και τις περισσότερες φορές, δεν αντιλαμβανόμαστε πώς επηρεάζει τη συμπεριφορά μας.
- **Η ασυνήθιστη ψυχολογία:** οι χαρακτήρες δεν είναι πάντα προβλέψιμοι, διαφορετικές καταστάσεις και συγκυρίες μπορεί να οδηγήσουν σε μη συνηθισμένες και αναμενόμενες συμπεριφορές.

Με λιγότερες λεπτομέρειες, αλλά αρκετά περιεκτική η Linda Seger οργανώνει τη δομή του χαρακτήρα. Το μοντέλο που προτείνει φαίνεται στον παρακάτω πίνακα.

στάδια για τη δημιουργία χαρακτήρων	ψυχολογικοί τομείς που καθορίζουν τον εσωτερικό κόσμο του χαρακτήρα
<ol style="list-style-type: none"> 1. Λήψη ιδεών από καθημερινή παρατήρηση και εμπειρίες 2. Δημιουργία γενικού αρχικού πλαισίου χαρακτήρα 3. Εύρεση του πυρήνα του χαρακτήρα με σκοπό τη δημιουργία συνοχής και συνέπειας 4. Εύρεση παράδοξων-αντιφατικών στοιχείων του χαρακτήρα με σκοπό τη δημιουργία πολυπλοκότητας 5. Προσθήκη συναισθημάτων, συμπεριφορών, αξιών για να δημιουργηθεί ένας χαρακτήρας ολοκληρωμένος και με βάθος 6. Προσθήκη λεπτομερειών για να γίνει ο χαρακτήρας περισσότερο συγκεκριμένος και μοναδικός 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Το εσωτερικό υπόβαθρο του χαρακτήρα 2. Το ασυνείδητο 3. Η ασυνήθιστη ψυχολογία

Πίνακας 3 - μοντέλο δομής χαρακτήρα (Linda Seger)

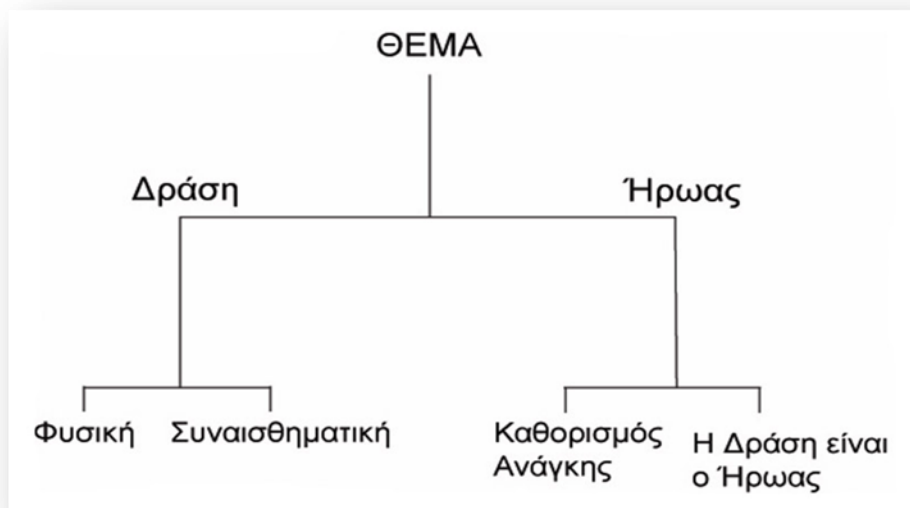
2.2.4.4 Syd Field

Κατά τον Syd Field, σε ένα σενάριο, το πρόσωπο το οποίο παράγει πράξεις μέσα σε ένα χώρο ονομάζεται ήρωας και οι πράξεις αυτού δράσεις. Το θέμα ενός σεναρίου ουσιαστικά αναφέρεται στη δράση και στον ήρωα. Δράση είναι ό,τι συμβαίνει και ήρωας είναι εκείνος στον οποίο συμβαίνει. Όλα τα σενάρια δραματοποιούν τη δράση κάποιου ήρωα-χαρακτήρα.

Ο καθορισμός της ταυτότητας του ήρωα και των περιπετειών του, αποτελούν πρωταρχικής σημασίας διεργασία που πρέπει να πραγματοποιηθεί, πριν από το στάδιο της γραφής. Ουσιαστικά ορίζουμε πρώτα τους ήρωες και μετά τη δράση τους. Κάθε δημιουργική απόφαση πρέπει να είναι απόρροια επιλογής και όχι αναγκαιότητας. Η έκφραση της ιδέας «ήρωας: ποιος είναι και τι κάνει», συνοπτικά, είναι το πρώτο βήμα. Το δεύτερο βήμα είναι η ανάπτυξη του θέματος, μέσω έρευνας, που μπορεί να περιλαμβάνει συνεντεύξεις και επικοινωνία και η οποία επιτρέπει στο συγγραφέα να δρα με επιλογή και ευθύνη.

Όσον αφορά τη δράση του ήρωα, αυτή διακρίνεται σε δύο είδη, τη φυσική και τη συναισθηματική. Φυσική δράση είναι η σωματική, εξωτερική δράση του ήρωα. Συναισθηματική δράση είναι οτιδήποτε συμβαίνει μέσα στην ψυχή του ήρωα. Για τον

καθορισμό του ήρωα απαιτείται ο προσδιορισμός των αναγκών του. Τι θέλει; Ποιες είναι οι ανάγκες του; Τι τον οδηγεί στη λύση του μύθου;



Εικόνα 6 - τα συστατικά του θέματος μιας ταινίας (Syd Field)

Η ανάγκη δίνει στον ήρωα ένα σκοπό, έναν προορισμό και στον μύθο ένα τέλος. Η επίτευξη ή η αποτυχία του σκοπού γεννά τη δράση στον ήρωα της ιστορίας.

Δράση σημαίνει σύγκρουση και ο τρόπος με τον οποίο ο ήρωας παραμερίζει τα εμπόδια, συνιστά το περιεχόμενο του μύθου. Τα εμπόδια για την πραγματοποίηση της ανάγκης του ήρωα δημιουργούν τη σύγκρουση. Ο μύθος πρέπει να κινείται πάντα προς τα εμπρός, προς τη λύση του. Χωρίς σύγκρουση δεν υπάρχει δράμα. Χωρίς ανάγκη δεν υπάρχει ήρωας. Χωρίς ήρωα δεν υπάρχει δράση.

Σύμφωνα με τον Syd Field, η διαδικασία δημιουργίας του ήρωα έχει δύο στάδια:

1. Δημιουργία μορφής του Ήρωα (ανάγκη, βιογραφία, εξωτερική ζωή, άποψη)
2. Γέμισμα της μορφής με περιεχόμενο.

Ο ήρωας είναι το θεμέλιο, η καρδιά, η ψυχή και το νευρικό σύστημα του μύθου, αναφέρει χαρακτηριστικά ο Syd Field και συνεχίζει υποστηρίζοντας πως, πριν αρχίσει η συγγραφή του σεναρίου, πρέπει να τον γνωρίζουμε καλά. Για να οργανώσουμε τη δομή του ήρωα, ο Field προτείνει να χωρίσουμε τη ζωή του σε δυο βασικές κατηγορίες, την **εσωτερική** και την **εξωτερική**. Η εσωτερική ζωή αρχίζει από τη στιγμή που γεννιέται, φτάνει μέχρι τη στιγμή που αρχίζει η ταινία και αποτελεί ένα είδος βιογραφίας του ήρωα. Η εξωτερική ζωή, η οποία επίσης διαμορφώνει τον ήρωα, αρχίζει από τη στιγμή που ξεκινά η ταινία, τελειώνει με το τέλος της και είναι αυτή που αποκαλύπτει τον ήρωα.



Εικόνα 7 - δομή του ήρωα (Syd Field)

Οι χαρακτήρες που δημιουργούνται πρέπει να συσχετίζονται με άλλους χαρακτήρες, καταστάσεις ή πράγματα. Μέσα από αυτό προκύπτει ένας κανόνας που δεν πρέπει να λησμονείται: όλοι οι δραματικοί ήρωες αλληλεπιδρούν με τρεις τρόπους. (Field 1984)

1. Βιώνουν τη σύγκρουση προσπαθώντας να πραγματώσουν τις δραματικές τους ανάγκες.
2. Δημιουργούν σχέσεις (ανταγωνιστικές, φιλικές ή αδιάφορες) με τους άλλους χαρακτήρες της ταινίας.
3. Αντιφάσκουν ή εναρμονίζονται με τον εαυτό τους.

Αφού δημιουργηθεί ο χαρακτήρας και η βιογραφία του, ο χαρακτήρας πρέπει να πάρει μια πιο ολοκληρωμένη μορφή, να γίνει υπαρκτό πρόσωπο, να πάρει σάρκα και οστά. Σε αυτό το στάδιο, θα πρέπει να δημιουργηθεί η μορφή του ήρωα και στη συνέχεια να γεμίσει με το περιεχόμενό του. Η μορφή και το περιεχόμενο είναι δυο αφηρημένες αρχές που αποτελούν ανεκτίμητο εργαλείο στη διαδικασία της δημιουργίας του χαρακτήρα.

Αρχικά πρέπει να ξεκαθαριστούν οι ανάγκες του χαρακτήρα, δηλαδή να οριστεί τι θέλει αυτός να πετύχει μέσα από το σενάριο. Όταν καθοριστεί η ανάγκη του ήρωα μπορούν να δημιουργηθούν και εμπόδια για την πραγματοποίησή της. Έπειτα από τον καθορισμό των αναγκών του, σειρά έχει η σκιαγράφησή του, μια διαδικασία χρήσιμη και απαραίτητη, που συνήθως δεν συμπεριλαμβάνεται στο τελικό σενάριο, αλλά αποτελεί ένα εργαλείο απαραίτητο για το πλάσιμο του χαρακτήρα. Τις περισσότερες φορές μπορεί να είναι χρονοβόρα αλλά θα αποδώσει ενθαρρυντικά αποτελέσματα στη συνέχεια.

Στη διαδικασία της σκιαγράφησης γίνεται απομόνωση των στοιχείων και των γεγονότων που απαρτίζουν τη ζωή του ήρωα, τα οποία ομαδοποιούνται από τον Syd Field σε τρεις τομείς:

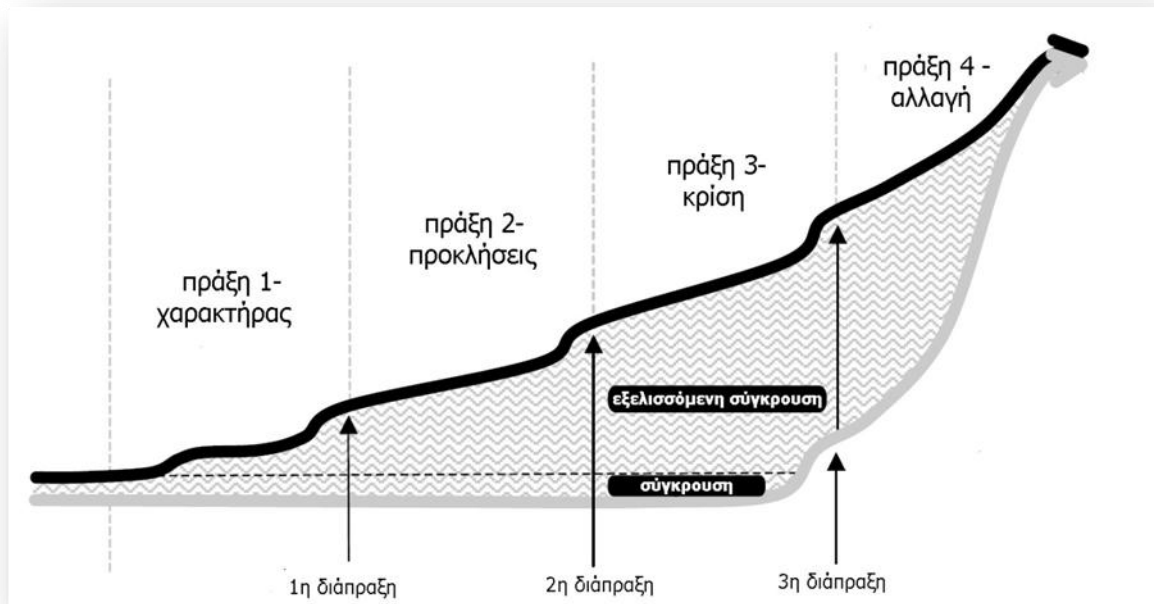
- **Επαγγελματικό:** που εργάζεται ο χαρακτήρας; Ποια η σχέση του με τους συναδέλφους του;
- **Προσωπικό:** ποια η οικογενειακή κατάσταση του ήρωα; Είναι παντρεμένος, ανύπαντρος, χήρος ή χωρισμένος; Αν είναι παντρεμένος, με ποια; Είναι πετυχημένος ο γάμος τους;
- **Ιδιωτικό:** Τι γεμίζει τη ζωή του χαρακτήρα όταν είναι μόνος; Έχει κάποιο χόμπι; Κάποιο κατοικίδιο; Ποια είναι η ανάγκη του, τι πασχίζει να καταφέρει σε όλο το σενάριο;

Για τον Syd Field, ήρωας σημαίνει άποψη, στάση ζωής, προσωπικότητα, δράση, συμπεριφορά και αποκάλυψη.

2.2.4.5 Anthony Mullins

Προτείνει ένα χαρακτηροκεντρικό μοντέλο που έχει τη δυνατότητα να συνδυάσει την έννοια του χαρακτήρα με την έννοια της δομής, με κατανοητή ορολογία, σύμφωνη με τους πιο δημοφιλείς όρους δομής που έχουν αναπτύξει θεωρητικοί της σεναριογραφίας.

Το βασικό χαρακτηριστικό του χαρακτηροκεντρικού μοντέλου είναι η εννοιολογική επικέντρωση στο βασικό χαρακτήρα και στις σχέσεις του με αφηγηματικά στοιχεία κατά την εξέλιξη της ιστορίας. Δηλαδή, όλες οι αρχές και οι επεξηγηματικοί όροι που χρησιμοποιεί ο Mullins, βασίζονται στο τι καλείται να αντιμετωπίσει ο κεντρικός χαρακτήρας και στο πώς αυτό καθορίζει την ιστορία. Το μοντέλο μπορεί να παρασταθεί μέσα από το παρακάτω διάγραμμα.



Εικόνα 8 - χαρακτηρο κεντρικό μοντέλο δομής σεναρίου(Anthony Mullins)

Το χαρακτηροκεντρικό μοντέλο του Mullins χρησιμοποιεί τέσσερις όρους κλειδιά για να ορίσει την εστίαση της αφήγησης σε κάθε μέρος ή πράξη της δομής. Αυτές είναι:

1. Χαρακτήρας
2. Προκλήσεις
3. Κρίση
4. Αλλαγή

Στο συγκεκριμένο χαρακτηροκεντρικό μοντέλο υποστηρίζεται ότι το σενάριο είναι δομημένο γύρω από μια ιστορία, στην οποία ο χαρακτήρας βρίσκεται αντιμέτωπος με μια σύγκρουση, που τον οδηγεί σε μια σειρά από προκλήσεις που με τη σειρά τους τον κατευθύνουν στην κρίση, η οποία είναι πιθανόν να προκαλέσει αλλαγή, κατά κάποιο τρόπο, της ζωής του. Κάθε πράξη της δομής είναι χωρισμένη από μια διάπραξη. Η διάπραξη επιτελείται από τον ήρωα και συνίσταται στην επίλυση της σύγκρουσης. Ο στόχος του συγκεκριμένου μοντέλου είναι να οριστούν αυτές οι κυριότερες έννοιες με τέτοιο τρόπο ώστε να ενσωματωθεί ο χαρακτήρας με την ιστορία, έτσι ώστε η ανάλυση του ενός να αποτελεί ανάλυση και για το άλλο.

1. Χαρακτήρας: Η πρώτη πράξη περιλαμβάνει τον χαρακτήρα. Χρησιμοποιούνται επίσης τέσσερις όροι κλειδιά για να επιτευχθεί η συσχέτιση του χαρακτήρα με την παραπάνω δομή. Αυτές είναι:

- Εσωτερικά-ενδόμυχα χαρακτηριστικά

- Εξωτερικές συνθήκες-περιστάσεις
- Σύγκρουση

Ο βασικός χαρακτήρας ορίζεται χρησιμοποιώντας στοιχεία-μεταβλητές των εσωτερικών χαρακτηριστικών και των εξωτερικών περιστάσεων. Τα εσωτερικά χαρακτηριστικά περιλαμβάνουν στοιχεία της συναισθηματικής, της πνευματικής και της ψυχικής ζωής του χαρακτήρα. Σε αυτά συγκαταλέγονται αξίες, πεποιθήσεις, φόβοι, επιθυμίες, αναμνήσεις. Οι εξωτερικές περιστάσεις περιλαμβάνουν σωματικά, διαπροσωπικά και κοινωνικά στοιχεία. Τέτοια είναι το φύλο, ο σωματότυπος, οι σχέσεις με την οικογένεια, οι κοινωνικές σχέσεις, το επάγγελμά, ακόμη και οι συμπεριφορές και οι συνήθειές του. Ο διαχωρισμός αυτός γίνεται για να περιγραφεί η συναισθηματική σχέση που έχει ο χαρακτήρας με τον υλικό κόσμο.

Η τάση που αναπτύσσεται μεταξύ των δυο παραπάνω μεταβλητών (εσωτερικών χαρακτηριστικών και εξωτερικών περιστάσεων), ορίζεται ως σύγκρουση. Αν οι εξωτερικές περιστάσεις του χαρακτήρα, διαφέρουν από τις εσωτερικές του αξίες, τότε δημιουργείται σύγκρουση. Μέσα από τη σύγκρουση φαίνεται και η συσχέτιση ανάμεσα σε εσωτερικά χαρακτηριστικά και εξωτερικές περιστάσεις.

Είναι φανερό πως μια σύγκρουση δεν μπορεί να στηρίξει από μόνη της μια ιστορία, γιατί η ιστορία θα είναι αμετάβλητη και μονότονη. Έτσι, στα πλαίσια του χαρακτηροκεντρικού μοντέλου προτείνεται η εξελισσόμενη σύγκρουση.

2. Προκλήσεις: Οι προκλήσεις αποτελούν τη δεύτερη πράξη του χαρακτηροκεντρικού μοντέλου, η οποία εστιάζει στις προσπάθειες του χαρακτήρα να πετύχει τον έλεγχο της εξελισσόμενης σύγκρουσης στη ζωή του, χρησιμοποιώντας διαφορετικές στρατηγικές και τακτικές. Ο χαρακτήρας αντιμετωπίζει διάφορες προκλήσεις, με διαφορετικά αποτελέσματα, με σκοπό να ξεπεράσει την εξελισσόμενη σύγκρουση. Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, κάθε πράξη της δομής χωρίζεται από την επόμενη με μια διάπραξη. Η δεύτερη διάπραξη, εξυπηρετεί τον ίδιο σκοπό και εδώ, δηλαδή την επίλυση της σύγκρουσης.

3. Κρίση: Η τρίτη πράξη στο χαρακτηροκεντρικό μοντέλο ονομάζεται κρίση και επικεντρώνεται στη συνειδητοποίηση της μέχρι τώρα αποτυχημένης προσπάθειας να ξεπεράσει ο χαρακτήρας τη σύγκρουση, στη συνειδητοποίηση των ελάχιστων ευκαιριών που απομένουν στον χαρακτήρα για να υπερβεί τη σύγκρουση και στην προσπάθειά του να βγει από το αδιέξοδο που αυτή του έχει προκαλέσει. Στο τέλος της τρίτης αυτής πράξης, ο χαρακτήρας θα επιχειρήσει μια ακόμη διάπραξη για να ξεπεράσει τη σύγκρουση. Ωστόσο, η διάπραξη στην τρίτη αυτή πράξη είναι κάπως διαφορετική από τις προηγούμενες και ο λόγος είναι ότι συνήθως σκιαγραφεί κάποια δραστική μεταστροφή στον τρόπο που προσεγγίζει ο χαρακτήρας το πρόβλημά του.

4. Αλλαγή: Η τέταρτη και τελευταία πράξη, ονομάζεται αλλαγή και επικεντρώνεται στη δυναμική του χαρακτήρα να αλλάξει, έτσι ώστε τελικά να καταφέρει να εξουδετερώσει και να υπερνικήσει την εξελισσόμενη σύγκρουση. Η δυναμική του χαρακτήρα να αλλάξει,

καθορίζει την τελική έκβαση και το αποτέλεσμα της σύγκρουσης. Ο χαρακτήρας αλλάζει και εξελίσσεται καθ' όλη τη διάρκεια της ιστορίας, αλλά και οι εξωτερικές περιστάσεις μεταβάλλονται μαζί του.

2.3 Σύνοψη κεφαλαίου

Σε όλα τα χαρακτηροκεντρικά μοντέλα δομής σεναρίου που αναπτύχθηκαν, οι χαρακτήρες αντιμετωπίζονται ως βασικά συστατικά. Ο καθένας από τους παραπάνω εκπροσώπους προσεγγίζει το χαρακτήρα με ένα διαφορετικό τρόπο, υπάρχει όμως ως κοινό στοιχείο, ότι ο χαρακτήρας θα πρέπει να προσδιορίζεται πλήρως και να εξελίσσεται παράλληλα με την εξέλιξη του σεναρίου. Τα χαρακτηριστικά που χτίζουν τη βιογραφία του χαρακτήρα, συνήθως προκύπτουν μέσα από ερωτήσεις.

Συμπεραίνουμε, ότι οι χαρακτήρες πρέπει να ακολουθούν την εξέλιξη της αφήγησης και του σεναρίου και κατ' επέκταση τη δομή αυτών και να περνούν από καταστάσεις ισορροπίας σε καταστάσεις αστάθειας (σύγκρουση). Τα γεγονότα της δέσης είναι οι αιτίες που προκαλούν τα γεγονότα της σύγκρουσης και τα γεγονότα της σύγκρουσης είναι οι αιτίες που οδηγούν στο τέλος και δίνουν τη λύση. Η αφήγηση πάντα αναπτύσσεται γραμμικά σε μια καθαρή γραμμή αιτιών-αποτελεσμάτων και ο χαρακτήρας γίνεται η αιτία των αποτελεσμάτων αυτών, δίνοντας μια εξέλιξη στη δράση σαν αποτέλεσμα εσωτερικού κινήτρου. Έτσι όλη η δράση προκύπτει από τους ίδιους τους χαρακτήρες, οι οποίοι αποτελούν εργαλείο που χτίζει την ιστορία και ξεδιπλώνει την πλοκή. Μια σύνοψη σε ένα πίνακα, όλων των χαρακτηρο-κεντρικών μοντέλων που είδαμε παραπάνω βρίσκεται στον επόμενο πίνακα.

	παρελθόν →	παρόν →	μέλλον
Lajos Egri	<ul style="list-style-type: none"> γνώσεις για το παρελθόν του χαρακτήρα απαντήσεις στα "γιατί" του παρόντος 	<ul style="list-style-type: none"> - φυσιολογία - κοινωνιολογία - ψυχολογία 	<ul style="list-style-type: none"> - εξέλιξη του χαρακτήρα
Andrew Horton	<ul style="list-style-type: none"> - προϊστορία/υπόβαθρο - περισσότερες λεπτομέρειες 	<ul style="list-style-type: none"> - βασικά στοιχεία - χαρακτηριστικά προσωπικότητας - προσωπικές εξατομικευμένες συνήθειες - επάγγελμα/κοινωνική ζωή - περισσότερες λεπτομέρειες 	<ul style="list-style-type: none"> - συνεχής εξέλιξη - περισσότερες λεπτομέρειες (υποθετικές ερωτήσεις) - χαρακτήρες που εκπλήσουν ακόμα και όταν πιστεύεται ότι είναι γνώριμοι
Linda Seger	<ul style="list-style-type: none"> - εσωτερικό υπόβαθρο - ασυνείδητο 	<ul style="list-style-type: none"> - βασικός πυρήνας - παράδοξα αντιφατικά στοιχεία - συναισθήματα, συμπεριφορές, αξίες - λεπτομέρειες --> μοναδικότητα 	<ul style="list-style-type: none"> - ασυνήθιστη ψυχολογία (οχι πάντα προβλέψιμος χαρακτήρας)
Syd Field	<ul style="list-style-type: none"> - εσωτερική ζωή (διαμορφώνει τον χαρακτήρα) - χτίσιμο βιογραφίας του χαρακτήρα 	<ul style="list-style-type: none"> - εξωτερική ζωή (αποκαλύπτει τον χαρακτήρα) - καθορισμός ανάγκης --> φυσική/συναισθηματική δράση - σκιαγράφηση σε επαγγελματικό, προσωπικό και ιδιωτικό επίπεδο 	<ul style="list-style-type: none"> - αποκάλυψη του χαρακτήρα
Anthony Mullins	<ul style="list-style-type: none"> - εσωτερικά/ενδόμυχα χαρακτηριστικά - εξωτερικές συνθήκες-περιστάσεις 	<ul style="list-style-type: none"> - αν οι εξωτερικές περιστάσεις του χαρακτήρα, διαφέρουν από τις εσωτερικές του αξίες, τότε δημιουργείται σύγκρουση - εξελισσόμενη σύγκρουση 	<ul style="list-style-type: none"> - αλλαγή (υπερνικά την εξελισσόμενη σύγκρουση) - συνεχής εξέλιξη

Πί ν α κ α ς 4 - συγκεντρωτικός πίνακας χαρακτηροκεντρικών μοντέλων

3 Σχεδίαση χαρακτήρων/Character development

Πολλοί υποστηρίζουν πως το γεγονός ότι μια ιστορία κρατά σε εγρήγορση και διατηρεί το ενδιαφέρον του κοινού, οφείλεται στην ολοκληρωμένη εξέλιξη των χαρακτήρων και όχι τόσο στην εξέλιξη της πλοκής. Είναι αλήθεια ότι ένα αρκετά μεγάλο μέρος της ιστορίας, σε ένα έργο πληροφορικής κινηματογραφίας, μεταδίδεται στους θεατές μέσα από τις πράξεις των χαρακτήρων. Και επίσης μπορεί εύκολα να επαληθευτεί ότι όλες οι ταινίες που αποτυπώνονται στη μνήμη μας περιλαμβάνουν αξιομνημόνευτους χαρακτήρες. Γι' αυτό το λόγο, οι συντελεστές, αφιερώνουν ένα μεγάλο κομμάτι χρόνου και ενέργειας σε αυτό το κομμάτι της παραγωγής, έτσι ώστε οι χαρακτήρες να είναι ολοκληρωμένοι και πειστικοί. Πριν, κατά τη διάρκεια ή μετά τη δημιουργία της ιστορίας, πρέπει να αφιερωθεί χρόνος για να γίνουν συγκεκριμένοι οι ρόλοι των χαρακτήρων (πρωταγωνιστής, ανταγωνιστής, υποστηρικτικοί ρόλοι, κομπάρσοι) με εστίαση στα σωματικά τους χαρακτηριστικά, τις προσωπικότητές τους, τα κίνητρά τους, τις μεταξύ τους σχέσεις, τις μεταστροφές τους (τόξα χαρακτήρων) και οποιοδήποτε άλλο «εργαλείο» μπορεί να βοηθήσει στο χτίσιμο των χαρακτήρων. Στα πλαίσια αυτής της εκτεταμένης «βιογραφίας» (back story), που χτίζεται πίσω από κάθε χαρακτήρα ώστε να έχει βάθος, αναλύονται παρακάτω κάποιες θεωρίες προσωπικοτήτων και χαρακτηριστικών γνωρισμάτων από την πλευρά της ψυχολογίας και της κοινωνιολογίας, έτσι ώστε η προσωπικότητα του χαρακτήρα να είναι συνεπής με τη συμπεριφορά του. Στο τέλος του κεφαλαίου θα δούμε και κάποια στερεότυπα, που παρόλο που δεν ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα, χρησιμοποιούνται αρκετά συχνά στις ταινίες παραστατικής και πληροφορικής κινηματογραφίας.

3.1 Ιστορία και τεχνολογικές εξελίξεις των ψηφιακών χαρακτήρων στον κινηματογράφο

Ένα αρκετά ενδιαφέρον βίντεο με τον τίτλο «a short history of CG characters in movies» βρίσκεται στη διεύθυνση (<http://vimeo.com/groups/114/videos/14437767>) και παρουσιάζει μια μικρή ιστορική αναδρομή στους ψηφιακούς χαρακτήρες από τον King Kong (1933) ως τους χαρακτήρες του Avatar(2009). Αναφέρεται κυρίως στις τεχνολογικές εξελίξεις και όχι στη διαδικασία σχεδίασης των χαρακτήρων, αλλά παρόλα αυτά αποτελεί σημαντική πληροφορία για οποιονδήποτε ασχολείται με το σχεδιασμό χαρακτήρων.

Μια άλλη οπτική στο θέμα της τεχνολογικής εξέλιξης στο σχεδιασμό των χαρακτήρων δίνεται από τον O'Neill. Υποστηρίζει πως η ιστορία των ψηφιακών χαρακτήρων θα μπορούσε να συνοψιστεί σε πέντε στάδια, που παρουσιάζουν την τεχνολογική τους εξέλιξη. Η δομή αυτή προτείνεται από τον Matt Elson (Project Direction and Management Specialist) και προσεγγίζει την τεχνολογική εξέλιξη των ψηφιακών χαρακτήρων και τις μεθόδους με τις οποίες επιτυγχάνεται η κίνησή τους. Κάθε στάδιο χαρακτηρίζεται από μια τεχνολογική καινοτομία που σχετίζεται με την κίνηση. (O'Neill 2008)

Το **πρώτο** στάδιο αποτελεί το “keyframe animation”, τη διαδικασία δηλαδή της τοποθέτησης του χαρακτήρα σε θέσεις κλειδιά και τον υπολογισμό των ενδιάμεσων θέσεων

από το υπολογιστικό σύστημα (παρεμβολή-interpolation). Μια αρχική τεχνολογική καινοτομία σε αυτό το στάδιο, είναι οι προγραμματίσιμες κινήσεις. Αυτές οι κινήσεις παρέχουν τη δυνατότητα για αυτοματοποιημένη δευτερεύουσα κίνηση (για παράδειγμα οι κινήσεις των «οστών», θέτουν σε κίνηση τα αντίστοιχα μέρη του σώματός και των μυών των χαρακτήρων).

Το **δεύτερο** στάδιο στο διάγραμμα του Elson ονομάζεται “layered animation and single skins”. Η δημιουργία ενός χαρακτήρα προϋποθέτει αρκετές αλλαγές και επαναπροσδιορισμούς κατά τη συνεργασία και το συντονισμό πολλών συντελεστών από διαφορετικούς κλάδους. Η διεπαφή προγραμματισμού εφαρμογών API (Application Programming Interfaces) επιτρέπει την παράλληλη ανταλλαγή δεδομένων και αιτήσεων με άλλα προγράμματα. Επίσης επιτυγχάνεται συνδυασμός διαφορετικών τύπων κίνησης στον ίδιο χαρακτήρα.

Το **τρίτο** στάδιο ο Elson το ονομάζει “scripted memory and behavior”. Το στάδιο αυτό χαρακτηρίζεται από δυναμικό animation πλήθους με τη χρήση κώδικα. Επιτυγχάνεται η δημιουργία ρεαλιστικών καιρικών φαινομένων και προσομοιώνονται η βαρύτητα, ο άνεμος, η δημιουργία και η κίνηση γούνας, μαλλιών, σύννεφων, καπνού κ.α. Για τους χαρακτήρες, αναπτύσσονται προσομοιώσεις μυών, οστών και άλλων υποστηρικτικών κατασκευών του σώματος και καθιερώνεται η τεχνολογία της συλλογής κινητικών δεδομένων (motion capture). Η κατασκευή των σκελετών πρόκειται να γίνει ακόμα εξυπνότερη με τη χρήση των λειτουργιών του καθρεπτισμού (mirroring), της μνήμης και της αποθήκευσης συγκεκριμένων κινήσεων στις βιβλιοθήκες του εκάστοτε υπολογιστικού προγράμματος.

Τα επόμενα στάδια βρίσκονται σε συνεχή εξέλιξη και αργά ή γρήγορα θα υλοποιηθούν πλήρως και δεν θα φαντάζουν φουτουριστικά ή υπερβολικά.

Έτσι, το **τέταρτο** στάδιο ονομάζεται “character autonomy” και είναι το στάδιο όπου ξεκινά η πραγματική ανεξαρτησία των χαρακτήρων. Ενσωματωμένα στο χαρακτήρα συστήματα θα του επιτρέπουν να κινείται σε ένα περιβάλλον και να έχει συγκεκριμένο βάρος, μάζα και αυτοσχέδιες συμπεριφορές.

Το **πέμπτο** και τελικό στάδιο της εξέλιξης των ψηφιακών χαρακτήρων ονομάζεται “personality”. Σ’ αυτό το στάδιο ξεφεύγουμε από τον τομέα της τυχαίας διαδικαστικής κίνησης (procedural animation) με κατεύθυνση προς την τεχνητή νοημοσύνη (AI). Κατά τον Elson οι χαρακτήρες σε αυτό το στάδιο θα έχουν εξελιχθεί συναισθηματικά και γνωστικά. Και συμπληρώνει πως θα αρχίσουν να σκέφτονται και να αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον τους, έχοντας παράλληλα την ικανότητα να πάρουν κάποιες βασικές αποφάσεις-επιλογές. Ακόμη, θα έχουν τη δυνατότητα να κατανοούν την ανθρώπινη ομιλία και να ανταποκρίνονται σ’ αυτή. (O’Neill 2008)

3.2 Προσδιορισμός του απευθυνόμενου κοινού - Ψυχολογία θεατών

Πρίν τον αρχικό σχεδιασμό, αρκετά σημαντικό είναι να καθοριστεί το κοινό στο οποίο θα απευθύνεται η ταινία. Αυτό θα επηρεάσει καθοριστικά τη σχεδίαση, αλλά και την απεικόνιση των χαρακτήρων.

Είναι πιο πιθανό να υπάρξει επιτυχία σε μια ταινία, όταν μπορούμε να ορίσουμε το κοινό στο οποίο απευθυνόμαστε και είμαστε γνώστες των προτιμήσεων και των ιδιαιτεροτήτων που το χαρακτηρίζουν. Εάν είναι γνωστές αυτές οι παράμετροι, τότε μπορεί να επιτευχθεί ευκολότερα συναισθηματική συσχέτιση ή και ταύτιση τόσο με τους χαρακτήρες, όσο και με το περιεχόμενο της ταινίας. Για παράδειγμα μια ταινία για κάποιον άδικο δάσκαλο μπορεί να προκαλέσει αγανάκτηση σε έναν αξιόλογο αριθμό θεατών, αλλά η μεγαλύτερη συναισθηματική ανταπόκριση θα προκύψει από θεατές οι οποίοι έχουν βιώσει κάποια παρόμοια κατάσταση. Το να ορίσεις το κοινό στο οποίο απευθύνεσαι, σημαίνει ότι οριοθετείς κατά κάποιο τρόπο, κάποιες συγκεκριμένες ομάδες που θα τους φανεί ενδιαφέρον να παρακολουθήσουν το συγκεκριμένο θέμα και ψάχνεις κοινές ιδιότητες και γνωρίσματα μεταξύ αυτών των ομάδων. Καθώς και τι θα τους φανεί ενδιαφέρον και ελκυστικό να παρακολουθήσουν. (Pardew 2010)

Το είδος του περιεχομένου που θα φανεί ελκυστικό στην κάθε ομάδα προκύπτει μέσα από την κοινή διαίσθηση ή μέσα από οργανωμένη έρευνα (δημογραφικά στοιχεία). Κάποιες πηγές για τέτοιου είδους πληροφορίες είναι οι παρακάτω:

- <http://www.medialifemagazine.com>
- <http://www.businessweek.com>
- <http://www.variety.com>
- <http://www.hollywoodreporter.com/hr/index.jsp>
- <http://www.showbizdata.com/>

Το απευθυνόμενο κοινό θα πρέπει να υπάρχει στο μυαλό όλων των συντελεστών καθ' όλη τη διαδικασία της δημιουργίας μιας ταινίας (προπαραγωγή – παραγωγή - μεταπαραγωγή).

3.2.1 Συσχέτιση των θεατών με το περιεχόμενο της ταινίας

Για να μπορέσουν να παρασυρθούν οι θεατές, να πιστέψουν την ύπαρξη των χαρακτήρων και του κόσμου μέσα στον οποίο ζούν πρέπει να είναι εμφανής η ύπαρξη συναισθήματος. Για να επιτευχθεί αυτή η ανάμειξη των θεατών, υπάρχουν κάποια **εργαλεία** που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Αυτά είναι:

- **Κωμικό στοιχείο** (Χιούμορ): το animation λόγω της χρήσης υπερβολής, μπορεί να μεγαλοποιήσει γεγονότα, καταστάσεις και χαρακτήρες και να προκαλέσει γέλιο. Το γέλιο προκαλείται και όταν συμβαίνει ένα αναπάντεχο γεγονός. Αυτό μπορεί να είναι κάτι που λέει ή κάνει ένας χαρακτήρας (ομιλία, σκέψη ή πράξη) σε ανύποπτη στιγμή.
- **Σασπένς** (αγωνία-προσμονή): με την πιθανή εξαίρεση τα γιαπωνέζικα animation (anime) το συναίσθημα της προσμονής δεν είναι συνδεδεμένο με το animation, όπως είναι με άλλα κινηματογραφικά είδη, αλλά αποτελεί ένα εφόδιο για το δημιουργό. Το σασπένς είναι προϊόν της αναμονής. Οι θεατές περιμένουν να συμβεί κάτι και αυτό τους προκαλεί άγχος αλλά και τους καθιστά την προσοχή στην

εξέλιξη της ταινίας. Σε αντίθεση με το κωμικό στοιχείο, που είναι αναπάντεχο, το σασπένς προετοιμάζει το θεατή για κάτι που θα ακολουθήσει και τον κάνει να είναι προσυλωμένος και να προσπαθεί να μαντέψει τη συνέχεια.

- **Συναισθηματισμός:** είναι η άποψη της ταινίας με την οποία θα συσχετιστεί το κοινό. Ίσως τους θυμίζει κάτι από την παιδική τους ηλικία. Όταν το κοινό αναγνωρίζει κάτι οικείο στην ταινία τότε είναι πιθανότερο να αποτυπωθεί στη μνήμη του. Ο συναισθηματισμός επιτυγχάνεται μέσω των σκηνικών και των καταστάσεων-συμπεριφορών και των συναισθημάτων που αυτά προκαλούν. Σπίτια στην εξοχή, βόλτες στο πάρκο, ταξίδια και κατασκήνωση, τρυφερές στιγμές με κάποιον αγαπημένο. Ο λόγος που το συναίσθημα είναι τόσο αποτελεσματικό, είναι επειδή σχεδόν όλοι έχουν νιώσει ένα εύρος συναισθημάτων.
- **Έκπληξη:** η έκπληξη είναι παρόμοια με το κωμικό στοιχείο, αφού και εδώ συμβαίνει κάτι αναπάντεχο το οποίο εκπλήσσει τους θεατές. Η έκπληξη μπορεί να επιτευχθεί μέσα από την αποκάλυψη χαρακτηριστικών όταν ξεδιπλώνονται οι χαρακτήρες, μέσα από αναπάντεχα γεγονότα ή συμπεριφορές και μέσα από αλλαγές στην πλοκή.
- **Φόβος:** ο φόβος είναι ένα δυνατό συναίσθημα και μπορεί να φανεί αποτελεσματικό στο να διατηρήσει την προσοχή των θεατών. Προκαλείται όταν το κοινό αναμένει κάτι άσχημο να συμβεί. Τα σκηνικά και το περιβάλλον δράσης μπορούν να συμβάλουν στη διαμόρφωση του συναισθήματος του φόβου. Δεν χρησιμοποιείται τόσο συχνά στο animation, όσο στον κινηματογράφο.
- **Θυμός:** όπως ο φόβος, έτσι και ο θυμός αποτελεί ένα πολύ ισχυρό συναίσθημα. Πρόκειται για το θυμό που νιώθουν οι θεατές για κάποιο συμβάν, συνήθως άδικο. Οι θεατές θα πρέπει να συσχετιστούν με τον χαρακτήρα για να θυμώσουν με κάποιο γεγονός.
- **Ενδιαφέρον:** τα ενδιαφέροντα των θεατών διαφέρουν και έτσι είναι δύσκολο κάτι να προκαλεί το ενδιαφέρον όλων. Έτσι, η ενασχόληση με ένα συγκεκριμένο θέμα που θα φανεί ενδιαφέρον σε μια συγκεκριμένη ομάδα ανθρώπων είναι συνήθως περισσότερο αποτελεσματική. (Pardew 2010)

Για να υπάρξει αυτή η συσχέτιση, πρέπει να δημιουργηθεί ένα είδος εισόδου μέσω της οποίας ο θεατής να μπορεί να ταυτιστεί με την κατάσταση της ιστορίας. Ο καλύτερος τρόπος για να επιτευχθεί αυτό είναι μέσω του οικείου χαρακτήρα. Ο χαρακτήρας είναι δηλαδή το μέσο με το οποίο ο θεατής θα μπει στον κόσμο της ιστορίας και θα ταυτιστεί με την κατάσταση αυτή. Στη Disney δόθηκε μεγάλη έμφαση στο χαρακτήρα και στην προσωπικότητα αυτού. Αναγνωρίστηκε αμέσως πως για να είναι ένας χαρακτήρας αληθινός, πρέπει να έχει προσωπικότητα και πως η δράση δεν έχει ενδιαφέρον χωρίς την προσωπικότητα του χαρακτήρα.

Οι σχεδιαστές - δημιουργοί θα πρέπει να κάνουν τους θεατές να καταλαβαίνουν τον χαρακτήρα και το πώς νιώθει, μια δεδομένη στιγμή και θα πρέπει να βρεθούν δράσεις που να ταιριάζουν στην προσωπικότητα του χαρακτήρα και να την αποδίδουν σωστά. Κύριος στόχος για έναν σχεδιαστή, animator, συγγραφέα είναι να δημιουργήσει στους θεατές, ενσυναίσθηση για τον χαρακτήρα του. Αυτό σημαίνει ότι οι θεατές συνδέονται συναισθηματικά με τον χαρακτήρα και ταυτίζονται μαζί του σε κάποιο επίπεδο. Δεν θα πρέπει να συγχέεται με τη συμπάθεια ή τη συμπόνια, όπου οι θεατές λυπούνται κάποιον. Όταν ένας χαρακτήρας προκαλεί συμπόνια, οι θεατές σκέφτονται «λυπάμαι αυτόν τον

χαρακτήρα», ενώ όταν οι θεατές νιώσουν ενσυναίσθηση, σκέφτονται, «ξέρω ακριβώς πως νιώθει αυτός ο χαρακτήρας, έχω βρεθεί σε παρόμοια θέση». Σε ένα τυπικό γκάγκ για παράδειγμα, όπου ο χαρακτήρας πατάει μια μπανανόφλουδα και πέφτει κάτω, θα υπάρξει μεγαλύτερο ενδιαφέρον και ενσυναίσθηση, αν οι θεατές γνωρίζουν κάποια στοιχεία της προσωπικότητας του χαρακτήρα. Το γεγονός αυτό επιτρέπει στους θεατές να περάσουν σε ένα άλλο επίπεδο και να ερμηνεύσουν το γκάγκ από μια άλλη όψη, από τη σκοπιά των συναισθημάτων που νιώθει ο χαρακτήρας τη δεδομένη στιγμή. Η αντίδραση του χαρακτήρα σε μια αναποδιά διαφέρει, ανάλογα με την προσωπικότητά του. Αν ο χαρακτήρας που πατά την μπανανόφλουδα, είναι για παράδειγμα αξιοπρεπής και επιβλητικός, ίσως σηκωθεί αμέσως και ελεγξει γύρω του για να επιβεβαιώσει ότι δεν ντροπιάστηκε μπροστά σε άλλους. Αν όμως ο ίδιος χαρακτήρας, πεθαίνει της πείνας η αντίδρασή του μπορεί να είναι εντελώς διαφορετική. Μπορεί απλά, αφού έχει πατήσει τη μπανανόφλουδα και έχει πέσει κάτω, ενώ βρίσκεται στο πάτωμα να ξεκολλήσει τη μπανανόφλουδα από τον πάτο του παπουτσιού του και να αρχίσει να την τρώει, κάτι που αυτόματα μετατρέπει αυτό το ατυχές γεγονός σε κάτι αστείο.

Όχι μόνο οι ήρωες, αλλά και οι «κακοποιοί» χρειάζεται να προκαλούν ενσυναίσθηση και να έχουν τους θεατές με το μέρος τους. Οι πιο τρομακτικοί «κακοποιοί» είναι εκείνοι που φαίνονται αληθινοί στους θεατές. Ο «κακοποιός» χαρακτήρας, θα πρέπει να έχει παρόμοιες ανάγκες, με εκείνες των συνηθισμένων χαρακτήρων. Ο Darth Vader για παράδειγμα, που είναι ένα κλασικό παράδειγμα «κακοποιού» θέλει ο γιος του (Luke) να ακολουθήσει τα βήματα του πατέρα του, όπως πολλοί γονείς θέλουν.

3.3 Κοινωνικό-ψυχολογική προσέγγιση κατά τη σχεδίαση χαρακτήρων

Στο πλαίσιο της προσπάθειας να δημιουργηθεί το υπόβαθρο του χαρακτήρα, κρίνεται απαραίτητη η χρήση μιας κοινωνικο-ψυχολογικής προσέγγισης κατά τη σχεδίαση. Όπως είδαμε και σε προηγούμενο κεφάλαιο (2.2.4), τα χαρακτηροκεντρικά μοντέλα προσεγγίζουν το χαρακτήρα με τον ίδιο τρόπο. Έτσι, στα επόμενα υποκεφάλαια θα δούμε τα επιχειρήματα μιας τέτοιας προσέγγισης αλλά και θεωρίες για την προσωπικότητα και τη συμπεριφορά, έτσι ώστε ο χαρακτήρας που σχεδιάζουμε να έχει συνέπεια. Ψυχοσωματική απαρτίωση. Χρησιμοποιώντας κοινωνικό-ψυχολογικά κριτήρια αξιολόγησης για την κατασκευή χαρακτήρων οι χαρακτήρες γίνονται ολοκληρωμένοι και πειστικοί αφού θα έχουν μια συνεπή ανάπτυξη.

3.3.1 Επιχειρήματα για τη χρήση μιας κοινωνικό-ψυχολογικής προσέγγισης κατά τη σχεδίαση χαρακτήρων

Αναγνωρίσιμη εμφάνιση. Οι πιο θελκτικοί και συμπαθητικοί χαρακτήρες προκαλούν συναισθηματική και κοινωνική συσχέτιση-ταύτιση με τους θεατές.

Απευθυνόμενο κοινό. Οι ολοκληρωμένοι και δυναμικοί χαρακτήρες, κάνουν τη διαδικασία προώθησης μιας ταινίας ευκολότερη και έτσι αυξάνονται οι πιθανότητες να προσελκύσει η ταινία ένα μεγαλύτερο ηλικιακό εύρος θεατών. (Isbister 2006)

Πριν την παρουσίαση του χαρακτήρα στους θεατές, είναι συχνά βοηθητικό, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, να δημιουργείται μια βιογραφία ή μια ανακεφαλαίωση για τον ίδιο που θα περιλαμβάνει τα σωματικά, τα ιστορικά, τα κοινωνικά και τα ψυχολογικά του χαρακτηριστικά. Η γνωριμία με τον χαρακτήρα μπορεί να αρχίσει με κάποιες ερωτήσεις του τύπου «ποιο είναι το ισχυρό του χαρακτηριστικό», αφού ο καθένας μας έχει κάποιο στοιχείο που υπερισχύει. Μπορεί κάποιος να είναι ντροπαλός, άπληστος, γενναιόδωρος, ισχυρογνώμων, φιλειρηνικός, να έχει καλό γούστο ή να έχει ταλέντο στη μουσική. Η επιλογή ενός βασικού υπερισχύοντος χαρακτηριστικού θα βοηθήσει στην ευκολότερη αποτύπωση του χαρακτήρα και στη δημιουργία πειστικής συμπεριφοράς. Αν ο χαρακτήρας προορίζεται για ταινία μεγάλου μήκους, ένα βασικό χαρακτηριστικό μπορεί να αποτελεί τον πυρήνα του χαρακτήρα αλλά δεν είναι αρκετό για να θεωρηθεί ολοκληρωμένος. Ακόμη, στις ταινίες μεγάλου μήκους, η ιστορία των χαρακτήρων και τα κίνητρα είναι σημαντικά στοιχεία για τη σύνδεση του χαρακτήρα με τους θεατές, ενώ σε μια ταινία μικρού μήκους, ο χαρακτήρας χρειάζεται απλά να κεντρίσει το ενδιαφέρον των θεατών για λίγα λεπτά και αυτό επιτυγχάνεται συνήθως μέσω της ενδιαφέρουσας εμφάνισης του χαρακτήρα, συνοδευόμενη από τους κατάλληλους μανιρισμούς.

Κάποιες ερωτήσεις που μπορούν να γίνουν για να σχηματίσουμε μια πιο σφαιρική εικόνα για τον χαρακτήρα και να εμπλουτιστούν οι λεπτομέρειες που γνωρίζουμε γι' αυτόν, είναι ενδεικτικά οι παρακάτω: (Cantor & Valencia 2004)

- Από που προέρχεται;
- Ποια είναι η ηλικία του;
- Ποια τα σωματικά του χαρακτηριστικά; (ψηλός; αδύνατος;)
- Συνήθως οι γύρω του τον συμπαθούν; Έχει πολλούς φίλους; Εχθρούς;
- Τι εντύπωση θέλουμε να σχηματίσουν οι θεατές γι' αυτόν; (φόβος, περιφρόνηση, συμπάθεια)
- Ποιες είναι οι ανάγκες του ή οι επιθυμίες του και ποιες οι ικανότητές του για να ικανοποιήσει τις ανάγκες του;
- Ποιος ο μεγαλύτερος φόβος του και ποια τα ελαττώματά του;
- Τι κάνει για να εξασφαλίσει την επιβίωσή του; Είναι καλός σε αυτό που κάνει;
- Ποια είναι η εξάρτησή του; Αλκοόλ; Καφές; Σοκολάτα; Τζόγος;
- Είναι παντρεμένος; Έχει παιδιά;
- Τι εντύπωση έχει ο ίδιος για τον εαυτό του και τι εντύπωση έχουν γι' αυτόν οι φίλοι του και οι εχθροί του;
- Ποιο είναι το αγαπημένο του τραγούδι, χρώμα, γεύση παγωτού;

Ακόμη, σημαντικό είναι να σημειωθεί πως όταν περιγράφεται ένας χαρακτήρας, σε αυτά τα αρχικά στάδια, είναι καλύτερο να χρησιμοποιούνται συγκεκριμένα-ειδικά χαρακτηριστικά (για παράδειγμα «περσική γάτα» και όχι «γάτα») για να γίνει σαφέστερος ο ορισμός του.

Επίσης, αν στην ταινία υπάρχουν αρκετοί χαρακτήρες, θα ήταν καλό να προσδιοριστούν και οι μεταξύ τους σχέσεις στις εκάστοτε ανακεφαλαιώσεις. Σημαντικό είναι και το κομμάτι που αφορά το περιβάλλον των χαρακτήρων, αφού το μέρος στο οποίο ζει ο χαρακτήρας δηλώνει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς του που γίνονται εμφανή κατά τη διαδικασία της απεικόνισης. (Beiman 2007)

3.3.2 Η έρευνα κατά τη σχεδίαση

Ο προσδιορισμός ενός χαρακτήρα είναι μια ανατροφοδοτούμενη διαδικασία. Κατά την έρευνα πρέπει να γίνονται ερωτήσεις, παρατηρήσεις, καταγραφή προσωπικών παρόμοιων εμπειριών αλλά και πρόσθετων λεπτομεριών που κάνουν τον χαρακτήρα μοναδικό και μη προβλέψιμο. Έτσι, το πρώτο και σημαντικότερο βήμα για τη δημιουργία χαρακτήρων είναι η έρευνα. Με την έρευνα επιτυγχάνεται και η συνοχή ανάμεσα στο περιεχόμενο και στους χαρακτήρες. Η έρευνα μπορεί να πραγματοποιηθεί για κάποιο συγκεκριμένο θέμα, κάποια ιδιαίτερη περίπτωση, αλλά συμβαίνει και καθημερινά μέσα από την παρατήρηση (κίνηση, συμπεριφορά, ενδυμασία, ροή λόγου, τρόπος σκέψης). Η έρευνα μπορεί να είναι μικρής διάρκειας ή και πολύ χρονοβόρα, ανάλογα με το πόσο οικείος είναι κάποιος με το συγκεκριμένο θέμα. (Seeger 1990) Συγκεκριμένα για την ταινία *Ratatouille* της Pixar οι δημιουργοί αποφάσισαν να αντιμετωπίσουν τους αρουραίους από μια διαφορετική οπτική, αναδεικνύοντας κάποιες από τις μοναδικές τους ικανότητες και τα προσόντα τους και αναλύοντας τον τρόπο που αλληλεπιδρούν με τον κόσμο. Για να μπορέσουν να κάνουν τους αρουραίους να φαίνονται εντυπωσιακά εκφραστικοί, οι animator της Pixar μελέτησαν λεπτομερώς την συμπεριφορά τους, από τον ήχο της κίνησης της ουράς τους, ως το τίναγμα των μουστακιών τους και τις απίστευτες και πρωτοφανείς σωματικές τους διαπλάσεις.

Η διαδικασία της έρευνας μπορεί να περιλαμβάνει αναζήτηση χαρακτηριστικών στοιχείων που σχετίζονται με την εποχή, το μέρος που διαδραματίζονται τα γεγονότα, τις συνήθειες ενός λαού, την ενδυμασία, τα συνοδευτικά αντικείμενα του χαρακτήρα, το στυλ και την αισθητική, τα στερεότυπα, την κίνηση και τη μη γλωσσική επικοινωνία. Ακόμη, μέρος της έρευνας κατά τη σχεδίαση των χαρακτήρων είναι και η μελέτη της κοινωνικής συμπεριφοράς, αλλά και κάποιες θεωρίες γύρω από τη διαμόρφωση της προσωπικότητας. Οι παράγοντες που καθορίζουν την ανθρώπινη συμπεριφορά μπορούν να βοηθήσουν τους σχεδιαστές, να εστιάσουν την έρευνα σε συγκεκριμένα σημεία αλλά και να κατανοήσουν το λόγο για τον οποίο ενεργούν οι χαρακτήρες με κάποιο συγκεκριμένο τρόπο, ενώ η μελέτη διαφορετικών θεωριών για την προσωπικότητα, δίνει στους σχεδιαστές πληροφορίες για συγκεκριμένα χαρακτηριστικά γνωρίσματα των χαρακτήρων. Όσο περισσότερο ορίζεται ο χαρακτήρας μέσα από την έρευνα τόσο πιο εύκολα μπορεί να ξεκινήσει η απεικόνισή του.

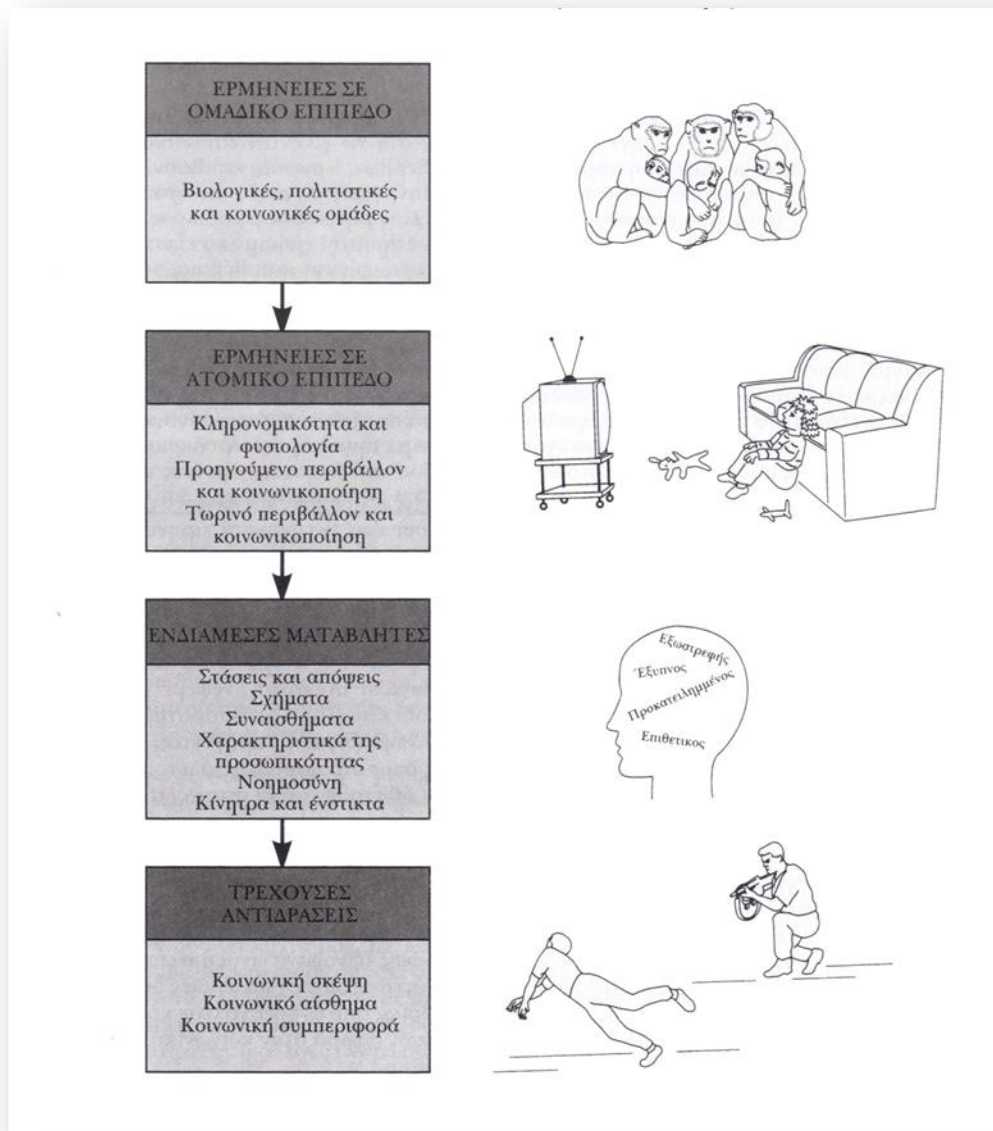
3.3.3 Επίπεδα ερμηνείας της κοινωνικής συμπεριφοράς

Για να είναι για τον σχεδιαστή ευκολότερη η κατανόηση και η οργάνωση της συμπεριφοράς του χαρακτήρα, αλλά και τα πεδία της έρευνας στα οποία θα πρέπει να εστιάσει, θα

αναφερθούν στη συνέχεια οι παράγοντες από τους οποίους καθορίζεται η ανθρώπινη κοινωνική συμπεριφορά.

- Γενικές ερμηνείες σε ομαδικό επίπεδο, βιολογικές, πολιτιστικές και κοινωνικές ομάδες.
- Ερμηνείες σε ατομικό επίπεδο αξιολόγησης, όπως είναι η κληρονομικότητα και η φυσιολογία, το προηγούμενο περιβάλλον και η κοινωνικοποίηση και το τωρινό περιβάλλον και η κοινωνικοποίηση.
- Ενδιάμεσες μεταβλητές και εσωτερικοί συντελεστές, όπως είναι οι στάσεις (συναισθηματικές αξιολογήσεις) και οι απόψεις, τα σχήματα, τα συναισθήματα, τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας, η νοημοσύνη, τα κίνητρα και τα ένστικτα.

Και έτσι προκύπτουν οι τρέχουσες αντιδράσεις, όπως είναι η κοινωνική σκέψη, το κοινωνικό αίσθημα και η κοινωνική συμπεριφορά. (Lipra 1994)



Εικόνα 9 - επίπεδα ερμηνείας της κοινωνικής συμπεριφοράς

Στο σχήμα τα κύρια επίπεδα ερμηνείας είναι συνδεδεμένα με βέλη, τα οποία αντιπροσωπεύουν σχέσεις αιτίας-αποτελέσματος ανάμεσα σε διαφορετικά είδη ερμηνείας. Έτσι, οι βιολογικές ομάδες στις οποίες ανήκουμε επηρεάζουν την κληρονομικότητα και τη φυσιολογία του καθενός μας, ο πολιτισμός επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο ανατρεφόμαστε και ούτω καθεξής. Ένα μόνο επίπεδο ερμηνείας δεν είναι επαρκές για να αιτιολογήσει τις περισσότερες κοινωνικές συμπεριφορές, για τις ανάγκες της σχεδίασης των χαρακτήρων θα εστιάσουμε κυρίως στην προσωπικότητα και τα χαρακτηριστικά της.

3.3.4 Προσωπικότητα

3.3.4.1 Ορισμός της προσωπικότητας

Χωρίς προσωπικότητα, ο χαρακτήρας μπορεί να κάνει αστεία πράγματα, ή πράγματα που έχουν ενδιαφέρον, αλλά οι πράξεις του δεν θα είναι ρεαλιστικές και πειστικές και τελικά οι θεατές δεν θα μπορέσουν να ταυτιστούν ψυχολογικά με τον χαρακτήρα. Και χωρίς προσωπικότητα, μια ιστορία και ένας χαρακτήρας δεν μπορούν να φανούν αληθινά στους θεατές. (Johnston & Thomas 1995)

Ο όρος "προσωπικότητα" συναντάται κυρίως ως κεντρική έννοια της ψυχολογίας, στα πλαίσια της οποίας αποτέλεσε και έναν ιδιαίτερο κλάδο, που ονομάστηκε "Ψυχολογία της Προσωπικότητας". Η γενικότητα του όρου καθιστά την έννοια της προσωπικότητας εξαιρετικά προβληματική, τόσο από άποψη περιεχομένου, όσο και από την άποψη του εννοιολογικού της εύρους. Γι' αυτό παρατηρείται μια μεγάλη ποικιλία στη χρήση του όρου που διαφέρει από συγγραφέα σε συγγραφέα και από έρευνα σε έρευνα. Παρ' όλο που οι περισσότεροι θα αποδέχονταν ότι το πεδίο της προσωπικότητας είναι η μελέτη του τρόπου κατά τον οποίο τα άτομα διαφέρουν μεταξύ τους, θα διαφωνούσαν ωστόσο ως προς τον καλύτερο τρόπο θεωρητικοποίησης αυτών των ατομικών διαφορών.

Μια πολύ γενική προσέγγιση, που εξυπηρετεί ένα ευρύ φάσμα μελετών, ορίζει την προσωπικότητα ως μια πάγια ενότητα της συμπεριφοράς, η οποία διαμορφώνεται κατά την αλληλεπίδραση εγγενών και επίκτητων ατομικών διαθέσεων, σε αλληλεξάρτηση με περιβαλλοντικές επιδράσεις, και το οποίο επηρεάζει τις ατομικές συμπεριφορές στις συγκεκριμένες εκδηλώσεις τους. (Tolman & Wolfgang 1991)

Συχνότερα, επομένως ορίζεται η προσωπικότητα ως αποτέλεσμα της δυναμικής οργάνωσης των φυσιολογικών, βουλητικών, συναισθηματικών και διανοητικών διαθέσεων του ατόμου. Η προσωπικότητα δεν είναι κάτι που έχει το άτομο, αλλά αφορά περισσότερο τον τρόπο με τον οποίο αυτό σχετίζεται με τα άλλα άτομα και γενικά τον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζει τον κόσμο που το περιβάλλει.

Το νευρικό σύστημα του ανθρώπου έχει την ικανότητα να καταγράφει, να αποθηκεύει και να συνθέτει τις εμπειρίες, έτσι ώστε να παράγονται τα πιο αποτελεσματικά για την προσαρμογή σχήματα συμπεριφοράς. Με την πάροδο του χρόνου και κάτω από την επίδραση των εμπειριών που προέρχονται από το κοινωνικό περιβάλλον, αναπτύσσεται ένα σύστημα βασικά σταθερών διαθέσεων, τάσεων, πεποιθήσεων, επιθυμιών, αξιών και σχημάτων προσαρμογής, που χαρακτηρίζουν το συγκεκριμένο άτομο και του δίνουν τη μοναδικότητα του. Το διακριτό αυτό «όλο», που αποτελείται από σχετικά μόνιμες τάσεις και σχήματα συμπεριφοράς ενός ατόμου, ονομάζεται προσωπικότητα. (Κανακίδου 1997)

3.3.4.2 Θεωρίες προσωπικότητας

Υπάρχουν πολλά διαφορετικά συστήματα, τρόποι και θεωρίες για την εύρεση, την κατάταξη και τη δημιουργία διαφορετικών τύπων προσωπικοτήτων μερικά από τα οποία θα αναπτύξουμε παρακάτω. Οι περισσότερες θεωρίες της προσωπικότητας, όσο διαφορετικές και να είναι, μοιράζονται μια βασική υπόθεση: ότι η προσωπικότητα είναι κάτι που "ανήκει" στο άτομο και συνεπώς η κατάλληλη μονάδα της ανάλυσης για την ψυχολογία προσωπικότητας είναι το πρόσωπο.

Οι θεωρίες αυτές αποτελούν χρήσιμα εργαλεία για τους σεναριογράφους και τους συγγραφείς, αφού μέσω αυτών μπορούν να αντλήσουν πληροφορίες για τα γνωρίσματα των χαρακτήρων τους και για τις καταστάσεις στις οποίες επιδιώκει να εμπλακεί κάθε χαρακτήρας. Χρησιμοποιώντας τα, μπορούν να σχηματίσουν εύκολα πειστικές αντιδράσεις και συμπεριφορές για τους χαρακτήρες τους, να κατανοήσουν τους φόβους και τις προτιμήσεις τους, να κατανοήσουν πώς σχετίζεται ένας τύπος προσωπικότητας με τους υπόλοιπους τύπους, να δημιουργήσουν μια περισσότερο ρεαλιστική πλοκή και να επινοήσουν ευκολότερα πιο πειστικούς διάλογους.

Όπως άλλωστε αναφέρει και ο Tom Porter, supervisor ειδικών εφέ στο Toy Story, η δημιουργία ενός ρεαλιστικού χαρακτήρα συνοψίζεται στην εξής ιδέα: «ρεαλιστικός δεν σημαίνει ότι έχει κίνηση, ρεαλιστικός σημαίνει ότι έχει μυαλό». Η βασική ιδέα - αντίληψη που επικρατεί σε όλες τις ταινίες της Disney και της Pixar είναι ότι οι δράση των χαρακτήρων κατευθύνεται από γνωστικές διαδικασίες και ότι οι χαρακτήρες χαρακτηρίζονται από νοημοσύνη, έχουν συγκεκριμένη προσωπικότητα, ψυχοσύνθεση και συναισθήματα. (Porter & Susman 2000)

Οι ψυχολόγοι της προσωπικότητας γενικά μελετούν τα στοιχεία στα οποία οι άνθρωποι διαφέρουν από τους άλλους ανθρώπους. Οι ατομικές διαφορές, οι εσωτερικές αιτίες της συμπεριφοράς και η συνέπεια της συμπεριφοράς έχουν μελετηθεί με βάση δύο διαφορετικές θεωρητικές προσεγγίσεις: τις **θεωρίες των χαρακτηριστικών** και τις **θεωρίες της κοινωνικής μάθησης**. Παρ' όλο που υπάρχουν και άλλες θεωρίες για την προσωπικότητα, όπως είναι η ψυχαναλυτική και οι ανθρωπιστικές θεωρίες, οι θεωρίες των χαρακτηριστικών και της κοινωνικής μάθησης έχουν προσφέρει τις περισσότερες **εμπειρικές έρευνες**¹ στη σύγχρονη κοινωνική ψυχολογία.

Θεωρίες χαρακτηριστικών: η προσωπικότητα ως σταθερή εσωτερική προδιάθεση

Οι θεωρίες των χαρακτηριστικών είναι βασισμένες στην υπόθεση ότι ο άνθρωπος διαθέτει εσωτερικές προδιαθέσεις (όπως είναι η εξωστρέφεια, η ντροπή και η ειλικρίνεια), που έχουν γενική επίδραση στη συμπεριφορά του. Συνεπώς, σύμφωνα μ' αυτές τις θεωρίες, ο άνθρωπος τείνει να εκδηλώνει συνεπή συμπεριφορά ανεξάρτητα από το χρόνο και το περιβάλλον και η συμπεριφορά σχετίζεται άμεσα μ' ένα βασικό χαρακτηριστικό. Οι τρεις βασικές αρχές των θεωριών των χαρακτηριστικών είναι οι εξής:

- Ύπαρξη γενικών εσωτερικών αιτιών της συμπεριφοράς.
- Ύπαρξη σταθερών ατομικών διαφορών.
- Ύπαρξη συνέπειας ως προς τη συμπεριφορά.

Αξιόλογες θεωρίες των χαρακτηριστικών είναι αυτές που έχουν διατυπωθεί από τον Gordon Allport (1937, 1961), τον Raymond Cattell (1965) και τον Hans Eysenck (1952). (Lippa 1994)

¹ στα πλαίσια της εμπειρικής έρευνας γίνονται συγκεκριμένες προβλέψεις, με βάση διαφορετικά είδη υποθέσεων και επαληθεύονται οι προβλέψεις που ισχύουν.

Θεωρίες κοινωνικής μάθησης: η προσωπικότητα ως αποτέλεσμα μάθησης

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω εκτός από τις θεωρίες των χαρακτηριστικών, υπάρχουν και οι θεωρίες κοινωνικής μάθησης, οι οποίες θεωρούν το περιβάλλον και όχι τα εσωτερικά χαρακτηριστικά, ως πηγή των πολλών διαφορών μεταξύ των ατόμων, που ονομάζουμε προσωπικότητα. Ένα βασικό συμπέρασμα των θεωριών της κοινωνικής μάθησης είναι ότι οι διαφορές των ατόμων στη συμπεριφορά μαθαίνονται μέσω διαδικασιών όπως η κλασική εξαρτημένη μάθηση, η συντελεστική μάθηση και η μάθηση μέσω παρατήρησης. Ένα άλλο συμπέρασμα είναι ότι η συμπεριφορά δεν είναι απαραίτητα σταθερή στο περιβάλλον και στο χρόνο. Επόμενο είναι λοιπόν οι θεωρίες της κοινωνικής μάθησης να αμφισβητούν τις τρεις βασικές αρχές των θεωριών των χαρακτηριστικών. Έτσι η συμπεριφορά δεν θεωρείται ως μια λειτουργία των εσωτερικών χαρακτηριστικών, αλλά το προϊόν των παραγόντων του περιβάλλοντος. Οι ατομικές διαφορές δεν θεωρούνται πάντοτε σταθερές, εφόσον ο άνθρωπος μαθαίνει να συμπεριφέρεται με νέους τρόπους και η συμπεριφορά δεν θεωρείται ότι είναι πάντα σταθερή, ανεξάρτητα από τις συνθήκες. Αντίθετα υποστηρίζεται ότι τα διαφορετικά περιβάλλοντα προκαλούν διαφορετικές συμπεριφορές. (Lipra 1994)

Οι μελετητές και των δύο θεωριών της προσωπικότητας, έχουν πάντως καταλήξει στις παρακάτω παραδοχές:

- Τα χαρακτηριστικά παραμένουν σταθερά με την πάροδο του χρόνου. Η συμπεριφορά ενός ατόμου μπορεί να επαναπροσδιορίζεται και να αλλάζει κάτω από διαφορετικές συνθήκες και καταστάσεις, αλλά υπάρχει ένας πυρήνας συνέπειας και συνοχής που είναι συγκεκριμένος για κάθε χαρακτήρα.
- Τα χαρακτηριστικά επηρεάζουν και καθοδηγούν τη συμπεριφορά (οι άνθρωποι δεν εκτίθενται παθητικά στις καταστάσεις αλλά συχνά τις επιλέγουν)
- Τα χαρακτηριστικά και οι συνθήκες δεν είναι ξεχωριστοί και ανεξάρτητοι παράγοντες όπως θεωρούνταν παλιότερα. (Matthews κ.ά. 2003)

3.3.4.2.1 Θεωρίες χαρακτηριστικών

Παρακάτω θα αναπτύξουμε μερικές από τις πιο γνωστές θεωρίες χαρακτηριστικών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατά τη σχεδίαση.

3.3.4.2.1.1 Τέσσερις τύποι ψυχοσύνθεσης του Ιπποκράτη

Μια αρκετά παλιά και ξεπερασμένη θεωρία για τους τύπους προσωπικότητας, που αξίζει όμως να αναφερθεί, είναι αυτή του Ιπποκράτη και του Γαληνού. Η έννοια της προσωπικότητας μας βοηθά να καταλάβουμε γιατί οι άνθρωποι αντιδρούν με διαφορετικούς τρόπους κάτω από παρόμοιες συνθήκες. Οι σύγχρονες αποδεκτές θεωρίες της προσωπικότητας χαρακτηρίζονται από εκλεπτυσμένες θεωρητικοποιήσεις και υποστηρίζονται από την έρευνα, αλλά πολλές από τις ρίζες τους βρίσκονται στο παρελθόν, σε μη επιστήμονες αρχαίους φιλοσόφους. Η καθολική πίστη του Ιπποκράτη ήταν πως ολόκληρη η συμπεριφορά εδράζεται στη βιολογία και ότι στην ανισορροπία μεταξύ των τεσσάρων χυμών του σώματος (του αίματος, της μέλαινας χολής, της κίτρινης χολής και του φλέγματος) είναι δυνατό να βρεθούν οι πηγές της ατομικής διαφοροποίησης της

προσωπικότητας καθώς και σχήματα μη φυσιολογικής συμπεριφοράς. Εξαιτίας των περιορισμών της εποχής του σε βάρος της ανατομής του ανθρώπινου σώματος ο Ιπποκράτης αδυνατούσε να αποκτήσει ορθή κατανόηση του εγκεφάλου και του νευρικού συστήματος. Παρ' όλα αυτά οι απόψεις του είχαν σαφή βιολογική θεμελίωση. Οι χυμοί, κατά τον Ιπποκράτη, είναι υπεύθυνοι για τη συμπεριφορά μας, αυτοί μας κάνουν ήρεμους ή ευέξαπτους, χαρούμενους ή δυστυχημένους και διατύπωσε την άποψη ότι η σωστή αναλογία στον οργανισμό χαρίζει υγεία, ισορροπία και ευεξία στους ανθρώπους.

Ο Γαληνός, τον 2ο μ.Χ, αιώνα στηρίχθηκε στις απόψεις του Ιπποκράτη. Η τυπολογία του για την ιδιοσυγκρασία αναφέρεται στον Αιματώδη τύπο, το Χολερικό, το Μελαγχολικό και το Φλεγματικό. Κατά τον Γαληνό, οι τέσσερις αυτοί τύποι ιδιοσυγκρασίας παρουσιάζουν τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

Αιματώδης τύπος: Όπως λέει και η ονομασία του, στην αιματώδη ιδιοσυγκρασία παρατηρούνται μεγαλύτερες ποσότητες αίματος, σε σχέση με τους άλλους «χυμούς» και αυτό επηρεάζει διαφορετικά τις ψυχικές λειτουργίες. Οι άνθρωποι αυτοί είναι συνήθως εύθυμοι, αντιδρούν γρήγορα και με ένταση στα εξωτερικά και εσωτερικά ερεθίσματα, έχουν ζωντάνια αλλά τα συναισθήματά τους είναι ευμετάβλητα και ασταθή.

Μελαγχολικός τύπος: Ο μελαγχολικός τύπος, σύμφωνα με τον Γαληνό και την τυπολογία των χυμών έχει περισσότερη μαύρη χολή. Συνήθως είναι λυπημένος, δεν αντιδρά με ταχύτητα και ένταση στα εξωτερικά και εσωτερικά ερεθίσματα, είναι μια ήπια παρουσία, που δεν μπορεί να δώσει πάθος στις σχέσεις του. Τα συναισθήματά του αφυπνίζονται με δυσκολία αλλά, αν αυτό συμβεί τότε αποκτούν βαθιές ρίζες, διάρκεια και συνέπεια. Οι μελαγχολικοί τύποι συνήθως είναι εσωστρεφείς, αναλυτικοί, σκεπτικοί και οργανωμένοι, επικριτικοί, ντροπαλοί, λεπτομερείς, απαισιόδοξοι, ευαίσθητοι, πιστοί και ευσυνείδητοι.

Χολερικός τύπος: Η κίτρινη χολή επικρατεί σ' αυτόν τον τύπο ιδιοσυγκρασίας. Άνθρωπος ευερέθιστος και εκρηκτικός, έχει πάντα ζωντάνια. Αναπτύσσει βαθιά και σταθερά συναισθήματα αλλά τα εκφράζει με ακανόνιστο τρόπο. Οι χολερικοί τύποι είναι συνήθως εξωστρεφείς, απαιτητικοί, υπερόπτες, πρακτικοί, αποφασιστικοί, ανεξάρτητοι. Έχουν αυτοπεποίθηση, δεν συγκινούνται εύκολα, είναι επιθετικοί και ανυπόμονοι.

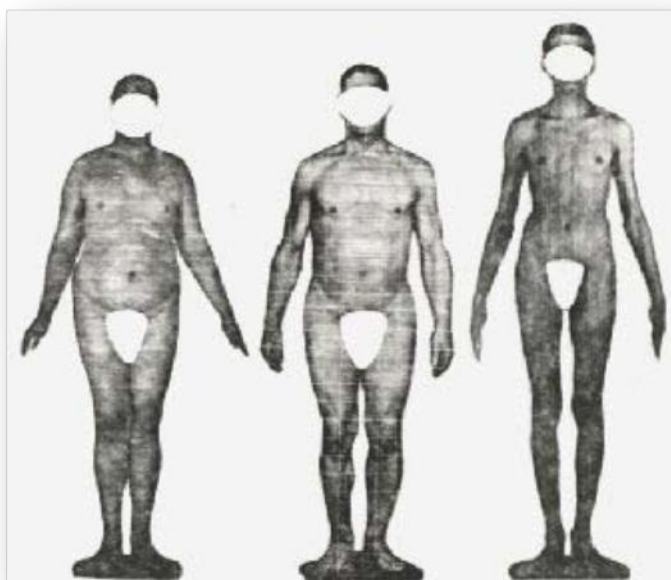
Ο φλεγματικός τύπος: Στο φλεγματικό τύπο επικρατεί το φλέγμα. Είναι ο τύπος του ανθρώπου που παρουσιάζει χλιαρά συναισθήματα, χωρίς ιδιαίτερο βάθος και διάρκεια. Οι φλεγματικοί τύποι συνήθως είναι εσωστρεφείς, εξυπηρετικοί, συγκαταβατικοί και βολικοί, αναποφάσιστοι, υπομονετικοί, υποστηρικτικοί, σταθεροί, παθητικοί, ντροπαλοί, σεμνοί, εγωιστές και ανεκτικοί. (Cooper & Pervin 1998)

3.3.4.2.1.2 Η θεωρία του Sheldon

Στη δεκαετία του '40, ο William Sheldon ταξινόμησε την προσωπικότητα σύμφωνα με τον σωματότυπο – τη σωματική διάπλαση (somatotypes). Κατέταξε τους τύπους σώματος σε τρεις βασικές κατηγορίες, τον Ενδόμορφο, τον Μεσόμορφο και τον Εκτόμορφο τύπο σώματος όπως φαίνονται και στη εικόνα 16. Η θεωρία του Sheldon λέει ότι ο σωματότυπος

έχει γενετική προέλευση και προκαθορίζει την ιδιοσυγκρασία του ατόμου. Σύμφωνα με αυτή τη θεώρηση, τα ενδομορφικά άτομα χαρακτηρίζονται από σπλαχνοτονία (αναπτύσσουν συναισθηματικούς δεσμούς και είναι θερμοί και παθητικοί), τα μεσομορφικά άτομα χαρακτηρίζονται από σωματοτονία (επιθετικότητα, εξωστρέφεια, κυριαρχία και ενεργητικότητα) ενώ τα εκτόμορφα από εγκεφαλοτονία (διανοούμενοι, εσωστρεφείς, ντροπαλοί, υπερευαίσθητοι). Καθαρός τύπος σώματος συναντιέται σπάνια, αφού οι περισσότεροι άνθρωποι συνδυάζουν στοιχεία και από τους 3 τύπους σώματος και ταξινομούνται σε διάφορες κατηγορίες, όπως ενδοεκτόμορφος, μεσοεκτόμορφος και μεσοενδόμορφος τύπος σώματος. (Arraj 1990)

Χαρακτηριστικά ενδόμορφου (σωματότυπος 7-1-1): Ο ενδόμορφος τύπος σώματος διακρίνεται από το μαλακό και στρογγυλό σχήμα σώματος με μεγάλο βάρος στους γοφούς και τους μηρούς, υψηλή αναλογία λίπους, μυϊκό σύστημα που δεν διακρίνεται και αργό μεταβολισμό. Είναι άτομα χαλαρά, ήρεμα, ειρηνικά, σκνηρά, κοινωνικά, ανεκτικά, συνεργάσιμα, καταδεκτικά, γενναιόδωρα, ευγενικά και συμπονετικά.



Εικόνα 10 - διαφορετικοί σωματότυποι

Χαρακτηριστικά Μεσόμορφου (σωματότυπος 1-7-1): Ο μεσόμορφος τύπος διακρίνεται από μεγάλο άνοιγμα των ώμων και των γοφών, μικρή μέση, υψηλή αναλογία μυϊκού ιστού με εμφανές μυϊκό σύστημα και μέτριο ρυθμό μεταβολισμού. Είναι σφριγηλός, μαχητικός, ανταγωνιστικός, εξωστρεφής, ευχάριστος, τολμηρός, έχει αυτοπεποίθηση, είναι ενεργητικός, αποτελεσματικός και αισιόδοξος .

Χαρακτηριστικά Εκτόμορφου (σωματότυπος 1-1-7): Ο εκτόμορφος τύπος σώματος διακρίνεται από τον επίπεδο θώρακα, τους στενούς γοφούς, το αδύνατο μυϊκό σύστημα και τον γρήγορο μεταβολισμό. Τα άτομα που έχουν αυτό τον σωματότυπο είναι λεπτά, έχουν πρόβλημα να πάρουν βάρος και να αποκτήσουν μύες. Έχουν συνήθως μικρότερα,

λεπτότερα χέρια και πόδια και μικρότερο μέγεθος κρανίου. Είναι αγχώδης, συχνά σε υπερένταση, ολιγομίλητος, ντροπαλός, καχύποπτος, σοβαρός, προσεκτικός, διακριτικός, ευαίσθητος και σέβεται τους γύρω του. (Knapp & Hall 2005)

Στο βιβλίο του Sheldon, «*Atlas of men*», κατηγοριοποιούνται όλες οι δυνατές μορφές σώματος, σύμφωνα με μία κλίμακα που κυμαίνεται από 1 έως 7 για κάθε έναν από τους σωματότυπους, όπου καθαρός ενδομορφικός τύπος είναι το 7-1-1, το 1-7-1 είναι καθαρός μεσομορφικός ενώ 1-1-7 είναι καθαρός εκτομορφικός. Ένα παράδειγμα είναι:

- Ένα ελαφρώς ψηλόλιγνο άτομο 5-2-3 (λίγο εκτόμορφος).
- Ένα άτομο του μέσου ύψους που είναι σχετικά μυώδες 4-5-3 (λίγο μεσόμορφος).
- Ένα άτομο που είναι ελαφρώς σωματώδες 3-3-5-(λίγο ενδόμορφος).

Από τους αριθμούς των τύπων υποτίθεται ότι μπορεί να προβλεφθούν τα ατομικά ψυχικά χαρακτηριστικά.

Στην έρευνα του Sheldon, αποδείχτηκε ότι η προδιάθεση έναντι της εγκληματικότητας μπορεί να επηρεάζεται από ένα σωματότυπο που έχει υψηλή βαθμολογία στον ενδόμορφο και ενδιάμεση στο μεσόμορφο τύπο, ενώ μια προδιάθεση αυτοκτονίας μπορεί να επηρεάζεται από ένα σωματότυπο που έχει υψηλή βαθμολογία στον εκτόμορφο τύπο. Παρατηρήθηκε επίσης ότι οι εκτόμορφοι είναι οι πιο κοινοί τρόφιμοι σε ψυχιατρικά ιδρύματα. (W. H. W. C. W. D. and E. M. Sheldon 1954)

Σωματότυπα Sheldon	Χαρακτηριστικά	Φόρμα	Σκίτσα
Ενδόμορφος	Χαλαρός, κοινωνικός, ανεκτικός, ειρηνικός.	Παχουλός, αφράτος, αναπτυγμένη σπλαχνική μορφή.	
Μεσόμορφος	Ενεργός, κατηγορηματικός, σφριγηλός, μαχητικός.	Μυώδης	
Εκτόμορφος	Ήρεμος, εύθραυστος, στάσιμος, μη- κατηγορηματικός, ευαίσθητος.	Αδύνατος, λεπτοί, φτωχοί μυς.	

Πίνακας 5 - σωματότυποι και χαρακτηριστικά (Sheldon)

Στοιχεία από έρευνες, δείχνουν ότι πράγματι συσχετίζουμε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας με συγκεκριμένες σωματικές διαπλάσεις – σωματότυπους. Οι προσδοκίες αυτές που σχηματίζουμε είναι πολύ πιθανό να μην είναι ακριβείς, αλλά δεν παύουν να υπάρχουν. Αποτελούν μέρος των στερεοτυπικών γενικεύσεων που διαμορφώνονται κατά τη διαπροσωπική επικοινωνία.

3.3.4.2.1.3 Σύστημα προσωπικότητας M.O.R.E.

Το συγκεκριμένο σύστημα περιλαμβάνει τέσσερις τύπους προσωπικοτήτων, ένα ερωτηματολόγιο από το οποίο προκύπτουν ποσοστά για κάθε τύπο προσωπικότητας και ένα κυκλικό διάγραμμα στο οποίο απεικονίζονται τα ποσοστά αυτά. (D'vari 2005)

Τύποι προσωπικοτήτων:

Ο **υποκινητής (Mover)**, όπως και ο ενεργητικός τύπος προσωπικότητας έχουν την ικανότητα να κινούν τα νήματα και αποτελούν συνήθως τους βασικούς χαρακτήρες των ταινιών. Έχουν αυτοπεποίθηση και υψηλή νοημοσύνη την οποία χρησιμοποιούν για να ξεπεράσουν τις προκλήσεις. Αναζητούν αντιξοότητες και προκλήσεις για να γίνουν δυνατότεροι.

Οι παράγοντες που καθορίζουν αν ένα άτομο ανήκει σε αυτή την κατηγορία είναι:

- Ικανότητα εστίασης και συγκέντρωσης
- Αύρα ισχύος και ελέγχου
- Απότομη και άσπλαχνη προσωπικότητα

Έχουν υπομονή και αφοσίωση και δρουν μεθοδικά. Συνήθως αρχικά, δεν είναι συμπαθείς. Είναι από τη φύση τους ηγέτες. Διψούν για έλεγχο και δύναμη πάνω από όλα. Φοβούνται να ελέγχονται από άλλους.

Ο **παρατηρητής** (*Observer*), παρατηρεί τα πάντα γύρω του με έναν ιδιόμορφο τρόπο, έχει αυξημένη αντίληψη για το τι συμβαίνει γύρω του, χρειάζεται να επιβεβαιώνει κάθε πληροφορία, είναι προσεκτικός και τυπικός. Είναι ανεξάρτητος και πριν προβεί σε μια πράξη πλάθει πιθανά σενάρια εξέλιξης στο μυαλό του. Ο χειρότερος φόβος του είναι να αποδειχθεί ότι κάνει λάθος σε κάτι και να διορθωθεί γι' αυτό το λάθος. Οι παρατηρητές διακρίνονται σε επαγγέλματα που περιλαμβάνουν νόμους, επιστήμη, μαθηματικά και ανιχνευτικές διεργασίες. Είναι αγχώδεις από τη φύση τους. Ένα αρνητικό χαρακτηριστικό τους, είναι ότι έχουν την τάση να υποτιμούν και να μειώνουν τους άλλους γύρω τους. Συνήθως δεν είναι αρκετά κοινωνικοί, είναι δύσκολοι στις φιλίες, αφού η επιμονή τους να αποδείξουν ότι πάντα έχουν δίκιο, απομακρύνει τους γύρω τους. Σε αντίθεση με τους ενεργητικούς, των οποίων η προσοχή και η συγκέντρωση αποσπάται εύκολα, οι παρατηρητές είναι συγκεντρωμένοι και προσηλωμένοι στο αντικείμενο με το οποίο καταπιάνονται. (D'vari 2005)

Ο **αφηγητής** (*Relater*) ενθαρρύνει και παρακινεί τους άλλους, είναι κοινωνικός και αρέσκεται στην ανθρώπινη επαφή. Απολαμβάνει να βοηθά τους γύρω του και προτιμά να συμφωνεί με αυτούς ώστε να υπάρχει αρμονία και ομοφωνία. Έχει την τάση να κάνει τους γύρω του να αισθάνονται οικειότητα. Οι μητέρες αφηγητές τείνουν να εκδηλώνουν ασφυκτική αγάπη για τα παιδιά τους, με απώτερο σκοπό η αγάπη να είναι αμοιβαία. Σε οικογενειακά περιβάλλοντα οι αφηγητές θέλουν να αποτελούν το επίκεντρο. Εξαρτώνται πολύ από τους άλλους και χρειάζονται την επιβεβαίωσή τους. Σχηματίζουν σχέσεις εξάρτησης με τους φίλους τους και αισθάνονται ζήλια όταν παραμερίζονται από αυτούς.

Ο **ενεργητικός** (*Energizer*) είναι επιτυχημένος και δουλεύει σκληρά. Έχει την ανάγκη για αναγνώριση και φήμη, έχει χιούμορ, είναι εύθυμος. Συνήθως οι ενεργητικοί τύποι δεν αναπτύσσουν φιλικές ή ερωτικές σχέσεις με ενεργητικούς τύπους. Είναι εξωστρεφείς, δραστήριοι, αυθόρμητοι και απελευθερωμένοι. Συχνά είναι επιδεικτικοί και αυτό πολλές φορές φαίνεται και από την εξωτερική τους εμφάνισή και την ενδυμασία τους. Χρειάζονται μια συνεχή ανανέωση στις φιλίες, στις τοποθεσίες και στις ασχολίες. Η στασιμότητα τους προκαλεί άγχος. Δρουν αλόγιστα και χωρίς μέτρο, είναι απαιτητικοί και εγωκεντρικοί. Πολλοί εμφανίζουν διάφορες εξαρτήσεις (αλκοόλ, ναρκωτικά, φαγητό, τζόγος) και ο λόγος γι' αυτές τις συμπεριφορές είναι γιατί έχουν ανάγκη την προσοχή των γύρω τους. Φοβούνται την αποτυχία, η διάθεσή τους είναι ασταθής. Έχουν πολλές γνωριμίες αλλά ελάχιστους πραγματικούς φίλους. Καταπιάνονται με αρκετά διαφορετικά θέματα και συγκεντρώνουν με αυτό τον τρόπο εμπειρίες. Οι τύποι αυτοί μπορούν να εκπροσωπήσουν τόσο το ρόλο του ήρωα, όσο και του κακοποιού σε μια ταινία. (D'vari 2005)

3.3.4.2.1.4 Η θεωρία του Eysenck

Μία λεπτομερώς επεξεργασμένη θεωρία της προσωπικότητας είναι αυτή του Eysenck. Σύμφωνα με αυτήν, οι τύποι της προσωπικότητας διακρίνονται από θεμελιώδεις διαφορές στο νευρικό σύστημα, οι οποίες κληρονομούνται. Η συγκεκριμένη θεωρία υποστηρίζει πως ο τύπος του ατόμου είναι αυτός που επιφέρει συνέπεια και συνοχή στη συμπεριφορά του και επομένως, γεννά την προσωπικότητα του.

Στο περιγραφικό της μέρος, η θεωρία υπογραμμίζει την ιεραρχική δομή της προσωπικότητας. Οι ποικιλομορφίες στην ανθρώπινη ιδιοσυγκρασία συνδέονται με τρεις ανεξάρτητες διαστάσεις, αυτές του Νευρωτισμού-Σταθερότητας (N), του Ψυχωτισμού-Υπερεγώ (P) και της Εξωστρέφειας-Εσωστρέφειας (E). Η θέση ενός προσώπου σε καθεμιά διάσταση καθορίζει τον τύπο στον οποίο αυτό το πρόσωπο ανήκει, και ο οποίος, με τη σειρά του, καθορίζει τα γνωρίσματα της προσωπικότητας. Αυτά τα γνωρίσματα καθορίζουν τις συνήθειες αντιδράσεις του και αυτές οι συνήθειες καθορίζουν τις εξειδικευμένες επιμέρους αντιδράσεις του. Αρχικά, ο Eysenck ανέπτυξε τις 2 διαστάσεις Νευρωτισμού και Εξωστρέφειας-Εσωστρέφειας. Μερικά χρόνια αργότερα διατύπωσε την ύπαρξη μιας ακόμα διάστασης, στην οποία περιέλαβε χαρακτηριστικά της προσωπικότητας που δεν μπορούσαν να περιληφθούν στις άλλες δύο διαστάσεις. Τη διάσταση αυτή την ονόμασε Ψυχωτισμό. Οι τρεις αυτές διαστάσεις (άξονες) είναι ανεξάρτητες μεταξύ τους.

Ο Eysenck είναι στην πραγματικότητα υποστηρικτής της σημασίας που έχουν οι γενετικοί παράγοντες στη διαμόρφωση της συμπεριφοράς. Το DNA, μέσω της γενετικής κληροδότησης, επηρεάζει και καθορίζει το επίπεδο της θέσης που καταλαμβάνουν τα άτομα στις διαστάσεις E, N και P. Έτσι, η θέση την οποία καταλαμβάνει ένα άτομο σε καθεμιά από τις τρεις διαστάσεις της προσωπικότητας καθορίζει τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας που θα διαθέτει, τα οποία, με τη σειρά τους, θα καθορίζουν τις συνήθειες αντιδράσεις του.

Πέρα από την βιολογική δομή του κάθε ατόμου, ο Eysenck θεωρεί αιτία συμπεριφοράς την προσωπική συνείδηση. Η κοινωνικά αποδεκτή συμπεριφορά αντιμετωπίζεται θετικά και επιβραβεύεται, ενώ η κοινωνικά απαράδεκτη συμπεριφορά αντιμετωπίζεται αρνητικά και τιμωρείται κατά τη διαδικασία της κοινωνικοποίησης. Αυτό που αποτρέπει τους ανθρώπους από το να συμπεριφέρονται με τρόπους όχι κοινωνικά αποδεκτούς, είναι η "συνείδηση" τους ή, σύμφωνα με την ψυχαναλυτική προσέγγιση, το "Υπερεγώ" τους, δηλαδή η απόκτηση αναστολών κατά τη διαδικασία της κοινωνικοποίησης. Κατά την κοινωνικοποίηση μας, η κοινωνικά αποδεκτή συμπεριφορά επιβραβεύεται από τους γονείς ή τους δασκάλους, ενώ η κοινωνικά απαράδεκτη συμπεριφορά τιμωρείται. Οι διαφορές μεταξύ ατόμων στο βαθμό της συμμόρφωσης με τους κοινωνικούς κανόνες ή της ηθικότητας αποδίδονται στις ακόλουθες πιθανότητες: α) η ύπαρξη ενός υπερανεκτικού κοινωνικού περιβάλλοντος οδηγεί σε ακατάλληλες εμπειρίες κατευθυνόμενης συμπεριφοράς, β) θετική ενίσχυση της κοινωνικά απαράδεκτης συμπεριφοράς από γονείς,

και γ) διαφορές στο επίπεδο εγκεφαλικής διέγερσης καθιστούν την κατευθυνόμενη συμπεριφορά λιγότερο εφικτή για άτομα με υψηλά σκορ στις διαστάσεις E και P, σε αντίθεση με άτομα που διαθέτουν χαμηλό σκορ στις ίδιες διαστάσεις. (Eysenck 1997)

Η πρώτη προσπάθεια του Eysenck για τον καθορισμό και τη «μέτρηση» των διαστάσεων της προσωπικότητας, όπως ο ίδιος την είχε συλλάβει, περιγράφεται στο βιβλίο του «Dimensions of Personality» και βασίζεται στις παρατηρήσεις που έκανε ο ίδιος σε 7300 άτομα (άνδρες και γυναίκες). Τα αποτελέσματα των παρατηρήσεων του Eysenck έδειξαν την ύπαρξη δύο σταθερών και ανεξάρτητων «διαστάσεων» ή αξόνων της προσωπικότητας. Η μια διάσταση ονομάστηκε από τον Eysenck εσωστρέφεια-εξωστρέφεια, και η άλλη νευρωτισμός ή συναισθηματική αστάθεια, σε αντίθεση προς τη σταθερότητα της συμπεριφοράς.

Εσωστρέφεια- εξωστρέφεια

Η θέση ενός προσώπου στη διάσταση προσωπικότητας E (Εξωστρέφεια - Εσωστρέφεια) οφείλεται στο επίπεδο της εγκεφαλικής διέγερσης. Οι εξωστρεφείς διακρίνονται από χαμηλή διέγερση και τείνουν να συμπεριφέρονται με τρόπο που αυξάνει το επίπεδο διέγερσης τους. Με την καθημερινή τους συμπεριφορά αναζητούν ερεθίσματα και νέες εμπειρίες. Απεναντίας, οι εσωστρεφείς είναι χρονίως υπερδιεγερμένοι εκ γενετής. Συμπεριφέρονται με τρόπο που επιχειρεί να χαμηλώσει το επίπεδο διέγερσης τους και, κατά συνέπεια, αποφεύγουν τα επιπλέον ερεθίσματα που προέρχονται από τον έξω κόσμο. Οι δύο αυτές διαστάσεις διαφέρουν επίσης στην συμπεριφορά τους, ιδιαίτερα στον κοινωνικό και πολιτικό τομέα.

Χαρακτηριστικά

Εσωστρεφής : ήσυχος, απομονωμένος, συγκρατημένος, μένει σε απόσταση με εξαίρεση τους πολύ στενούς φίλους. Προγραμματίζει το μέλλον και δεν εμπιστεύεται τις ενορμήσεις της στιγμής. Αντιμετωπίζει τα καθημερινά προβλήματα με σοβαρότητα και προτιμά την καλά προγραμματισμένη ζωή. Ελέγχει τα συναισθήματα του, σπάνια γίνεται επιθετικός και δεν χάνει εύκολα την αυτοκυριαρχία του. Δίνει μεγάλη σημασία στις ηθικές αξίες.

Εξωστρεφής: κοινωνικός, του αρέσουν οι συγκεντρώσεις, έχει πολλούς φίλους, έχει ανάγκη για επικοινωνία. Δεν χάνει ευκαιρίες, του αρέσει ο κίνδυνος, αντιδρά αμέσως και γενικά είναι παρορμητικός. Προτιμά να κινείται συνεχώς, είναι επιθετικός και χάνει εύκολα την ψυχραιμία του. (Eysenck 1973)

Νευρωτισμός

Η θέση ενός ατόμου στη διάσταση N (Νευρωτισμός-Σταθερότητα) οφείλεται στην ύπαρξη ή στην έλλειψη σταθερότητας στο αυτόνομο νευρικό σύστημα, που αποτελεί το μέρος του νευρικού συστήματος το οποίο ελέγχει τις ακούσιες λειτουργίες, όπως την αναπνοή, την

πέψη και τον καρδιακό σφυγμό. Οι άνθρωποι που τοποθετούνται ψηλά στη διάσταση αυτή εμφανίζουν ισχυρές συναισθηματικές αντιδράσεις στο στρες και υψηλά επίπεδα "ορμής". Ο νευρωτισμός αναφέρεται στη γενική συναισθηματική αστάθεια του ατόμου, στη συναισθηματική του υπεραντιδραστικότητα και την τάση του να αναπτύσσει νευρωτική συμπτωματολογία κάτω από συνθήκες στρες. Τα άτομα με υψηλές τιμές νευρωτισμού είναι αγχώδη, στενοχωριούνται εύκολα, είναι σκυθρωπά και συχνά θλιμμένα. Παραπονιούνται για αϋπνίες και ψυχοσωματικές διαταραχές. Παρουσιάζουν έντονες συναισθηματικές αντιδράσεις, οι οποίες εμποδίζουν τη φυσιολογική τους προσαρμογή. Όταν ο νευρωτισμός συνοδεύεται και από υψηλή εξωστρέφεια τότε το άτομο είναι ευερέθιστο, ανήσυχο, ακόμα και επιθετικό.

Ψυχωτισμός

Τέλος, η διάσταση P (Ψυχωτισμός -Υπερεγώ) συσχετίζεται με τα ανδρογόνα. Τα γνωρίσματα που χαρακτηρίζουν όσους παρουσιάζουν υψηλά σκορ στη διάσταση P είναι τα ίδια που χαρακτηρίζουν και τις αντικοινωνικές προσωπικότητες: εχθρότητα, σκληρότητα, παρορμητικότητα, έλλειψη κοινωνικής ευαισθησίας, ενσυναίσθησης και εγωκεντρισμός.

Η λέξη ψυχωτισμός (Psychoticism) αναφέρεται σ' ένα χαρακτηριστικό της προσωπικότητας, που υπάρχει σε διαφορετικό βαθμό σ' όλα τα άτομα. Η ύπαρξη του σε μεγάλο βαθμό προδιαθέτει το άτομο στο να αναπτύξει ψυχωτικές διαταραχές. Μια τέτοια προδιάθεση πάντως απέχει πολύ από την πραγματική ψύχωση και μόνο λίγα άτομα με υψηλές τιμές ψυχωτισμού πιθανώς θα αναπτύξουν ψύχωση κατά τη διάρκεια της ζωής τους. Κατά τον Eysenck τα άτομα με υψηλές τιμές ψυχωτισμού είναι μονήρη, ψυχρά απρόσωπα (impersonal), εχθρικά και επιθετικά ακόμα και προς τα πρόσωπα που αγαπούν. Δεν δείχνουν συμπάθεια προς τους άλλους ούτε και τους εμπιστεύονται. Είναι αγενή, χωρίς καλούς τρόπους. Δεν βοηθούν τους άλλους, είναι χωρίς συναισθήματα και ανθρωπισμό. Αγαπούν τα παράξενα, τις μη συνηθισμένες καταστάσεις και δεν λογαριάζουν τον κίνδυνο.

Θα πρέπει εδώ να αναφερθεί ότι ο Eysenck δεν θεωρεί ότι οι τρεις αυτές διαστάσεις καλύπτουν όλη την προσωπικότητα. (Eysenck 1997)

3.3.4.2.1.5 Η θεωρία του Cattell

Ο Cattell έχει διατυπώσει την άποψή του σχετικά με την προσωπικότητα, πάνω στην οποία βασίστηκε για να δημιουργήσει και το αρκετά διαδεδομένο ερωτηματολόγιο προσωπικότητας 16 PF . Σύμφωνα με την άποψή του, η προσωπικότητα «είναι αυτό που μας δίνει τη δυνατότητα να προβλέψουμε πώς θα φερθεί ένα άτομο σε καταστάσεις της πραγματικής ζωής». (Heather E. P. Cattell & Schuerger 2003)

Ερωτηματολόγιο 16PF

Το ερωτηματολόγιο προσωπικότητας 16PF (Sixteen Personality Factors) είναι ένα ερωτηματολόγιο για την ανίχνευση χαρακτηριστικών προσωπικότητας, ατόμων ηλικίας 16

ετών και άνω. Έχει κατασκευασθεί με τον δεύτερο πιο διαδεδομένο τρόπο κατασκευής ερωτηματολογίων μετά από τον εμπειρικό, αυτόν της παραγοντικής ανάλυσης.

Το ερωτηματολόγιο υπάρχει διαθέσιμο σε 6 μορφές / φόρμες (A, B, C, E, F), ανάλογα με το είδος του πληθυσμού που εξετάζεται. Η διαφορά στις φόρμες αυτές εντοπίζεται στην έκτασή τους (αριθμός των ερωτήσεων), στο χρόνο που απαιτείται για την συμπλήρωσή τους, καθώς και στη διαφορετικότητα της απόδοσης των λέξεων, εξαιτίας του ότι απευθύνονται σε ομάδες που θεωρείται ότι έχουν διαφορετικό επίπεδο κατανόησης της γλώσσας.

Η πρώτη έκδοση του ερωτηματολογίου πραγματοποιήθηκε το 1949, αλλά έκτοτε έχει εκδοθεί πολλές φορές προσαρμοσμένο, με ολοένα και περισσότερα στοιχεία που προκύπτουν από έρευνες. Οι πολλαπλές αναβαθμίσεις του υποδηλώνουν την ελεγχόμενη, συνεχή εξέλιξη του τεστ, που συμβαδίζει με τις κοινωνικές και τεχνολογικές αλλαγές και την επιστημονική πρόοδο. Οι μορφές A, B, C, απευθύνονται σε «κανονικές» (γενικές) ομάδες πληθυσμού ενώ οι μορφές E και F σε ομάδες ατόμων με μικρές «ιδιαιτερότητες» στη χρήση της γλώσσας (χαμηλότερο εκπαιδευτικό & μορφωτικό επίπεδο) (H. E.P Cattell & Mead 2008)

Εκτός από τους 16 παράγοντες της προσωπικότητας που υπάρχουν και είναι οι αρχικοί, οι στοιχειώδεις (primaries), το ερωτηματολόγιο έχει και άλλους οκτώ (8) παράγοντες οι οποίοι προκύπτουν από την ανάλυση των αρχικών 16 και ονομάζονται δευτερογενείς παράγοντες (second order factors). Η ύπαρξη των οκτώ αυτών δευτερογενών παραγόντων λειτουργεί ως ένα επιπλέον πλεονέκτημα του ερωτηματολογίου, αφού η ανάλυση της προσωπικότητας μπορεί να γίνει με δύο τρόπους. Είτε με τη μέτρηση των 16 παραγόντων όπου ο κάθε ένας τους περιλαμβάνει επιμέρους στοιχεία (items) ώστε να έχουμε μια καθολική άποψη τόσο για το κάθε έναν παράγοντα, όσο και για το σύνολο της προσωπικότητας, είτε με τη μέτρηση και εκτίμηση των αποτελεσμάτων που μας δίνουν οι 8 δευτερογενείς παράγοντες, οπότε έχουμε μια ευρύτερη θεώρηση της προσωπικότητας. Παράλληλα, οι δευτερογενείς παράγοντες λειτουργούν επαληθευτικά και συνδυαστικά με τους άλλους 16, ώστε να διευρύνεται η δυνατότητα εξαγωγής τάσεων και συμπερασμάτων για την προσωπικότητα του εκάστοτε ατόμου.

Το ερωτηματολόγιο αποτελείται από 187 ερωτήσεις. Όταν ένα άτομο συμπληρώσει το ερωτηματολόγιο η πρωτογενής βαθμολογία (raw scores) που προκύπτει από το άθροισμα των επιμέρους βαθμολογιών για τον κάθε παράγοντα, μετατρέπεται σε ένα σύνολο από τυπικούς βαθμούς (step scores) οι οποίοι στα αγγλικά ονομάζονται νόρμες (πίνακες με τα αποτελέσματα των διάφορων πληθυσμών στους οποίους δοκιμάσθηκε το ερωτηματολόγιο). Οι τυπικοί αυτοί βαθμοί βασίζονται σε μια δεκάβαθμη κλίμακα με μέσο όρο 5,5 και τυπική απόκλιση 0,2. Οι περισσότεροι εξεταζόμενοι αναμένεται να έχουν βαθμολογία για τον κάθε παράγοντα μεταξύ 4 και 7 βαθμών (stens). Η βαθμολογία ενός εξεταζόμενου η οποία βρίσκεται μεταξύ των βαθμών 4 και 7 θεωρείται μέση, ενώ κάτω από 4 και πάνω από 7 χαμηλή και υψηλή αντίστοιχα. Οι δεκαέξι (16) παράγοντες της προσωπικότητας που μετρά το ερωτηματολόγιο αυτό, έχουν διπολική έκφραση και είναι οι εξής: (H. E.P Cattell & Mead 2008)

Παράγοντας A: Εγκαρδιότητα - Επιφυλακτικότητα (Ψυχρή κοινωνική τοποθέτηση). Ο παράγοντας αυτός μετρά την συναισθηματική στάση του εξεταζόμενου ατόμου απέναντι στους άλλους ανθρώπους, τον βαθμό όπου κάποιος έχει ανάγκη την ανθρώπινη επαφή και την αποζητά.

Χαμηλή Βαθμολογία		Υψηλή Βαθμολογία
A- Ψυχρότητα		A+ Εγκαρδιότητα
Μαζεμένος, απόμακρος, κλειστός, ψυχρός	vs	Εγκάρδιος, κοινωνικός, εύκολα προσεγγίσιμος
Κριτικός, Εμμένει στις ιδέες του & τις απόψεις του, απόμακρος, σκεπτικιστής, καχύποπτος, άκαμπτος, κρύο, κατηφής.		Καλοπροαίρετος, καλόβολος, συνεργάσιμος του αρέσει να συμμετέχει, ενδιαφέρεται για τους ανθρώπους, μαλακός, άνετος, προσαρμοστικός, εγκάρδιος, γελά εύκολα.

Παράγοντας B: Ικανότητα για Πρακτική ή Αφαιρετική Σκέψη. Ο παράγοντας αυτός είναι ο δεύτερος από πλευράς σημαντικότητας και η διαφορά του βρίσκεται στο ότι δεν μετρά στοιχείο της συμπεριφοράς, αλλά ικανότητα. Αναφέρεται στην επίδοση του ατόμου σε ένα δεδομένο.

Χαμηλή Βαθμολογία		Υψηλή Βαθμολογία
B- Πρακτική Σκέψη		B+ Αφαιρετική Σκέψη
Χαμηλές πνευματικές δυνατότητες, δεν μπορεί να χειρισθεί προβλήματα που απαιτούν αφαιρετική σκέψη	vs	Υψηλές πνευματικές δυνατότητες, διεισδυτικός, μαθαίνει γρήγορα, πνευματικά προσαρμόσιμος
Τείνει να μην δίνει σημασία στην οργάνωση, δεν έχει καλή κρίση, τείνει να εγκαταλείπει τις προσπάθειες		Τείνει να ενδιαφέρεται για διανοητικά ζητήματα, έχει καλή κρίση, εμμένει στους στόχους του.

Παράγοντας C: Προσαρμογή στο Περιβάλλον. Εδώ παρουσιάζεται το πόσο επηρεάζεται το εξεταζόμενο άτομο από τα συναισθήματά του και αναστατώνεται εύκολα (Αδύνατο Εγώ) ή είναι συναισθηματικά σταθερό και ήρεμο (Ισχυρό Εγώ).

Χαμηλή Βαθμολογία C-Συναισθηματική Αστάθεια		Υψηλή Βαθμολογία C+ Συναισθηματική Σταθερότητα
Επηρεάζεται από συναισθήματα, αναστατώνεται εύκολα (Α-δύνατο Εγώ)	vs	Συναισθηματικά σταθερός, ρεαλιστής, ήρεμος (Ισχυρό Εγώ)
Γίνεται συναισθηματικός όταν πιέζεται, αλλάζει εύκολα διάθεση & συμπεριφορά, άγχεται εύκολα, αποφεύγει τις ευθύνες, τείνει να εγκαταλείπει την προσπάθεια, ανησυχεί εύκολα, βρίσκεται συχνά σε μπελάδες		Συναισθηματικά ώριμος, σταθερός, έχει πάγια ενδιαφέροντα, ήρεμος, δεν αφήνει τις συναισθηματικές ανάγκες του να χρωματίζουν την πραγματικότητα, δεν ανησυχεί εύκολα, προσπαθεί να αποφεύγει τις προβληματικές καταστάσεις

Παράγοντας E: Έλεγχος και Κυριαρχία στις Διαπροσωπικές Σχέσεις. Στον παράγοντα αυτόν έχουμε την μέτρηση του μεγέθους του ελέγχου και της εξουσίας στην οποία τα άτομα υποκύπτουν ή την οποία θέλουν να ασκούν πάνω στους άλλους.

Χαμηλή Βαθμολογία E- Υποχωρητικότητα		Υψηλή Βαθμολογία E+ Κυριαρχία / Επιβολή
Υποχωρητικός, παρασύρεται εύκολα, συμβιβαστικός, διαλλακτικός	vs	Δογματικός, επιθετικός, αυταρχικός, πεισματάρης, ανταγωνιστικός
Υποχωρητικός, εξαρτημένος, διπλωμάτης, εκφραστικός, συμβατικός, συντηρητικός, επηρεάζεται από τους ανωτέρους, ταπεινός		Κυριαρχικός, ανεξάρτητος, δογματικός, εχθρικός, λιγομίλητος, ριζοσπαστικός, επαναστατικός, ξεροκέφαλος, απαιτεί θαυμασμό.

Παράγοντας F: Επιφυλακτικότητα και Διαχυτικότητα. Στον παράγοντα αυτόν έχουμε την μέτρηση του πόσο ένα άτομο είναι σοβαρό και επιφυλακτικό στις κοινωνικές του επαφές ή αντίθετα είναι παρορμητικό, αυθόρμητο και ειλικρινές.

Χαμηλή Βαθμολογία F- Επιφυλακτικότητα		Υψηλή Βαθμολογία F+ Διαχυτικότητα
Σοβαρός, συγκρατημένος, λιγομίλητος	vs	Ανέμελος, ενθουσιώδης
Σιωπηλός, εσωστρεφής, με πολλές έννοιες, ανησυχεί εύκολα, κλείνεται στον εαυτό του, δεν επικοινωνεί με τους άλλους, εμμένει σε εσωτερικές αξίες και θέσεις, αργός, προσεκτικός		Ομιλητικός, εύθυμος, ενθουσιώδης, ειλικρινής, εκφραστικός, συμβαδίζει με την ομάδα, βρίσκεται σε εγρήγορση.

Παράγοντας G: Το περιεχόμενο και η Λειτουργία των Ηθικών Αξιών. Το κύριο χαρακτηριστικό της προσωπικότητας που μετρά ο παράγοντας G, είναι παρουσία ενός αδύνατου ή ισχυρού φροϋδικού Υπερεγώ.

Χαμηλή Βαθμολογία G- Αδύνατο Υπερεγώ		Υψηλή Βαθμολογία G+ Ισχυρό Υπερεγώ
Δεν συμμορφώνεται με τους κανόνες	vs	Ευσυνείδητος, επίμονος, ηθικός, σοβαρός
Παραιτείται εύκολα, αναξιόπιστος, επιπόλαιος, φροντίζει να ικανοποιεί τις ανάγκες του, δεν μπορεί να στηριχθεί επάνω του, δεν είναι συνεπής στις υποχρεώσεις του απέναντι στους άλλους		Επίμονος, αποφασιστικός, υπεύθυνος, πειθαρχημένος, συνεπής, έχει ισχυρή αίσθηση του καθήκοντος, ενδιαφέρεται για τις ηθικές αξίες

Παράγοντας H: Δειλία και Τόλμη. Πρόκειται για έναν παράγοντα που μετρά το πόσο συνεσταλμένος, φοβισμένος και άτολμος είναι κάποιος ή αντίθετα ριψοκίνδυνος, άφοβος και κοινωνικά τολμηρός.

Χαμηλή Βαθμολογία H- Ατολμία / Συστολή		Υψηλή Βαθμολογία H+ Τόλμη / Αταραξία
Συνεσταλμένος, φοβισμένος, άτολμος	vs	Ριψοκίνδυνος, άφοβος, κοινωνικά τολμηρός
Συνεσταλμένος, αποτραβηγμένος, δυσκολεύεται να μιλήσει σε άτομα του αντίθετου φύλου, προσεκτικός στην έκφραση των συναισθημάτων, τείνει να απογοητεύεται εύκολα από τους ανθρώπους, μαζεμένος, συγκρατημένος, περιορισμένα ενδιαφέροντα, προσεκτικός, σκέφτεται τους άλλους, αναγνωρίζει γρήγορα τους κινδύνους		Αγαπά την περιπέτεια, απολαμβάνει να γνωρίζει ανθρώπους, ενεργητικός, δείχνει έντονο ενδιαφέρον για τα άτομα του αντίθετου φύλου, αυθεντικός, εκφράζεται χωρίς δυσκολία προς τους άλλους, φιλικός, παρορμητικός, πολλά ενδιαφέροντα, χωρίς έννοιες, δεν αναγνωρίζει γρήγορα τις επικίνδυνες καταστάσεις

Παράγοντας I: Συναίσθημα – Λογική: δύο αντίθετοι τρόποι αξιολόγησης των καταστάσεων. Ο παράγοντας αυτός μετρά την τάση των ανθρώπων να αντιδρούν σε ιδέες, καταστάσεις και εμπειρίες με το συναίσθημα ή την λογική.

Χαμηλή Βαθμολογία I- Σκληρότητα / Ρεαλισμός		Υψηλή Βαθμολογία I+ Ευαισθησία / Εξάρτηση
Σκληρός, ρεαλιστής, με αυτοπεποίθηση	vs	Ευαίσθητος, εξαρτημένος, αποζητά ασφάλεια & προστασία
Καθόλου συναισθηματικός, περιμένει λίγα από τους άλλους, βασίζεται στον εαυτό του, αναλαμβάνει ευθύνες, σκληρός σε σημείο κινισμού, ελάχιστα καλλιτεχνικά ενδιαφέροντα (αλλά όχι χωρίς γούστο), δεν επηρεάζεται από φαντασιώσεις, ενεργεί με βάση τη λογική, περιορίζεται στο συγκεκριμένο θέμα που αντιμετωπίζει, δεν παραπονιέται για σωματικές ενοχλήσεις και μειονεκτήματα		Αποζητά αγάπη και προσοχή, ανασφαλής, ζητά βοήθεια και κατανόηση, ευγενικός, επεικής με τον εαυτό του και τους άλλους, με καλλιτεχνικά ενδιαφέροντα, διαθέτει ζωντανή φαντασία, ενεργεί με βάση τη διαίσθηση, επιζητά την προσοχή, επιπόλαιος, υποχονδριακός, ανησυχεί για τον εαυτό του.

Παράγοντας L: Ταύτιση και Αποξένωση στις Κοινωνικές Σχέσεις. Ο παράγοντας L μετρά τον βαθμό ταύτισης του ατόμου με τους συνανθρώπους τους, δηλαδή το πόσο καχύποπτος είναι ο εξεταζόμενος για τους άλλους γύρω του ή αντιθέτως έχει εμπιστοσύνη και νιώθει “ένα” με τους ανθρώπους.

Χαμηλή Βαθμολογία L- Εμπιστοσύνη		Υψηλή Βαθμολογία L+ Καχυποψία
Εμπιστεύεται & αποδέχεται τους άλλους με τα ελαττώματά τους	vs	Καχύποπτος, δύσκολα ξεγελιέται
Αποδέχεται την μικρή σημασία του ατόμου, τείνει να αλλάζει γνώμη εύκολα, δεν υποπτεύεται καμία εχθρότητα από μέρους των άλλων, εύκολα ξεχνά τις δυσκολίες, δείχνει κατανόηση, ανεκτικός, δεν κρίνει εύκολα τα ελαττώματα των άλλων, συμβιβάζεται εύκολα.		Ζηλιάρης, δογματικός, καχύποπτος, σκέφτεται και ξανασκέφτεται παλιές απογοητεύσεις, τυραννικός, απαιτεί από τους άλλους να αναλαμβάνουν τις ευθύνες για τα λάθη που έχουν διαπράξει, ευέξαπτος.

Παράγοντας M: Πρακτική – Διαισθητική αντιμετώπιση των πραγμάτων. Ο παράγοντας αυτός μετρά πόσο πρακτικός είναι ένας άνθρωπος και ενδιαφέρεται για το απτό αντικείμενο ή αν είναι επινοητικός και μποέμ. Βασίζεται στην διπλή λειτουργία της αντίληψης του ανθρώπου: α) αυτήν που προέρχεται από το άμεσο περιβάλλον και τις πέντε αισθήσεις και β) αυτήν που προέρχεται από την επεξεργασία δεδομένων των αισθήσεων.

Χαμηλή Βαθμολογία M- Πρακτικότητα		Υψηλή Βαθμολογία M+ Επινοητικότητα
Πρακτικός, ενδιαφέρεται για το απτό, το συγκεκριμένο	vs	Επινοητικός, με φαντασία, μποέμ
Συμβατικός, ενδιαφέρεται για την πρακτική πλευρά των πραγμάτων, τον ενδιαφέρουν τα άμεσα & ουσιαστικά αποτελέσματα, «πατάει γερά στη γη», αποφεύγει το εξωπραγματικό και το ανέφικτο, οδηγείται από τις συγκεκριμένες ανάγκες της κάθε περίπτωσης, σοβαρός, με πολλές έννοιες αλλά σταθερός.		Καθόλου συμβατικός, απορροφημένος στις ιδέες του, ενδιαφέρεται για την τέχνη, τις θεωρίες και τα φιλοσοφικά συστήματα, σαγηνεύεται από την εσωτερικότητα ορισμένων θεωριών, διαθέτει ζωηρή φαντασία, χωρίς πρακτική σκέψη, ενθουσιάζεται εύκολα, περιστασιακά τείνει να παραιτείται από την προσπάθεια

Παράγοντας N: Κοινωνική Παρουσία. Με τον παράγοντα αυτόν ανιχνεύεται η κοινωνική επιδεξιότητα του ατόμου. Πόσο ευθύς και ανεπιτήδευτος ή κοινωνικά αδέξιος είναι ο εξεταζόμενος ή πόσο πονηρός και γνώστης της εικόνας που δίνει στους άλλους.

Χαμηλή Βαθμολογία N- Κοινωνική Αδεξιότητα		Υψηλή Βαθμολογία N+ κοινωνική Επιδεξιότητα
Ευθύς, ανεπιτήδευτος, κοινωνικά αδέξιος Αυθεντικός στις αντιδράσεις του, απερίσκεπτος, χωρίς ορθή κρίση, κοινωνικός, συναισθηματικός, αυθόρμητος, φυσικός, έχει απλά γούστα, ευχαριστημένος με ότι έχει, έχει εμπιστοσύνη στην ανθρωπινή φύση.	vs	Πονηρός, κοινωνικά επιδέξιος, γνώστης της εικόνας που δίνει στους άλλους Διαθέτει κοινωνικά προσόντα, υπολογίζει καλά κάθε του κίνηση, αποστασιοποιημένος, προσποιητός στην συμπεριφορά του, αναλύει τα κίνητρα και τις προθέσεις των ανθρώπων, φιλόδοξος, πιθανόν ανασφαλής, πονηρός.

Παράγοντας O: Αυτοπεποίθηση και Τάση για ενοχές. Ο παράγοντας O μετρά πως αισθάνονται οι άνθρωποι για τον εαυτό τους και πως αξιολογούν την σχέση με τους άλλους. Πόσο σίγουρος και ικανοποιημένος είναι ο εξεταζόμενος με τον εαυτό του ή πόσο ανασφαλής, που ανησυχεί εύκολα.

Χαμηλή Βαθμολογία O- Αυτοπεποίθηση		Υψηλή Βαθμολογία O+ Τάση για ενοχές
Σίγουρος & ικανοποιημένος με τον εαυτό του, αισθάνεται ήρεμος & ασφαλής Εύθυμος, ανεκτικός, δεν νοιάζεται για τα λάθη του παρελθόντος, ήρεμος, χωρίς αίσθηση του καθήκοντος, δεν ενδιαφέρεται για την επιδοκιμασία ή την αποδοκιμασία των άλλων, δεν έχει έννοιες, ενεργητικός, δυναμικός, δεν έχει φοβίες, ενεργεί απλά και άμεσα.	vs	Ανασφαλής, ασκεί αυτοκριτική, ανησυχεί εύκολα Αγχώδης, καταθλιπτικός, κλαίει εύκολα, ενοχλείται εύκολα, χάνει την διάθεσή του εύκολα, έχει ισχυρή αίσθηση του καθήκοντος, τον ενδιαφέρει η γνώμη των άλλων, ευσυνειδητός, λεπτολόγος, υποχονδρικός, ανεπαρκής, διακατέχεται από φοβίες, μοναχικός, μελαγχολικός, ανήσυχος.

Παράγοντας Q1: Αντιμετώπιση της αλλαγής. Ο παράγοντας αυτός μετρά τον τρόπο που οι εξεταζόμενοι αντιδρούν στην αλλαγή και την εξέλιξη. Αν είναι οπαδοί της εξέλιξης και της προόδου ή προτιμούν το γνωστό και οικείο.

Χαμηλή Βαθμολογία Q1- Συντηρητισμός		Υψηλή Βαθμολογία Q1+ Ριζοσπαστισμός
	vs	
Συντηρητικός, σέβεται τις παραδοσιακές αντιλήψεις		Πειραματίζεται εύκολα, φιλελεύθερος, με νεωτεριστικές ιδέες

Παράγοντας Q2: Εξάρτηση από την Ομάδα και Αυτάρκεια. Με τον παράγοντα αυτόν μετριέται ο βαθμός αυτονομίας η αυτάρκεια και εφευρετικότητα του εξεταζόμενου καθώς και αυτός της εξάρτησής του από την ομάδα ή από ένα πρόσωπο αναφοράς.

Χαμηλή Βαθμολογία Q2- Εξάρτηση από την ομάδα		Υψηλή Βαθμολογία Q2+ Αυτάρκεια
	vs	
Εξαρτημένος από την ομάδα, ακολουθεί τις ιδέες και τις αποφάσεις των άλλων		Αυτάρκης, εφευρετικός, προτιμά τις δικές του ιδέες και αποφάσεις

Παράγοντας Q3: Έμφαση της διατήρησης της Αυτοεικόνας, αποδέκτης από τον κοινωνικό περίγυρο. Ο παράγοντας αυτός μετρά το πόσο απείθαρχος, χαλαρός και με χαμηλό αυτοέλεγχο είναι ο εξεταζόμενος, ή πόσο πειθαρχημένος, επίμονος με υψηλό αυτοέλεγχο.

Χαμηλή Βαθμολογία Q3- Χαμηλός αυτοέλεγχος		Υψηλή Βαθμολογία Q3+ Υψηλός αυτοέλεγχος
	vs	
Απείθαρχος, χαλαρός, κατευθύνεται από τις παρορμήσεις του, δεν τον ενδιαφέρουν οι κοινωνικές συμβάσεις και οι κανόνες		Πειθαρχημένος, επίμονος, με κοινωνική θέληση και συνέπεια, σχολαστικός.

Παράγοντας Q4: Επίπεδο Έντασης. Ο παράγοντας αυτός μετρά το επίπεδο της έντασης του εξεταζόμενου, αν είναι ήρεμος, χαλαρός και ικανοποιημένος ή αν βρίσκεται σε ένταση ή υπερδιέγερση. Το χαρακτηριστικό όπως εξετάζεται, αναφέρεται ως κύριο χαρακτηριστικό της προσωπικότητας του ατόμου και όχι σαν μια παροδική κατάσταση.

Χαμηλή Βαθμολογία Q4- Χαμηλό επίπεδο έντασης		Υψηλή Βαθμολογία Q4+ Υπερένταση
	vs	
Ήρεμος, χαλαρός, γαλήνιος, χωρίς άγχος, ικανοποιημένος		Βρίσκεται σε ένταση, ευερέθιστος, ανικανοποίητος, σε υπερδιέγερση

Οι **δευτερογενείς παράγοντες** που εξετάζονται, είναι οι :

- Εσωστρέφεια / Εξωστρέφεια (SE)
- Επίπεδο άγχους (χαμηλό ή υψηλό) (SA)
- Συναισθηματική ή όχι αντιμετώπιση των καταστάσεων (STP)
- Ανεξαρτησία (SI)
- Επίπεδο Αυτοελέγχου (SC)
- Προσαρμοστικότητα (CA)
- Ηγετικά προσόντα (CL)
- Δημιουργικότητα (CC)

Περαιτέρω συνδυαστικές εξισώσεις αυτών των παραγόντων συντελούν στη δημιουργία δευτερογενών και σύνθετων παραγόντων:

- Προτίμηση για εργασία σε δομημένα εργασιακά περιβάλλοντα
- Προτίμηση για εργασία με σίγουρο και προβλεπόμενο μέλλον
- Δυνατότητα απόκτησης γνώσεων μέσω της επαγγελματικής εμπειρίας
- Προτίμηση για έναν δεσποτικό/ κυριαρχικό ηγετικό ρόλο
- Αναλογία στην αντιμετώπιση προσωπικής-επαγγελματικής ζωής
- Τάση για λάθη ή ατυχήματα
- Τάση για διαχυτικότητα
- Αντοχή στην αντιμετώπιση δυσκολιών
- Υποχωρητικός τύπος ηγέτη
- Συνεργάσιμος τύπος ηγέτη
- Αυταρχικός τύπος ηγέτη

Το ερωτηματολόγιο αυτό των 16 παραγόντων της προσωπικότητας, διαθέτει ειδική κλίμακα μέτρησης των σκόπιμα θετικών ή αρνητικών απαντήσεων (προσπάθεια παρουσίασης καλού ή κακού εαυτού - FG, FB αντίστοιχα), καθώς και μέτρησης της συνέπειας των απαντήσεων (τυχαία ή συνεπής επιλογή).

WORKSHEET FOR CALCULATING 16PF™ SECOND-ORDER FACTOR AND SELECTED CRITERION SCORES **MALES**

SEE ADMINISTRATOR'S MANUAL FOR EXAMPLE

Instructions: (1) In the far left column, place the sten score for each factor in the appropriate box. (2) Follow the dotted line until a circled number is reached and multiply the factor sten score by the circled number. Enter the result in the box immediately following the circled number. (3) When all the boxes are completed, add each column and place the sum of each in the appropriate box below, making sure that the sum of the shaded columns in the lower box at the end of the arrow. (4) Subtract the sum of the shaded column from the sum of the first column, and place the answer in the box with the decimal point already correctly placed for you. The scores obtained from this procedure are the sten scores of the second-order factors indicated.

Sten Scores	Extraversion	Anxiety	Tough Poise	Independence	Control	Adjustment	Leadership	Creativity
A	0	1	0	1				1
B								
C		0	1					
E				0	1			
F	0	1	0					
G				0	1			
H	0	1	0					
I			0	1				
L		0	1					
M			0	1				
N				0	1			
O		0	1					
Q1			0	1				
Q2	0	1						
Q3		0	1					
Q4		0	1					
Constant	1,7	4,4	1,2,1	0,6	1,1	4,4	1,7	0,6
Profile Pattern Coding	1 1 1	1 1 1	1 1 1	1 1 1	1 1 1	1 1 1	1 1 1	1 1 1
Stens from:								
1-3, 9 = 1								
4-7 = 2								
7-10 = 3								
Pattern =	Extraversion	Anxiety	Tough Poise	Independence	Control	Adjustment	Leadership	Creativity

Copyright © 1986 by the Institute for Personality and Ability Testing, Inc., P.O. Box 1188, Champaign, Illinois. All rights reserved. Printed in U.S.A. May not be reproduced, copied, or translated in any form without the written permission of the publisher.

Εικόνα 11 - ερωτηματολόγιο 16 PF

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 16PF®

ΚΩΔΙΚΟΣ: _____ ΑΙΤΙΑ ΕΞΕΤΑΣΗΣ: _____ ΝΟΡΜΕΣ: _____

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: _____ ΗΜΕΡΙΑ ΓΕΝ/ΣΗΣ: _____ ΦΥΛΟ: _____ ΗΜΕΡΙΑ ΕΞ/ΣΗΣ: _____

Sten Scores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	7									
B	6									
C	10									
E	5									
F	6									
G	6									
H	8									
I	2									
L	6									
M	6									
N	6									
O	2									
Q1	6									
Q2	6									
Q3	10									
Q4	10									

Copyright © 1993, Institute for Personality and Ability Testing, Inc., P.O. Box 1188 Champaign, Illinois 61824, U.S.A. Translated and adapted by permission into Greek by Psychometrica Ltd.

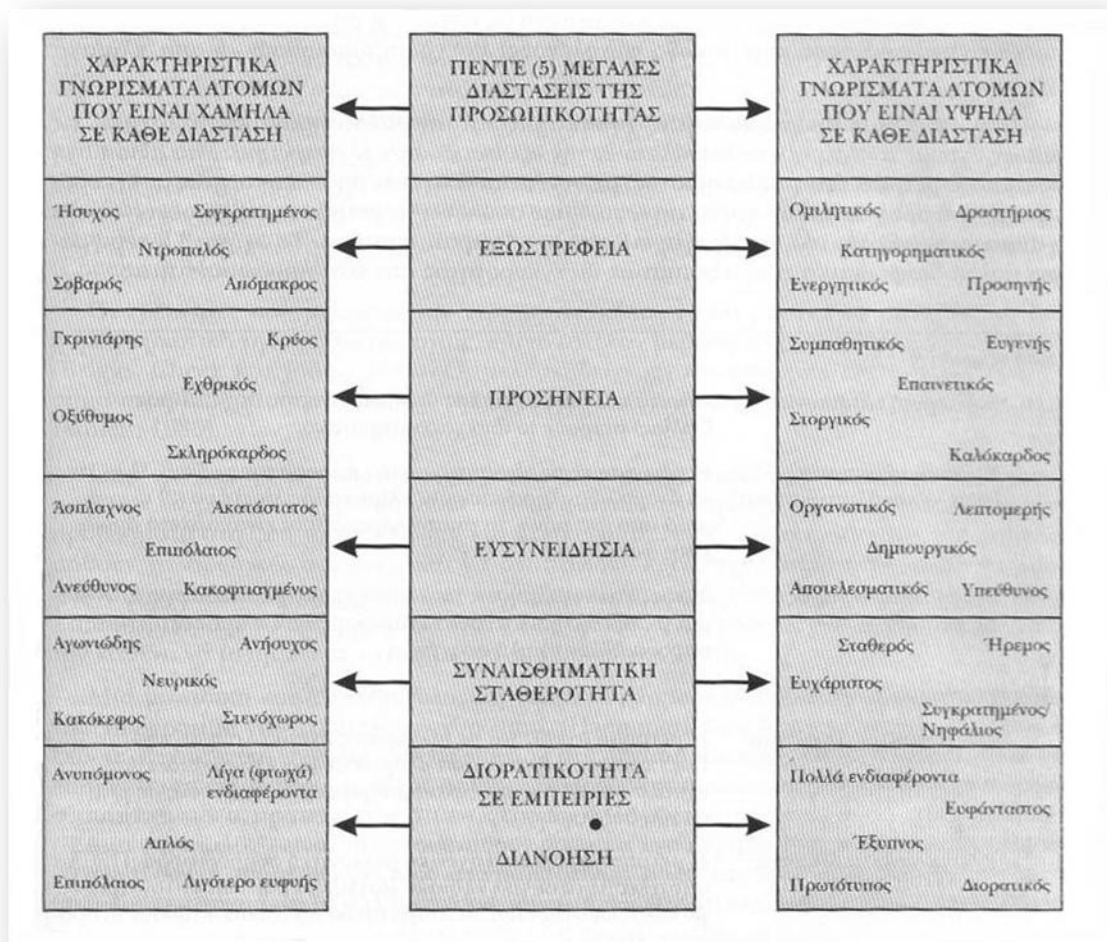
Εικόνα 12 - απαντήσεις ερωτηματολογίου 16 PF

3.3.4.2.1.6 Οι «Πέντε Μεγάλες» διαστάσεις της προσωπικότητας

Με την εφαρμογή μιας στατιστικής τεχνικής που ονομάζεται ανάλυση παραγόντων, ερευνητές ομαδοποίησαν πέντε ευρείες και θεμελιώδεις διαστάσεις της προσωπικότητας, που συχνά αναφέρονται και ως οι «Μεγάλες Πέντε» - “Big Five”. Συναντώνται επανειλημμένα στις έρευνες για την προσωπικότητα και είναι:

1. Εξωστρέφεια
2. Προσήνεια
3. Ευσυνειδησία
4. Συναισθηματική σταθερότητα
5. Ειλικρίνεια/καλλιέργεια

Οι ερευνητές της προσωπικότητας συχνά συναντούν αυτά τα πέντε χαρακτηριστικά σε μελέτες για τον άνθρωπο από διαφορετικές χώρες και πολιτισμούς. Πολυάριθμα πιο ειδικά χαρακτηριστικά μπορούν να μετρηθούν, για παράδειγμα η εξωστρέφεια μπορεί να διαιρεθεί σε πιο συγκεκριμένα υπό-χαρακτηριστικά, όπως είναι η κοινωνικότητα, η παρορμητικότητα και η διεκδικητικότητα. (Lippa 1994)



Πίνακας 6 - οι πέντε μεγάλες διαστάσεις της προσωπικότητας

3.3.4.2.1.7 Η θεωρία του Maslow

Η ανθρώπινη προσωπικότητα για τον Maslow, σχηματίζεται μέσα από μια συνεχή πορεία για αυτοπραγμάτωση. Η πορεία αυτή είναι ιεραρχικά δομημένη στη γνωστή πυραμίδα των αναγκών. Στη βάση της πυραμίδας βρίσκονται οι βιολογικές ανάγκες (τροφή, νερό, κ.τ.λ.), στο επόμενο σκαλί συναντούμε τις ανάγκες για ασφάλεια, η ανάγκη δηλαδή της στέγης, της υγείας και της προστασίας γενικότερα, στην τρίτη βαθμίδα βρίσκονται οι κοινωνικές σχέσεις με τους άλλους ανθρώπους, η ανάγκη να έχουμε φίλους, να ερωτευτούμε και να είμαστε κοινωνικά αποδεκτοί στο επόμενο στάδιο βρίσκονται οι συναισθηματικές ανάγκες (ανάγκη για αυτοσεβασμό και θετική αξιολόγηση από τους άλλους) και τέλος στην κορυφή βρίσκεται η ανάγκη για αυτοπραγμάτωση. Το πέρασμα από το ένα επίπεδο στο άλλο, προϋποθέτει την ικανοποίηση των αναγκών του προηγούμενου σκαλιού. (Maslow κ.ά. 1970)

Το μοντέλο του Maslow δεν είναι στατικό αλλά μεταβάλλεται, εξελίσσεται μέσα στον χρόνο και επηρεάζεται από διάφορους παράγοντες όπως ο πολιτισμός, η ανάπτυξη, η τεχνολογία, οι προσδοκίες, οι μεταβολές αξιών κ.α. Μετά από έρευνες που πραγματοποιήθηκαν οι ιεραρχικές δομές κατά Maslow μπορεί να διαφέρουν από τόπο σε τόπο και από χώρα σε χώρα λόγω κουλτούρας και κοινωνικών δομών.

3.4 Σύνοψη στις θεωρίες χαρακτηριστικών

Παρόλο που οι μελετητές των θεωριών της προσωπικότητας έχουν καταλήξει στο συμπέρασμα ότι η συμπεριφορά μπορεί να επαναπροσδιορίζεται και να αλλάζει κάτω από διαφορετικές συνθήκες και καταστάσεις, αλλά υπάρχει ένας πυρήνας συνέπειας και συνοχής για κάθε υγιή χαρακτήρα, (δηλαδή ότι τελικά η λύση στο θέμα της προσωπικότητας βρίσκεται ανάμεσα στις θεωρίες των χαρακτηριστικών και σ'αυτές της κοινωνικής μάθησης) στα πλαίσια της εργασίας αναπτύσσουμε μόνο κάποιες θεωρίες χαρακτηριστικών. Αυτό συμβαίνει γιατί οι θεωρίες των χαρακτηριστικών μας προσφέρουν κάποια επίθετα που προσδιορίζουν την προσωπικότητα του χαρακτήρα και βασίζονται συνήθως σε ερωτηματολόγια, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο σχεδιαστής κατά το πλάσιμο του χαρακτήρα, σύμφωνα με τη γενική εικόνα που έχει στο μυαλό του και γιατί τους παράγοντες του περιβάλλοντος μπορούμε να τους προσαρμόσουμε κάθε φορά, ανάλογα με τις απαιτήσεις του σεναρίου. Οι παραπάνω θεωρίες χαρακτηριστικών παρουσιάζουν αρκετούς κοινούς παράγοντες, βάση των οποίων προκύπτουν ως αποτέλεσμα κάποιοι χαρακτηρισμοί- επίθετα, που αφορούν την προσωπικότητα κάποιου. Στον παρακάτω πίνακα έχουμε μια σύνοψη των θεωριών που αναφέραμε.

Ιπποκράτης/ Γαληνός	<ul style="list-style-type: none"> - αιματώδης τύπος (εύθυμοι, χαρακτηρίζονται από ζωντάνια, ασταθή συναισθήματα) - μελαγχολικός τύπος (εσωστρέφεια, απαισιοδοξία, ντροπή, ευαισθησία, ευσυνειδησία) - χολερικός τύπος (εξωστρέφεια, αυτοπεποίθηση, υπεροψία, αποφασιστικότητα, ανεξαρτησία) - φλεγματικός τύπος (αναποφάσιστοι, σταθεροί, παθητικοί, ντροπαλοί, σεμνοί, εγωιστές) 			
Sheldon	<ul style="list-style-type: none"> - ενδόμορφος (στρογγυλό σχήμα σώματος, μεγάλο βάρος σε γοφούς και μηρούς)/(χαλαροί, ήρεμοι, ειρηνικοί, σκηνοί) - μεσόμορφος (μεγάλο άνοιγμα ώμων και γοφών, μικρή μέση)/(ανταγωνιστικοί, εξωστρεφείς, ευχάριστοι, τολμηροί) - εκτόμορφος (επίπεδο θώρακα, στενοί γοφοί, αδύνατο μυϊκό σύστημα)/(αγχώδεις, ολιγομίλητοι, ντροπαλοί) 			
σύστημα προσωπικότητας M.O.R.E.	<ul style="list-style-type: none"> - υποκινητής (υψηλή αυτοπεποίθηση και νοημοσύνη, αναζητά προκλήσεις) - παρατηρητής (προσεκτικός και τυπικός, όχι κοινωνικός, αγχώδης, ανεξάρτητος) - αφηγητής (κοινωνικός, χρειάζεται επιβεβαίωση, θέλουν να αποτελούν το επίκεντρο σε οικογενειακά περιβάλλοντα) - ενεργητικός (ανάγκη για αναγνώριση και φήμη, έχει χιούμορ, δρά αλόγιστα χωρίς μέτρο) 			
Eysenck	<ul style="list-style-type: none"> - εσωστρέφεια- εξωστρέφεια (υποδηλώνει την κοινωνικότητα του χαρακτήρα) - νευρωτισμός-σταθερότητα (υποδηλώνει τη συναισθηματική σταθερότητα) - ψυχωτισμός -υπεργώ 			
Cattell	<ul style="list-style-type: none"> - εγκαρδιότητα - επιφυλακτικότητα - ικανότητα για πρακτική ή αφαιρετική σκέψη - προσαρμογή στο περιβάλλον - έλεγχος και κυριαρχία στις διαπροσωπικές σχέσεις - επιφυλακτικότητα και διαχυτικότητα 	<ul style="list-style-type: none"> - περιεχόμενο ηθικών αξιών - δειλία και τόλμη - συναίσθημα – λογική - ταύτιση και αποξένωση - πρακτικός – διαισθητικός 	<ul style="list-style-type: none"> - κοινωνική παρουσία - αυτοπεποίθηση - ενοχικότητα - αντιμετώπιση της αλλαγής - εξάρτηση από ομάδα, αυτάρκεια - υψηλός-χαμηλός αυτοέλεγχος 	<ul style="list-style-type: none"> - επίπεδο έντασης
Big Five Personality system*	<ul style="list-style-type: none"> - εξωστρέφεια - προσήνεια - ευσυνειδησία 	<ul style="list-style-type: none"> - συναισθηματική σταθερότητα - ειλικρίνεια/καλλιέργεια 		

*σε κάθε διάσταση υπάρχει ο χαρακτηρισμός "χαμηλό" ή "υψηλό", με αντιφατικά επίθετα.

Πίνακας 7 - συγκριτικός πίνακας στις θεωρίες χαρακτηριστικών

Συμπερασματικά, το μοντέλο που προτείνει ο Cattell είναι το πιο αναλυτικό. Αν ομαδοποιηθούν οι παράγοντες του μοντέλου αυτού, προκύπτουν οι κατηγορίες από τις θεωρίες του Eysenck και τη θεωρία των Big Five.

3.5 Ρόλοι χαρακτήρων

Σημαντικό είναι επίσης να καθοριστεί ποιός θα είναι ο ρόλος του χαρακτήρα και σε ποιά από τις παρακάτω κατηγορίες θα ανήκει.

1. **Πρωταγωνιστής:** Ο κύριος χαρακτήρας σε μια ιστορία είναι ο πρωταγωνιστής (ή ήρωας). Παρόλο που η έννοια της λέξης «ήρωας» γενικά παραπέμπει σε κάποιον που προσφέρεται να «θυσιαστεί» για το καλό των άλλων, χρησιμοποιούμε τον όρο, όχι με τόση ακρίβεια, για να αναφερθούμε σε οποιοδήποτε χαρακτήρα που πασχίζει να ξεπεράσει ένα δίλημμα ή μια σύγκρουση. Ο πρωταγωνιστής είναι ο χαρακτήρας που αλληλεπιδρά άμεσα με τη βασική σύγκρουση της ιστορίας, τον τρόπο που αυτή εξελίσσεται(ταξίδι) και την έκβαση στην οποία καταλήγει. Είναι αυτός με τον οποίο οι θεατές θα ακολουθήσουν την ιστορία, θα ταυτιστούν ή θα νοιαστούν παραπάνω από τους υπόλοιπους χαρακτήρες. Με πολύ λίγες εξαιρέσεις, σε κάθε ιστορία υπάρχει ένας βασικός-κεντρικός χαρακτήρας. Οι πρωταγωνιστές σπάνια είναι τέλειοι ή παντοδύναμοι, οι περισσότεροι έχουν ελαττώματα, φόβους

ή έμμονες ιδέες και αυτό είναι γενικά απαραίτητο συστατικό για να επιτευχθούν πειστικοί χαρακτήρες. Ακόμη, οι πρωταγωνιστές δεν είναι πάντα ήρωες, αν τα ελαττώματά του υπερισχύουν στην προσωπικότητά του τότε ανήκει στην κατηγορία του αντί-ήρωα. Οι θεατές, παρόλα αυτά τον συμμαρίζονται ή ταυτίζονται μαζί του, αλλά η κοινωνία θα τον χαρακτηρίσει ως «εξόριστο» ή ως κοινωνικά απροσάρμοστο (κλασσικό παράδειγμα αντιήρωα: E. Coyote).

2. **Συνεργάτες, ανταγωνιστές και αντικείμενα επιθυμίας:** Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν οι δεύτεροι πιο σημαντικοί χαρακτήρες σε μια ιστορία. Οι συνεργάτες μετά τον πρωταγωνιστή συνεισφέρουν και αυτοί από τη μεριά τους για την επίλυση της κεντρικής διαμάχης σε μια ιστορία. Σπάνια οι ρόλοι ενός πρωταγωνιστή και του συνεργάτη του έχουν την ίδια σπουδαιότητα. Συνήθως ο πρωταγωνιστής ή εμφανίζεται για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα ή έχει βαθύτερη ανάλυση και εξέλιξη. Επίσης αποτελεί αναμφίβολο κανόνα ότι ο συνεργάτης θα πρέπει να έχει μια ευδιάκριτα διαφορετική προσωπικότητα από εκείνη του πρωταγωνιστή. Οι ανταγωνιστές αποτελούν την αντιμαχόμενη δύναμη, μπορεί να είναι άνθρωποι, ζώα, τέρατα ή μηχανές. Οι ανταγωνιστές μπορεί να είναι επίσης κακοποιοί που προκαλούν-ξεκινούν τη σύγκρουση με τις δράσεις τους ή αντίπαλοι-ανταγωνιστές του πρωταγωνιστή, που αντιτίθενται στους στόχους ή στις ανάγκες του. Το στοιχείο που διακρίνει έναν κακοποιό από έναν ανταγωνιστή, είναι ότι ο κακοποιός συνήθως προσπαθεί να βλάψει ή να εξοντώσει τον πρωταγωνιστή. Όπως και οι ήρωες, έτσι και αυτή η κατηγορία δεν είναι άψογοι, αλλά έχουν ελαττώματα. Συχνά είναι γενναϊόδωροι με τις οικογένειές τους, τους συνεργάτες τους, τους ακόλουθούς τους ή τα κατοικίδια τους. Είναι συχνά επιθυμητό να δίνονται χαρακτηριστικά που να τους κάνουν συμπαθητικούς ώστε οι θεατές να κατανοούν τα κίνητρά τους, παρόλα αυτά υπάρχουν και οι κακοποιοί που οι θεατές τους φθονούν και δεν τους αποδέχονται. Οι αντίπαλες δυνάμεις θα πρέπει να είναι ισχυρές, αφού όσο πιο ισχυρός είναι ο αντίπαλος τόσο μεγαλύτερος θα είναι ο θρίαμβος της νίκης. Μερικοί κακοποιοί γίνονται εύκολα αναγνωρίσιμοι από οπτικά στοιχεία, όπως μυτερά δόντια, όπλα, επιθετικές διαθέσεις ή άσχημη συμπεριφορά. Κάποια κοινά κίνητρα που οδηγούν τους ανθρώπους κακοποιούς να δράσουν είναι η απληστία, η δύναμη-ισχύς, η εκδίκηση, η ζήλια ή η προκατάληψη. Ενώ συχνά κίνητρα για κακοποιό ζώα και τέρατα είναι η πείνα-ανάγκη για τροφή, εξασφάλιση ζωτικού χώρου και προστασία του είδους τους. Οι περισσότεροι κακοποιοί θεωρούν τους εαυτούς τους ήρωες. Η κακία και η καλοσύνη είναι σχετικές έννοιες και εξαρτώνται από την πλευρά του καθενός και την σχετική μνησικακία της κάθε δύναμης. Το αντικείμενο της επιθυμίας είναι το άτομο που περιμένει στην απέναντι πλευρά της διαμάχης (μια πριγκίπισσα που την έχουν απαγάγει, ένας τραυματισμένος πατέρας παγιδευμένος σε ορυχείο, ή κάποιο άπιαστο αντικείμενο πόθου). Ο πρωταγωνιστής πρέπει να καταφέρει να φτάσει, να πετύχει, να δελεάσει ή να σώσει τον χαρακτήρα, έτσι ώστε μετά από αυτό να ζήσουν αγαπημένοι.
3. **Υποστηρικτικοί ρόλοι:** Αρκετά συχνά ιστορίες περιλαμβάνουν δευτερεύοντες χαρακτήρες που συμβάλλουν ή εμποδίζουν την λύση της διαμάχης, αλλά όχι στο ίδιο επίπεδο σπουδαιότητας που ανήκουν οι συνεργάτες ή οι κακοποιοί. Αν ο

κύριος χαρακτήρας μιας ταινίας είναι κακοποιός, τότε τα θύματά του μπορεί να ανήκουν σε αυτή την κατηγορία.

4. **Χαρακτήρες μικρής σημασίας:** Μερικές φορές, συμπληρωματικοί χαρακτήρες εμφανίζονται για να βοηθήσουν ή να παρεμποδίσουν προσωρινά την αποστολή του χαρακτήρα. Ενώ άλλες φορές απλά με την παρουσία τους δίνουν στον ήρωα τη δυνατότητα να ξεδιπλώσει κάποιο από τα χαρακτηριστικά του ως αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασής τους.
5. **Κομπάρσοι:** Πρόκειται για χαρακτήρες που απλά υπάρχουν στο σκηνικό και το συμπληρώνουν. Συνήθως συμπεριλαμβάνονται για λόγους ρεαλισμού και επιπρόσθετων λεπτομερειών. Η συγκεκριμένη κατηγορία δεν μιλά, ούτε αλληλεπιδρά με τους κεντρικούς χαρακτήρες.

3.6 Ανθρωπομορφισμός και η συμβολική σημασία των ζώων στην πληροφορική κινηματογραφία

Στην πληροφορική κινηματογραφία πολλές φορές αντικείμενα ή χαρακτήρες έχουν συμβολικό ή αλληγορικό ρόλο. Τα ζώα χρησιμοποιούνται εδώ και χιλιετίες για να συμβολίσουν τις φοβίες των ανθρώπων. Στη Δυτική κουλτούρα, τα περισσότερα ζώα έχουν μετατραπεί σε σύμβολα που προέρχονται από μύθους του Αισώπου, του Jean de la Fontaine και από μεσαιωνικά αλληγορικά έργα. Πολλές φορές συμβαίνει επίσης να σχεδιάζονται χαρακτήρες ζώων με ανθρωπομορφικά χαρακτηριστικά ή ανθρωπίνι χαρακτήρες με χαρακτηριστικά ζώων.

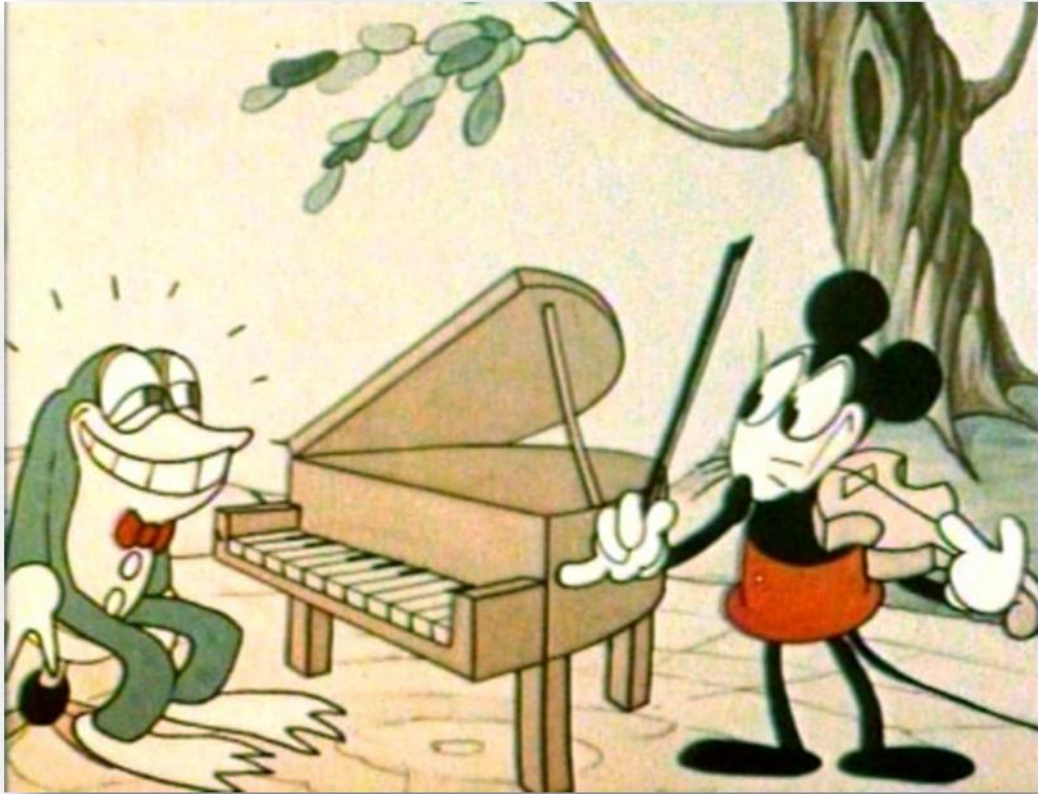
Παρακάτω παρατίθεται λίστα με ζώα και με τις αξίες-ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που συμβολίζει το καθένα. Κάποια ζώα χρησιμοποιούνται και αναπαριστάνουν παραπάνω από ένα ανθρωπινό χαρακτηριστικό και κάποια διαφορετικά ή αντίθετα χαρακτηριστικά συναντώνται στο ίδιο ζώο-χαρακτήρα.

- Λιοντάρι: γενναίο, θαρραλέο, αξιοπρεπές, βασιλιάς των ζώων
- Αρνί: ήμερο, αθώο, υπομονετικό
- Ποντίκι: δειλό και ανυπεράσπιστο
- Κουνέλι: έξυπνο και πολυμήχανο ή δειλό και ανυπεράσπιστο
- Αρκούδα: μεγάλη μυϊκή δύναμη, χωρίς μυαλό
- Αγελάδα και πρόβατο: όχι έξυπνα, υπάκουα
- Γάτα: πονηρή, ύπουλη, σκληρή, παραπλανητική, εγωκεντρική
- Σκύλος: πιστός και γενναίος ή υπηρέτης(Beiman 2007)

Ο όρος ανθρωπομορφισμός αρχικά αναφερόταν στην απόδοση ανθρώπινων μορφών στους θεούς (Daston & Mitman 2006) ενώ πλέον θεωρείται ως απόδοση ανθρώπινων χαρακτηριστικών και ιδιοτήτων σε μη ανθρώπινα όντα ή φυσικά φαινόμενα. (Wikipedia 2006) Οι άνθρωποι ταυτίζονται με τα ζώα στις ιστορίες, τις ταινίες, τις φιλοσοφικές και επιστημονικές θεωρίες. Τα χρησιμοποιούν για να μεταδώσουν τα όρια του ίδιου τους του εαυτού και του είδους τους, να συμβολίσουν, να δραματοποιήσουν και να φωτίσουν πτυχές της ανθρώπινης εμπειρίας και φαντασίας. Τα ζώα δημιουργούν σημαντική συναισθηματική συμμετοχή στον άνθρωπο. Αυτή η συναισθηματική συμμετοχή μπορεί να συνδυαστεί με μια απλουστευμένη αφήγηση ώστε να προκαλέσει πρωτόγνωρα συναισθήματα στον θεατή. (Atkinson 2006)

Δείγματα ανθρωπομορφισμού συναντάμε σε όλες τις τέχνες, ενώ χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν και οι ταινίες παραστατικής κινηματογραφίας. Από τους πρωτοπόρους, όπως ο W. McCay, με το Gertie the Dinosaur, στον Disney μέσα από τα περισσότερα έργα του, και μέχρι τα σημερινά animation με υπολογιστή όπως τα Toy Story 1 και 2(1995 και 1999), Stuart Little (2002), Finding Nemo (2003), Madagascar (2005), Ratatouille (2007), Alice in Wonderland (2010) και πολλά άλλα.

Χρησιμοποιώντας τα ζώα ως ηθοποιούς συναντάμε χαρακτηριστικά γνωρίσματά τους, παρόμοια με αυτά που υπάρχουν συχνά στους μύθους (πονηρή αλεπού, γενναίο λιοντάρι, κακός λύκος, αθώο ελάφι, κ. α) τα οποία παραπέμπουν σε αρχέτυπα. Μ' αυτόν τον τρόπο, η αφήγηση απλοποιείται τόσο, που αν η ίδια ιστορία επρόκειτο για ανθρώπους θα φαινόταν ρηχή, μονότονη ή αλληγορική (Daston & Mitman 2006). Οι Daston και Mitman υποστηρίζουν πως όταν χρησιμοποιούνται ζώα στις ιστορίες, δεν έχουμε την ανάγκη να μάθουμε εξατομικευμένες λεπτομέρειες, όπως έχουμε την ανάγκη να ξέρουμε για τους ανθρώπους. Έτσι όταν πρόκειται για τέτοιες ιστορίες, το ηθικό δίδαγμα απορρέει εύκολα και δεν κινδυνεύει να χαθεί μέσα από παραπανίσιες λεπτομέρειες.



Εικόνα 13 - δείγμα ανθρωπομορφισμού "Flip the frog", Ub Iwerks, studio "Fiddlesticks", 1930

Ο Freud στο (*The Interpretation of Dreams*) και αργότερα ο Ernest Jones στο (*On The Nightmare*), υποστήριξαν ότι τα ζώα αντικαθιστούν στα όνειρα ανθρώπους, για τους οποίους αυτός που ονειρεύεται, έχει δυνατά, επικίνδυνα και καταπιεσμένα συναισθήματα. Ο Serpell (2005) σε συζήτηση για τις σχέσεις ανθρώπων και κατοικίδιων αναφέρει ότι ο ανθρωπομορφισμός και η κατοχή κατοικίδιου αποτελούν αξιόπιστο αντίδοτο σ' αυτό που ο Searles κάποτε ονόμασε «υπαρξιακή μοναξιά του ανθρώπου» και συμπληρώνει ότι αφήνοντας τον εαυτό μας να συναναστρέφεται ενεργά με μη ανθρώπινα όντα, έχουμε την ευκαιρία να γεφυρώσουμε το ηθικό και το νοητικό χάσμα που μας χωρίζει από αυτά.

«Δώδεκα φωνές ούρλιαζαν με μανία και ήταν όλες ίδιες. Τώρα είναι ολοφάνερο τι είχε συμβεί στις φάτσες των γουρουνιών. Τα ζώα απ' έξω κοιτούσαν πότε τα γουρούνια και πότε τους ανθρώπους, πότε τους ανθρώπους και πότε τα γουρούνια, ύστερα πάλι τα γουρούνια και πάλι τους ανθρώπους, αλλά ήταν αδύνατον να διακρίνουν ποιος ήταν ποιος»(Orwell 1946)

Η φυσική όψη και η αίσθηση φυσικότητας των ανθρωπόμορφων χαρακτήρων επιτυγχάνεται μέσω της παρατήρησης των ζώων, την παρακολούθηση ντοκιμαντέρ με αντικείμενο τα ζώα και τη μελέτη ανατομίας. Αλλά για τη δημιουργία πραγματικά έξυπνων,

επιδέξιων και πετυχημένων χαρακτήρων και animation πρέπει να αναγνωρίσουμε πόσο σημαντικό είναι να γίνουν κατανοητές κάποιες θεωρίες υποκριτικής και πως η κατανόησή τους σε βάθος οδηγεί στη δημιουργία σπουδαίων χαρακτήρων και κατ' επέκταση σπουδαίων animation. (Atkinson 2006)

Στα στούντιο του Disney, η δημιουργία ανθρωπόμορφων χαρακτήρων αλλά και η επίτευξη κίνησης σε αυτούς γίνεται με τον ακόλουθο τρόπο: μελετώνται ζώα των οποίων τα χαρακτηριστικά θα χρησιμοποιηθούν στον τελικό χαρακτήρα, κινηματογραφείται και αναλύεται η κίνησή τους, εξετάζεται η υφή του τριχώματος- της γούνας και των μυών, ερευνάται η δομή του σκελετού. Κάποιες φορές η έμπνευση προέρχεται και απ' την προσωπικότητα του ηθοποιού που ερμηνεύει τη φωνή του χαρακτήρα. (Atkinson 2006)(Platt 2000)

3.7 Στερεότυπα

Εκτός από τη χρήση ανθρωπομορφισμού στις ταινίες πληροφορικής κινηματογραφίας, συχνή είναι και η χρήση στερεοτύπων. Η εσκεμμένη χρήση στερεοτύπων ή η κατάριψη αυτών κατά αφηγηματική μυθοπλασία, μπορεί να δώσει έμφαση, να βοηθήσει την εξέλιξη του μύθου ή και να προκαλέσει γέλιο. Ήρωες με γωνιώδη χαρακτηριστικά προσώπου, κακοποιοί με γαμψές μύτες, γυναίκες με μεγάλο στήθος είναι μερικές συνηθισμένες εκφάνσεις των στερεοτύπων στο animation.

Στερεότυπα καλούμε τις γενικεύσεις που κάνουν οι άνθρωποι αναφορικά με μια συγκεκριμένη ομάδα ανθρώπων, με βάση συνήθως μεμονωμένα στοιχεία, οι οποίες δεν λαμβάνουν υπ' όψιν τους τα μοναδικά χαρακτηριστικά που έχει το κάθε άτομο. Σχηματίζονται χωρίς αντικειμενικά ή επιστημονικά κριτήρια. Αν σκεφτούμε ένα επάγγελμα, μια φυλή ή κάποια φυσικά χαρακτηριστικά, σχεδόν αμέσως θα διαμορφωθεί στο μυαλό μας μια χαρακτηριστική φυσιογνωμία ή ιδιότητα. Αυτό είναι αυτό που ονομάζουμε «στερεότυπο». Τα στερεότυπα παίζουν μεγάλο ρόλο στην ζωή μας, μιας και επηρεάζουν σε σημαντικό βαθμό τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο και τους συνανθρώπους μας.. (L. Sheldon 2004)

Η ύπαρξη στερεοτύπων μπορεί να είναι χρήσιμη όταν:

- Γνωρίζουμε ότι πρόκειται για στερεότυπο
- Περιγράφουν παρά αξιολογούν
- Είναι αληθή και ακριβή
- Τα αναπροσαρμόζουμε

Όταν κάποιο ή όλα τα χαρακτηριστικά ενός στερεοτύπου έχει αρνητική συναισθηματική φόρτιση, τότε λέμε ότι πρόκειται για προκατάληψη. Η προκατάληψη μπορεί να αναλυθεί σε πολλά επίπεδα. Σε μια παλαιότερη ανάλυση ο Allport (1954) προσδιόρισε έξι επίπεδα ανάλυσης (ιστορικοί παράγοντες, κοινωνικοπολιτιστικοί παράγοντες, κοινωνική κατάσταση, προσωπικότητα του προκατειλημμένου ατόμου, φαινομενολογία του προκατειλημμένου ατόμου).

Μια γνωστή παλαιότερη μελέτη ζητούσε από 80 φοιτήτριες κολεγίου και 74 φοιτητές να εκτιμήσουν κατά πόσο μια «ενήλικη γυναίκα» και ένας «ενήλικος άντρας» παρουσίαζαν καθένα από 122 διαφορετικά χαρακτηριστικά της προσωπικότητας. Τα στοιχεία έδειξαν ότι οι συμμετέχοντες θεωρούσαν μερικά γνωρίσματα πιο χαρακτηριστικά περισσότερο αντιπροσωπευτικά για το ένα ή το άλλο φύλο. Μια ομάδα χαρακτηριστικών που θεωρήθηκε πιο αντιπροσωπευτική για τους άντρες, είχε σχέση με συντελεστικά, πρακτικά χαρακτηριστικά, όπως ο ανταγωνισμός, η λογική, η ικανότητα στη διαχείριση, η σιγουριά. Η δεύτερη ομάδα, που θεωρήθηκε αντιπροσωπευτική των γυναικών, αφορούσε προστατευτικά και εκφραστικά χαρακτηριστικά, όπως η ευγένεια, η ευαισθησία σε σχέση με τα συναισθήματα των άλλων και η εύκολη εξωτερική έκφραση τρυφερών συναισθημάτων.(Lippa 1994)

Ο πίνακας δείχνει τα αντίστοιχα σε κάθε φύλο χαρακτηριστικά από ένα δείγμα φοιτητών και φοιτητριών το 1968. Τα χαρακτηριστικά είναι ταξινομούμενα ανάλογα με το πόσο τα "αντρικά" ή "γυναικεία" χαρακτηριστικά θεωρούνται επιθυμητά.

ΣΤΕΡΕΟΤΥΠΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ ΤΩΝ ΡΟΛΩΝ ΤΩΝ ΦΥΛΩΝ (απαντήσεις από 74 φοιτητές και 80 φοιτήτριες)

Ομάδα ικανότητας: ο αντρικός πόλος είναι πιο επιθυμητός

Ομάδα Εκφραστικότητα - Εγκραδία:

Ο γυναικείος πόλος είναι πιο επιθυμητός

ΓΥΝΑΙΚΕΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ	ΑΝΤΡΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ	ΓΥΝΑΙΚΕΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ	ΑΝΤΡΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ
Καθόλου επιθετική	Πολύ επιθετικός	Δεν χρησιμοποιεί καθόλου σκληρές εκφράσεις	Χρησιμοποιεί πολύ σκληρές εκφράσεις
Καθόλου ανεξάρτητη	Πολύ ανεξάρτητος	Πολύ ομιλητική	Καθόλου ομιλητικός
Πολύ συναισθηματική	Καθόλου συναισθηματικός	Πολύ διακριτική	Πολύ απότομος
Δεν κρύβει καθόλου τα συναισθήματά της	Σχεδόν πάντοτε κρύβει τα συναισθήματά του	Πολύ ευγενική	Πολύ σκληρός
Πολύ υποκειμενική	Πολύ αντικειμενικός	Ευαίσθητη απέναντι στα συναισθήματα των άλλων	Καθόλου ευαίσθητος απέναντι στα συναισθήματα των άλλων
Επιηρεάζεται εύκολα	Δεν επιηρεάζεται καθόλου εύκολα	Πολύ θρησκευόμενη	Καθόλου θρησκευόμενος
Πολύ υποταγμένη	Πολύ κυριαρχικός	Ενδιαφέρεται πολύ για την εμφάνισή της	Δεν ενδιαφέρεται καθόλου για την εμφάνισή του
Αντιπαθεί έντονα τα μαθηματικά και τη φυσική	Αγαπά τα μαθηματικά και τη φυσική	Πολύ τακτική στις συνήθειές της	Πολύ ακατάστατος στις συνήθειές του
Αναστατώνεται ακόμη και με μικροπροβλήματα	Δεν αναστατώνεται από μικροπροβλήματα	Πολύ ήσυχη	Πολύ φωνακλάς
Πολύ παθητική	Πολύ δραστήριος	Έχει μεγάλη ανάγκη για ασφάλεια	Έχει λίγη ανάγκη για ασφάλεια
Καθόλου ανταγωνιστική	Πολύ ανταγωνιστικός	Απολαμβάνει την τέχνη και τη λογοτεχνία	Δεν απολαμβάνει καθόλου την τέχνη και τη λογοτεχνία
Πολύ παράλογη	Πολύ λογικός	Εκφράζει εύκολα τρυφερά συναισθήματα	Δεν εκφράζει καθόλου εύκολα τρυφερά συναισθήματα
Ενδιαφέρεται πολύ για το σπίτι	Πολύ κοινωνικός		
Καθόλου ικανή στη διαχείριση	Πολύ ικανός στη διαχείριση		
Πολύ ύπουλη	Πολύ άμεσος		
Δεν έχει εμπειρία από τη ζωή	Έμπειρος στη ζωή		
Πληγώνεται εύκολα	Δεν πληγώνεται εύκολα		
Δεν αγαπά καθόλου την περιπέτεια	Πολύ περιπετειώδης		
Δυσκολεύεται να λάβει αποφάσεις	Λαμβάνει εύκολα αποφάσεις		
Κλαίει πολύ εύκολα	Δεν κλαίει ποτέ		
Σχεδόν ποτέ δεν γίνεται αρχηγός	Φέρεται σχεδόν πάντα σαν αρχηγός		
Δεν έχει καθόλου αυτονεπιποίηση	Διαθέτει μεγάλη αυτονεπιποίηση		
Δυσκολεύεται να φερθεί επιθετικά	Δεν αισθάνεται καθόλου άσχημα, όταν είναι επιθετικός		
Καθόλου φιλόδοξη	Πολύ φιλόδοξος		
Δεν είναι ικανή να διαχωρίσει τη σκέψη από το συναίσθημα	Μπορεί εύκολα να διαχωρίσει τις σκέψεις από τα συναισθήματα		
Πολύ εξαρτημένη	Καθόλου εξαρτημένος		
Πολύ φαντασμένη σε σχέση με την εμφάνισή της	Ποτέ δεν είναι φαντασμένος σε σχέση με την εμφάνισή του		
Πιστεύει ότι οι γυναίκες είναι ανώτερες των αντρών	Θεωρεί ότι οι άντρες είναι ανώτεροι των γυναικών		
Δεν συζητά ελεύθερα για το σεξ με άντρες	Συζητά ελεύθερα για το σεξ με άντρες		

Εικόνα 14 - στερεοτυπικά θέματα των ρόλων των φύλων

Τα στερεότυπα των φύλων συμπεριλαμβάνουν και άλλα στοιχεία εκτός των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας. Προκειμένου να εκτιμήσουν τις κοινές αντιλήψεις των ανθρώπων σχετικά με τα φύλα, οι Myers και Gonda (1982) ζήτησαν από 200 Καναδούς φοιτητές να περιγράψουν τις λέξεις «άρρεν» και «θήλυ» και μετά συγκέντρωσαν τις απαντήσεις τους σε διαφορετικές κατηγορίες. Κατά σειρά συχνότητας, οι φοιτητές όρισαν τον ανδρισμό και τη θηλυκότητα βάσει της εξωτερικής εμφάνισης και των εξωτερικών χαρακτηριστικών (για παράδειγμα, «μυώδης», «βάφεται», «έχει βαθιά φωνή»), των κοινωνικών ή βιολογικών ρόλων («γεννά παιδιά», «σεξουαλικά ελκυστικός στις γυναίκες», «είναι ομοφυλόφιλος») και του βιολογικού γένους.

Ένα ενδιαφέρον βίντεο από το «[Massachusetts Institute of Technology](http://www.massachusettsinstituteoftechnology.edu)» για τα στερεότυπα («*stereotypes in animation*») βρίσκεται στην παρακάτω διεύθυνση: <http://techtv.mit.edu/videos/1273-stereotypes-in-animation>

Η απεικόνιση των χαρακτήρων δεν μπορεί να αρχίσει αν δεν υπάρχουν ολοκληρωμένοι χαρακτήρες, δηλαδή αν δεν γνωρίζουμε τα πάντα γι' αυτούς και γύρω από αυτούς. Αν η σχεδίαση αρχίσει χωρίς να υπάρχουν αυτές οι πληροφορίες, τα σχέδια μπορεί να είναι καλά, αλλά θα παραμείνουν σχέδια και δεν θα γίνουν ποτέ χαρακτήρες. Κανένα από τα αρχικά σχέδια δεν θα πρέπει να διαγραφεί, σ' αυτό το αρχικό στάδιο της σχεδίασης και ο δημιουργός θα πρέπει να είναι ανοιχτός σε όλες τις προτάσεις, όσο περίεργες κι αν φαίνονται. Η παρατήρηση, η αποτύπωση, τα γρήγορα και πρόχειρα σχέδια ανθρώπων, ζώων και αντικειμένων είναι πολύ βοηθητικά και κατατοπιστικά και αποτελούν σημαντική πηγή αναφοράς και έμπνευσης. Κάθε τοποθεσία μπορεί να γίνει ενδιαφέρουσα, αν παρατηρήεις και αναλύεις πώς κινείται και αντιδρά καθετί σ' αυτήν. (Beiman 2007)

Μέσα από τη διαδικασία της απεικόνισης ενός χαρακτήρα, μπορούν να ξεχωρίσουν και να αποκαλυφθούν σωματικές ιδιότητες (όπως δύναμη, φύλο, ηλικία, φυλετική καταγωγή), ψυχικές και συναισθηματικές ιδιότητες (όπως ντροπή, νοημοσύνη, κουράγιο) και βιογραφικές πληροφορίες (όπως εθνικότητα, θρησκεία, επάγγελμα). Αντίθετα τα κίνητρα και οι στόχοι του ήρωα είναι πιο δύσκολο να υποδηλωθούν μέσα από τη διαδικασία της απεικόνισης του χαρακτήρα και συνήθως απαιτείται δράση-συμπεριφορά και διάλογος για να αποδοθούν αποτελεσματικά.

4 Απεικόνιση design

χαρακτήρων/Character

Από τη στιγμή που η ιστορία και ο χαρακτήρας έχουν ολοκληρωθεί, πρέπει να αποδοθούν στο κοινό με κάποιο τρόπο. Η αφήγηση μπορεί να βοηθήσει στην εξέλιξη της ιστορίας και μερικές φορές μπορεί να είναι απαραίτητη, αλλά θα πρέπει να συνοδεύεται και από το ανάλογο οπτικό υλικό ώστε ο θεατής να αφομοιώσει καλύτερα τις πληροφορίες που θέλει να του μεταβιβάσει η ιστορία. Σύμφωνα με έρευνες ψυχολόγων «τρεις ημέρες μετά από ένα συμβάν, οι συμμετέχοντες σε ένα πείραμα συγκρατούσαν το 10% από αυτά που άκουσαν από μια προφορική παρουσίαση, το 35% από μια οπτική παρουσίαση και το 65% από μια παρουσίαση που ήταν προφορική και οπτική ταυτόχρονα. Επίσης είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι απομνημονεύουμε καλύτερα πράγματα και καταστάσεις, όταν εμπλεκόμαστε συναισθηματικά σ' αυτά. (Glebas 2008) Έτσι, μετά το πλάσιμο και τη σχεδίαση του χαρακτήρα, επόμενο βήμα είναι η απεικόνιση του χαρακτήρα, η οποία βασίζεται σε στοιχεία που έχουμε αποκομίσει από το στάδιο της σχεδίασης. Με τον όρο απεικόνιση, εννοούμε τη διαδικασία όπου ο ήρωας παίρνει μορφή. Για να πάρει βέβαια μορφή ο χαρακτήρας, θα πρέπει ο σχεδιαστής να γνωρίζει ποια στοιχεία (λεκτικά, σωματικά) θα χρησιμοποιήσει για να πετύχει κάποιο συγκεκριμένο αποτέλεσμα και την αρμονία-συσχέτιση με την προσωπικότητα του χαρακτήρα. Τα κεφάλαια που ακολουθούν περιλαμβάνουν πληροφορίες για τον τρόπο με τον οποίο σχηματίζουμε εντυπώσεις για τους γύρω μας και για τους παράγοντες που τις επηρεάζουν. Έτσι ο σχεδιαστής θα κατανοήσει τον τρόπο με τον οποίο οι θεατές αντιλαμβάνονται τους χαρακτήρες, αλλά και θα δώσει έμφαση σε συγκεκριμένα σωματικά και λεκτικά χαρακτηριστικά, ανάλογα με το αποτέλεσμα που θέλει να πετύχει.

4.1 Πώς σχηματίζουμε εντυπώσεις για τους γύρω μας

Στο παρακάτω κομμάτι αναπτύσσεται ο τρόπος με τον οποίο λειτουργούμε, σχηματίζουμε εντυπώσεις και βγάζουμε συμπεράσματα για άλλα άτομα ή χαρακτήρες.

Πολλές φορές, κατά την παρακολούθηση ταινιών αισθανόμαστε τους χαρακτήρες οικείους, ως πρόσωπα που έχουμε ξανασυναντήσει ή που φέρουν γνώριμα χαρακτηριστικά. Η επιστήμη ανακαλύπτει καθημερινά καινούρια δεδομένα για τον τρόπο που λειτουργεί ο ανθρώπινος εγκέφαλος, συμπεριλαμβανομένου και του ότι κάθε δευτερόλεπτο λαμβάνουμε παραπάνω από εκατό διαφορετικά μηνύματα για ένα καινούριο πρόσωπο που συναντάμε. Αυτή η διαδικασία συμβαίνει ασυνείδητα, σε ένα μέρος του εγκεφάλου που ονομάζεται «αμυγδαλή».

Ο άμεσος ερεθισμός της αμυγδαλής, οδηγεί σε συμπεριφοριστικές αλλαγές στο αυτόνομο νευρικό σύστημα όπως η αυξημένη αναπνοή και η αυξημένη επαγρύπνηση, αλλά οδηγεί και σε μυϊκές συσπάσεις στο σαγόκι και στο πρόσωπο που δείχνουν "το φόβο". Ο ρόλος της **αμυγδαλής** παίζει μια κεντρική λειτουργία στην γένεση του φόβου, στην αυτόματη

διέγερση του εξελεγκτικού και ελεγκτικού μηχανισμού του φόβου, στη συναισθηματική μάθηση, στον κοινωνικό προσανατολισμό και στην αναγνώριση της συναισθηματικής σημασίας. Αυτός είναι και ο λόγος που συχνά αναπτύσσουμε συναισθήματα συμπάθειας ή αντιπάθειας αμέσως μόλις γνωρίσουμε κάποιον, πριν ακόμη μιλήσει, επειδή μας θυμίζει κάποιο πρόσωπο του παρελθόντος για το οποίο έχουμε θετικές ή αρνητικές εμπειρίες. Επιπλέον, η έρευνα έχει αποκαλύψει την ευαισθησία της αμυγδαλής στις εκφράσεις του προσώπου των άλλων. (D'vari 2005)

4.1.1 Αντίληψη

Διαφέρουμε σε φυσικά χαρακτηριστικά όπως ύψος και βάρος, αλλά και σε άλλα πιο θεμελιώδη όπως φύλο, παιδεία, κοινωνική θέση, προσωπικότητα. Αναπόφευκτά λοιπόν δεν θα μπορούσαμε να μη διαφέρουμε και στον τρόπο με τον οποίο παρατηρούμε και αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο. Η αντίληψη ως έννοια είναι αυτή που μας συνδέει με τον κόσμο στον οποίο ζούμε και σχηματίζει τη γνώση που έχουμε για αυτόν τον κόσμο. (Sekuler κ.ά. 2002) Η αντίληψη αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής ζωής. Είναι η διαδικασία με την οποία κρίνουμε τα χαρακτηριστικά και τις αντιλήψεις των άλλων. Η αντίληψή μας, επηρεάζει το πως σκεφτόμαστε για τους άλλους και το πώς ενεργούμε απέναντί τους.

Υπάρχουν τρεις κεντρικές θεωρίες σχετικά με την αντίληψη, η **διαισθητική** (intuitive), η **συμπερασματική** (inference) και η **οικολογική**. Η πρώτη υποστηρίζει ότι η αντίληψη είναι έμφυτη, και ότι οι άνθρωποι από ένστικτο καταλαβαίνουμε τη συμπεριφορά και τα αισθήματα των άλλων. Η διαίσθηση και το ένστικτο τα οποία υποστηρίζει η διαισθητική θεωρία μπορεί να είναι σημαντικά στοιχεία, αλλά δεν μπορούν να σταθούν σε όλη τη διαδικασία της αντίληψης. Η δεύτερη θεωρία, η συμπερασματική, υποστηρίζει ότι οι κρίσεις μας για τους άλλους βασίζονται σε συμπεράσματα που προκύπτουν από προηγούμενες εμπειρίες. Μέσω αυτής της διαδικασίας, δημιουργούμε κατηγορίες με κοινά χαρακτηριστικά, έτσι που αν κάποιος μας πουν ότι είναι συμπονετικός, τότε θα περιμένουμε να έχει και άλλα χαρακτηριστικά που σχετίζονται με αυτό, όπως ευγενικός, γενναιόδωρος, φιλικός κ.α.

Αυτή η διαδικασία συμβαίνει γιατί ο εγκέφαλός μας προσπαθεί να απλοποιήσει καταστάσεις και δεδομένα που σε άλλη περίπτωση θα ήταν αδύνατο να ελεγχθούν. Αν μας δίνονται πάρα πολλές επιλογές ή αν είμαστε αναγκασμένοι να σκεφτούμε περισσότερο από όσο αντέχει το ασυνείδητό μας, αποδιοργανωνόμαστε.

Έτσι μέσω της κατηγοριοποίησης, ταξινομούμε τους άλλους και κάνουμε πιο απλή την πληροφορία που δεχόμαστε. Αυτό όμως με τη σειρά του, μπορεί να απλοποιεί τα πράγματα, αλλά είναι υπεύθυνο και για τη δημιουργία στερεοτύπων.

Η τρίτη θεωρία, η οικολογική, υποστηρίζει ότι η αντίληψη του ατόμου είναι βασισμένη στην παρατήρηση των άλλων αλλά και στις διανοητικές προκαταλήψεις. Περισσότερο όμως η οικολογική άποψη δίνει έμφαση στους πρακτικούς σκοπούς της αντίληψης του ατόμου. Για παράδειγμα, είναι σαφώς χρήσιμο για τους ανθρώπους να είναι ικανοί να διακρίνουν το ότι κάποιος είναι θυμωμένος, ώστε να μπορούν να εκτονώσουν ή να αποφύγουν μια απειλητική κατάσταση. Σύμφωνα με την οικολογική θεωρία, οι άνθρωποι εκπέμπουν

σήματα (όπως είναι οι εκφράσεις του προσώπου τους) που παρέχουν χρήσιμες και έγκυρες πληροφορίες για τα συναισθήματά τους εάν τους δώσουμε προσοχή. (Lipra 1994) Στην περίπτωση των εκφράσεων του προσώπου ίσως είμαστε εξασκημένοι να διαβάζουμε τα συναισθήματα των άλλων και ειδικότερα συναισθήματα όπως ο θυμός, εξαιτίας της βιολογικής εξέλιξης. Με βάση αυτή την ιδέα η έρευνα υποστηρίζει ότι οι εκφράσεις του προσώπου γίνονται αντιληπτές αμέσως, χωρίς πολύ σκέψη και στοχασμό. (Bar-Tal & Kruglanski 1988)

Σε μια περαιτέρω έρευνα υποστηρίζεται ότι πιο γρήγορα αναγνωρίζουμε το θυμό στα πρόσωπα, απ' ό,τι την ευτυχία, ίσως επειδή είναι ιδιαίτερα σημαντικό να αναγνωρίζουμε και να αποφεύγουμε την εκδήλωση αυτού του συναισθήματος των ανθρώπων στην καθημερινή ζωή. (C. H. Hansen & R. D. Hansen 1988)

4.1.1.1 Διαδικασία σχηματισμού αντίληψης

Η πρώτη φάση στη διαδικασία σχηματισμού της αντίληψης είναι η **προσοχή**. Η προσοχή σχετίζεται με τη συγκέντρωση και την επικέντρωση του ενδιαφέροντος στο αντικείμενο της προσοχής. Στη φάση της προσοχής βγαίνουν συμπεράσματα τα οποία τροποποιούνται, επαναπροσδιορίζονται ή απορρίπτονται.

Η προσοχή συνδέεται άμεσα με την **επιλογή**. Οι άνθρωποι περιορίζουν τον αριθμό των ερεθισμάτων στα οποία δίνουν σημασία, επειδή δέχονται τόσα μηνύματα που είναι αδύνατο να ασχοληθούν με όλα και να ανταποκριθούν στο καθένα ξεχωριστά. Συνήθως δίνουμε μεγαλύτερη προσοχή στα μηνύματα με τα οποία συμφωνούμε ή όσα θεωρούμε πιο σημαντικά για εμάς. Η διαδικασία της επιλογής εξαρτάται από το χαρακτήρα του παρατηρούμενου αντικειμένου και από τις προθέσεις, αξίες και εμπειρίες του παρατηρητή. Ένα μήνυμα στο οποίο δε δίνουμε προσοχή είναι πιθανό να μη το κατανοήσουμε ή να μην το θυμόμαστε. Η αντίληψη είναι επιλεκτική, επειδή αναζητούμε ενεργητικά εκείνα τα μηνύματα που επιβεβαιώνουν τα σχήματα τα οποία διαθέτουμε.

Η επόμενη φάση είναι αυτή της **έκφρασης πρώτης κρίσης**. Οι κρίσεις που έχουμε προκύπτουν από τις εμπειρίες που είχαμε στο παρελθόν με ανθρώπους ή καταστάσεις που είχαν παρόμοια χαρακτηριστικά, ή πιο συχνά από στερεότυπα (πολιτισμικά, κοινωνικά κ.α) που έχουμε αφομοιώσει, τις περισσότερες φορές, ασυνείδητα.

Το επόμενο στάδιο είναι η **απόδοση χαρακτηρισμών**. Σε αυτό το στάδιο προσπαθούμε να εξηγήσουμε τα αίτια της συμπεριφοράς των ανθρώπων σύμφωνα με το ερώτημα: γιατί οι άνθρωποι ενεργούν με τον τρόπο που ενεργούν. Μετά την απόδοση χαρακτηρισμών, ο παρατηρητής προχωρά στην **επαγωγικότητα των χαρακτηρισμών**, αφού δεν αρκείται στο να εξηγήσει την αιτία της συμπεριφοράς του άλλου, αλλά προχωρά περισσότερο και διερωτάται με τι είδους άνθρωπο συναλλάσσομαι. Εάν έχουμε παρατηρήσει κάποιο συγκεκριμένο χαρακτηριστικό, συνήθως συμπεραίνουμε και κάποιο άλλο. Αφού αποδώσουμε χαρακτηριστικές ιδιότητες, οργανώνουμε την αντίληψή μας γύρω από ένα κεντρικό χαρακτηριστικό. Αυτό το στάδιο λέγεται **σχηματισμός εντυπώσεων**. Το τελευταίο στάδιο στη διαδικασία σχηματισμού της αντίληψης είναι η **πρόβλεψη**. Η βασική αιτία που αποδίδουμε χαρακτηρισμούς και σχηματίζουμε εντυπώσεις, είναι επειδή μας βοηθούν να προβλέψουμε μελλοντικές συμπεριφορές. (Lipra 1994)

Αφού είδαμε τον τρόπο με τον οποίο σχηματίζεται η αντίληψη και τρεις θεωρίες γύρω από την αντίληψη, με επικρατέστερη την οικολογική, θα αναλύσουμε σήματα που εκπέμπουν οι χαρακτήρες. Όπως είπαμε και παραπάνω, σύμφωνα με την οικολογική θεωρία, οι άνθρωποι εκπέμπουν σήματα, όπως είναι οι εκφράσεις του προσώπου τους, που παρέχουν χρήσιμες και έγκυρες πληροφορίες για τα συναισθήματά τους.

4.2 Παράγοντες που επηρεάζουν τις πρώτες εντυπώσεις

Κάποιες φορές, συνήθως όταν μια ταινία θέλει να περάσει ένα μήνυμα για μια έννοια, μια αίσθηση ή μια ανάγκη οι χαρακτήρες μπορεί να είναι τυποποιημένοι, αφηρημένοι και χωρίς συγκεκριμένα εμφανισιακά χαρακτηριστικά, διευκολύνοντας έτσι το θεατή να παρακολουθήσει το περιεχόμενο της ιστορίας. Σ' αυτές τις περιπτώσεις οι θεατές πρέπει να συνδεθούν και να γνωρίσουν τον χαρακτήρα μέσα από τη συμπεριφορά του ή το διάλογο.

Παρακάτω εστιάζουμε στις άμεσες κρίσεις που κάνουμε για τους άλλους κατά την πρώτη μας επαφή με αυτούς, όπως για παράδειγμα κατά τη διαδικασία εξαγωγής συμπερασμάτων για τα συναισθήματα, από τις εκφράσεις του προσώπου και η διαδικασία αντίληψης χαρακτηριστικών της προσωπικότητας ενός ατόμου από άμεσα διαθέσιμα χαρακτηριστικά, όπως είναι η εμφάνιση και η μη λεκτική συμπεριφορά.

4.2.1 Λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία

Επικοινωνία είναι η διαδικασία με την οποία ένας πομπός Α (άνθρωπος, ομάδα) μεταβιβάζει πληροφορίες, σκέψεις, ιδέες, συναισθήματα, ακόμη και ενέργειες σε έναν δέκτη Β(άνθρωπος, ομάδα) με στόχο να ενεργήσει πάνω του με τρόπο ώστε να προκαλέσει σε αυτόν την εμφάνιση ιδεών, πράξεων, συναισθημάτων, ενέργειας και σε τελική ανάλυση να επηρεάσει την κατάστασή του και τη συμπεριφορά του (Μπουραντάς 1992)





Οι ανθρώπινες σχέσεις βασίζονται στο πεδίο της επικοινωνίας. Κάθε άτομο, κάθε φυτό, κάθε ζώο εκπέμπει σήματα τα οποία όταν γίνουν αντιληπτά μεταδίδουν κάποιο μήνυμα στον δέκτη. Τα μηνύματα αλλάζουν την πληροφορία αυτού που τα αντιλαμβάνεται και κατά συνέπεια αλλάζουν την συμπεριφορά του. Η αλλαγή στη συμπεριφορά του αποδέκτη του μηνύματος, με τη σειρά της μπορεί να επηρεάσει τον «πομπό» που εκπέμπει ένα μήνυμα με αντιληπτό ή όχι τρόπο. Μερικές φορές οι συνέπειες του μηνύματος είναι άμεσες, ενώ σε άλλες περιπτώσεις απομακρυσμένες, με αποτέλεσμα ένας παρατηρητής να μην καταφέρνει πάντα να συνδέει τα δύο γεγονότα. Δηλαδή η αποτελεσματικότητα της επικοινωνίας εξαρτάται από τις ιδιαίτερες δεξιότητες και ικανότητες του δέκτη να αποκωδικοποιεί τα μηνύματα που λαμβάνει.

Ο όρος **καταδήλωση** χρησιμοποιείται για να περιγράψει το κυριολεκτικό νόημα ενός μηνύματος, αυτό, δηλαδή, που προκύπτει από μια απλή, «κατά γράμμα» ανάγνωση-θέαση της εικόνας και του κειμένου που τη συνοδεύει. Θεμελιώνεται έτσι ένα πρώτο επίπεδο

νόηματος, πάνω στο οποίο ο δέκτης θα στηριχθεί για να περάσει στην αντίληψη και επεξεργασία του δευτέρου επιπέδου, που αναφέρεται στο συμβολισμό και απαιτεί γνώση και χρήση συγκεκριμένων πολιτισμικών κωδίκων. Η καταδήλωση επομένως δεν απαιτεί κάτι περισσότερο από τη στοιχειώδη αντιληπτική ικανότητα, καθώς αναφέρεται σε ό,τι είναι αντικειμενικά παρόν και αναγνωρίζεται ή εντοπίζεται εύκολα. (R. Barthes 1990)

Αν η καταδήλωση αναφέρεται στο ρεαλιστικό, καθαρά αναπαραστατικό μέρος ενός μηνύματος, η **συμπαραδήλωση** αφορά στο νόημα που προκύπτει κατόπιν επεξεργασίας των παραπάνω αναπαραστάσεων, με τη χρήση από τον αναγνώστη εξωτερικών κωδίκων που εντοπίζονται στην κοινωνία και τον πολιτισμό της (ιδέες, συνήθειες, νοοτροπία, κουλτούρα) και τη γέννηση προσωπικών συνειρμών (ιδεολογικών, συναισθηματικών κτλ). Επομένως, η συμπαραδήλωση δεν προέρχεται τόσο από το ίδιο το μήνυμα, όσο από τον τρόπο που η κοινωνία το χρησιμοποιεί και το αξιολογεί. (R. Barthes 1990)

Όταν διαμορφώνουμε εντυπώσεις για άλλους ανθρώπους, οι περισσότεροι από εμάς προσέχουμε όχι μόνο τα σχετικά στατικά σήματα όπως είναι η εμφάνιση και η ελκυστικότητα, αλλά και άλλες πιο δυναμικές πλευρές της συμπεριφοράς ενός ατόμου. Ίσως παρατηρούμε εάν οι χειρονομίες ενός ατόμου είναι άνετες ή συγκρατημένες, νευρικές ή ήρεμες, ή εάν ένα άτομο μιλά αργά ή γρήγορα. Συμπεραίνουμε τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας των άλλων από το «στυλ» τους και από μη λεκτικά σήματα. (Knapp & Hall 2005)

Κίνηση	Περιγραφή	Παράδειγμα
Σύμβολα	πάγιες(μόνιμες) πολιτισμικά μαθημένες και καθορισμένες χειρονομίες κατά τις οποίες λεξικοί ορισμοί θα μπορούσαν να δοθούν μέσα σε ένα συγκεκριμένο πολιτισμό.	
Συγκινησιακές καταστάσεις	Επίδειξη του συναισθήματος συχνά μέσω εκφράσεων του προσώπου.	
Εικονογράφοι	μη γλωσσικές εικόνες, μεταφορές ή αναλογίες.	
Ρυθμιστές	μη γλωσσικά σήματα που σηματοδοτούν την προσοχή, βοηθούν την κατάκτηση και δίνουν έμφαση στη γλωσσική ροή	
Προσαρμοστές	αυτοκατευθυνόμενες χειρονομίες, οι οποίες λαμβάνουν χώρα όταν ένα άτομο δεν δίνει προσοχή στον εαυτό του ή όταν ένα άτομο βρίσκεται σε σύγκρουση ή είναι αναστατωμένο.	

Εικόνα 15 - μη λεκτικά σήματα

Ως μη λεκτικές συμπεριφορές κατά την επικοινωνία αναγνωρίζονται τα παρακάτω:

- Τα *εμβλήματα* (σύμβολα) είναι ορισμένες πολιτισμικά μαθημένες και καθορισμένες χειρονομίες. (παράδειγμα: το σήμα “V-της νίκης”)
- Οι *συγκινησιακές εκδηλώσεις* είναι συναισθηματικές εκφράσεις. (παράδειγμα: οι εκφράσεις του προσώπου που υποδηλώνουν θυμό, λύπη, ευτυχία)
- Οι *εικόνες* (illustrators) επεξηγούν με μη λεκτικό τρόπο φυσικά γεγονότα ή διαδικασίες σκέψης. (παράδειγμα: η ένδειξη με τα χέρια, του μεγέθους ενός ψαριού)
- Οι *ρυθμιστές* εξασφαλίζουν δομή στις κοινωνικές συναλλαγές. (παράδειγμα: η ομιλία συνοδεύεται με κινήσεις του κεφαλιού, διατήρηση της οπτικής επαφής με τον συνομιλητή, κινήσεις των φρυδιών, χειρονομίες) Αυτού του είδους τα μη λεκτικά σήματα προσελκύουν την προσοχή και ενισχύουν τη ροή του προφορικού λόγου.

- Οι *προσαρμοστές* είναι οι χειρονομίες που κάνει ένα άτομο, όταν δεν έχει στραμμένη την προσοχή του στον εαυτό του, ή όταν είναι σε σύγκρουση ή όταν είναι αφηρημένο. (παράδειγμα: κατά τη διάρκεια ενός τεστ ένα άτομο τραβά τα γένια του, ενώ κάποιο άλλο στριφογυρίζει με το χέρι του τα μαλλιά του)(Morris 2002)

4.2.2 Σωματικά χαρακτηριστικά

Οι περισσότεροι κρίνουμε το χαρακτήρα των άλλων με βάση τα χαρακτηριστικά του προσώπου και του σώματός τους. Κοινή πεποίθηση στην κοινωνία μας αποτελεί το ότι οι άνθρωποι με μεγάλο μέτωπο και λαμπερά μάτια είναι έξυπνοι και ότι οι πολύ μύωδεις άνδρες είναι κοινωνικοί. Σύμφωνα με έρευνες, οι φοιτητές πιστεύουν ότι ο χαρακτήρας και η προσωπικότητα ενός ατόμου μπορεί να προσδιοριστεί με βάση τα χαρακτηριστικά του προσώπου του (Hastorf & Isen New York : Elsevier/North Holland, c1982.) και πολλές ερευνητικές μελέτες πιστοποιούν ότι οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται συγκεκριμένες σχέσεις ανάμεσα στα εμφανισιακά και τα ψυχολογικά χαρακτηριστικά (Zebrowitz 1990). Υπάρχουν δυο ιδιαίτερα σημαντικές διαστάσεις της εμφάνισης που αποδεικνύεται ότι ασκούν μεγάλη επίδραση στις εντυπώσεις που σχηματίζουμε για τους άλλους, αυτές είναι το μωρουδίτικο πρόσωπο (the babyface effect) και η ελκυστική εμφάνιση (attractiveness).

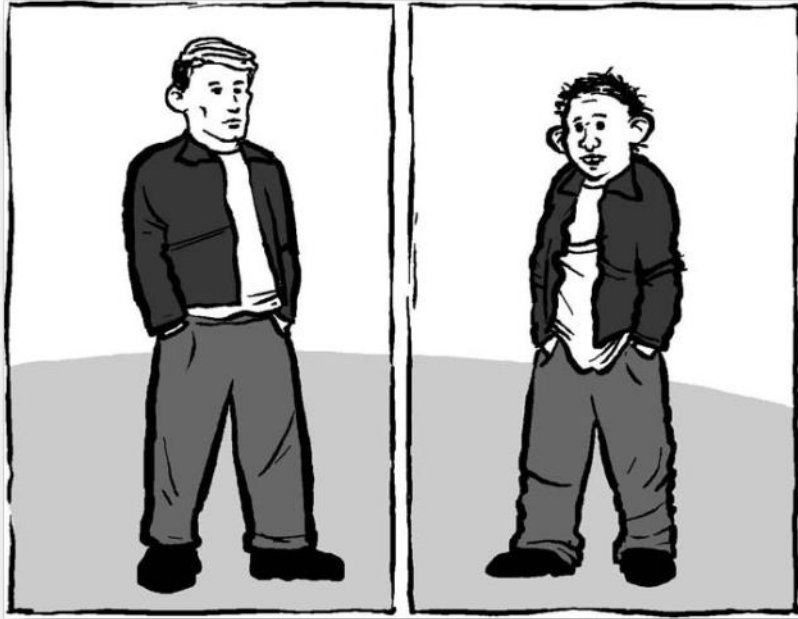
- **Το μωρουδίτικο πρόσωπο:** τα πρόσωπα που θεωρούνται μωρουδίτικα είναι στρογγυλά και έχουν σχετικά μεγάλο μέτωπο και μεγάλα μάτια και σχετικά μικρά φρύδια, μύτη και πηγούνι, βλέπε και εικόνα 22. (Zebrowitz 1990) (Zanna 1998) Οι αντιλήψεις για τα «μωρουδίτικα πρόσωπα» διαφέρουν σημαντικά από τις αντιλήψεις για τα πιο ώριμα πρόσωπα. Οι Berry και McArthur διαπίστωσαν ότι οι ενήλικοι με μωρουδίτικα χαρακτηριστικά προσώπου θεωρούνται πιο υπάκουοι, ελκρινείς και αγαθοί από άλλους ενήλικους και οι αντιλήψεις αυτές ισχύουν για ανθρώπους διαφορετικής ηλικίας και φυλετικής καταγωγής. (Berry & McArthur 1986) Υπάρχει η προκατάληψη ότι οι άνθρωποι με μωρουδίτικα χαρακτηριστικά στο πρόσωπο θα είναι πιο εγκάρδιοι και πιο εμπιστεύσιμοι, αλλά ταυτόχρονα περισσότερο εξαρτώμενοι, λιγότερο υπεύθυνοι και περισσότερο υποχωρητικοί και εύκολα μεταχειρίσιμοι. (Isbister 2006) Οι γονείς θεωρούν τα παιδιά με μωρουδίτικο πρόσωπο ως λιγότερο υπεύθυνα για την άσχημη συμπεριφορά τους, αναμένουν λιγότερη ωριμότητα από αυτά και τους αναθέτουν λιγότερο απαιτητικές εργασίες, ακόμη και αν έχουν την ίδια ηλικία με παιδιά με ώριμα χαρακτηριστικά.(Zebrowitz 1990) Έτσι, τα μωρουδίτικα χαρακτηριστικά ίσως συμβάλλουν στη δημιουργία στερεοτύπων για τα φύλα. Κατά μέσο όρο οι γυναίκες έχουν περισσότερο μωρουδίτικο πρόσωπο απ' ότι οι άντρες. Αυτό ίσως οδηγεί σε κοινά στερεότυπα για τις γυναίκες, σύμφωνα με τα οποία θεωρούνται ανώριμες, παθητικές και ανίκανες. Επειδή το μωρουδίτικο πρόσωπο φαίνεται πως επηρεάζει τις αντιλήψεις των ατόμων όλων των ηλικιών σε διαφορετικούς πολιτισμούς, είναι λογικό να υποθέσουμε ότι οι αντιδράσεις σ' αυτά τα φυσικά χαρακτηριστικά είναι ή

βιολογικά έμφυτες, ή καθολικά μαθημένες μέσω της επαφής με τα μωρά.(Lipra 1994)



Εικόνα 16 - παράδειγμα του μωρουδίστικου προσώπου (ο Mort από το "Penguins of Madagascar")

- **Ελκυστική εμφάνιση:** Στις περισσότερες ταινίες, οι καλοί χαρακτήρες είναι εμφανισιακά ελκυστικοί και οι κακοί χαρακτήρες απωθητικοί. Οι κρίσεις μας για τους ανθρώπους στην πραγματική ζωή συχνά είναι παράλληλες με τις κρίσεις μας για τους χαρακτήρες για τις ταινίες. Πολλοί άνθρωποι πιστεύουν ότι οι ελκυστικοί άνθρωποι είναι «καλύτεροι» απ' ό,τι οι απωθητικοί (αποκρουστικοί) (Feingold 1992) Αυτό είναι ένα παράδειγμα του φαινομένου του *φωτοστέφανου* (*the halo effect*) στην αντίληψη του ατόμου. Όταν ένα άτομο θεωρείται καλό ως προς μια διάσταση («είναι όμορφος», «είναι όμορφη»), θεωρείται καλό και ως προς άλλες διαστάσεις («είναι φιλικός», «είναι έξυπνη»). Μέσα από έρευνες παρατηρήθηκε ότι τα άτομα έκριναν τους ελκυστικούς ανθρώπους στις φωτογραφίες ως πιο ευγενικούς ευαίσθητους, ενδιαφέροντες, ψύχραιμους, σεμνούς και κοινωνικούς απ' ό,τι τους μη ελκυστικούς, ακόμη και αν η μόνη πληροφορία που είχαν τα υποκείμενα για τους ανθρώπους ήταν η εμφάνισή τους. (Dion κ.ά. 1972) Σε αυτό το φαινόμενο οφείλεται το γεγονός ότι τα ελκυστικά άτομα έχουν μια πιο επιτυχημένη καριέρα, καλύτερες αμοιβές στην εργασία, καλύτερες προοπτικές για την πρόσληψη σε μια δουλειά και μεταχειρίζονται με περισσότερη επιείκεια κατά τις δίκες. (Isbister 2006) Πρόσωπα με κανονικά χαρακτηριστικά που είναι τυπικά στον πληθυσμό θεωρούνται πιο όμορφα απ' ό,τι τα πρόσωπα με ασυνήθιστα ή υπερβολικά χαρακτηριστικά. Το ίδιο συμβαίνει και στα σώματα, όπου ως ελκυστικά θεωρούνται τα σώματα που δεν είναι δυσανάλογα.



Εικόνα 17 - παράδειγμα ελκυστικής εμφάνισης

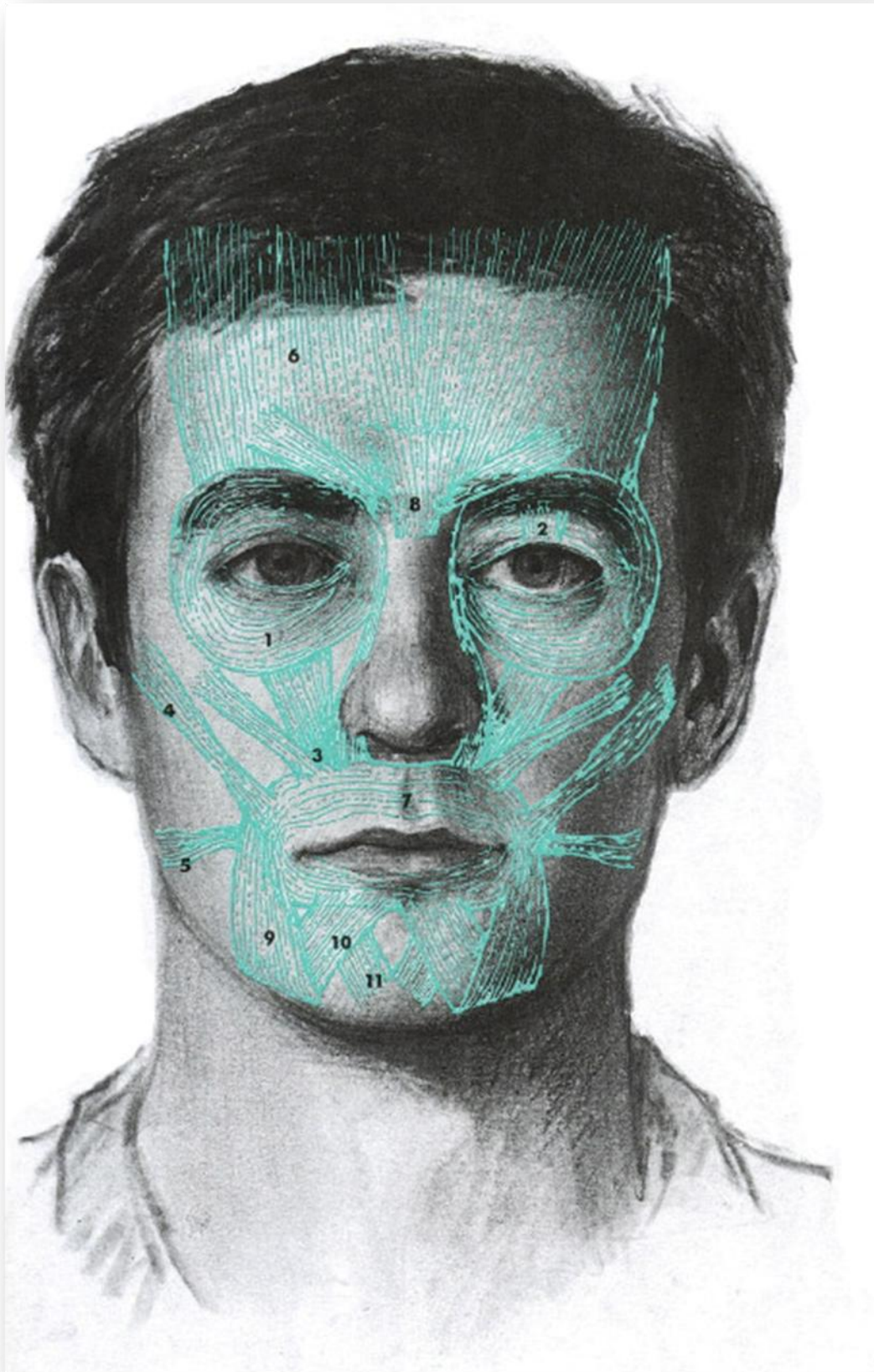
Η ελκυστικότητα του προσώπου των ενηλίκων φαίνεται να εξαρτάται από χαρακτηριστικά που υποδηλώνουν νεανικότητα, σεξουαλική ωριμότητα και φιλικότητα. Τα πρόσωπα των γυναικών που θεωρούνται ελκυστικά, διαθέτουν χαρακτηριστικά νεότητας που είναι τα μεγάλα μάτια και οι μικρές μύτες, χαρακτηριστικά σεξουαλικής ωριμότητας, που είναι τα έντονα ζυγωματικά και τα στενά μάγουλα και χαρακτηριστικά που υποδηλώνουν φιλικότητα, όπως το μεγάλο χαμόγελο, τα μεγάλα φρύδια και οι διεσταλμένες κόρες. Παρομοίως, τα ανδρικά πρόσωπα που θεωρούνται ελκυστικά διαθέτουν χαρακτηριστικά νεότητας, τα μεγάλα μάτια και τις σχετικά μικρές μύτες, χαρακτηριστικά της σεξουαλικής ωριμότητας, το μεγάλο πηγούνι, τα έντονα ζυγωματικά στα μάγουλα και τα σχετικά παχιά φρύδια, καθώς και το χαρακτηριστικό της φιλικότητας, το πλατύ χαμόγελο.(Cunningham κ.ά. 1990) Βεβαίως, τα παραπάνω χαρακτηριστικά δεν θεωρούνται ελκυστικά σε όλες τις κουλτούρες.

4.2.3 Χαρακτηριστικά των προσώπων

Το πρόσωπο είναι ένα από τα πιο χρήσιμα, εκφραστικά και σημαντικά κανάλια της ανθρώπινης επικοινωνίας. Όταν συναναστρεφόμαστε με ένα νέο πρόσωπο βασιζόμαστε την προσοχή μας στις εκφράσεις του προσώπου αυτού και στο βλέμμα του.

4.2.3.1 Οι έντεκα βασικοί μύες των εκφράσεων των προσώπων

Από τους εικοσιέξι μύες που κινούν το πρόσωπο προσώπου μόνο οι έντεκα που απεικονίζονται στην παρακάτω εικόνα είναι υπεύθυνοι για τις εκφράσεις του προσώπου.



Εικόνα 18 - μύς υπεύθυνοι για τις εκφράσεις του προσώπου

1. **Orbicularis oculi.** Αποτελεί σύνδεσμο της εσωτερικής οφθαλμικής κόγχης και του δέρματος στο μάγουλο. Πιέζει το μάτι κατά την πλάγια παρατήρηση.
2. **Levator palpebrae.** Προέρχεται από την οφθαλμική κόγχη, συνδέεται με πάνω βλέφαρο. Ανασηκώνει το βλέφαρο όταν ο χαρακτήρας εκπλήσσεται.
3. **Levator labii superioris.** Αποτελεί διακλάδωση τριών μυών. Ο εσωτερικός μυς προέρχεται από τη βάση της μύτης, ο ενδιάμεσος μυς από την κάτω πλευρά της οφθαλμικής κόγχης και ο εξωτερικός μυς από το τόξο του ζυγωματικού.
4. **Zygomatic Major.** Πηγάζει από το ζυγωματικό τόξο, προσεγγίζει τη γωνία του στόματος. Σπρώχνει το στόμα κατά το χαμόγελο, γνωστός ως μυς του χαμόγελου.
5. **Risorius/platysma.** Ο Risorius μυς πηγάζει από το πίσω μέρος του σαγονιού, εισέρχεται στη γωνία του στόματος, ενώ ο platysma(δεν αποδίδεται στην εικόνα) πηγάζει από το πάνω μέρος του στήθους και εισέρχεται και αυτός στη γωνία του στόματος. Και οι δύο λειτουργούν ταυτόχρονα και τεντώνουν το στόμα και τα χείλη όταν κλαίμε.
6. **Frontalis.** Βρίσκεται κοντά στην κορυφή του κρανίου κατά μήκος της γραμμής των μαλλιών, εισέρχεται στο δέρμα κάτω από τα φρύδια. Ευθύνεται για την ανασήκωση των φρυδιών.
7. **Orbicularis oris.** Πηγάζει από τους μύς στα άκρα του στόματος, είναι υπεύθυνος για το τέντωμα και το σούφρωμα των χειλιών.
8. **Corrugator.** Προέρχεται από τη ρινική ράχη, συνδέεται με το δέρμα κάτω από το μέσο των φρυδιών. Είναι υπεύθυνος για το σούφρωμα των φρυδιών.
9. **Triangularis.** Βρίσκεται κατά μήκος του κάτω χείλους, συνδέει το σαγόني με τις γωνίες του στόματος. Τραβάει προς τα κάτω τη γωνία του στόματος.
10. **Depressor labii inferioris.** Προέρχεται από το πηγούνι εκτείνεται κατά μήκος του και εισέρχεται στο κάτω χείλος. Τραβάει το κάτω χείλος ευθεία κάτω κατά την ομιλία.
11. **Mentalis.** Προέρχεται μόλις κάτω από τα δόντια στο σαγόني, εισέρχεται μέσα από το δέρμα στο κάτωτατο μέρος από το πηγούνι. Σπρώχνει το κάτω χείλος προς τα πάνω. (Faigin 1990)

4.2.3.2 Εκφράσεις του προσώπου

Υπάρχουν πάρα πολλές διαφορετικές εκφράσεις και πολλοί διαφορετικοί συνδιασμοί αυτών. Ο κάθε χαρακτήρας δημιουργεί κάποιες συγκεκριμένες εκφράσεις που τον χαρακτηρίζουν και είναι μοναδικές.

Η ολοένα πειστικότερη οπτική απόδοση εκφράσεων των χαρακτήρων στη Disney, είχε ως αποτέλεσμα την αίσθηση αυτών των χαρακτήρων ως ζωντανές, αληθινές προσωπικότητες, από την πλευρά των θεατών. Ουσιαστικά, οι εναλλαγές των εκφράσεων σηματοδοτούσαν αυτόματα αλλαγές της σκέψης. Μέσω μιας αλλαγής της έκφρασης προβάλλεται η διαδικασία της σκέψης του χαρακτήρα. Έτσι, η σχεδίαση και δημιουργία εκφράσεων των χαρακτήρων έγινε η πιο εύχρηστη μέθοδος για τον animator, ώστε να προβάλλει οπτικά σκέψεις και συναισθήματα του χαρακτήρα.

Για την επίτευξη εκφράσεων του προσώπου (σχήμα ματιών, φρύδια, πρόσωπο) τα στούντιο της Disney ανέλυσαν και μελέτησαν φωτογραφίες πραγματικών ματιών. Μέσα από αυτή τη διαδικασία επιβεβαιώθηκε κάτι προφανές, ότι το μάτι αλλάζει σχήμα. Η στατικότητα του ματιού, καθιστά τον χαρακτήρα σταθερό και αμετάβλητο και του στερεί φυσικότητα και αληθοφάνεια.



Εικόνα 19 - φυσικότητα και αληθοφάνεια μέσα από τις κινήσεις των ματιών (Charles Muntz από το "Up" της Pixar)

Τα μάτια για την Disney είναι τρισδιάστατες μπάλες τυλιγμένες με τα βλέφαρα, τα οποία αποκαλύπτουν μόνο ένα μικρό μέρος της επιφάνειάς του. Οι μύες και οι δυνάμεις που ενεργούν στο μάτι (πάνω-κάτω βλέφαρο, μάγουλο, φρύδι) μπορούν να αλλάξουν δραστικά το σχήμα του, να του προκαλέσουν διαφορετική έκφραση και να του αποδώσουν οπτικά διαφορετικά χαρακτηριστικά διάθεσης, σκέψης, συναισθήματος και προσωπικότητας. Η κόρη του ματιού έχει επίσης τεράστια αξία, λόγω της κατεύθυνσης που μπορεί να πάρει. Η αλλαγή της κατεύθυνσης αποδίδει και διαφορετικά χαρακτηριστικά στην έκφραση. Ο βλεφαρισμός του ματιού έδωσε στους κινούμενους χαρακτήρες την αίσθηση της διατήρησης της ζωντανίας και της συνέχειας στη ροή σκέψης των χαρακτήρων. (Johnston & Thomas 1995)

Στο πρόσωπο, σημαντική είναι ακόμη η μελέτη και η ανάλυση των σχέσεων των μερών του. Το ανθρώπινο πρόσωπο φανερώνει μια δυνατή σχέση ανάμεσα στα μάτια, στα σχήματα από τα μάγουλα και τα σχήματα του στόματος, σε κάθε έκφραση. Ο animator συνεπώς κατά την διαδικασία οπτικοποίησης αυτών των εκφράσεων εργάζεται με τις φόρμες και τα σχήματα και όχι με τις γραμμές. Οι αλλαγές στις σχέσεις των μερών του προσώπου και οι συνέπειες αυτών προσδίνουν διαφορετικότητα στο οπτικό στυλ και ζωή στο πρόσωπο του χαρακτήρα.

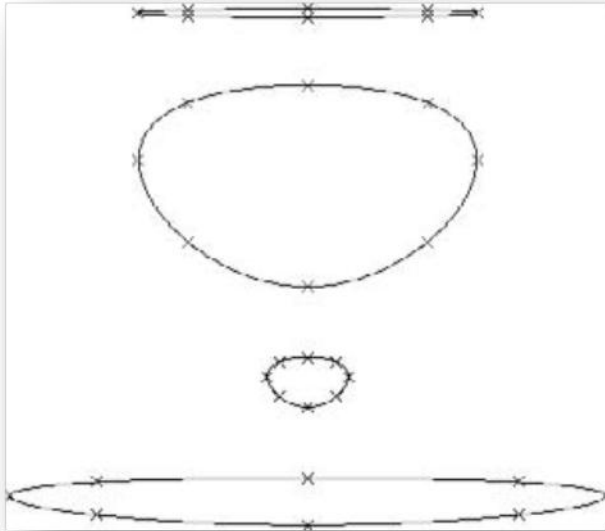
Lip sync

Όταν ασχολούμαστε με τις ουσιαστικές κινήσεις που κάνουν τα κόκαλα κατά τον συγχρονισμό των χειλιών με τον ήχο-φωνή, μπορούμε να τις περιορίσουμε σε δύο βασικές. Το στόμα και τα χείλη μπορούν να βρίσκονται στις εξής καταστάσεις:

- Ανοιχτό/κλειστό

- Φαρδύ/ στενό

Αυτός ο διαχωρισμός αποτελεί τον πυρήνα που συνεπάγεται ο λόγος. Αν ο χαρακτήρας μας είχε στρογγυλό και απλό στόμα, τότε τα σχήματα στην παρακάτω εικόνα θα ήταν τα βασικά για να δημιουργήσουμε την ψευδαίσθηση κίνησης. Γιατί έχει σημασία να δοθεί η σωστή εντύπωση και όχι να επιτευχθεί απόλυτος ρεαλισμός.



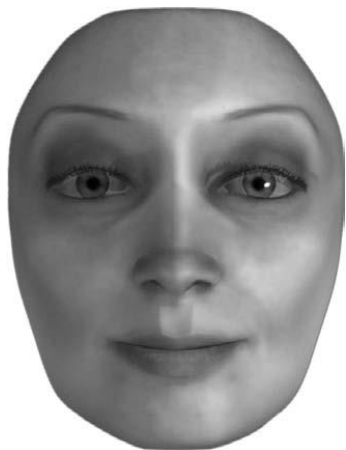
Εικόνα 20 - διαφορετικές καταστάσεις του χείλους

Γενικά κατά το συγχρονισμό φωνής και χειλιών υπάρχει η τάση, αν και δεν είναι απαραίτητα κακό, να μελετάται κάθε κίνηση σε αργούς ρυθμούς (καρέ καρέ) και να αναλύουμε με κάθε παρατηρήσιμη λεπτομέρεια τι συμβαίνει, ώστε να το επαναδημιουργήσουμε. Τις περισσότερες φορές η υπερανάλυση μπορεί να αποδειχτεί άσκοπη. Για να αποφευχθεί αυτή η άσκοπη υπερανάλυση ο Jason Osipa προτείνει ότι σε κάθε λέξη, πρόταση ή έκφραση πρέπει να αναζητάται η γενική εντύπωση και όχι οι λεπτομέρειες. Ο ίδιος δεν εμμένει σε τυποποιημένα σχήματα-πίνακες που κάθε γράμμα ή κάθε ήχος αντιστοιχίζεται με ένα συγκεκριμένο σχήμα για το στόμα, αλλά υποστηρίζει ότι το σχήμα του στόματος για κάθε ήχο είναι μοναδικό και δεν μπορεί να ομαδοποιηθεί σε κατηγορίες. Το lip sync θα επικεντρώσει την προσοχή των θεατών στον χαρακτήρα που μιλάει, αλλά αν ο ίδιος ο χαρακτήρας δεν εκπέμπει συναίσθημα, οι θεατές θα κουραστούν γρήγορα και η προσοχή τους θα αποσπαστεί. (Osipa 2007)

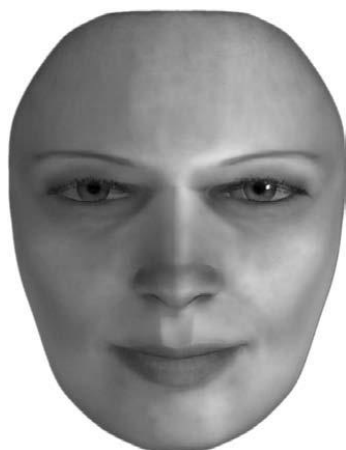
Το μεγαλύτερο μέρος των συναισθημάτων προέρχεται από το πάνω μισό του προσώπου, μέσα από τα μάτια, τα φρύδια και τα βλέφαρα.

Φρύδια: Όπως και το στόμα εκτελεί δυο βασικές κινήσεις (ανοικτό/κλειστό και φαρδύ στενό), έτσι και τα φρύδια έχουν δυο βασικές καταστάσεις (πάνω/ κάτω και σφιγμένα). Οι καταστάσεις δεν είναι πάντοτε μεμονομένες, αλλά συχνά παρατηρείται και συνδιασμός

καταστάσεων, αφού το σφίξιμο των φρυδιών συναντάται σχεδόν σε κάθε έκφραση. Η πάνω κάτω κίνηση των φρυδιών εκφράζει ετοιμότητα, ή απλά συνοδεύει τους ήχους που παράγει ο χαρακτήρας. Αν για παράδειγμα κάποιος γελάει δυνατά ή θέλει να προειδοποιήσει για κάποιο επικείμενο κίνδυνο τα φρύδια βρίσκονται στην πάνω θέση.



Εικόνα 21 - πάνω θέση (προειδοποίηση για επικείμενο κίνδυνο)

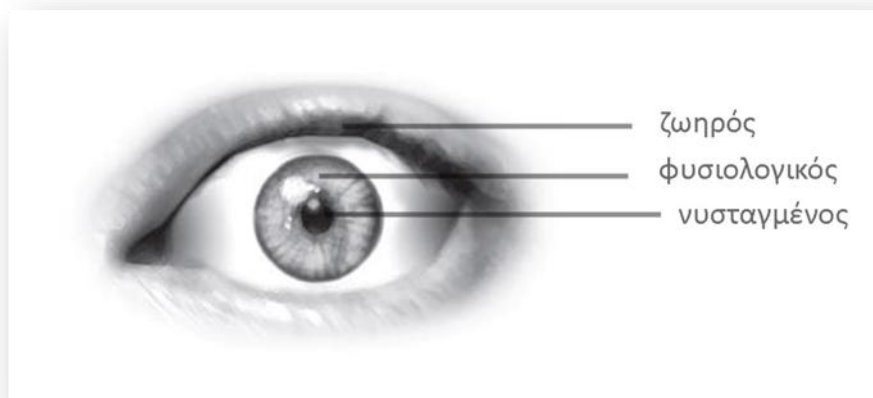


Εικόνα 22 - κάτω θέση (θυμός ή αποφασιστικότητα)

Κάποιες φορές, όταν τα φρύδια βρίσκονται στην κάτω θέση δηλώνουν θυμό ή αποφασιστικότητα. Οι παραπάνω παραδοχές για τις θέσεις των φρυδιών δεν ισχύουν πάντα, ούτε είναι ψευδείς, αλλά είναι αρκετά περιορισμένες. Πρέπει να σημειωθεί στο συγκεκριμένο σημείο ότι οι συναισθηματικές μεταστροφές της οπτικής απόδοσης του χαρακτήρα, πρέπει να προηγούνται της λεκτικής απόδοσης. Αρχικά δηλαδή, δημιουργείται μια συναισθηματική κατάσταση στο χαρακτήρα πριν αυτή εκφραστεί λεκτικά.

Βλέφαρα και Μάτια: Το πάνω μέρος από τα βλέφαρα φανερώνει ετοιμότητα και επαγρύπνηση. Όσο περισσότερο είμαστε σε επιφυλακή, τόσο περισσότερο φωτίζονται τα

μάτια μας και όσο περισσότερο φωτίζονται τόσο περισσότερο μεγαλώνουν. Ο ρόλος των ματιών είναι να επιτρέπουν ή να εμποδίζουν το φως να ισχωρεί στα μάτια.



Εικόνα 23 - τα μάτια παρέχουν πληροφορίες για τις σκέψεις του χαρακτήρα

Τα μάτια μας παρέχουν σημαντικές πληροφορίες για τις σκέψεις του χαρακτήρα. Ο βολβός του οφθαλμού κυρίως γνωστοποιεί το σημείο στο οποίο έχει στραμμένη την προσοχή του ο χαρακτήρας. Η περιοχή γύρω από το βολβό σε συνδυασμό με τον ίδιο το βολβό είναι αυτή που επικοινωνεί τα περισσότερα συναισθήματα και μεταφέρει την συνολική αίσθηση. Ακόμη, στην ομάδα των κάτω βλεφάρων συμπεριλαμβάνονται και το μισό πάνω μέρος από τα μάγουλα, αλλά και οι περιοχές στην άκρη των φρυδιών. Η κίνηση των κάτω βλεφάρων είναι κυρίως αποτέλεσμα της κίνησης ενός μυός που ονομάζεται *orbicularis oculi* και χρησιμοποιείται συνήθως για να ενισχύσει τα συναισθήματα. (Osipa 2007)

Για τον Tezuka, το πιο σημαντικό στοιχείο που φανερώνει τα βαθύτερα συναισθήματα ενός χαρακτήρα είναι τα μάτια του. Για παράδειγμα, ένας χαρακτήρας με ένα μάτι (είναι καλυμμένο, τραυματισμένο) είναι σκοτεινός, μυστηριώδης και επικίνδυνος. Έχουν συνήθως το ρόλο του προδότη, του δειλού ή του κακοποιού - δολοφόνου. (Macwilliams 2008)

- **Χείλη:** Τεχνικά, το πάνω χείλος συμπεριλαμβάνει όλη την περιοχή από τη βάση της μύτης μέχρι τη γραμμή ανάμεσα στο πάνω και στο κάτω χείλος και οι κινήσεις του είναι πιο περίπλοκες από αυτές του κάτω χείλους. Οι γωνίες-άκρες των χειλιών αποτελούν μια ενδιαφέρουσα τοποθεσία στο πρόσωπο, αφού εκεί συγκεντρώνονται πολλοί μύες και κατ' επέκταση είναι υπεύθυνες για αρκετές εκφράσεις. (Faigin 1990)

Ο Osipa, για τη σωστή μελέτη των εκφράσεων του προσώπου καθιερώνει τον όρο «landmarking», με τον οποίο αναφέρεται στις περιοχές που περιβάλλουν το σημείο στο οποίο εστιάζουμε το ενδιαφέρον μας. Η περιοχή γύρω από το σημείο που επικεντρωνόμαστε παρέχει στοιχεία για το σχηματισμό της τελικής εντύπωσης του δέκτη.



προσποιοητό
χαμόγελο

αυθεντικό
χαμόγελο

Εικόνα 24 - "landmarking" γύρω από το στόμα

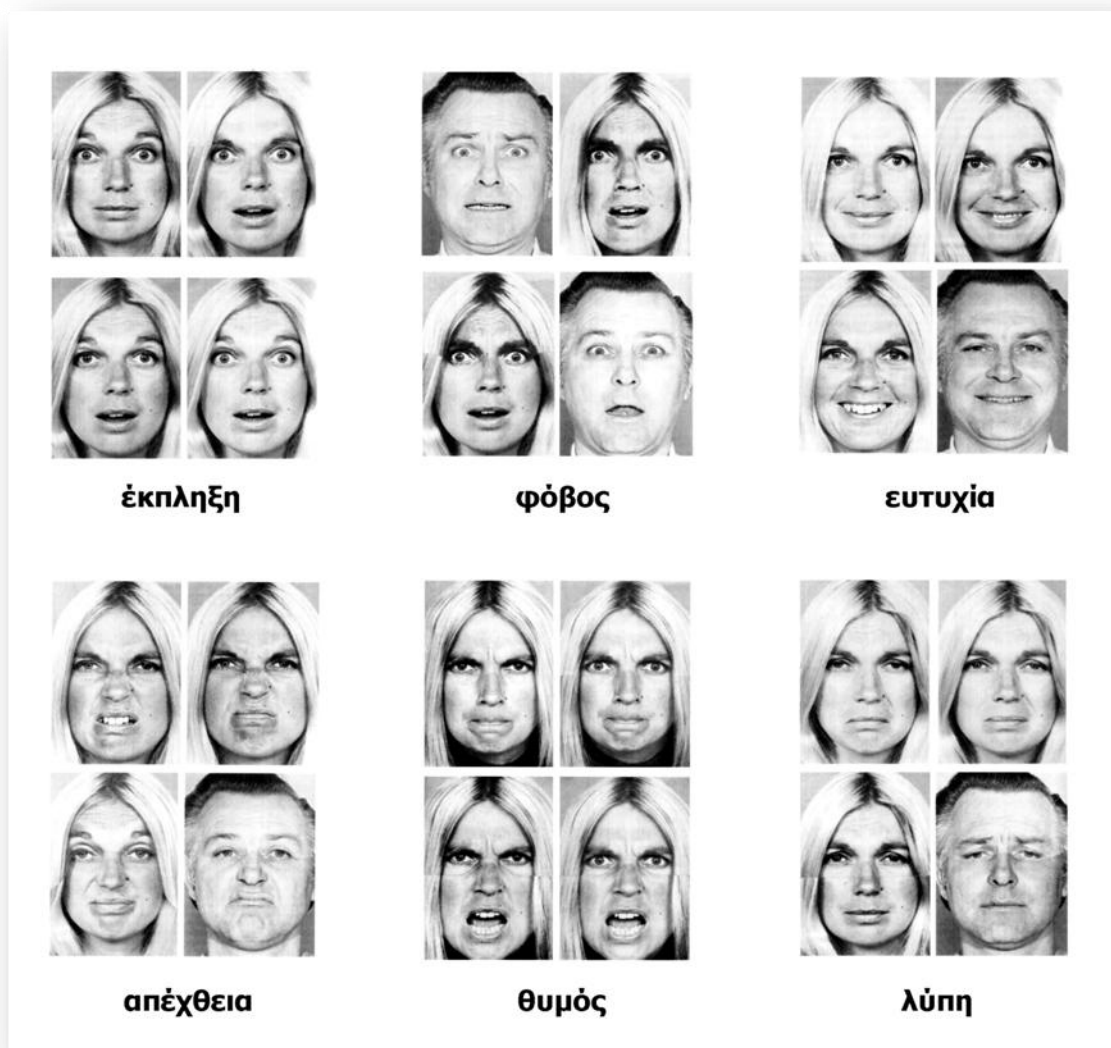
4.2.3.3 Συναισθηματικές εκφράσεις

Ο Δαρβίνος υποστήριξε ότι οι συναισθηματικές εκφράσεις είναι βιολογικά προκαθορισμένες και αναπτύχθηκαν λόγω της σημασίας τους για την επιβίωση. Στο βιβλίο του «Η έκφραση των συναισθημάτων στον άνθρωπο και τα ζώα» παρουσιάζει δυο βασικές του αρχές-για να εξηγήσει πως αναπτύχθηκαν οι συναισθηματικές εκφράσεις.

- Αρχή των «*χρήσιμων συγγενών συνηθειών*»: η εξέλιξη δάνεισε ήδη υπάρχουσες συμπεριφορές για το νέο σκοπό της συναισθηματικής έκφρασης.
- Αρχή της «*αντίθεσης*»: δηλώνει ότι όταν μια συναισθηματική έκφραση έχει καθιερωθεί, το αντίθετο συναίσθημα εκφράζεται από την αντίθετη έκφραση ή τη σωματική στάση.

Η θεωρία του Δαρβίνου υποστηρίζει ακόμη ότι η συναισθηματική έκφραση είναι έμφυτη και γι' αυτό είναι διαπολιτισμικά καθολική. (Darwin 1998) Κάτι που επιβεβαίωσαν και μεταγενέστερες έρευνες των Ekman, Friesen και Ellsworth υποστηρίζοντας ότι η εκδήλωση και η αναγνώριση των βασικών συναισθημάτων είναι παγκόσμια σε όλους τους πολιτισμούς. Τα βασικά συναισθήματα είναι τα εξής:

- Ευτυχία-ικανοποίηση
- Λύπη-απογοήτευση
- Έκπληξη-αιφνιδιασμός
- Θυμός-οργή
- Φόβος-αποστροφή
- Αηδία-απέχθεια



Εικόνα 25 - εκφράσεις των βασικών συναισθημάτων(Ekman και Friesen)

Οι Ekman και Friesen ανέπτυξαν μια προσέγγιση για τη μέτρηση κινήσεων του προσώπου- το Σύστημα Κωδικοποίησης της Κίνησης του Προσώπου (FACS). Αυτό το σύστημα κωδικοποιεί συγκεκριμένες εκφράσεις του προσώπου, όπως το σήκωμα του έσω ή του έξω φρυδιού και τείνει να μετρά κάθε είδος κίνησης του προσώπου, όχι μόνο τις εκφράσεις που υποδηλώνουν συναίσθημα. (Ekman & Friesen 2003)

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

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

1. Καθορισμός συναισθηματικής κατάστασης του χαρακτήρα
2. Η διαδικασία της σκέψης υποδηλώνει την ύπαρξη συναισθήματος (μπορεί να αποδοθεί είτε με απλό σκίτσο ή απλή κίνηση, είτε μπορεί να απαιτηθούν εκφράσεις, κινήσεις σώματος ή πλήρης δράση).
3. Η εστίαση της κάμερας μπορεί να τονίσει το συναίσθημα.
4. Ερωτήσεις (τι κάνω, τι θέλω να δείξω, πως θέλω να αντιδράσει ο θεατής) βοηθούν στον καθορισμό του οπτικού αποτελέσματος του συναισθήματος.
5. Χρήση του χρόνου:
 - α) καθιερώνει το συναίσθημα του χαρακτήρα
 - β) το αποδίδει στον θεατή
 - γ) αφήνει να φανεί η συναισθηματική κατάσταση.(Johnston & Thomas 1995)

4.2.4 Η γλώσσα του σώματος

Όπως το πρόσωπο, έτσι και το σώμα παρέχει σημαντικές πληροφορίες για τους ανθρώπους και για τις σχέσεις που αναπτύσσουν μεταξύ τους. Στις διαπροσωπικές σχέσεις παρατηρείται η προσωπική απόσταση η οποία αποκαλύπτει πληροφορίες για την οικειότητα και την κυριαρχία. Όχι μόνο διατηρούμε μια απόσταση από τους άλλους με βάση την οικειότητα που έχουμε αναπτύξει, αλλά ακόμη δίνουμε προσοχή σε τέτοιες αποστάσεις, για να κρίνουμε άλλες σχέσεις.

Το άγγιγμα είναι ακόμη μια μη λεκτική συμπεριφορά που υποδηλώνει οικειότητα και εξουσία στην κοινωνική ζωή. Τείνουμε να αγγίζουμε αυτούς που συμπαθούμε και μας είναι πιο οικείοι, περισσότερο από αυτούς που αντιπαθούμε. Επιπλέον τείνουμε να αγγίζουμε τα(Williams 2009) άτομα με χαμηλή κοινωνική θέση περισσότερο απ' ό τι τα άτομα υψηλής κοινωνικής θέσης. Όπως έχει αναφερθεί και παραπάνω, οι ενδείξεις αυτές μπορεί να διαφοροποιούνται ανάμεσα στις διάφορες κουλτούρες.(Lipra 1994)

Η στάση του σώματος και η κίνηση γνωστοποιούν πληροφορίες για τους ανθρώπους ως μεμονωμένες κοινωνικές προσωπικότητες. Ο κάθε άνθρωπος στέλνει σήματα μέσω της στάσης του και της κίνησής του, ενδείξεις σχετικές με τη συναισθηματική τους κατάσταση και τη γενικότερη εντύπωση που θέλουν να έχουν οι άλλοι γι' αυτούς. Κάποιες μη λεκτικές ιδιότητες μπορούν να αντιστοιχηθούν με ευρύτερα χαρακτηριστικά, όπως η προσήνεια-φιλικότητα ή η ισχύς. (Morris 2002)

Μια ερευνήτρια ανέλυσε τη μη λεκτική επικοινωνία μέσα από μια συστηματική συλλογή λέξεων για κινησιακά χαρακτηριστικά. Βασισμένη στα αποτελέσματα κατέληξε στους παρακάτω παράγοντες κλειδιά:

- **Εκφραστικότητα.** Χρήση ποικιλίας εκφράσεων και χειρονομιών, μεγάλη δραστηριότητα και ενέργεια κατά τη συνομιλία του με άλλους.
- **Ζωτικότητα.** Ύπαρξη ενέργειας στη γενικότερη κίνησή του, όπως ζωηρό περπάτημα και γρήγορες αντιδράσεις.
- **Επεκτατικότητα.** Καταλαμβάνει περισσότερο χώρο γύρω του.
- **Εναρμόνιση.** Συντονισμός, ομαλή κίνηση, με χάρη και αρμονία

Επίσης, έκανε κάποιες στατιστικές συσχετίσεις μεταξύ των χαρακτηριστικών της κίνησης και των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας. Για παράδειγμα κάποιος που συνήθως είναι επίφοβος τυπικά θα παρουσίαζε λιγότερη επεκτατικότητα στην κίνησή του και λιγότερη ζωτικότητα και κάποιος που έχει έλλειψη αυτοπεποίθησης θα παρουσίαζε λιγότερη επεκτατικότητα. Ανακάλυψε ακόμη, ότι υπάρχουν κάποια κοινά μοτίβα ανάμεσα στα γένη: οι γυναίκες έτειναν να παρουσιάζουν μεγαλύτερα σκορ στην εκφραστικότητα, ενώ οι άντρες στην επεκτατικότητα. Βρήκε επίσης κάποιες συνδέσεις μεταξύ του σωματότυπου ενός ατόμου και του είδους της κίνησής του. Οι άνθρωποι με μεγαλύτερο βάρος εμφάνιζαν λιγότερη ζωτικότητα και περισσότερη επεκτατικότητα, οι ψηλότεροι άνθρωποι περισσότερη επεκτατικότητα και οι μωώδεις περισσότερη ζωτικότητα και εναρμόνιση. (Gallaher 1992)

Ο Hooks υποστηρίζει πως όλες οι κινήσεις του σώματος θα πρέπει να γίνονται για κάποιο συγκεκριμένο λόγο και να υπάρχει κάποιο κίνητρο. Ο λόγος ύπαρξης της κίνησης είναι ο προορισμός. Τόσο τα χέρια όσο και τό πρόσωπο αλλά και ολόκληρη η στάση του σώματος είναι σημαντικά στοιχεία για να επιτευχθεί συναίσθημα στην κίνηση. Παρόλα αυτά υπάρχουν κάποιες γενικεύσεις της γλώσσας του σώματος που μπορεί να μην ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα αλλά στερεοτυπικά μεταβιβάζουν μηνύματα.

- Αναδιπλωμένα μπράτσα κατά μήκος του στήθους αποτελούν ένδειξη ότι ο συγκεκριμένος χαρακτήρας είναι κλειστός ή πεισματάρης. Όταν τα χέρια είναι τοποθετημένα πίσω, στην πλάτη κάποιου, ή είναι σταυρωμένα μπροστά στον καβάλο, αποτελούν ένδειξη χαμηλού κοινωνικού status και αυτοπεποίθησης.
- Η αυτοπεποίθηση συνδέεται με τη χαλαρότητα και η χαλαρότητα συνδέεται ύπαρξη βάρους και όχι ελαφρότητας, αφού ένας χαρακτήρας με αυτοπεποίθηση έχει σωστό κέντρο βάρους.
- Οι εγκεφαλικοί χαρακτήρες και συνήθως οι ενήλικοι βαδίζουν συνήθως με το μέτωπο να προηγείται ελαφρά του υπόλοιπου σώματος και να έχει κατεύθυνση προς τα κάτω. Τα παιδιά τείνουν να βαδίζουν με το κεφάλι ψηλά. Ενώ οι χαρούμενοι τείνουν να σηκώνουν το σαγόνι τους και εκθέτουν το λαιμό τους.
- Όταν κάποιος κατά τη διάρκεια συζήτησης διακοπεί από κάποιον, μπορεί να γυρίσει πρώτα τους ώμους του, προς την κατεύθυνση του ατόμου που τους διέκοψε και έπειτα το κεφάλι του, έτσι ώστε να προλάβει να κλείσει τη συζήτηση που έκανε.
- Η αμηχανία είναι ένα αμυντικό συναίσθημα, πουκατά κάποιο τρόπο εξωμαλύνει τις στιγμές έντασης. Όταν κάποιος είναι αμήχανος τείνει να «συρικνώνεται» στο χώρο. (Hooks 2003)

4.2.4.1 Το βλέμμα

Κατά την παρατήρηση ενός προσώπου, δίνεται προσοχή και στο βλέμμα. Το πού, το εάν και το για πόσο υπάρχει οπτική επαφή παρέχει σημαντικές πληροφορίες. Η οπτική επαφή: σηματοδοτεί οικειότητα ή κυριαρχία. Η έρευνα αποδεικνύει, για παράδειγμα, ότι όσο πιο ερωτευμένο είναι ένα ζευγάρι, τόσο περισσότερη ώρα κοιτάζονται στα μάτια. (Rubin 1970) Σε ανταγωνιστικές συνθήκες όμως, η επαφή με τα μάτια μοιάζει προκλητική και επιθετική.

Οι άνθρωποι χαμηλής τάξης και αυτοί με χαμηλή αυτοεκτίμηση αποφεύγουν την οπτική επαφή, έτσι αντιλαμβανόμαστε ότι το συνολικό πλαίσιο μιας συγκεκριμένης κατάστασης καθορίζει το εάν η επαφή με τα μάτια δηλώνει εξουσία ή προτίμηση. Έτσι, το βλέμα μπορεί να δηλώνει

- Ισχύ ή υποχωρητικότητα
- Το που βρίσκεται η προσοχή του προσώπου
- Φλερτάρισμα
- Ενδιαφέρον για την έναρξη μιας συζήτησης (ή επιθυμία να την αποφύγει)
- Προτροπή σε κάποιον να συνεχίσει το διάλογο
- Συλλογισμό για κάτι που μπορεί να μην έγινε άμεσα αντιληπτό (Isbister 2006)

Ενσυναίσθηση και συναισθηματική ανατροφοδότηση μέσα από το πρόσωπο

Κατά τη διαδικασία όπου οι άνθρωποι παρατηρούν τις εκφράσεις στο πρόσωπο του συνομιλητή τους, το πρόσωπό τους ανταποκρίνεται ασυνείδητα. Η ασυνείδητη αυτή μμητική διαδικασία (*facial feedback hypothesis*) βοηθά στη δημιουργία σύνδεσης με το άλλο άτομο και καταδεικνύει συναισθηματική κατανόηση και συμμετοχή.

	Είδος σήματος	Συνδέονται τα σήματα με την αντιληπτική εξαπάτηση;	Συνδέονται τα σήματα με την πραγματική εξαπάτηση;
ΦΩΝΗΤΙΚΟ	Δισταγμοί στην ομιλία	ΝΑΙ	ΝΑΙ: οι ψεύτες διστάζουν περισσότερο
	Τόνος της φωνής	ΝΑΙ	ΝΑΙ: οι ψεύτες μιλούν με υψηλότερο τόνο φωνής
	Λάθη στην ομιλία (τραβίσμα)	ΝΑΙ	ΝΑΙ: οι ψεύτες κάνουν περισσότερα λάθη
	Γλωσσική αργοπορία (διάλειμμα πριν από την έναρξη της ομιλίας ή την απάντηση)	ΝΑΙ: οι άνθρωποι νομίζουν ότι οι ψεύτες κάνουν περισσότερες παύσεις	ΟΧΙ
	Ρυθμός της ομιλίας	ΝΑΙ: οι άνθρωποι νομίζουν ότι οι ψεύτες μιλούν πιο αργά.	ΟΧΙ
	Διάρκεια της απάντησης	ΟΧΙ	ΝΑΙ: οι ψεύτες δίνουν (συντομότερες) απαντήσεις
ΟΠΤΙΚΟ	Διαστολή της κόρης του οφθαλμού	(Δεν υπάρχουν ερευνητικά στοιχεία)	ΝΑΙ: οι ψεύτες εμφανίζουν μεγαλύτερη διαστολή (της κόρης του οφθαλμού)
	Προσαρμοστές (αντι-κατευθυνόμενες χειρονομίες)	ΟΧΙ	ΝΑΙ: οι ψεύτες αγγίζουν ο ένας τον άλλο περισσότερο
	Το ανοιγοκλείσιμο των ματιών	(Δεν υπάρχουν ερευνητικά στοιχεία)	ΝΑΙ: οι ψεύτες ανοιγοκλείνουν τα μάτια περισσότερο
	Αλλαγές θέσεων	ΝΑΙ: οι άνθρωποι νομίζουν ότι οι ψεύτες αλλάζουν (θέση) περισσότερο	ΟΧΙ
	Χαμόγελο	ΝΑΙ: οι άνθρωποι έχουν τη γνώμη ότι οι ψεύτες χαμογελούν λιγότερο	ΟΧΙ: για το χαμόγελο συνολικά, αλλά οι ψεύτες χαμογελούν διαφορετικά απ' αυτούς που λένε την αλήθεια
	Η ματιά (οπτική επαφή) (το βλέμμα)	ΝΑΙ: οι άνθρωποι νομίζουν ότι οι ψεύτες αποφεύγουν την οπτική επαφή	ΟΧΙ

Εικόνα 26- φωνητικά και οπτικά σήματα

4.2.4.2 Η φωνή

Η συναισθηματική κατάσταση υπάρχει κωδικοποιημένη στη φωνή αλλά και στην έκφραση του προσώπου και του σώματος, όπως είδαμε και παραπάνω. Ενώ το σώμα και το

πρόσωπο αποτελούν κοινωνικές ενδείξεις που προσλαμβάνονται από τα μάτια, η φωνή είναι μια ακόμη κοινωνική ένδειξη, με τη διαφορά ότι προσλαμβάνεται από τα αυτιά. Παρόλο που για τις εκφράσεις του προσώπου έχουν γίνει εκτεταμένες έρευνες, για το ζήτημα της φωνής οι έρευνες είναι λιγότερες και πολύ πιο πρόσφατες.

Εξεταζόμενα χαρακτηριστικά σημάτων φωνής:

- Θεμελιώδης συχνότητα (pitch) ή περίοδος με την οποία μπορούμε να θεωρήσουμε ότι το σήμα επαναλαμβάνεται. Στην ουσία πρόκειται για την περίοδο δόνησης των φωνητικών χορδών κατά τη δημιουργία των φωνηέντων.
- Μέγιστα του αρμονικού φάσματος της φωνής (formants). Οι τιμές τους δεν επηρεάζονται από την αλλαγή της θεμελιώδους συχνότητας και οφείλονται κυρίως στη φυσιολογία της στοματικής κοιλότητας.
- Ένταση (intensity) αφορά την πίεση που ασκεί το σήμα στον αέρα. Το μέτρο της έντασης εκφράζεται σε dB (ντεσιμπέλ).
- Ρυθμός ομιλίας (speaking rate) αφορά τα κομμάτια των παύσεων που εντοπίζονται κατά την ομιλία. (Παρασκευοπούλου 2005)

Ερευνητές των φωνητικών ιδιοτήτων ανακάλυψαν ότι υπάρχουν κάποιες σταθερά μοτίβα συναισθημάτων κατά την έκφρασή της:

- **Θυμός** (θερμός). Τεταμένη φωνή, γρήγορος ρυθμός λόγου, υψηλός τόνος, μεγαλύτερο εύρος τόνου φωνής
- **Θυμός** (ψυχρός). Τεταμένη φωνή, γρήγορος ρυθμός λόγου, υψηλότερη θεμελιώδης συχνότητα και ένταση με μεγάλη διακύμανση, ένταση υψηλή αλλά όχι με μεγάλη διακύμανση.
- **Χαρά**. Το ύψος φωνής-επιτονισμός (pitch) είναι πολύ υψηλό, με πολύ μεγάλη διακύμανση, ο ρυθμός ομιλίας είναι γρήγορος, η ένταση είναι υψηλή με όχι ιδιαίτερα μεγάλη διακύμανση, τα formants είναι χαμηλά, το μήκος των παύσεων είναι μικρό.
- **Φόβος**. Το ύψος της φωνής είναι σχετικά υψηλό, ο ρυθμός ομιλίας είναι γρήγορος και με μεγάλη διακύμανση
- **Ανία**. Το ύψος φωνής είναι σχετικά χαμηλό με πολύ μικρή διακύμανση, η ένταση χαμηλή με σχετικά μικρή διακύμανση, ο ρυθμός ομιλίας είναι αργός, τα formants είναι υψηλά και ιδιαίτερα το πρώτο, το μήκος των παύσεων είναι σχετικά μεγάλο.
- **Λύπη** (λυγμοί απελπισίας). Ο ρυθμός ομιλίας είναι αργός, το ύψος της φωνής υψηλό και με μεγάλη διακύμανση.
- **Λύπη** (σιωπηλή λύπη). Ο ρυθμός ομιλίας είναι αργός, το ύψος της φωνής χαμηλό, χαμηλότερη ένταση της φωνής, όχι καλή ακρίβεια στην άρθρωση.
- **Θλίψη**. Χαμηλή ένταση, δυναμική διακύμανση. (Karras κ.ά. 1991)(Burkhardt & Sendlmeier 2000)

Πολλοί θεωρητικοί κάνουν υποθέσεις για την ύπαρξη στενής σχέσης μεταξύ των φωνητικών εκφράσεων των συναισθημάτων και των μουσικών εκφράσεων των συναισθημάτων. (Scherer 1995)

Μια ανάλυση για την ακρίβεια της επικοινωνίας, έδειξε ότι μεταβίβαση συναισθημάτων αγγίζει επίπεδα υψηλής ακρίβειας τόσο στη φωνητική, όσο και στη μουσική έκφραση, τουλάχιστον για τα βασικά συναισθήματα. Απέδειξε επίσης ότι οι φωνητικές εκφράσεις των συναισθημάτων είναι ακριβείς διακοινωνικά και ότι η ικανότητα της αποκωδικοποίησης των συναισθημάτων μέσω των φωνητικών ή των μουσικών εκφράσεων εξελίσσεται από την παιδική ηλικία. Μια μουσική εκτέλεση περιλαμβάνει το ίδιο βασικό συναίσθημα και συγκεκριμένα μοτίβα ακουστικών ενδείξεων, όπως αντίστοιχα συμβαίνει και με τη φωνητική έκφραση. (Juslin & Laukka 2006)

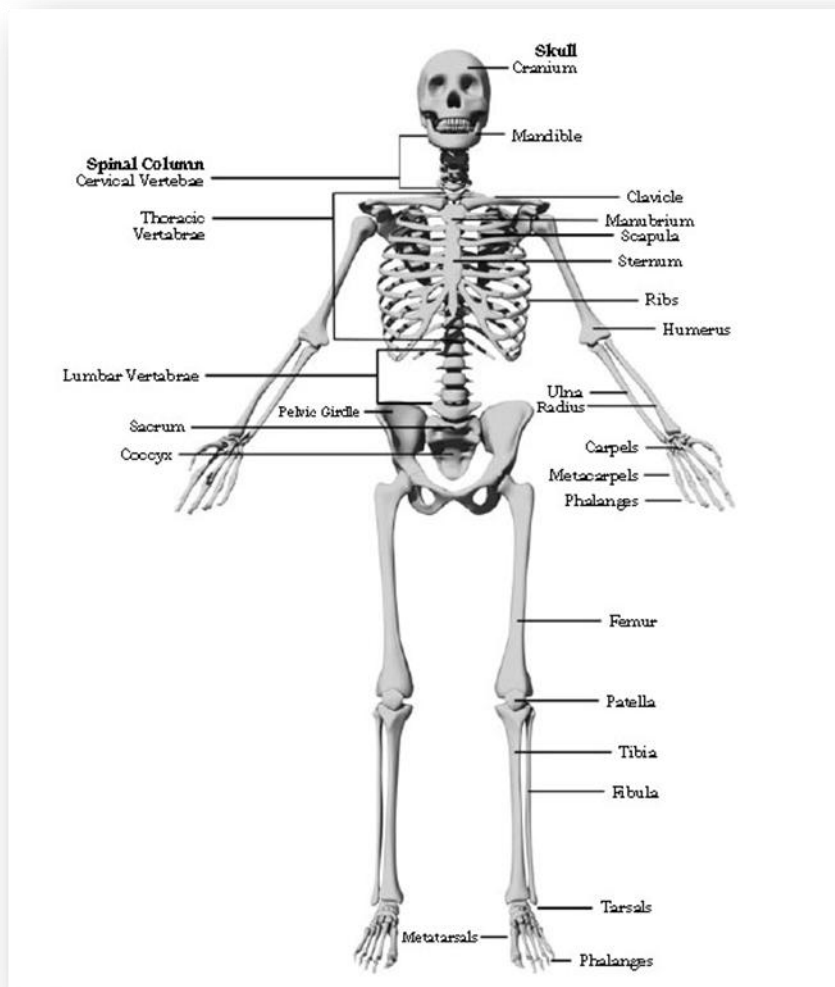
4.2.5 Φύλο, ηλικία, εθνικότητα

Τρία χαρακτηριστικά που οι περισσότεροι άνθρωποι παρατηρούν κατά την πρώτη τους συναναστροφή με έναν άνθρωπο είναι το φύλο, η ηλικία και η εθνικότητα. (Fiske 1993) Οι αντιλήψεις μας γι' αυτά τα χαρακτηριστικά μπορούν να επηρεάσουν τις εντυπώσεις μας για τους άλλους με πολλούς τρόπους, φανερώνοντας τις προκαταλήψεις που υπάρχουν για συγκεκριμένες ομάδες ανθρώπων. Έτσι, οι γυναίκες χαρακτηρίζονται ως περισσότερο «ομιλητικές, τακτικές και ευγενικές», ενώ οι άντρες ως πιο «επιθετικοί, ανεξάρτητοι και ανταγωνιστικοί». (I. K. Broverman κ.ά. 1972)

Οι μεγαλύτερες ηλικιακές ομάδες χαρακτηρίζονται ως «ιδιότροποι, άκαμπτοι και ξεχασιάρηδες», ενώ οι μικρότερες (18 και άνω) χαρακτηρίζονται ως «αυθόρμητοι και απερίσκεπτοι». Οι Ιταλοί χαρακτηρίζονται ως «καλαίσθητοι, αυθόρμητοι και θερμοί», οι Άγγλοι ως «έξυπνοι και τυπικοί» και οι Τούρκοι «σκληροί, θρησκόληπτοι και ύπουλοι». Π Μελέτες ακόμη έδειξαν, ότι στην κοινωνία μας οι άνθρωποι με πολύ σκούρο δέρμα θεωρείται ότι διαθέτουν λιγότερα επιθυμητά χαρακτηριστικά από αυτούς με ανοιχτό δέρμα. (Brigham 1973)

4.2.6 Βιολογικά και ανατομικά χαρακτηριστικά

Δεν έχει σημασία πόσο ρεαλιστικός ή στυλιζαρισμένος είναι ένας χαρακτήρας. Η ανατομία του θα πρέπει να έχει προβλεφθεί και να έχει καθοριστεί, έτσι ώστε να επιτευχθεί η επιθυμητή κίνηση και αισθητική του χαρακτήρα. Για να αποκτηθούν οι βασικές γνώσεις ανατομίας θα πρέπει αρχικά να γίνει κατανοητή κάποια στοιχειώδης ορολογία. Οι όροι που χρησιμοποιούνται για να περιγραφούν στοιχεία ανατομίας, χωρίζονται ανάλογα με τη θέση τους και τις μεταξύ τους σχέσεις. (O'Neill 2008)

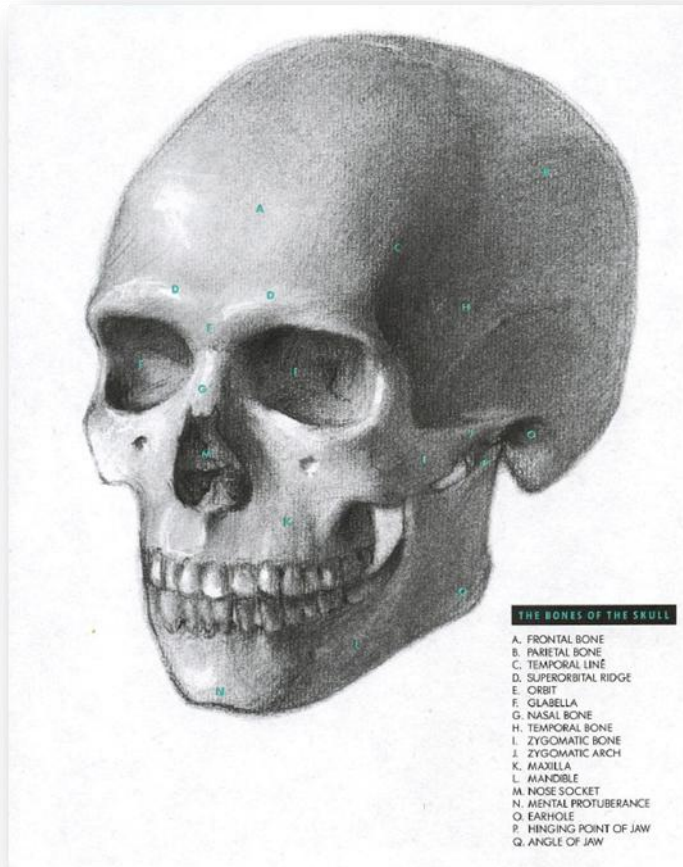


Εικόνα 27 - ανατομία ανθρώπινου σκελετού

Τα πιο βασικά και σημαντικά ανατομικά στοιχεία με τα οποία πρέπει να ασχοληθεί κάποιος που δημιουργεί χαρακτήρες είναι τα κόκαλα και οι μύες. Τα κόκαλα θα πρέπει να μελετηθούν ως φόρμες και ως όγκοι, παρά κάθε ένα ξεχωριστά. Πρέπει επίσης να γίνουν κατανοητά τα σημεία στα οποία ενώνονται τα βασικά κόκαλα και τα όρια της κίνησής τους, να παρατηρηθούν τα κόκαλα τα οποία προεξέχουν από το δέρμα. Για τους μύς, είναι πιο σημαντικό να αντιληφθούμε τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν, παρά το σχήμα τους. Πρέπει να γίνει κατανοητό ότι οι μύς μόνο τραβάνε, δεν σπρώχνουν. Κάθε βασικός μύς προκαλεί την κάμψη ενός συνδέσμου και διαθέτει το σώμα διαθέτει αντίστοιχους μύς για να επαναφέρει κάθε κάμψη. Είναι σημαντικό να θυμόμαστε πως οι μύς τεντώνονται όταν λειτουργούν αλλά όταν δεν είμαστε σε κίνηση είναι συνήθως χαλαροί. Τα παραπάνω ισχύουν για τους μύς, όλων των ειδών (δίποδα, τετράποδα, ψάρια και πτηνά). (Simblet 2001)

Το τρίχωμα, τα δόντια, ο αριθμός των άκρων το χρώμα του δέρματος, το σχήμα των αυτιών, η ουρά μπορούν να υποδείξουν το είδος του χαρακτήρα, ενώ πληροφορίες όπως το μήκος των μαλλιών, το χρώμα των ματιών, το σχήμα της μύτης και οι αναλογίες του σώματος

υποδηλώνουν ηλικία, φύλο, εθνικότητα και συγκεκριμένα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας. Υπερτονισμένα σωματικά χαρακτηριστικά, όπως μεγάλα αυτιά, πολύ λεπτά άκρα, απουσία λαιμού, σαγόνια με γωνίες, μπορεί να υποδηλώνουν εξυπνάδα, δύναμη και αυτοπεποίθηση. Οι αντιθέσεις στις αναλογίες, όπως μεγάλη κοιλιά και μικρό κεφάλι, ή πολύ μακριά πόδια και μικροσκοπικός κορμός, προκαλούν συνήθως οπτικό ενδιαφέρον.



Εικόνα 28 - ανατομία κρανίου

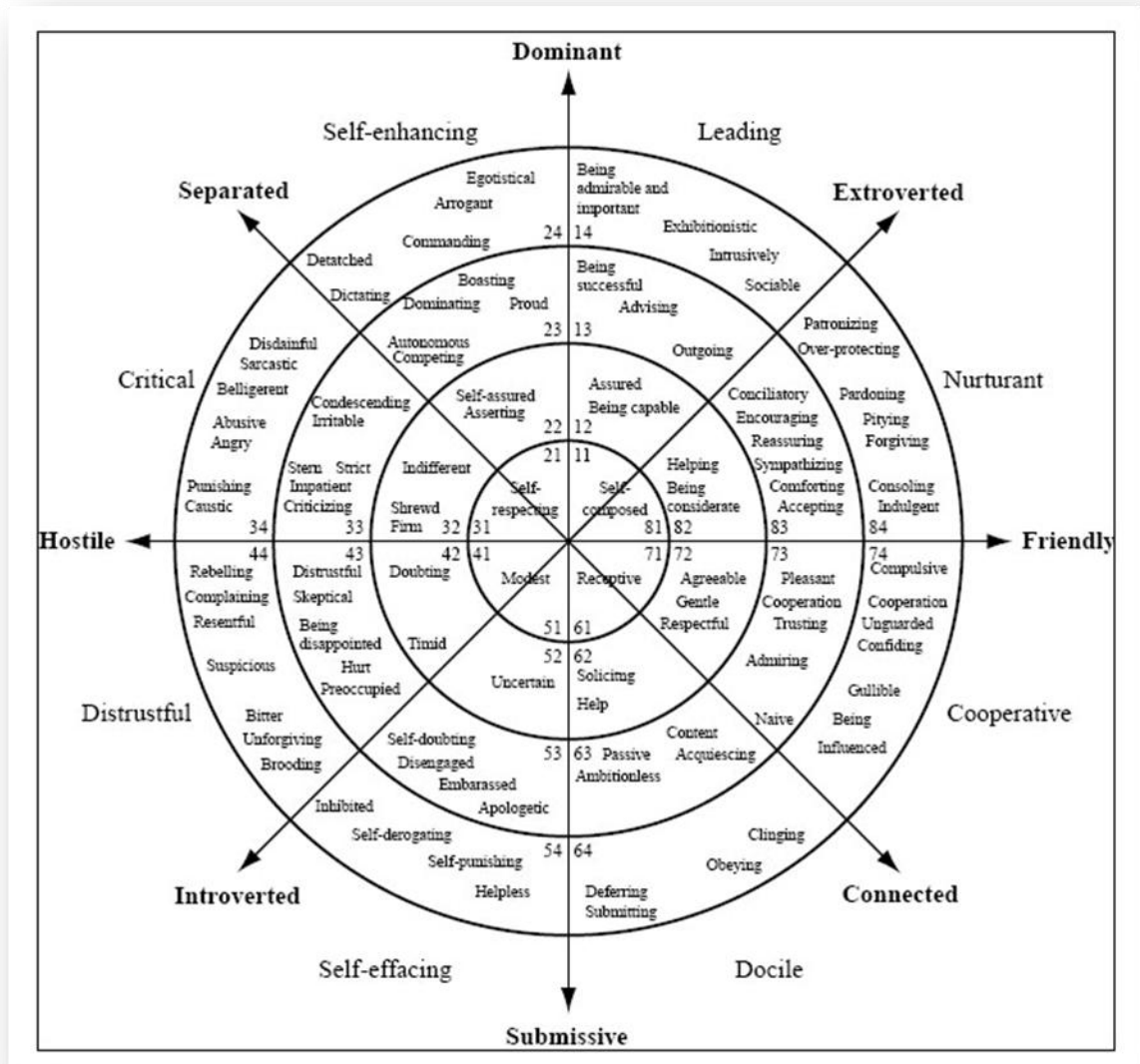
Εξάλλου είναι πολύ πιο σημαντικό το animation να είναι πειστικό και όχι απαραίτητα ρεαλιστικό.

Στο animation δεχόμαστε ζώα που μιλούν, κόσμους και περιβάλλοντα που δεν υπάρχουν, κατασκευάσματα της φαντασίας. Το μυστικό για να μη φαίνονται παράξενα όλα αυτά τα περίεργα κατασκευάσματα είναι η συνοχή. Το κάθε project έχει το δικό του σύνολο κανόνων που καθοδηγούν τις πράξεις των χαρακτήρων και την εξέλιξη της ιστορίας και οτιδήποτε συμβαίνει πρέπει να συμβαδίζει μ' αυτούς τους κανόνες για να μη φαίνεται παράταιρο.

4.3 Διαπροσωπικό μοντέλο κυκλικής συνθετότητας

Η δημιουργία συγκεκριμένης εντύπωσης για κάποιο πρόσωπο είναι μια πρακτική εμπειρική διαδικασία. Κάθε κοινωνική συνάντηση με ένα άγνωστο πρόσωπο ξεκινά με κάποιες άμεσες εκτιμήσεις και υπολογισμούς ενδεχομένων γι' αυτό το πρόσωπο, που σχηματίζονται από τις μη λεκτικές του συμπεριφορές. Μέσω αυτών των μη λεκτικών συμπεριφορών παρατηρούμε δυο κύρια χαρακτηριστικά των ανθρώπων και των κοινωνικών σχέσεων: την **ισχύ(dominance)** και την **προσήνεια(agreeableness)**. Η ισχύς αφορά την κοινωνική θέση και την κυριαρχία στην κοινωνική ζωή, ενώ η προσήνεια αφορά το βαθμό συμπάθειας ή οικειότητας με τους άλλους. Άλλωστε η ικανότητα να εκτιμάμε σωστά τη θέση και τη συμπάθεια των άλλων αποτελεί μια δεξιότητα επιβίωσης.(Isbister 2006)

Κοινωνικοί ψυχολόγοι που μελετούσαν την διαπροσωπική αλληλεπίδραση διαπίστωσαν μέσα από παρατήρηση και πειράματα, ότι οι περιγραφές για το πως οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν μπορούν να παραταχθούν σε ένα διαπροσωπικό μοντέλο κυκλικής συνθετότητας (interpersonal circumplex). Το μοντέλο αυτό δημιουργήθηκε για την κατανόηση, την οργάνωση και την αποτίμηση της διαπροσωπικής συμπεριφοράς, των χαρακτηριστικών και των κινήτρων.



Εικόνα 29 - διαπροσωπικό μοντέλο κυκλικής συνθετότητας

Μέσα από αυτές τις μελέτες παρατηρήθηκαν επανειλημμένα δυο σταθεροί παράγοντες προσωπικότητας. Αυτοί είναι η εξωστρέφεια και η προσήνεια. Από το παραπάνω διάγραμμα βλέπουμε ότι η εξωστρέφεια είναι ένας συνδυασμός της ισχύος και της προσήνειας. ($extroverted \leftarrow dominance + agreeableness$) Έτσι, οι θεωρίες κοινωνικής μάθησης και οι θεωρίες χαρακτηριστικών καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι οι άνθρωποι παρουσιάζουν κοινά κοινωνικά χαρακτηριστικά. (Isbister 2006)

4.3.1 Προσήνεια

Ένα άτομο φαίνεται αν έχει φιλικές προθέσεις από το πρόσωπό του, το σώμα του, τη φωνή του και τη συνολική του συμπεριφορά ως προς ένα άλλο πρόσωπο. Όλα αυτά τα σήματα λειτουργούν μαζί και δημιουργούν μια γενική εντύπωση για το άτομο που προσεγγίζεται.

Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι αυτές οι ενδείξεις μπορεί διαφέρουν ανάμεσα σε διαφορετικές κουλτούρες. Παρακάτω παρατίθενται ενδείξεις προσήνειας που προέρχονται από έρευνες στην Αμερική. (Isbister 2006)

	Φιλικός (Friendly)	Εχθρικός (Hostile)	Ουδέτερος (Indifferent)
Πρόσωπο	Χαμόγελο, σταθερή οπτική επαφή αλλά όχι έντονη και επίμονη	Οχι ένδειξη χαμόγελου, έντονη και επίμονη οπτική επαφή	Οχι ένδειξη χαμόγελου, οχι ιδιαίτερη οπτική επαφή
Σώμα	Ανοιχτή, χαλαρή στάση του σώματος κλίση προς το μέρος του άλλου προσώπου	Τεταμένη στάση του σώματος, επιθετική και με κλίση προς το μέρος του άλλου προσώπου	Κλειστή με περιορισμένη συμμετοχή, χαλαρή, συνήθως διατηρεί απόσταση, αντίθετη κλίση
Φωνή	Θερμή, ενεργητική	Ψυχρή, ενεργητική	Ψυχρή, λιγότερο ενεργητική

Εικόνα 30 - ενδείξεις προσήνειας

4.3.2 Ισχύς

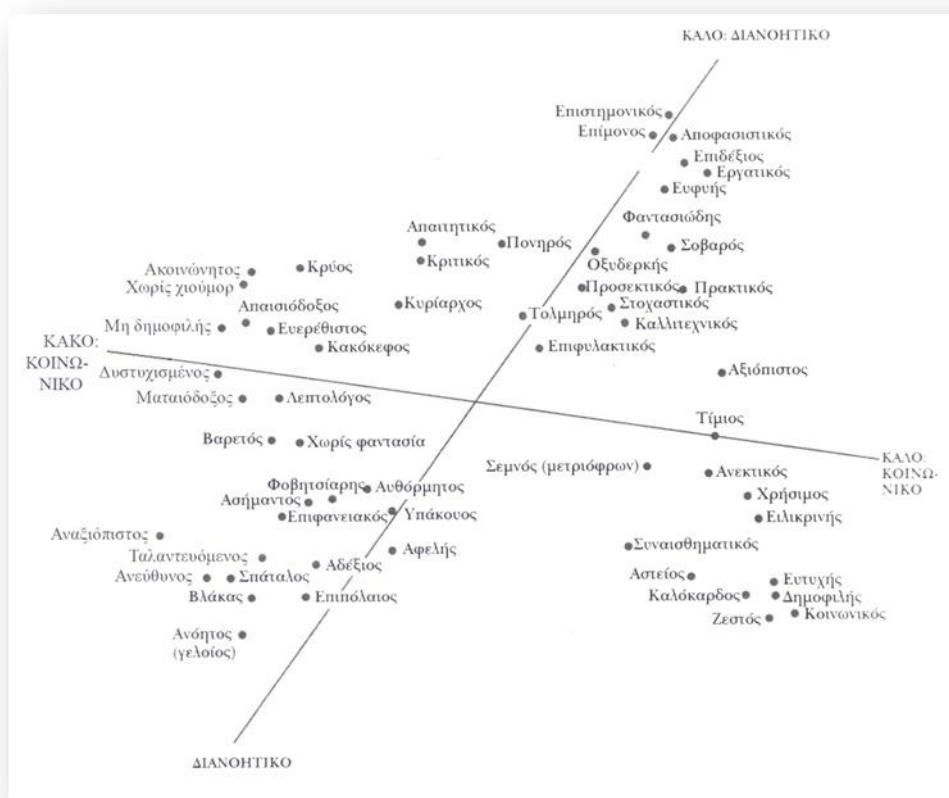
Μόνιμες ενδείξεις της ισχύος: ηλικία, γένος, φυλή, οικογενειακή καταγωγή, επάγγελμα, υγιεινή, περιουσία, σωματικό μέγεθος, δύναμη και επίπεδο μόρφωσης. Υπάρχουν εκτός από τις μόνιμες και ενδείξεις που είναι πιο εύκολα διαχειρίσιμες, βρίσκονται στο πρόσωπο, στο σώμα και στη φωνή. (Isbister 2006)

	Υπερισχύων (Dominant)	Υποχωρητικός (Submissive)
Πρόσωπο	Περισσότερη οπτική επαφή, μπορεί επίμονη, αποστροφή του βλέματός του από τον ομιλητή	Λιγότερη οπτική επαφή (αλλά περισσότερη όταν αποτελεί τον ακροατή), αποφεύγει την επίμονη οπτική επαφή χαμόγελά περισσότερο
Σώμα	Ανοιχτό, χαλαρή στάση του σώματος, καταλαμβάνει περισσότερο χώρο γύρω του, κινείται λιγότερο χρησιμοποιεί με έμφαση εκτεταμένες χειρονομίες, περιστασιακά αγγίζει άτομα με υποδεέστερη ισχύ	Νευρική, κλειστή στάση του σώματος, συχνά αγγίζει τον εαυτό του (μαλλιά, πρόσωπο, κτλ), συχνά κατεβάζει το κεφάλι του χαμηλά
Φωνή	Δυνατότερη, διατηρεί τον έλεγχο στη συνομιλία	Ηπια με χαμηλή ένταση, ακολουθεί τον επικεφαλής της συζήτησης

Εικόνα 31 - ενδείξεις ισχύος και υποχωρητικότητας

4.4 Διαστάσεις της διάκρισης της προσωπικότητας

Μια άλλη προσέγγιση για τις διαστάσεις που αποτελούν τη βάση των εντυπώσεών μας για τους άλλους, είναι αυτή των Rosenberg, Nelson και Vivekanathan. Θέλοντας να διαπιστώσουν αν όλοι οι άνθρωποι χρησιμοποιούν τις ίδιες σταθερές διαστάσεις των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας για την περιγραφή των άλλων, έκαναν μια έρευνα στην οποία έδωσαν στους συμμετέχοντες έναν κατάλογο με 60 χαρακτηριστικά (σοβαρός, έξυπνος, βαρετός, υπάκουος, ειλικρινής και ούτω καθεξής) και τους ζήτησαν να ομαδοποιήσουν τα χαρακτηριστικά που συνδιάζονται στους πραγματικούς ανθρώπους. Τα δεδομένα αυτής της κατηγοριοποίησης των χαρακτηριστικών αναλύθηκαν με μια μέθοδο που ονομάζεται πολυδιάστατη κλίμακα, η οποία τοποθετεί τα χαρακτηριστικά στο γεωμετρικό χώρο. Τα χαρακτηριστικά που οι συμμετέχοντες στην έρευνα κατηγοριοποιούν στην ίδια ομάδα, είναι κοντά το ένα στο άλλο στο χώρο, ενώ τα χαρακτηριστικά που είναι άσχετα μεταξύ τους, είναι μακριά. Έτσι, διαπιστώθηκαν δυο βασικές διαστάσεις, στις οποίες ομαδοποιούνται τα χαρακτηριστικά: θετικά έναντι αρνητικών πνευματικών χαρακτηριστικών και θετικά έναντι αρνητικών κοινωνικών χαρακτηριστικών.



Εικόνα 32 – διαστάσεις διάκρισης της προσωπικότητας (πνευματικά και κοινωνικά χαρακτηριστικά)

4.5 Οπτικό στυλ – πρακτικά θέματα απεικόνισης

Στα επόμενα υποκεφάλαια περιγράφονται κάποια εργαλεία που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο σχεδιαστής για να δημιουργήσει έναν καλοσχεδιασμένο, πετυχημένο αναγνωρίσιμο και πειστικό χαρακτήρα.

4.5.1 Πειστικότητα χαρακτήρα

Πειστικός είναι ένας χαρακτήρας σε σχέση με τον κόσμο στον οποίο ζει, με τις καταστάσεις που αντιμετωπίζει και τις αντιδράσεις που έχει. Ενώ, ένας χαρακτήρας που αποτυπώνεται στη μνήμη, είναι κάποιος που έχει οπτικό ενδιαφέρον και παράλληλα την ικανότητα να κατευθύνει τα συναισθήματα των θεατών. Καταφέρνει να κάνει τους θεατές να νοιαστούν γι' αυτόν και να συσχετιστούν με τον ίδιο. (K.Alexander.K.Sullivan.G.Schumer 2008)

Ο πειστικός χαρακτήρας καθορίζεται ως κάποιος του οποίου οι δράσεις είναι συνεπείς και σκόπιμες. Συνέπεια χαρακτήρα σημαίνει ότι οι ενέργειες που εκτελεί είναι συνεπείς σχετικά με κάποιο μοντέλο χαρακτηριστικών του χαρακτήρα. Δεδομένου του χαρακτήρα και των χαρακτηριστικών του, οι δράσεις που εκτελεί ο χαρακτήρας είναι μια άμεση και αισθητή εκδήλωση αυτών.

Πρόθεση ή κίνητρο χαρακτήρα σημαίνει ότι οι ενέργειες που εκτελεί ο χαρακτήρας παρακινούνται από μια επιθυμία να επιτευχθεί κάποιος στόχος. Δηλαδή οι ενέργειές του δεν εκτελούνται χωρίς λόγο. Ο χαρακτήρας έχει συγκεκριμένες προθέσεις για να επιτύχει τους στόχους του και οι ενέργειες που εκτελεί στον κόσμο της ιστορίας φαίνεται να οδηγούνται από αυτές τις προθέσεις.

Ένα ακόμη συστατικό του πειστικού χαρακτήρα είναι η εμφάνιση. Η εμφάνιση αναφέρεται στην φυσική περιγραφή ενός χαρακτήρα και στον τρόπο τον οποίο ο χαρακτήρας κινείται.

Η Nancy beinman στο «Prepare to Board» εξηγεί από τη μεριά της, τι είναι αυτό που κάνει έναν χαρακτήρα ελκυστικό. Χαρακτηριστικά αναφέρει ότι η έλξη για έναν χαρακτήρα στο animation μπορεί να συνοψιστεί στη φράση: *«Θέλω εγώ, ο θεατής να ξοδέψω λίγα λεπτά ή κάποιες ώρες από τη ζωή μου για να παρακολουθήσω αυτόν τον χαρακτήρα και αυτή την ιστορία; Είμαι πρόθυμος να αποβάλλω τη δυσπιστία μου και να δεχτώ το χαρακτήρα ως μια ευαίσθητη προσωπικότητα; Τα προβλήματα του χαρακτήρα με ενδιαφέρουν;»* Ένας χαρακτήρας ο οποίος είναι ελκυστικός, προκαλεί ενδιαφέρον όταν τον παρατηρείς. Η δομή του και το σχέδιό του θα πρέπει να έχουν ενδιαφέρον και να μην είναι πολύπλοκα, έτσι ώστε ο χαρακτήρας να μπορεί να κάνει εύκολα, όλες τις κινήσεις που του είναι απαραίτητες. Το ότι είναι ελκυστικός δεν σημαίνει ότι είναι χαριτωμένος, αξιαγάπητος ή παιδικός. Και φυσικά η έλξη και το τι θεωρείται οπτικά ενδιαφέρον είναι κάτι υποκειμενικό. Επίσης πετυχημένος και καλοσχεδιασμένος θεωρείται ένας χαρακτήρας, όταν υπάρχουν αρκετά οπτικά στοιχεία που δίνουν πληροφορίες στους θεατές γι' αυτόν αλλά και όταν προκαλεί μια αρχική αντίδραση ή κάποιο αίσθημα προσμονής στους θεατές.(Cantor & Valencia 2004)

4.5.2 Σχεδιαστικοί περιορισμοί

Για τους Sullivan, Schumer και Alexander ένας καλοσχεδιασμένος χαρακτήρας θα πρέπει να πληρεί τις παρακάτω προϋποθέσεις:

- Να είναι άμεσα αναγνωρίσιμος και οικείος, πειστικός και να αποτυπώνεται στη μνήμη
- Να έχει αναγνωρίσιμο σχήμα - περίγραμμα
- Να απεικονίζει την προσωπικότητα του χαρακτήρα
- Να έχει χαρακτηριστικά (πράξεις, χειρονομίες, ιδιότητες) που θα συμπληρώνουν και θα ολοκληρώνουν το περιεχόμενο της ιστορίας
- Να μπορεί να πραγματοποιήσει τις δράσεις που απαιτεί το σενάριο
- Να έχει οπτικό ενδιαφέρον

Πρίν τη διαδικασία της απεικόνισης των χαρακτήρων, θα ήταν βοηθητικό να τεθούν κάποιες ερωτήσεις από τον ίδιο το σχεδιαστή, που μετατρέπονται σε περιορισμούς, για να γίνουν πιο συγκεκριμένα τα πλαίσια σχεδίασης. Μπορούν να συνοψιστούν στα ακόλουθα: (Seegmiller 2004)

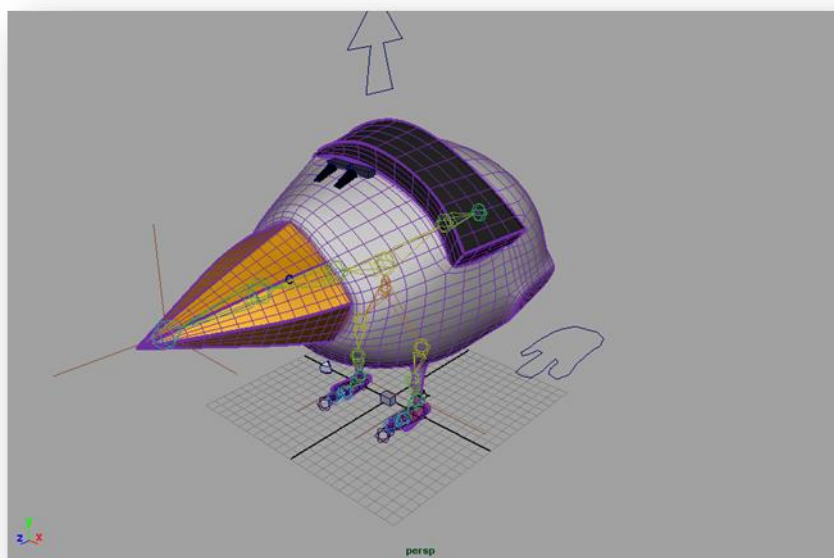
- **Ποιος θα είναι ο ρόλος του χαρακτήρα;** Ο σχεδιαστής πρέπει να γνωρίζει αν ο χαρακτήρας αποτελεί ένα υποστηρικτικό αντικείμενο, ένα ενδιαμέσο αντικείμενο του σκηνικού, έναν χαρακτήρα στο προσκήνιο, ή το κέντρο του ενδιαφέροντος. Οι ρόλοι των χαρακτήρων αναλύονται εκτενέστερα στο κεφάλαιο 3.5 (πρωταγωνιστής, συνεργάτες, ανταγωνιστές, αντικείμενο της επιθυμίας, υποστηρικτικοί ρόλοι, χαρακτήρες μικρής σημασίας, κομπάρσοι), αλλά υπάρχει και αντίστοιχη αναφορά στο κεφάλαιο 2.1.2.7.9, όπου αναλύονται τα αρχέτυπα όπως τα ορίζει ο Chris Vogler.
- **Ο χαρακτήρας προορίζεται για μικρού ή μεγάλου μήκους ταινίες;** Εδώ αναφερόμαστε κυρίως στους βασικούς χαρακτήρες της ταινίας, γιατί αυτοί είναι που επηρεάζονται από το μέγεθος της ταινίας. Συνήθως οι μικρού μήκους ταινίες επικοινωνούν κάποιο γενικό μήνυμα, κάποιο συναίσθημα ή κάποια αξία μέσα σε περιορισμένο χρόνο. Γι' αυτό το λόγο, η προσωπικότητα του χαρακτήρα δεν είναι εύκολο να ξεδιπλωθεί και έτσι δεν δίνεται μεγάλο βάρος στη σχεδίαση του χαρακτήρα.



Εικόνα 33 – “Balance” των Wolfgang & Christoph Lauenstein και “Coraline”

Αλλά και η διαδικασία της απεικόνισης διαφέρει, για παράδειγμα σε μεγάλου μήκους ταινίες (βλέπε Coraline, στην εικόνα 39) δύσκολα συναντούμε χαρακτήρες με αφαιρετικά χαρακτηριστικά. Έτσι, αντιλαμβανόμαστε ότι σε ταινίες μικρού μήκους, τόσο η σχεδίαση, όσο και η απεικόνιση των χαρακτήρων διαφέρει από εκείνη των ταινιών μεγάλου μήκους.

- **Με ποιο μέσο θα αποδοθεί ο χαρακτήρας;** Είναι προφανές ότι οι ανάγκες που σχετίζονται με το μέσο αποτύπωσης διαφέρουν. Έτσι, για παράδειγμα η σχεδίαση και η απεικόνιση ενός χαρακτήρα που προορίζεται για τις ανάγκες μιας ταινίας για τον κινηματογράφο, διαφέρει από τη σχεδίαση και την απεικόνιση κάποιας που προορίζεται για την τηλεόραση.
- **Ποια η απόσταση του χαρακτήρα από την κάμερα;** Αν η απόσταση του χαρακτήρα από την κάμερα είναι μεγάλη καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας, δεν χρειάζονται λεπτομέρειες που θα επιβαρύνουν τη διαδικασία του rendering. Είναι επόμενο ότι ισχύει και το αντίθετο.
- **Ποια η σχέση μεγέθους του χαρακτήρα με τους υπόλοιπους χαρακτήρες;** Οι μεγαλύτεροι χαρακτήρες χρειάζονται περισσότερα πολύγωνα, ή πιο λεπτομερές texture map. Πέρα από το πρακτικό όμως κομμάτι, το μέγεθος και ο όγκος του χαρακτήρα, αλλά και η σχέση αυτών με το μέγεθος και τον όγκο των υπόλοιπων χαρακτήρων, μπορεί να υποδηλώνει στοιχεία της προσωπικότητας των χαρακτήρων, αλλά και της ισχύος τους. Η σχέση μεγέθους αναλύεται και στο κεφάλαιο 4.5.7.
- **Θα δοθεί κίνηση στον χαρακτήρα; Αν ναι, ποιά μέλη του σώματός του θα κινεί ο χαρακτήρας;** Εάν ο χαρακτήρας προς σχεδίαση κινείται θα πρέπει να δοθεί προσοχή στη συναρμολόγηση και στις κάμψεις των μελών του σώματός



του.

Εικόνα 34 - σκελετός συνδεδεμένος με τη γεωμετρία του μοντέλου

Θα πρέπει δηλαδή να δημιουργηθεί ένας βασικός σκελετός μέσα στη γεωμετρία του μοντέλου και να καθοριστούν οι κινήσεις που θα κάνει ο χαρακτήρας (για παράδειγμα μπορεί ο χαρακτήρας της φωτογραφίας να λυγίζει το ράμφος του), έτσι ώστε τα κόκαλα του σκελετού να συνδεθούν με τον κατάλληλο τρόπο. Περισσότερες λεπτομέρειες για την κίνηση των χαρακτήρων υπάρχουν στο κεφάλαιο 4.6.

- **Με τι ταχύτητα θα κινείται ο χαρακτήρας;** Όσο η ταχύτητα του χαρακτήρα αυξάνεται τόσο λιγότερη λεπτομέρεια θα πρέπει να δοθεί στον χαρακτήρα, αφού ένας χαρακτήρας σε πολύ γρήγορη κίνηση μπορεί να φανεί θολός.
- **Χρειάζεται να μιλά ο χαρακτήρας;** Ένας χαρακτήρας που μιλά έχει διαφορετικές απαιτήσεις στη γεωμετρία, γύρω από το στόμα, από έναν σιωπηρό.
- **Ποιο θα είναι το απευθυνόμενο κοινό;** Η σχεδίαση ενός χαρακτήρα που απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας είναι διαφορετική από έναν χαρακτήρα που απευθύνεται σε ενήλικους.



Εικόνα 35 - "ποσογο" απευθύνεται σε μικρές ηλικίες

Για παράδειγμα τα χρώματα, οι υφές, τα σχήματα και το γενικότερο οπτικό στυλ, αλλά και η προσωπικότητα, οι δράσεις και οι κινήσεις, του χαρακτήρα μπορεί να διαφέρουν ανάλογα με το απευθυνόμενο κοινό. Η επιτυχία για το σχεδιαστή είναι να καταφέρει να σχεδιάσει και να απεικονίσει τον χαρακτήρα, έτσι ώστε να προκαλεί ενδιαφέρον στους θεατές και να προσεγγίζει όσο το δυνατόν μεγαλύτερο εύρος ηλικιών και διαφορετικών προτιμήσεων και ιδιαιτεροτήτων, χωρίς παράλληλα να χάνει την ομοιομορφία του.

- **Μπορεί ο χαρακτήρας να υποστηρίξει αυτό που αντιπροσωπεύει και εκτός του περιβάλλοντός του;** Εάν για παράδειγμα πρόκειται για έναν χαρακτήρα κακοποιό και του αλλάξουμε τον περιβάλλοντα χώρο, θα μπορούμε να καταλάβουμε ότι είναι κακός;

- **Είναι το περίγραμμα του χαρακτήρα αναγνωρίσιμο;** Ένας χαρακτήρας με αναγνωρίσιμη σιλουέτα θα είναι οπτικά πιο ισχυρός, πιο κατανοητός και πιο ελκυστικός. Αναλυτικότερα το περίγραμμα του χαρακτήρα αναπτύσσεται στο κεφάλαιο 4.5.4.
- **Πώς θα αποδοθεί η κίνηση του χαρακτήρα;** Αν χρειαστεί τελικά ο χαρακτήρας να κινείται, ο σχεδιαστής θα πρέπει να γνωρίζει με ποιο τρόπο θα γίνει το animation (ευθεία, αντίστροφη κινηματική, συλλογή κινητικών δεδομένων κτλ) Επιπλέον πληροφορίες για την κίνηση των χαρακτήρων και τις τεχνικές κίνησης βρίσκονται στο κεφάλαιο 1.4.2.5.

4.5.3 Στοιχεία σχεδιασμού

Οι γραμμές, το πάχος τους, τα σχήματα, η κλίμακα και ο τρόπος τοποθέτησης των αντικειμένων σε κάθε σκηνή μεταβιβάζουν μηνύματα και καθορίζουν το στυλ και την ατμόσφαιρα. Για παράδειγμα, ένα περιβάλλον ή ένας χαρακτήρας που αποτελείται από οργανικά σχήματα και στοιχεία, έχει πολύ διαφορετική αίσθηση από κάποιον με γεωμετρικά σχήματα.



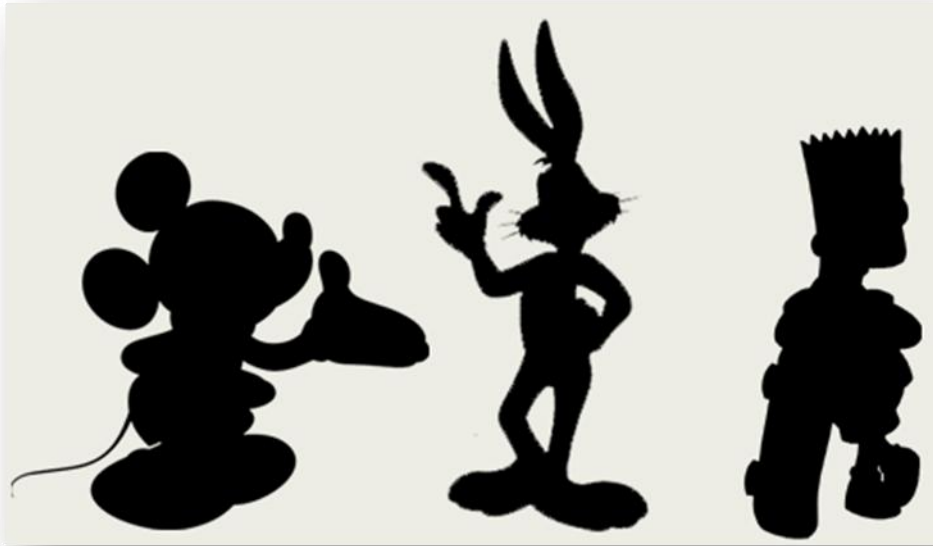
Εικόνα 36 - οργανικά και γεωμετρικά σχήματα προσδίδουν διαφορετική αίσθηση (Aladdin 1992, Disney)

Οι καμπύλες, οι ορθές γωνίες, και οι οριζόντια τάση παραπέμπουν σε γαλήνη και σταθερότητα. Οι διαγώνιες γραμμές, οι μυτερές ακμές, οι επαναλαμβανόμενες κατακόρυφοι και η χρήση υπερβολής στην προοπτική, δημιουργούν ένταση και δηλώνουν δραστηριότητα.

4.5.4 Το περίγραμμα του χαρακτήρα

Όπως είδαμε και παραπάνω στους σχεδιαστικούς περιορισμούς, από τους Sullivan, Schumer και Alexander, ο χαρακτήρας θα πρέπει να έχει αναγνωρίσιμο περίγραμμα και φόρμα. Η Weinman έρχεται να προσθέσει πως:

- Θα πρέπει μόνο η όψη από το περίγραμμά του να μας παραπέμπει στο χαρακτήρα. Εάν υπάρχουν περισσότεροι από ένας χαρακτήρες πρέπει να αναπτύσσονται ταυτόχρονα και να δοκιμάζονται διαφοροποιήσεις στο μέγεθος και στο σχήμα τους.



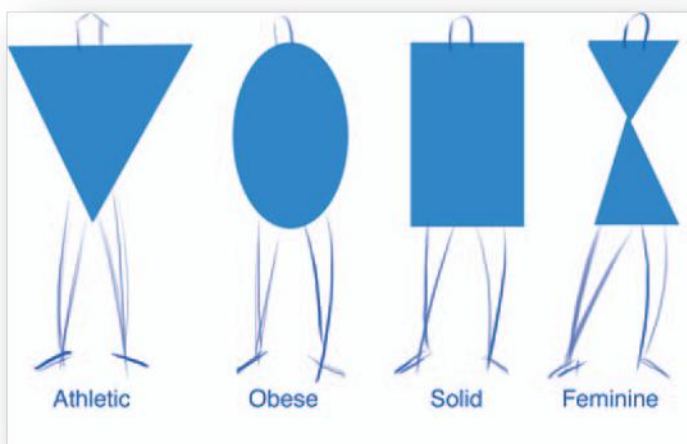
Εικόνα 37 - αναγνωρίσιμο περίγραμμα

- Αφού θα έχει αποφασιστεί η βασική φόρμα των χαρακτήρων, η σχεδίαση συνεχίζεται από μέσα προς τα έξω. Το βασικό περίγραμμα χωρίζεται σε τομείς για να γίνει ένας αρχικός καταμερισμός των μελών του σώματος. Καθορίζεται το μέγεθος του κεφαλιού, του κορμού και το μήκος των χεριών και των ποδιών.
- Απλά σχήματα χρησιμοποιούνται για το κεφάλι, το σώμα και τα άκρα. Τα πόδια και τα χέρια σχεδιάζονται γύρω από τον κορμό και στις δυο πλευρές του σώματος και δημιουργούν την αίσθηση του όγκου στο σχέδιο. Τα αυτιά και τα μαλλιά προσθέτονται ως ξεχωριστά σχήματα πάνω στο ήδη υπάρχον σώμα. Άλλες λεπτομέρειες όπως ρούχα, υφές και μοτίβα προσθέτονται στο τέλος.
- Η βασική φόρμα των χαρακτήρων μας δίνει πληροφορίες για τον χαρακτήρα πριν αρχίσει να κινείται.
- Ακόμη και οι συνηθισμένοι χαρακτήρες μπορούν να αποκτήσουν ενδιαφέρον αν προστεθούν σε αυτούς συνοδευτικά αντικείμενα (props) ή η κατάλληλη ενδυμασία. Τα props και η ενδυμασία προσδίδουν τύπο και στυλ στο χαρακτήρα και προσφέρουν πληροφορίες για τον ίδιο το χαρακτήρα.(Beiman 2007)

4.5.5 Απλότητα - τα βασικά γεωμετρικά σχήματα

Όλοι οι χαρακτήρες αποτελούνται από θεμελιώδη γεωμετρικά σχήματα. Τα βασικά γεωμετρικά σχήματα (κύκλοι, ελλείψεις, τετράγωνα και τρίγωνα) αποτελούν τη βάση για πολυπλοκότερα σχέδια που ο συνδυασμός τους μπορεί να δομήσει έναν χαρακτήρα. Η σχέση που θα έχουν τα σχήματα θα καθορίσει το οπτικό ενδιαφέρον που θα αποπνέει ο χαρακτήρας. Σκοπός είναι να υπάρχει μια όμορφη αντίθεση στα μεγέθη, στα σχήματα και στις αναλογίες που θα εκφράζει την προσωπικότητα του χαρακτήρα και θα εναρμονίζεται με τις ανάγκες της ιστορίας.

Μέσα από το πέρασμα των χρόνων, κάποια συγκεκριμένα σχήματα έχουν αποκτήσει συμβολικό νόημα.



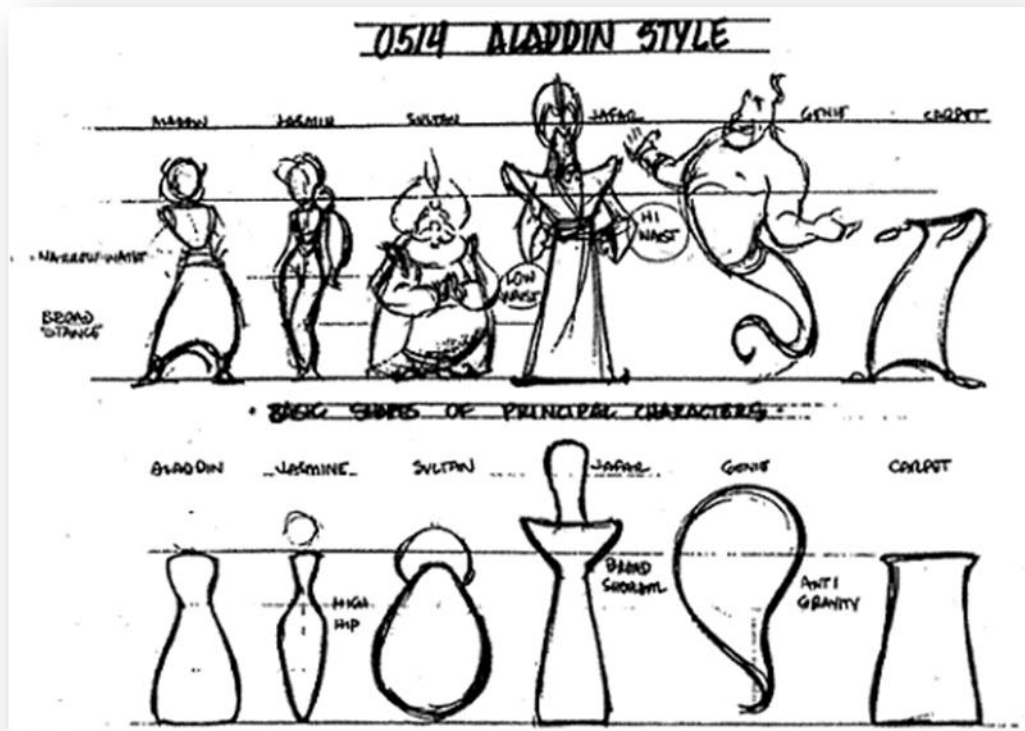
Εικόνα 38 – συμβολικό νόημα βασικών γεωμετρικών σχημάτων κατά την απεικόνιση

Όπως φαίνεται στην εικόνα 44, οι χαρακτήρες που είναι στρογγυλοί (παραπέμπουν σε κύκλο) θεωρούνται συμπαθείς και όχι κακοί και απειλητικοί, ενώ οι χαρακτήρες που δομούνται κυρίως από τριγωνικά σχήματα θεωρούνται δυναμικοί και επιθετικοί. Τις περισσότερες φορές έχει ενδιαφέρον να αντιστρέφονται και να ανατρέπονται τέτοιου είδους στερεότυπα.

Κύκλος (οβάλ): Οργανικό σχήμα που υποδηλώνει αθωότητα. Καθησυχάζει, εμπνέει εμπιστοσύνη και ασφάλεια και δείχνει φιλικότητα, αφού δεν έχει αιχμηρές κορυφές.

Τετράγωνο: Υποδηλώνει δύναμη, ευστάθεια, αξιοπιστία, ακαμψία, εμπνέει εμπιστοσύνη.

Τρίγωνο: Αιχμηρό. Όταν η κορυφή του είναι προς τα κάτω, μπορεί να αναπαριστά μια αθλητική φιγούρα. Συχνά χρησιμοποιείται για τους κακοποιούς γιατί είναι αιχμηρό επιθετικό και δυναμικό. Όταν η κορυφή του είναι προς τα πάνω εμπνέει σταθερότητα. Ενώ όταν χρησιμοποιείται ως το βασικό σχήμα του κεφαλιού, δηλώνει ότι ο χαρακτήρας έχει χαμηλή νοημοσύνη. (Mattesi 2008)



Εικόνα 39 - βασικά γεωμετρικά σχήματα

Αυτά τα στερεοτυπικά σχήματα μπορούν να βοηθήσουν το χαρακτήρα να αναδείξει την προσωπικότητά του μέσα από την εξωτερική του εμφάνιση. Κάποιες φορές έχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον να μη χρησιμοποιούνται και η προσωπικότητα του χαρακτήρα να αναδεικνύεται μέσα από τη γλώσσα του σώματος, τις χειρονομίες και την κίνηση του χαρακτήρα.

Στην ταινία Up της Pixar ο σχεδιασμός των χαρακτήρων ήταν απλοποιημένος, έτσι ώστε να αναδεικνύονται τα πρωτεύοντα χαρακτηριστικά των προσωπικοτήτων των χαρακτήρων.



Εικόνα 40 - γεωμετρικά σχήματα στους χαρακτήρες της Disney (Carl)

Ο Carl έχει τετράγωνο σχήμα, που παραπέμπει σε στασιμότητα και αδράνεια, ενώ ο Russell έχει κυκλικό σχήμα που δηλώνει κίνηση και αισιοδοξία. Ήταν σημαντικό για τον σκηνοθέτη Pete Docter να μεταβιβάσει όσα περισσότερα στοιχεία μπορούσε για τις προσωπικότητες των χαρακτήρων, χρησιμοποιώντας μόνο απλά οπτικά στοιχεία. Με αυτό τον τρόπο, όταν το κοινό αντικρίζει τον χαρακτήρα για πρώτη φορά αποκτά μια αίσθηση και σχηματίζει μια άποψη για την προσωπικότητά του.



Εικόνα 41 - γεωμετρικά σχήματα στους χαρακτήρες της Disney (Russell)

Βασική αρχή και για τους Cantor και Valencia κατά τη σχεδίαση χαρακτήρων, είναι η απλότητα και η υπερβολή. Η απλότητα κατά την αποτύπωση σημαίνει πως κάθε στοιχείο, χαρακτηριστικό, πάθηση ή αναπηρία του χαρακτήρα θα πρέπει να έχει λόγο ύπαρξης, αλλιώς οι θεατές θα προσπαθήσουν να ερμηνεύσουν αυτή τη διαφορετικότητα, χάνοντας τη ροή και την εξέλιξη της ιστορίας. Η υπερβολή, συναντάται κυρίως σε μικρού μήκους ταινίες με σκοπό να τονιστούν τα βασικά χαρακτηριστικά του χαρακτήρα. Η υπερβολή όχι μόνο αυξάνει τη σαφήνεια των χαρακτηριστικών, αλλά αποτελεί ένα είδος καλύμματος των λαθών κατά τη μοντελοποίηση και το animation του χαρακτήρα. (Cantor & Valencia 2004)

Μετά τον καθορισμό του βασικού σχήματος – της φόρμας του χαρακτήρα, πρέπει να ο χαρακτήρας να αποκτήσει προσωπικότητα και να ξεχωρίσει από άλλους παρόμοιους χαρακτήρες. Η σωστή σχεδίαση αποπνέει προσωπικότητα, ζωντάνια και εκφραστικότητα. Η προσωπικότητα επιτυγχάνεται συνδιάζοντας αυθεντικότητα και λειτουργικότητα. Για να υπάρξει αυτή η αυθεντικότητα πρέπει η σχεδίαση να είναι πιστή και να γίνει βάσει της βιογραφίας του χαρακτήρα. Ποιός είναι και τι είναι αυτό που κάνει τον χαρακτήρα μοναδικό; Η εύρεση αυτού του στοιχείου και η μεγαλοποίησή του κατά την αποτύπωση διευκολύνει τους θεατές να κατανοήσουν τον χαρακτήρα. Για παράδειγμα στο The Incredibles η Elastigirl είναι ελαστική και μπορεί να επεκτείνεται επειδή είναι μητέρα και πρέπει πάντα να ελέγχει τα πάντα. Ο Dash είναι γρήγορος επειδή είναι μικρός σε ηλικία και έχει πολύ ενέργεια. Η Violet εξαφανίζεται και μπορεί και δημιουργεί προστατευτική ασπίδα επειδή είναι στην εφηβεία. (K.Alexander.K.Sullivan.G.Schumer 2008)



Εικόνα 42 - ιδιότητες χαρακτήρα και συμβολική σημασία

Ένας άλλος τρόπος να για να πραγματοποιηθεί η απεικόνιση ενός μοναδικού χαρακτήρα, είναι να εστιάσει ο δημιουργός, από την αρχή της σχεδίασης, στους στόχους που έχει ο χαρακτήρας και στις συγκρούσεις που καλείται να αντιμετωπίσει. Για παράδειγμα η Mme. Souza στο Triplets of Belleville, έχει ως στόχο να σώσει τον εγγονό της που τον έχει απαγάγει η μαφία. Είναι μικροκαμωμένη και μεγάλη σε ηλικία και κατά την προσπάθειά της να βρει τον εγγονό της, παρουσιάζονται πολλά εμπόδια στο δρόμο της (πρέπει να διασχίσει τον οκεανό, έλλειψη χρημάτων και πρέπει να αντιμετωπίσει τη μαφία).



Εικόνα 43 - Mme. Souza από το “Triplets of Belleville”

Αυτά και μόνο φαντάζουν αρκετά, αλλά ο Sylvain Chomet παρόλα αυτά τη σχεδίασε να έχει και ένα επιπρόσθετο πρόβλημα. Το ένα πόδι της είναι μακρύτερο από το άλλο και εξαιτίας αυτού είναι αναγκασμένη να φορά ένα υπερυψωμένο παπούτσι και κατ'επέκταση να κινείται πολύ αργά. Έτσι έχει από το σχεδιασμό της ένα επιπρόσθετο εμπόδιο στο να πετύχει το στόχο της. Αυτό είναι κάτι που την κάνει να ξεχωρίζει και έτσι αποτυπώνεται ευκολότερα στη μνήμη των θεατών. (K.Alexander.K.Sullivan.G.Schumer 2008)

4.5.6 Ομοιογένεια ανάμεσα σε χαρακτήρες, αντικείμενα – περιβάλλον και διαφορετικά στυλ σχεδίασης

Οι χαρακτήρες, το περιβάλλον, το φόντο, τα συνοδευτικά αντικείμενα που συμπεριλαμβάνονται στο ίδιο γενικό πλαίσιο, πρέπει να έχουν μια κοινή σχεδιαστική ομοιομορφία η οποία προσφέρει πειστικότητα. Είναι σημαντικό να υπάρχει αυτή η ομοιομορφία δεδομένου ότι για την υλοποίηση μιας ταινίας συμμετέχουν πάρα πολλοί συντελεστές. Όταν η ομοιομορφία αυτή καταρρίπτεται, θα πρέπει να υπάρχει κάποια εξήγηση στο σενάριο, αλλά γενικότερα οι πολλές παραλλαγές είναι πιθανό να προκαλέσουν σύγχυση. (Beiman 2007)

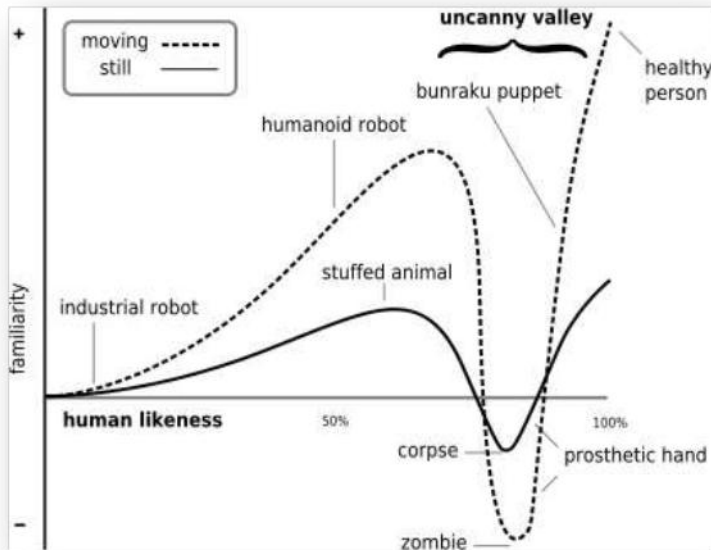
Το σχεδιαστικό στυλ κατά τον Maestri μπορεί να συνοψιστεί σε δυο βασικές κατηγορίες, το ρεαλιστικό και το στυλιζαρισμένο. Το ρεαλιστικό μιμείται τον πραγματικό κόσμο και τη φύση, ενώ το στυλιζαρισμένο γελοιογραφεί την πραγματικότητα.

- **Ρεαλιστικοί χαρακτήρες:** Η ψηφιακή αποτύπωση των χαρακτήρων είναι το κατάλληλο μέσο αν κάποιος επιθυμεί την κατασκευή ρεαλιστικών χαρακτήρων. Έχουν δημιουργηθεί πολλοί χαρακτήρες και πλάσματα που μοιάζουν απόλυτα ρεαλιστικά και ενοποιούνται στα περιβάλλοντα ζωντανής δράσης. Παρόλα αυτά η εμπειροτεχνική μέθοδος αποδεικνύει ότι όσο πιο ρεαλιστικό είναι κάτι, τόσο δυσκολότερο είναι να του αποδοθεί κίνηση. Ένας χαρακτήρας που φαίνεται ρεαλιστικός αλλά δεν κινείται ρεαλιστικά προκαλεί φόβο. (Maestri 1999) Και επειδή δεν έχει επιτευχθεί απόλυτα ρεαλιστική κίνηση στο πρόσωπο εξαιτίας του μεγάλου αριθμού των μυών, οι χαρακτήρες που είναι παραπάνω από 95% ρεαλιστικοί πέφτουν στο «φαινόμενο της αλλόκοτης κοιλάδας».



Εικόνα 44 - Final fantasy και Beowulf, δυο ταινίες που απέτυχαν λόγω του uncanny valley effect

Φαινόμενο της αλλόκοτης κοιλάδας (uncanny valley effect): Η ιδέα προέρχεται από την φροϋδική έννοια της «γνωστικής παραφωνίας», όταν ένα ερέθισμα μπορεί ταυτόχρονα να είναι οικείο και ξένο, με αποτέλεσμα μια άβολη και περίεργα ενοχλητική αίσθηση. Σύμφωνα με αυτή την υπόθεση, όταν μια τεχνητή ανθρωπόμορφη οντότητα, όπως ένα ρομπότ ή ένας ψηφιακός χαρακτήρας, αρχίζει να μοιάζει και να προσεγγίζει τον τρόπο που συμπεριφέρονται οι πραγματικοί άνθρωποι, τότε προκαλείται μια αντίδραση αποστροφής στους παρατηρητές.



Εικόνα 45 - uncanny valley

Ο όρος «κουιάδα» αφορά τη μορφή της καμπύλης που αναπαριστά το πως αντιλαμβάνονται οι άνθρωποι μια τέτοια οντότητα. Ο οριζόντιος άξονας εκφράζει κατά πόσο μια οντότητα μοιάζει με άνθρωπο (human likeness), ενώ ο κατακόρυφος άξονας εκφράζει την οικειότητα (familiarity) που εγείρει αυτή η οντότητα. Ως “uncanny valley” ορίζεται η περιοχή που η οικειότητα πέφτει κατακόρυφα και ο παρατηρητής αντιδρά με αποστροφή. Ενδιαφέρον παρουσιάζει η διαπίστωση ότι οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται ως λιγότερο ενοχλητικές τις ακίνητες ανθρωπόμορφες οντότητες, ενώ όταν αυτές αποκτούν και δυνατότητα κίνησης σημειώνεται μια αύξηση στην αίσθηση του αλλόκοτου. (O’Neill 2008)

- **Στυλιζαρισμένοι χαρακτήρες:** Το στυλιζάρισμα ενός χαρακτήρα βοηθά να αποφευχθούν προβλήματα που σχετίζονται με το ρεαλισμό, όπως αναφέρθηκαν παραπάνω. Προσφέρει περισσότερα περιθώρια και επιλογές στην κίνηση, η οποία γίνεται πιο εύκολα αποδεκτή από τους θεατές. Έτσι οι δημιουργοί κατασκευάζουν τη δική τους πραγματικότητα, με τους δικούς τους κανόνες και το δικό τους κόσμο, μέσα στον οποίο δρουν οι χαρακτήρες. (Maestri 1999)

Οι Cantor και Valencia προσθέτουν ότι οι χαρακτήρες μπορεί να είναι άνθρωποι, ζώα, ανθρωπομορφικά παιχνίδια ή οχήματα, λαχανικά, ανόργανα στοιχεία, άυλες οντότητες ή εξωγήινοι, ή μπορεί να ξεπερνούν κάθε δεδομένη ως τώρα κατηγοριοποίηση. Ο τρόπος που μπορούν να απεικονιστούν :

- πολύ ρεαλιστικός
- στυλιζαρισμένος
- ιδεαλιστικός

- υπερβολικός
- γελοιογραφικός
- αφηρημένος
- συμβολικός

Κάποιοι χαρακτήρες συνδυάζουν στοιχεία από διαφορετικά είδη και έτσι προκύπτουν αποτελέσματα με ενδιαφέρον. Παρόλα αυτά ο συνδυασμός τρόπων-στυλ απεικόνισης σπάνια επιφέρει ελκυστικά αποτελέσματα.

στυλ	υπέρ	κατά
ρεαλιστικοί χαρακτήρες, (κυρίως άνθρωποι)	άμεση συσχέτιση για τους θεατές, εύκολο να βρεις και να ερευνήσεις πηγές και παρεμφερές υλικό.	οι θεατές θα περιμένουν από το χαρακτήρα να κινείται πειστικά και ρεαλιστικά, κάτι που κάνει την κίνηση του χαρακτήρα απαιτητική.
ελαφρά γελοιογραφημένοι χαρακτήρες	στενή σχέση με τη πραγματικότητα, οπότε εύκολη η συσχέτιση με τον χαρακτήρα. παρέχει μεγαλύτερα περιθώρια δημιουργικότητας και υπερβολής.	κάποιες φορές είναι δύσκολο να βρεις τη σωστή ισορροπία ανάμεσα στο ρεαλισμό και τη φαντασία. πρέπει να υπάρχει προσοχή ώστε το στυλ να συμβαδίζει με την κίνηση, να είναι δηλαδή συνεπές.
χαρακτήρες καρτούν	αποτελούν την καλύτερη επιλογή όταν επιθυμείται η χρήση υπερβολής, δίνουν επιπλέον ευκαιρίες για δημιουργικότητα, αφού μπορείς να επινοήσεις καινούριους νόμους για τις αναλογίες, τη συμμετρία, τη βαρύτητα, και την ταχύτητα δράσης.	δεν είναι τόσο εύκολο όσο φαίνεται να δημιουργήσεις μοναδικούς και ελκυστικούς χαρακτήρες καρτούν. η χρήση υπερβολής, σε μεγάλο βαθμό, μπορεί να κάνει το θεατή να χάσει τη σύνδεση με την πραγματικότητα. είναι επίσης δυσκολότερο, να διατηρηθεί η συσχέτιση του κοινού με τέτοιου στυλ χαρακτήρες, αφού η εμφάνισή τους απέχει κατά πολύ από την πραγματικότητα. Γι' αυτό το λόγο πρέπει η συμπεριφορά τους να είναι αναγνωρίσιμη και εκφραστική.
αφηρημένοι χαρακτήρες	απόλυτη ελευθερία, μπορεί να παρακαμφθεί κάθε είδος κανόνα που αφορά το ρεαλισμό και την πραγματικότητα.	σε αυτό το είδος χαρακτήρων είναι ακόμα δυσκολότερη η επίτευξη συσχέτισης. η αληθοφάνεια στην κίνηση και στη συμπεριφορά είναι καθοριστικής σημασίας παράγοντες για την επίτευξη συσχέτισης των θεατών με τους χαρακτήρες.

Εικόνα 46 - υπέρ και κατά της χρήσης διαφορετικών στυλ

Το στυλ καθορίζεται πολύ νωρίς κατά τη φάση της προπαραγωγής. Το στυλ των χαρακτήρων θα πρέπει να ταιριάζει και να είναι παρόμοιο, αν όχι ίδιο με αυτό του περιβάλλοντος αν θέλουμε οι θεατές να πιστέψουν ότι ο χαρακτήρας ανήκει στο συγκεκριμένο περιβάλλον και είναι μέρος αυτού. Στις περισσότερες παραγωγές ταινιών animation, επειδή αναμειγνύονται πολλά διαφορετικά άτομα, δημιουργείται συνήθως κάποιος «οδηγός» για να καθορισθεί το στυλ της ταινίας και όλοι να δημιουργούν βάσει αυτού και έτσι να υπάρχει συνέπεια και ομοιομορφία. Παράδειγμα μεγάλου κινηματογραφικού στούντιο που επιβεβαιώνει αυτόν τον «κανόνα» αποτελεί η Pixar.

4.5.7 Αναλογίες χαρακτήρων

Η κλίμακα με τα μεγέθη των χαρακτήρων γίνεται εμφανής όταν σχεδιαστούν και τα συνοδευτικά αντικείμενα του χαρακτήρα και του περιβάλλοντος και γίνει σύγκριση στις αναλογίες. Η κλίμακα πρέπει να καθορίζεται στην αρχή κάθε ταινίας δημιουργώντας μια παράταξη των χαρακτήρων κατά μέτωπο (“lineup”).



Εικόνα 47 - line up της Mel Miller από το “Caravan”

Πολλοί διαφορετικοί συνδυασμοί δοκιμάζονται και επιλέγεται ο κατάλληλος. Για τον κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά, συχνά χρησιμοποιούνται αντίθετα σχήματα ή αναλογίες για να υπάρχει οπτικό ενδιαφέρον. Αντίθετα σχήματα παρατηρούνται συχνά και μεταξύ των διαφορετικών χαρακτήρων, για παράδειγμα ψηλός και λεπτός / κοντός και χοντρός. (Beiman 2007)

Η πιο σημαντική αναλογία κατά την δημιουργία χαρακτήρων είναι η σχέση του κεφαλιού με το σώμα. Το ύψος του σώματος ενός μέσου ενήλικου ανθρώπου, αντιστοιχεί σε επτά - οκτώ κεφάλια, ενώ σε ένα παιδί η αντιστοιχία είναι πολύ μικρότερη. Οι στυλιζαρισμένοι χαρακτήρες μπορούν να έχουν μεγάλα κεφάλια σε σχέση με το σώμα τους. Ο λόγος που συμβαίνει αυτό, είναι γιατί το πρόσωπο προσφέρει πληροφορίες για τη διάθεση και την προσωπικότητα του χαρακτήρα. Έτσι ένα μεγάλο κεφάλι με ευδιάκριτα τα χαρακτηριστικά του προσώπου, κάνει τον χαρακτήρα ευανάγνωστο. (Maestri 2006)

Μέγεθος-όγκος χαρακτήρα: Αν ένας χαρακτήρας είναι ψηλότερος από το μέσο όρο, μπορεί να δείχνει ευλύγιστος και χαριτωμένος ή παντοδύναμος και επιβλητικός. Συνήθως το ύψος συνδέεται με τη δύναμη, τη γοητεία και το κύρος. (Maestri 2006)

4.5.8 Ονόματα

Παρόλο που είναι αρκετά κοινό τα ονόματα των χαρακτήρων να είναι σχετικά με το γένος ή την κατηγορία στην οποία ανήκει κάποιος, υπάρχει και η εναλλακτική να χρησιμοποιούνται περισσότερο παραστατικά παρατσούκλια ως συντομεύσεις για να περιγραφούν

σημαντικές πληροφορίες για τους χαρακτήρες. Τα ονόματα για παράδειγμα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να δηλώσουν είδος, επάγγελμα, εθνικότητα ή κάποιο βασικό χαρακτηριστικό του χαρακτήρα (Dr. Evil, Speedy Gonzales, Roger Rabbit, Mr. Potato Head, Krusty the Clown, Luxo Jr. και άλλα). Άλλα ονόματα πάλι, συνδέονται με ιστορικές προσωπικότητες ή διασημότητες και μπορεί να παραπέμπουν και αυτά σε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας του χαρακτήρα.

4.5.9 Ατμόσφαιρα

Αρκετά σημαντικό είναι επίσης να οριστεί και ατμόσφαιρα της ταινίας συνολικά ή της κάθε σκηνής. Πρέπει να καθοριστεί η χρονική περίοδος στην οποία λαμβάνουν χώρα τα γεγονότα(ημέρα/φώς –νύχτα/σκοτάδι), η θερμοκρασία, ο χώρος, αν πρόκειται για ένα φοβιστικό ή ένα χαρούμενο μέρος. Στις παρακάτω εικόνες από το Mary and Max, βλέπουμε με πόση ακρίβεια αποτυπώνεται η ατμόσφαιρα.



Εικόνα 48 - Mary and Max (2009)

Έτσι, οι υφές, η χρωματική παλέτα, ο φωτισμός, τα σκηνικά, δηλαδή το μέρος που λαμβάνουν χώρα τα γεγονότα καθώς και ο σχεδιασμός των υπόλοιπων βοηθητικών στοιχείων αποτελούν εργαλεία που βοηθούν να επιτευχθεί η επιθυμητή ατμόσφαιρα.

4.5.10 Υφή

Οτιδήποτε υπάρχει γύρω μας έχει μια συγκεκριμένη υφή που το κάνει αναγνωρίσιμο. Η υφή παρέχει πληροφορίες για το υλικό, τη σύνθεσή (κόκκοι, ίνες), την ελαστικότητά ή την ακαμψία των αντικειμένων. Η μπρούτζινη βρύση, η γούνα του Ratatouille, η σταγόνα που είναι έτοιμη να στάξει από τη βρύση, έχουν κάποια ιδιέταιρη υφή.



Εικόνα 49 - Ratatouille (2007)

Ο βαθμός λεπτομέρειας της υφής καθορίζει το επίπεδο αληθοφάνειας σε μια σκηνή. Όσο περισσότερες λεπτομέρειες υπάρχουν, τόσο περισσότερο η σκηνή προσεγγίζει την πραγματικότητα για τον θεατή.

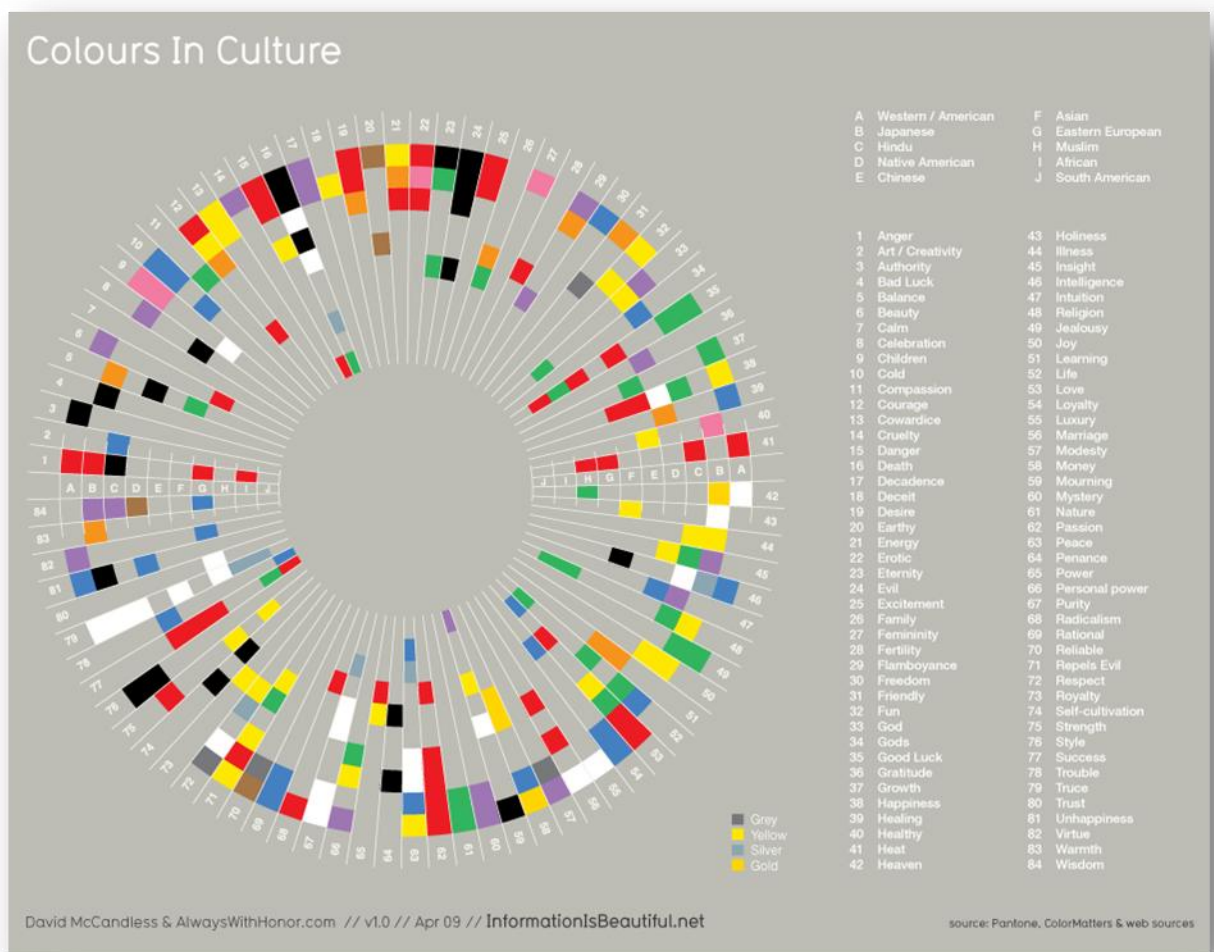
4.5.11 Χρώμα

Στην περίπτωση που υπάρχουν ίδια μεγέθη και αναλογίες και οι χαρακτήρες έχουν το ίδιο σχήμα-φόρμα, επειδή το απαιτεί η ιστορία, το χρώμα είναι το εργαλείο που μπορεί να διαφοροποιήσει αυτούς τους πανομοιότυπους χαρακτήρες.

Κάποια χρώματα υπαγορεύονται από αυτό που καλούμε «φυσικό χρώμα». Αυτά τα χρώματα συνδέονται υποσυνείδητα και συνειρμικά με διάφορα αντικείμενα. Το γρασίδι για παράδειγμα είναι πράσινο, ενώ ο ουρανός μπλέ, το ξύλινο πάτωμα καφέ και ου το καθ' εξής. Άλλα χρώματα χρησιμοποιούνται για να προκαλέσουν συναισθήματα μέσω σπλαχνικών, ψυχολογικών ή κοινωνικών συσχετίσεων. Για παράδειγμα, το πράσινο χρώμα είναι συνδεδεμένο με τη φύση, την ανάπτυξη και την αναβίωση. Αλλά μπορεί επίσης να

παραπέμπει σε έλλειψη εμπειριών, καλή τύχη, απληστία κακία, ζήλια ή αρρώστια. (Edwards 2004)

Πώς όμως ένα χρώμα μπορεί να συνδέεται με ένα τόσο μεγάλο εύρος πιθανών συναισθημάτων; Το εύρος των συναισθημάτων εξαρτάται από τη φωτεινότητα, την ένταση, το βάθος και τη μίξη του χρώματος. Το κίτρινο – πράσινο παραπέμπει σε κάτι αρρώστο. Το σκούρο πράσινο είναι το χρώμα που υποδηλώνει φιλοδοξία, ενώ το καθαρό πράσινο συμβολίζει ασφάλεια, φύση και ηρεμία. Τα χρώματα έχουν καθορισμένες συναισθηματικές συσχετίσεις. Το κόκκινο και το κίτρινο είναι θερμά χρώματα, το κίτρινο και το μπλέ ψυχρά. Το γκρι είναι ουδέτερο. Έτσι, ένας σχεδιαστής θα πρέπει να κατανοεί το εύρος των συναισθημάτων που κάθε χρώμα προκαλεί και να το χρησιμοποιεί ανάλογα με το αποτέλεσμα που θέλει να πετύχει.



Εικόνα 50 - τα χρώματα και η σημασία τους ανάμεσα στις διαφορετικές κουλτούρες

Κόκκινο : υποδηλώνει ζεστασιά, πλούτο και πολυτέλεια, δύναμη και εξουσία, ενθουσιασμό, ερωτισμό και ρομαντισμό, άγχος, θυμό.

Πορτοκαλί : υποδηλώνει θερμότητα, υγεία, ζωντάνια, αναζωογόνηση, φιλοδοξία, ελκυστικότητα, τοξικότητα, εξωτικότητα

Κίτρινο : ευτυχία και χαρά, ενέργεια, αθωότητα, προειδοποίηση, δειλία

Πράσινο : ζωτικότητα, επιτυχία, υγεία, γονιμότητα, ευφορία, ασφάλεια, ζήλεια, παρακμή

Μπλέ: σταθερότητα, ηρεμία, αξιοπιστία, ηρεμία και γαλήνη, αφοσίωση, ειλικρίνεια, παθητικότητα, μελαγχολία, κρύο

Μώβ : σοφία, αναξαρτησία, μυστήριο, επιβλητικότητα

Άσπρο: αθωότητα, αγνότητα, φιλικό, καθαριότητα, κρύο, καλό

Μαύρο : κομψότητα, επίσημο, δύναμη, επιτακτικό, επικίνδυνο, θλίψη, θάνατος, κακό

Για κάθε διαφορετικό σκηνικό θα πρέπει να υπάρχει μια συγκεκριμένη χρωματική παλέτα που να το αντιπροσωπεί και να προκαλεί τα ανάλογα συναισθήματα. Η χρωματική παλέτα μπορεί να παραμένει ίδια σε μια σκηνή ή μπορεί να αλλάζει ανάλογα με τα συναισθήματα του χαρακτήρα, ή την ένταση της συγκεκριμένης σκηνής. (Knapp & Hall 2005)

4.5.12 Φωτισμός

Το πιο σημαντικό εργαλείο, εκτός από το χρώμα, για να επιτευχθεί η κατάλληλη ατμόσφαιρα σε μια ταινία, είναι ο φωτισμός. Πολλοί υποστηρίζουν ότι ο φωτισμός στις ταινίες είναι τόσο σημαντικός, όσο η μπογιά σε έναν καμβά. Το φως αναδεικνύει ή κρύβει σημαντικές λεπτομέρειες, καθορίζει τα σχήματα και δημιουργεί την ατμόσφαιρα σε ένα χώρο. Η ένταση και η ποιότητα του φωτός καθορίζουν την ατμόσφαιρα. Η ποιότητα του φωτός προσδιορίζει αν ο φωτισμός είναι έντονος ή απαλός (ψυχρός – θερμός). Το ψυχρό φως χαρακτηρίζεται από μεγάλη αντίθεση φωτός και σκιάς και πολύ έντονα και απότομα περιθώρια. Τα Film Noir όπως βλέπουμε και στην εικόνα 57, αποτελούν χαρακτηριστικό παράδειγμα στα οποία παρατηρείται ο ψυχρός φωτισμός.



Εικόνα 51 - screenshot απο film noir



Εικόνα 52 - "key lime pie" animation με αισθητική film noir

Το ψυχρό φως δημιουργεί δραστηριότητα και ενέργεια, ενθουσιασμό, σασπένς, ένταση και αγωνία. Ο θερμός φωτισμός χαρακτηρίζεται από λιγότερο εμφανή αντίθεση, ανάμεσα στο φώς και στη σκιά και μεγαλύτερη διάχυση. Χρησιμοποιείται κυρίως σε φυσικές τοποθεσίες

και συνήθως δεν αποτελεί τεχνητό φωτισμό. Προκαλεί ηρεμία, παραπέμπει σε αθωότητα, γαλήνη και ροματισμό και συνήθως εκπέμπει, μια κίτρινη απόχρωση.

Η ένταση του φωτός αναφέρεται στην συνολική φωτεινότητα ενός φωτός σε μια σκηνή και στη σχέση που έχει με το φως που έχουν οι σκιές στη δεδομένη σκηνή. Η ένταση του φωτός μπορεί να είναι χαμηλή ή υψηλή. Μια σκηνή που έχει χαμηλή ένταση του φωτός είναι συνήθως σκοτεινή, το φως προέρχεται από μια φωτεινή πηγή και δημιουργεί σκούρες σκιές και μοτίβα φωτός και σιάς. Η διακύμανση από το φωτεινό στο σκοτεινό μέρος είναι απότομη και τα αντικείμενα που βρίσκονται σε πρώτο πλάνο είναι αναγνωρίσιμα μόνο από το σχήμα τους. Η πιο συχνή χρήση της χαμηλής έντασης στο φωτισμό, είναι όταν πρέπει να αποδοθεί νυχτερινό σκηνικό ή άσχημος καιρός (καταιγίδα – αέρας), ατμόσφαιρα απομόνωσης ή αγωνίας, θλίψης ή σκηνές χωρίς ιδιαίτερη δράση. Πολλές ταινίες τρόμου ή θρίλερ χρησιμοποιούν χαμηλή ένταση για να δημιουργήσουν ένα προαίσθημα ότι κάτι άσχημο θα συμβεί.

Από την άλλη, μια σκηνή που έχει υψηλή ένταση του φωτός είναι συνήθως φωτεινή με απαλές ανεπαίσθητες σκιές. Η αντίθεση μεταξύ φωτός και σιάς είναι μικρή. Σε σχέση με το φως της ημέρας, η υψηλή ένταση του φωτός προκαλεί ένα μια ευχάριστη και χαρωπή ατμόσφαιρα, αλλά μπορεί και να υποστηρίξει και ένα άλλο μεγάλο εύρος διαθέσεων.



Εικόνα 53 - "Gopher broke" χρησιμοποιεί υψηλή ένταση φωτισμού, για να αποδώσει επιτυχώς ένα φωτεινό απόγευμα στην εξοχή

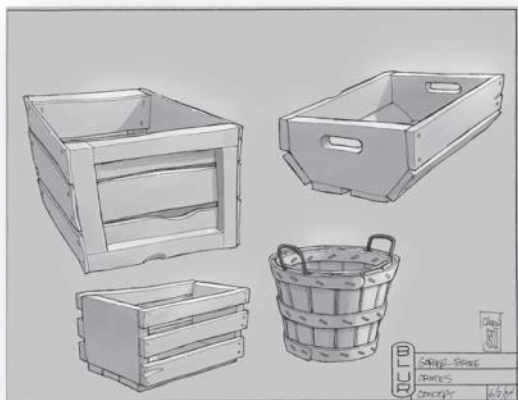
Όταν η υψηλή ένταση είναι μεγάλη, μπορεί να αποδειχθεί έντονη και εκτυφλωτική. Χώροι που συνήθως χρησιμοποιείται η υψηλή ένταση, είναι συνήθως γραφεία, νοσοκομεία και εκπαιδευτικά ιδρύματα. Ο φωτισμός σε αυτά τα περιβάλλοντα είναι επίπεδος, παρουσιάζει μικρή διαφοροποίηση από το προσκήνιο στο παρακίνηιο(αντικείμενα που βρίσκονται κοντά ή μακριά από την κάμερα) και δημιουργεί την αίσθηση ενός καθαρού και αποστειρωμένου περιβάλλοντος.

Ο τρόπος με τον οποίο επιλέγεται ο φωτισμός σε κάθε σκηνή, είναι υποκειμενικός. Παρόλα αυτά, ένας άλλος παράγοντας που επηρεάζει την ενέργεια του φωτός σε μια σκηνή είναι το χρώμα. Όλα τα φώτα έχουν χρώμα. Συνήθως τα φώτα εσωτερικού χώρου έχουν μια κίτρινη απόχρωση, ενώ το φως του ήλιου άσπρη, ενώ οι οθόνες και οι τηλεοράσεις εκπέμπουν

μπλέ φώς. Το χρώμα του φωτός, επηρεάζει τη διάθεση, την ατμόσφαιρα και δημιουργεί την εντύπωση φυσικού ή τεχνητού φωτισμού. (K.Alexander.K.Sullivan.G.Schumer 2008)

4.5.13 Συνοδευτικά αντικείμενα (props)

Οι θεατές συνήθως συνδέουν τα συνοδευτικά αντικείμενα του χαρακτήρα, με τον ίδιο το χαρακτήρα. Τα «props» όπως ονομάζονται, είναι τα αντικείμενα απαρτίζουν το περιβάλλον του χαρακτήρα και ωθούν τη δράση και την ιστορία. Ένα τοπίο ή ένα μέρος αποτελείται συνήθως από πολλά μικρότερα αντικείμενα τα οποία μεταβιβάζουν στους θεατές στοιχεία και σημαντικές πληροφορίες για το χαρακτήρα, το παρελθόν του και τη δράση που πρόκειται να εξελιχθεί στο συγκεκριμένο χώρο. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι πρέπει να χρησιμοποιούνται αντικείμενα που είναι απαραίτητα για να ειπωθεί η ιστορία και ακόμη ότι τα συνοδευτικά αντικείμενα δεν θα πρέπει να τραβούν την προσοχή των θεατών από τον χαρακτήρα.



Εικόνα 54 - συνοδευτικά αντικείμενα από τη μικρού μήκους “Gopher broke”

4.5.14 Ενδυμασία

Η ενδυμασία, όπως αντίστοιχα η στάση του σώματος και το πρόσωπο, αποτελούν σημαντικά και εκφραστικά κανάλια της μη λεκτικής επικοινωνίας και συμβάλλουν στη δημιουργία εντυπώσεων. Έτσι, όταν συναναστρεφόμαστε με ένα νέο πρόσωπο βασίζουμε την προσοχή μας στην ενδυμασία του. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο οι θεατές σε μια ταινία, μπορεί να συνδέσουν κάποια συγκεκριμένη ενδυμασία με έναν χαρακτήρα. Η

ενδυμασία μπορεί να υποδηλώνει τοποθεσία ή και χρονική περίοδο. Επίσης το χρώμα, το στύλ, η κατάσταση των ρούχων παρέχουν πληροφορίες για τη διάθεση και την προσωπικότητα του χαρακτήρα, την εθνικότητά του, την ηλικία του, το φύλο του, τον κοινωνικό του ρόλο ή ακόμη και την οικονομική του κατάσταση.



Εικόνα 55 - χαρακτήρες του Matt Groening με διαφορετικές ενδυμασίες

Τα ψυχεδελικά χρώματα συνήθως παραπέμπουν σε χαρακτήρες με ελεύθερο πνεύμα, ενώ τα καφέ και τα γκρι σε χαρακτήρες περισσότερο συντηρητικούς. Ξεκούμπωτα πουκάμισα και απεριποίητα παπούτσια μπορεί να υποδηλώνουν τεμπελιά, βιασύνη ή ανεπίσημη ένδυση. Τα καπέλα, τα κασκόλ, τα τσιγάρα και οι πίπες, τα στηρίγματα για το περπάτημα (μαγκούρες ή πατερίτσες), η τσάντες ώμου, τα γυαλιά, τα κοσμήματα, τα τατουάζ και άλλα, μπορούν επίσης να αποκαλύψουν πληροφορίες για την προσωπικότητα και το επάγγελμα του χαρακτήρα. (Knapp & Hall 2005)

4.5.15 Model sheet και μακέτες

Όταν ολοκληρωθεί η αποτύπωση του χαρακτήρα, τα model sheet είναι απαραίτητα για να ξεκινήσει η διαδικασία της παραγωγής των τρισδιάστατων μοντέλων. Τα model sheet είναι σκίτσα των χαρακτήρων, με λεπτομέρειες, που δείχνουν ακριβώς το στύλ, τις αναλογίες, την ενδυμασία και όλες τις ανατομικές λεπτομέρειες, σε διάφορες όψεις (συνήθως μπροστά, πίσω, πλάγιες και τρία τέταρτα). Μπορεί να περιλαμβάνουν εκφράσεις του προσώπου, χαρακτηριστικές πόζες και κινήσεις του χαρακτήρα, λεπτομέρειες στα άκρα και σε συνοδευτικά αντικείμενα ή ακόμη και σημαντικές περιγραφικές σημειώσεις. (Cantor & Valencia 2004) Αφού ολοκληρωθούν τα model sheet χρησιμοποιούνται ως οδηγός για τη δημιουργία τρισδιάστατης μακέτας του χαρακτήρα, δηλαδή η γλυπτική ενός μοντέλου του χαρακτήρα. Συνήθως το υλικό κατασκευής του μοντέλου αυτού είναι ο πηλός. Από τη στιγμή που έχει καθοριστεί πλήρως και έχει τελειοποιηθεί η φόρμα και η γεωμετρία του χαρακτήρα, επόμενο βήμα είναι να του δοθεί κίνηση.



Εικόνα 56 - τρισδιάστατη μακέτα χαρακτήρα ("Coraline")

4.6 Θεμελιώδεις αρχές του animation

Οι θεμελιώδεις αρχές έχουν να κάνουν κυρίως με πέντε πράγματα: εκτέλεση της πράξης (*acting the performance*), σκηνοθεσία της πράξης (*directing the performance*), αναπαράσταση της πραγματικότητας μέσω του σχεδίου, μοντελοποίηση και απόδοση φωτισμού και υφών, ερμηνεία των νόμων της φύσης, και επιμέλεια μιας σειράς ενεργειών (*editing a sequence of actions*). Οι πρώτες αρχές είναι επίκαιρες ακόμη και σήμερα, γιατί βοηθούν στη δημιουργία περισσότερο πιστευτών χαρακτήρων και καταστάσεων. Μπορούν να εφαρμοστούν σε όλα τα είδη απόδοσης κίνησης, αλλά έχουν καλύτερη εφαρμογή στην κωμωδία. (Johnston & Thomas 1995)

4.6.1 Squash and stretch

Αποτελεί την πιο σημαντική αρχή. Κατά τη διάρκεια της κίνησης ενός αντικειμένου, η κίνηση τονίζει οποιαδήποτε δυσκαμψία, ακαμψία ή αυστηρότητα στο αντικείμενο. Στην πραγματικότητα μόνο τα άκαμπτα αντικείμενα δεν δείχνουν κίνηση στο σχήμα τους. Οτιδήποτε αποτελείται από ζωντανή σάρκα, ανεξάρτητα πόσο οστεώδες είναι, θα δείξει σημαντική μεταβολή στο σχήμα του κατά τη διάρκεια της κίνησης. Η συμπιεσμένη στάση απεικονίζει την φόρμα είτε τεντωμένη από μια εξωτερική δύναμη, είτε σε συστολή από τη δική της εσωτερική δύναμη. Ο πιο σημαντικός κανόνας στο squash and stretch είναι ότι ανεξάρτητα πόσο συμπιεσμένο ή τεντωμένο γίνεται ένα αντικείμενο, ο όγκος του παραμένει αμετάβλητος. Το συνηθισμένο animation τεστ είναι η σχεδίαση μιας μπάλας (απλός κύκλος) που αναπηδά. Η κίνηση που εκτελεί η μπάλα είναι απλή, η μπάλα πέφτει από κάποιο ύψος, χτυπάει στο πάτωμα και αναπηδά πίσω στον αέρα. Πρόκειται για ένα απλό τεστ που διδάσκει το βασικό μηχανισμό του animation, εισάγοντας την έννοια του timing καθώς και του squash and stretch. Όταν το κάτω μέρος του κύκλου τείνει να γίνει επίπεδο, δίνει την αίσθηση της αναπήδησης. Η επιμήκυνση των σχημάτων των κύκλων πριν και μετά την αναπήδηση, αυξάνει την αίσθηση της ταχύτητας και δίνει ζωηράδα στην κίνηση. (Johnston & Thomas 1995)

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

Η έννοια αυτής της αρχής είναι σημαντική και στην απόδοση κίνησης του προσώπου (facial animation), όχι μόνο για την απόδοση της ευελιξίας της σάρκας και των μυών, αλλά και για την παρουσίαση της σχέσης μεταξύ των μερών του προσώπου. Μια άλλη χρήση του squash and stretch είναι ότι επιτρέπει τη μείωση της ενοχλητικής επίδρασης του strobing (στροβοσκοπιο), το οποίο συμβαίνει σε πολύ γρήγορη κίνηση, επειδή οι διαδοχικές θέσεις ενός αντικειμένου χωρίζονται κατά διαστήματα. Το αντικείμενο σε μια γρήγορη κίνηση πρέπει να τεντωθεί αρκετά ώστε οι θέσεις του να επικαλύπτονται από καρέ σε καρέ και το μάτι να εξομαλύνει την κίνηση ενιαία.

4.6.2 Timing

Ως Timing ορίζεται η ταχύτητα μιας δράσης, η οποία δίνει νόημα στην κίνηση και καθορίζει πως θα ερμηνεύσει ο θεατής την ιδέα πίσω από τη δράση. Η αρχή του timing διευκολύνει την απεικόνιση του βάρους και του μεγέθους ενός αντικειμένου και φέρει ακόμη και συναισθηματικό νόημα. Το κατάλληλο timing μπορεί να καταστήσει τις ιδέες αναγνώσιμες. Ο χρόνος που δίδεται για μια δράση (αναμονή, δράση, αντίδραση στη δράση) εάν είναι αρκετός μπορεί να στοιχίσει την προσοχή

του κοινού ενώ εάν είναι λίγος, η κίνηση μπορεί να τελειώσει προτού να την παρατηρήσει ο θεατής. Όσον αφορά τα βάρους, δύο αντικείμενα ίδια σε μέγεθος και μορφή μπορούν να εμφανιστούν με διαφορετικό βάρος μέσω του συγχρονισμού.

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

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

4.6.3 Anticipation

Μια δράση συμβαίνει σε τρία στάδια: την προετοιμασία για την δράση, την καθαυτό δράση και τη λήξη της δράσης. Anticipation είναι διαδικασία κατά την προετοιμασία της δράσης. Για παράδειγμα οι μύες στο σώμα λειτουργούν μέσω της συστολής και καθένας πρέπει πρώτα να εκτείνεται προτού να συσταλθεί. Χωρίς προετοιμασία οι κινήσεις είναι απότομες, δύσκαμπτες και αφύσικες. Η Αρχή της προετοιμασίας είναι επίσης ένας τρόπος προσέλκυσης του ματιού του θεατή, προετοιμασίας του για την επόμενη κίνηση και δημιουργία αναμονής για τη δράση προτού εμφανιστεί πραγματικά. Χρησιμοποιείται συχνά για να εξηγήσει ποια θα είναι η ακόλουθη δράση. Επίσης η προετοιμασία χρησιμοποιείται για να κατευθύνει την προσοχή του θεατή στο σωστό μέρος της οθόνης τη σωστή στιγμή. Είναι ουσιαστικό για την παρεμπόδιση απώλειας κάποιας δράσης ζωτικής σημασίας.

Για παράδειγμα, στην αρχή της ταινίας Luxo Jr, ο πατέρας βρίσκεται μόνος στη σκηνή κοιτώντας έξω από αυτή και αντιδρώντας ξαφνικά, περιμένοντας κάτι που συμβαίνει εκεί. Η ποσότητα προετοιμασίας επηρεάζει την ταχύτητα της δράσης που την διαδέχεται. Εάν ο θεατής είναι προετοιμασμένος, η κύρια δράση μπορεί να συμβεί σε γρήγορη ταχύτητα χωρίς εκείνος να χάσει το νόημα.

(Νόημα: Ταχύτητα Προετοιμασίας \Leftrightarrow Ταχύτητα δράσης).

4.6.4 Staging

Ως staging αναφέρεται η παρουσίαση (σκηνική παρουσίαση, σκηνοθεσία) μιας ιδέας, ώστε αυτή να είναι ολοκληρωτικά και αλάνθαστα ξεκάθαρη. Η αρχή αυτή είναι άμεση μεταφορά

από το δισδιάστατο hand-drawn animation. Μια δράση παρουσιάζεται σκηνικά ώστε να είναι κατανοητή, μια προσωπικότητα ώστε να είναι αναγνωρίσιμη, μια έκφραση ώστε να είναι ευδιάκριτη, μια διάθεση ώστε να επηρεάσει τον θεατή.

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

Στο Luxo Jr είναι σημαντικό που ο θεατής κοιτά στο σωστό μέρος τη σωστή στιγμή, επειδή η ιστορία, η ηθοποιία και το συναίσθημα τοποθετήθηκαν είτε με κίνηση, είτε παντομίμα, είτε η κίνηση ήταν ανεπαίσθητη. Όταν οι κινήσεις του πατέρα ήταν ανεπαίσθητες το μάτι έπεφτε στον Jr. Μια ακόμη ιδέα του Staging, που αναπτύχθηκε επίσης στην Disney, ήταν το staging μιας δράσης στην σιλουέτα. Τα πρώτα χρόνια οι σιλουέτες ήταν ασπρόμαυρες χωρίς γκριζες περιοχές. Σώματα, χέρια ήταν όλα μαύρα και συνεπώς ήταν δύσκολο να παρουσιαστεί σκηνικά μια δράση καθαρά εκτός της σιλουέτας. Το χέρι πίσω από το στήθος απλά εξαφανίζονταν. Στο Luxo Jr όλη η δράση εμψυχώθηκε με την σιλουέτα. Όταν ο πατέρας έρχεται πρόσωπο με πρόσωπο για πρώτη φορά με τον Jr είναι εύκολο να δει κανείς τι συμβαίνει γιατί παρουσιάζεται από τα πλάγια. Η αναπήδηση πάνω στην μπάλα επίσης θα προκαλούσε σύγχυση εάν συνέβαινε με τον Jr να κοιτά την κάμερα. Η όψη από τα πλάγια καθιστά την πληροφορία ξεκάθαρη.

4.6.5 Follow through the overlapping action

Όπως η αναμονή (anticipation) είναι η προετοιμασία μιας δράσης, το follow through είναι η λήξη μιας δράσης. Οι δράσεις σπάνια σταματούν ξαφνικά και απότομα αλλά διατηρούνται κατά ένα ποσοστό μετά το σημείο τερματισμού τους. Διάφορα προσαρτήματα ή τα χαλαρά μέρη ενός χαρακτήρα ή ενός αντικειμένου θα κινηθούν με μια πιο αργή ταχύτητα και θα «ακολουθήσουν» πίσω από το κύριο μέρος της φιγούρας. Έπειτα καθώς το κύριο μέρος της φιγούρας επιβραδύνει σε στάση, αυτά τα προσαρτήματα θα συνεχίσουν να κινούνται και θα τους πάρει περισσότερο χρόνο να τερματίσουν την κίνηση τους. Όπως με το squash and stretch, η μάζα του αντικειμένου παρουσιάζεται με τον τρόπο που το αντικείμενο επιβραδύνει. Ο βαθμός ακολουθίας των προσαρτημάτων και ο χρόνος που παίρνει για τον τερματισμό είναι άμεσα ανάλογος προς το βάρος τους. Όσο βαρύτερο είναι το αντικείμενο τόσο μακρύτερα τραβάει τα μέρη του και τόσο περισσότερο παίρνει σε αυτά να φτάσουν σε τερματισμό. Αντιθέτως, εάν είναι ελαφρύτερο, θα σύρει λιγότερο τα μέρη του και αυτά θα σταματήσουν γρηγορότερα. Η επικάλυψη είναι κρίσιμη για την ανάπτυξη των κύριων ιδεών της ιστορίας. Μια δράση δεν πρέπει ποτέ να σταματά ολοκληρωτικά προτού αρχίσει μια άλλη δράση, και η δεύτερη δράση πρέπει να επικαλύπτει την πρώτη. Η επικάλυψη διατηρεί μια συνεχή ροή και μια συνοχή μεταξύ ολόκληρων εκφράσεων ενεργειών.

4.6.6 Straight ahead action and pose to pose action

Υπάρχουν δύο βασικές μέθοδοι για τη δημιουργία animation. Το straight ahead animation είναι αυτό στο οποίο ο animator σχεδιάζει ή θέτει αντικείμενα-σχέδια καρέ καρέ σε διαδοχική σειρά μέχρι να ολοκληρωθεί η ακολουθία. Η δεύτερη διαδικασία είναι το pose to pose animation, το οποίο δημιουργείται με τον σχεδιασμό ή το στήσιμο εικόνων (στάσεις-πόζες) κλειδιά και έπειτα με τον σχεδιασμό και το στήσιμο των ενδιάμεσων εικόνων. Αυτή είναι η βασική προσέγγιση "καρέ-κλειδιά" (Key frame animation) στη διαδικασία του animation. Εδώ ουσιαστικά γίνεται καθορισμός των στάσεων κλειδιά και έπειτα η ενδιάμεση κίνηση δημιουργείται από αυτά. Αυτή η προσέγγιση είναι σημαντική όταν συγκεκριμένος συγχρονισμός ή δράση πρέπει να συμβεί σε συγκεκριμένα σημεία.

Βασική διαφορά ανάμεσα στις δύο διαδικασίες είναι ότι στο key frame animation υπάρχει ακριβές πλάνο και γνώση τι συμβαίνει σε κάθε χρονική στιγμή, ενώ στο straight ahead animation δεν υπάρχει η σιγουριά στο πως θα εξελιχθούν τα πράγματα μέχρι να τελειώσει η διαδικασία. Κάποιοι animators συνηθίζεται να δημιουργούν ένα υβρίδιο αυτών των δύο διαδικασιών, σχεδιάζοντας τις βασικές πόζες και έπειτα δημιουργώντας τα ενδιάμεσα σε ευθεία γραμμή.

4.6.7 Slow in and out

Πρόκειται για μια διαδικασία κατά την οποία το αντικείμενο σταδιακά επιταχύνεται ή έρχεται σε ανάπαυση από μια στάση. Ένα αντικείμενο ή μέλος σώματος μπορεί να επιβραδύνει καθώς πλησιάζει μια στάση (slow in) ή σταδιακά να αρχίσει να κινείται από την ανάπαυση. Για παράδειγμα, μια μπάλα που αναπηδά τείνει να έχει αρκετό slow in and out όταν βρίσκεται στην αρχή της αναπήδησης. Καθώς ανεβαίνει το αντικείμενο, η βαρύτητα το επηρεάζει και επιβραδύνεται. Έπειτα αρχίζει την προς τα κάτω κίνηση όλο και πιο ραγδαία, μέχρι να ακουμπήσει το έδαφος. Αυτό δεν σημαίνει αργή κίνηση αλλά ότι τα ενδιάμεσα καρέ κλειδιά προσεγγίζουν το ακραίο τους σημείο. Έχει να κάνει με το διάστημα μεταξύ των ενδιάμεσων σχεδίων μεταξύ των ακραίων σημείων (ακραίες πόζες). Ουσιαστικά αναφέρεται στον χρόνο ή συγχρονισμό των ενδιάμεσων καρέ. Ο animator υποδεικνύει την τοποθέτηση των ενδιάμεσων καρέ με ένα χρονοδιάγραμμα στο πλάι ενός σχεδίου. Αυτό δείχνει πως πρέπει να γίνει το timing και που πρέπει να τοποθετηθούν τα ενδιάμεσα σχέδια.

4.6.8 Arcs

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

κίνηση. Στην φύση, όλες οι δράσεις κινούνται σε τόξα. Είναι σπάνιο ένας χαρακτήρας να κινείται σε απόλυτα ευθεία γραμμή.

4.6.9 Exaggeration

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

4.6.10 Secondary action

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

4.6.11 Appeal

Ως appeal ορίζεται οτιδήποτε ένα άτομο αρέσκεται να βλέπει. Αυτό μπορεί να σημαίνει προσόν γοητείας, σχεδίου, απλότητας, επικοινωνίας ή μαγνητισμού. Η γοητεία μπορεί να επιτευχθεί με τη σωστή χρησιμοποίηση άλλων αρχών όπως η υπερβολή σε ένα σχέδιο, αποφεύγοντας την συμμετρία, χρησιμοποιώντας επικαλύπτουσα δράση κ.α. Το μάτι κινείται γύρω από τα σχήματα ή αντικείμενα που είναι ελκυστικά. Ένα αδύναμο και αδέξιο σχέδιο στερείται γοητείας. Όπως ο ηθοποιός σε ταινίες μυθοπλασίας έχει χάρισμα, ο εμπυχωμένος χαρακτήρας έχει γοητεία (appeal). (Johnston & Thomas 1995) Στη δημιουργία μιας γοητευτικής πόζας για έναν χαρακτήρα, κάτι που πρέπει να αποφεύγεται, αναφέρεται ως "δίδυμα", όπου δυο χέρια, πόδια βρίσκονται στην ίδια στάση, κάνοντας την ίδια κίνηση. Κάθε στοιχείο του σώματος πρέπει να διαφέρει κατά μια έννοια από το αντίστοιχο του, ώστε ο χαρακτήρας να φαίνεται φυσικός και γοητευτικός και ζωντανός.

4.6.12 Personality

Η προσωπικότητα δεν είναι βασική αρχή του παραδοσιακού animation αλλά αναφέρεται στην σωστή εφαρμογή των άλλων αρχών. Η ιδέα είναι ότι ουσιαστικά το εμπυχωμένο πλάσμα πραγματικά έρχεται στη ζωή και εισβάλλει στον αληθινό χαρακτήρα του ρόλου.

Είναι σημαντικό η προσωπικότητα των χαρακτήρων να είναι ευδιάκριτη και οικεία ταυτόχρονα στον θεατή. Η προσωπικότητα συναντάται στο animation χαρακτήρων (character animation), όπου όλες οι κινήσεις, δράσεις του χαρακτήρα, είναι αποτέλεσμα των διαδικασιών σκέψης του. Ένας χαρακτήρας δεν θα έκανε την ίδια πράξη με τον ίδιο τρόπο, σε δύο διαφορετικές συναισθηματικές καταστάσεις. (Lasseter 1987)

Ο Kerlow (Kerlow 2009) προτείνει τέσσερις επιπλέον αρχές, ειδικά για την τρισδιάστατη πληροφορική κινηματογραφία. Αυτές είναι:

- **Οπτικό στυλ** :Αναφέρεται στον τρόπο που αποδίδονται σκιές και υφές, τις τεχνικές απόδοσης της κίνησης, και την πολυπλοκότητα, γενικά, της παραγωγής.
- **Ανάμειξη κινήσεων από διαφορετικές πηγές**: Πρίν ξεκινήσει η παραγωγική διαδικασία είναι απαραίτητο να οριστούν κατευθυντήριες γραμμές για το στυλ απόδοσης κίνησης, και η τυχόν μείξη διαφορετικών ειδών κίνησης, όπως ρεαλιστική, καρτουνίστικη, και αντιγραφή κίνησης από τον πραγματικό κόσμο (*rotoscoping*).
- **Κινηματογραφία (οπερατέρ και διεύθυνση φωτογραφίας)**: Καθώς υπάρχει πλήρης έλεγχος της κάμερας στην τρισδιάστατη πληροφορική κινηματογραφία, η κινηματογραφία πρέπει να είναι γίνει ένα κρίσιμο στοιχείο του έργου.
- **Απόδοση κίνησης του προσώπου**: Στο πρόσωπο αποτυπώνονται οι περισσότερες σκέψεις και τα συναισθήματα σε ένα έργο τρισδιάστατης πληροφορικής κινηματογραφίας. Είναι σημαντικό να καθορίζεται το επίπεδο της λεπτομέρειας που θα αποδοθεί στα πρόσωπα, νωρίς κατά την παραγωγική διαδικασία.

Επίσης, οι Cantor και Valencia (Cantor & Valencia 2004) προτείνουν κάποιες επιπλέον αρχές:

- **Απλότητα και αναγνωσιμότητα** : Πρέπει να αποδίδεται κίνηση τόση ώστε να βοηθείται η προώθηση της ιστορίας. Δευτερεύουσα κίνηση σε μεγάλη ποσότητα και πολλές λεπτομέρειες μπορεί μερικές φορές να μπερδέψουν και να κάνουν τις ιδέες του έργου να μην είναι σαφείς.
- **Ποζάρισμα**: Η γλώσσα του σώματος είναι ένα σημαντικό εργαλείο για το σχεδιαστή και οι «ισχυρές» πόζες είναι ο θεμέλιος λίθος της γλώσσας του σώματος. Ενδιαφέρουσες και σαφείς πόζες είναι πολύ σημαντικά στοιχεία για αποτελεσματική και φυσική απόδοση κίνησης, καθώς επίσης και για την προώθηση της ιστορίας. Προσοχή πρέπει να δίδεται στο κέντρο βάρους της φιγούρας, καθώς και στο χρονικό διάστημα που κρατείται κάθε πόζα.
- **Δυνάμεις**: Οι χαρακτήρες κινούνται λόγω δυνάμεων που εφαρμόζονται πάνω τους, είτε αυτές προέρχονται από το εσωτερικό του χαρακτήρα (κίνητρα, επιθυμίες) είτε είναι εξωτερικές (βαρύτητα, αέρας, σπρώξιμο).
- **Βάρος**: Είναι ένα σημαντικό στοιχείο για την απόδοση πειστικής κίνησης, και είναι αποτέλεσμα της εφαρμογής δυνάμεων, συμπίεσης και επιμήκυνσης, αναμονής, συνέχισης της δράσης, επικαλυπτόμενης δράσης, ποζαρίσματος, χρονισμού, υπερβολής, και επιτάχυνσης/ επιβράδυνσης. Η τοποθέτηση του κέντρου βαρύτητας του χαρακτήρα είναι εξίσου σημαντική.

- **Διδυμία και υφή:** Επιθυμητό είναι, μερικές φορές να «σπάει» η κίνηση των μερών του σώματος, και να μην τελειώνουν την κίνηση όλα την ίδια χρονική στιγμή, χάριν της φυσικότητας. Επίσης, στην περίπτωση μελών ενός κοπαδιού, είναι καλό να υπάρχει παραλλαγή στην κίνηση των μελών, να υπάρχει δηλαδή υφή.
- **Λεπτομέρειες:** Μερικές φορές η διαφορά μεταξύ μιας καλής και μιας σπουδαίας απόδοσης κίνησης βρίσκεται στις λεπτομέρειες. Μπορεί το επίκεντρο της προσοχής να είναι στο πρόσωπο, αλλά δε μπορεί ο σχεδιαστής να ξέρει πού ακριβώς περιπλανιέται το μάτι του θεατή, οπότε δεν πρέπει να ξεχνάει να αποδίδει κίνηση και στα άλλα μέρη του σώματος, εάν είναι μέσα στο πλάνο. Επίσης, οι ατέλειες προσδίδουν στην πειστικότητα ενός πλάνου. Παρόλα αυτά, κάθε κίνηση πρέπει να έχει λόγο που εκτελείται, και δεν ωφελεί να γεμίζει το πλάνο με πολλές αχρειαστες λεπτομέρειες.
- **Προγραμματισμός:** Προετοιμασία της σκηνής, σχέδια, παίξιμο της σκηνής από το σχεδιαστή, όλα αυτά είναι επιθυμητά και ένας αποδοτικός τρόπος εργασίας.
- **Συνέχεια:** Χάριν της ροής και της αναγνωσιμότητας, το πέρασμα από το ένα πλάνο στο άλλο γίνεται με τρόπο ώστε να μη διακόπτεται η συνέχεια της δράσης, εκτός και αν είναι επιθυμητό ένα τέτοιο αποτέλεσμα, λόγω της ιστορίας.
- **Ηθοποιία:** Η απόδοση κίνησης σε χαρακτήρα είναι η ηθοποιία. Η εκτέλεση της πράξης (*performance*) από έναν χαρακτήρα πρέπει να λέει κάτι, μια ιστορία. Η μελέτη του τρόπου που παίζουν οι ηθοποιοί ζωντανής δράσης είναι ένας τρόπος για να αποδώσει ο σχεδιαστής πειστική κίνηση που θα έχει συναίσθημα, κίνητρο, ύφος, και προσωπικότητα, μέσα από τη γλώσσα του σώματος, τις εκφράσεις του προσώπου και το διάλογο.
- **Απόδοση κίνησης κατά επίπεδα:** Ένας τρίτος τρόπος απόδοσης κίνησης, μετά την κατ' ευθείαν δράση και την πόζα-πόζα, είναι κατά επίπεδα. Με αυτό τον τρόπο, που είναι συνήθης στην απόδοση κίνησης σε υπολογιστή, ο σχεδιαστής ξεκινάει με τα γενικά και συνεχίζει με τις επιμέρους λεπτομέρειες. Για παράδειγμα, ο σχεδιαστής επικεντρώνεται πρώτα στη θέση και κατεύθυνση του χαρακτήρα στο χώρο, μετά ίσως ακολουθεί η σπονδυλική στήλη και η λεκάνη, και συνεχίζει με το κεφάλι, τα χέρια, τα πόδια, τα δάχτυλα. Τέλος ακολουθούν λεπτομέρειες όπως οι αλογοουρές, τα σκουλαρίκια, και το άνοιγμα και κλείσιμο των ματιών.
- **Κατανόηση των αρχών:** Ο σχεδιαστής οφείλει να κατανοεί τις αρχές, και όχι απλά να τις αποστηθίζει, ώστε να μπορεί να αποδίδει την κίνηση των χαρακτήρων αποτελεσματικά.
- **Αγνόηση των κανόνων:** Όταν ο σχεδιαστής έχει μελετήσει και κατανοήσει τις αρχές αυτές, είναι καλό να τις χρησιμοποιεί από ένστικτο, παρά μεθοδικά, μόνο και μόνο για να υπάρχουν. Για έναν σχεδιαστή το πιο σημαντικό προσόν είναι να μπορεί να κάνει αντικειμενική αυτοκριτική, και είναι πιο σημαντικό να νιώθει ότι μία κίνηση έχει αποδοθεί σωστά, παρά να αναζητεί εάν οι αρχές έχουν εφαρμοστεί. Εάν κάτι φαίνεται να λειτουργεί στην πράξη, τότε είναι σωστό.

4.7 Κίνηση του χαρακτήρα

Η ηθοποιία είναι πραγματικότητα και αλήθεια, είναι συγκεκριμένα συναισθήματα ενός χαρακτήρα τη στιγμή που είναι ειλικρινή και αληθινά. Ανεξάρτητα αν ο χαρακτήρας είναι κάποιο ζώο, κάποιο αντικείμενο ή κάποιος άνθρωπος πρέπει να εμποτιστεί με το «άνιμα» την ανάσα της ζωής. Μέσα από τη μελέτη ηθοποιίας, οι animator αποκτούν επιπλέον εφόδια και εργαλεία για να καταφέρουν να δώσουν ζωή και μια συναισθηματική αλλά και σωματική διάσταση στους χαρακτήρες τους.(K.Alexander.K.Sullivan.G.Schumer 2008)

Πολλές φορές ο animator χαρακτηρίζεται ως «ένας ηθοποιός με μολύβι». Η ηθοποιία και το animation είναι αναπόσπαστα συνδεδεμένα. Η πετυχημένη ηθοποιία και η σωστή ενσάρκωση ενός συγκεκριμένου ρόλου συνδέονται με την πειστικότητα και το ενδιαφέρον που αποπνέει ο χαρακτήρας όταν «υποδύεται» το ρόλο του, όταν δηλαδή αφήνει την προσωπικότητά του να ξεδιπλωθεί μπροστά στους θεατές. Οι χαρακτήρες δεν έχουν αυτοοργάνωση, βούληση, δομή αλλά οι σχεδιαστές και οι animators είναι αυτοί που καλούνται να δώσουν σχήμα μορφή, κίνηση και ζωή στους χαρακτήρες .

4.7.1 Βάρος και μέγεθος

Με τη χρήση υπολογιστή μπορούν να δημιουργηθούν εικόνες με πολύ μεγάλη αληθοφάνεια, ειδικά μέσα από τις διαδικασίες του rendering, texture mapping, ray tracing και radiosity μπορούν να δημιουργηθούν απόλυτα ρεαλιστικά αντικείμενα. Όταν όμως στα αντικείμενα αυτά θέλουμε να δώσουμε κίνηση, δεν αρκεί μια ρεαλιστική όψη. Οι αντίστοιχες ιδιότητες του υλικού του αντικειμένου πρέπει να αποδοθούν με την κίνηση. Το animation είναι αυτό που επιβεβαιώνει ότι τα αντικείμενα έχουν κάποιες χαρακτηριστικές ιδιότητες. Ο χρονισμός της κίνησης ενός αντικειμένου φανερώνει το βάρος του αντικειμένου. Για παράδειγμα, όσο πιο βαρύ είναι ένα αντικείμενο, τόσο μεγαλύτερη μάζα έχει και τόσο περισσότερη δύναμη απαιτείται για να μετακινηθεί και ακόμη, ένα ελαφρύ αντικείμενο επιταχύνεται γρηγορότερα από ένα βαρύ.

Ο κατάλληλος χρονισμός μιας κίνησης συντελεί στη διαμόρφωση αντίληψης του μεγέθους και των αναλογιών ενός αντικειμένου ή ενός χαρακτήρα. Ένας γίγαντας για παράδειγμα, έχει πολύ περισσότερο βάρος, μάζα και αδράνεια απ' ότι ένας συνηθισμένος άνθρωπος και γι' αυτό η κίνησή του είναι πολύ πιο αργή.(Lasseter 2001)

Όταν γίνεται η απόδοση κίνησης σε χαρακτήρες, πρέπει να η κάθε κίνηση και η κάθε πράξη να έχει συγκεκριμένο λόγο ύπαρξης. Αλλιώς θα είναι προφανές στο κοινό, ότι ο χαρακτήρας δεν είναι «ζωντανός» και ότι υπάρχει κάποιος που δίνει κίνηση στο χαρακτήρα. Όλες οι κινήσεις και η συμπεριφορά του χαρακτήρα είναι αποτελέσματα των σκέψεών του. Με τη δημιουργία ενός σκεπτόμενου χαρακτήρα ο animator δίνει ζωή στον χαρακτήρα συνδέοντας τις πράξεις του χαρακτήρα, με τον τρόπο σκέψης του. Κατά τον Walt Disney «στις περισσότερες περιπτώσεις, οι κινητήριες δυνάμεις πίσω από τις πράξεις είναι η διάθεση ή η προσωπικότητα ή συμπεριφορά ή και όλα μαζί. Το μυαλό είναι ο πιλότος, σκεπτόμαστε τα πράγματα πριν τα εκτελέσει το σώμα». Είναι η σκέψη που δίνει την ψευδαίσθηση της ζωής στο χαρακτήρα. (Johnston & Thomas 1995)

4.7.2 Κίνηση με συναίσθημα

Η προσωπικότητα ενός χαρακτήρα εκφράζεται μέσα από το συναίσθημα. Ανάλογα τη συναισθηματική κατάσταση, μια συγκεκριμένη πράξη μπορεί να εκφραστεί με διαφορετικούς τρόπους. Όταν για παράδειγμα, ένας χαρακτήρας είναι χαρούμενος ο χρονισμός των κινήσεών του θα είναι γρηγορότερος από όταν είναι λυπημένος. Για να μοιάζει αληθινή η προσωπικότητα του χαρακτήρα, θα πρέπει να είναι διαφορετική από των υπόλοιπων χαρακτήρων της ταινίας. Ένας απλός τρόπος για να επιτευχθεί αυτό είναι μέσα από την διαφοροποίηση της κίνησης. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η μικρού μήκους ταινία Luxo Jr. της Pixar. (Lasseter 2001)

Σε κάθε βήμα μιας παραγωγής ταινίας ο κάθε σχεδιαστής πρέπει να αναρωτιέται συνέχεια γιατί. Γιατί να τοποθετηθεί κάτι κάπου, βοηθά στην εξέλιξη της ιστορίας; Υποστηρίζει το σύνολο της ταινίας; Για να δημιουργήσει κάποιος ένα animation που θεωρείται επιτυχημένο πρέπει να καταλάβει γιατί ένα αντικείμενο κινείται, πριν ξεδιαλύνει τον τρόπο που αυτό θα κινηθεί. Όπως έχει γράψει και ο Saint-Exupery, «δεν είναι τα μάτια αλλά η λάμψη, δεν είναι τα χείλη αλλά το χαμόγελο».

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

1. Καθορισμός συναισθηματικής κατάστασης του Χαρακτήρα
2. Η διαδικασία της σκέψης υποδηλώνει την ύπαρξη συναισθήματος (μπορεί να αποδοθεί είτε με απλό σκίτσο ή απλή κίνηση, είτε μπορεί να απαιτηθούν εκφράσεις, κινήσεις σώματος ή πλήρης δράση).
3. Η εστίαση της κάμερας μπορεί να τονίσει το συναίσθημα.
4. Ερωτήσεις (τι κάνω, τι θέλω να δείξω, πως θέλω να αντιδράσει ο θεατής) βοηθούν στον καθορισμό του οπτικού αποτελέσματος του συναισθήματος.
5. Χρήση του Χρόνου: α) καθιερώνει το συναίσθημα του Χαρακτήρα β) το αποδίδει στον θεατή γ) αφήνει να διαφανεί η συναισθηματική κατάσταση. (Johnston & Thomas 1995) (Μπαλταγιάννη 2008)

4.7.3 Βασικές αρχές ηθοποιίας

1. Μια σκηνή είναι μια διαπραγμάτευση. Σε κάθε διαπραγμάτευση υπάρχει ένας τρόπος να νικήσεις και ένας να χάσεις.
2. Η σκέψη οδηγεί σε συμπεράσματα, τα συναισθήματα οδηγούν σε πράξεις.
3. Υποδύεσαι μια πράξη μέχρι να συμβεί κάτι και που να σε κάνει να οδηγηθείς σε μια άλλη.
4. Η θεατρική πραγματικότητα δεν είναι η ίδια με την κοινή πραγματικότητα. Η θεατρική πραγματικότητα έχει δομή και είναι συνεπτυγμένη σε χρόνο και χώρο.
5. Η συναισθηματική κατανόηση (ενσυναίσθηση) είναι το κλειδί για αποτελεσματική απόδοση του animation. Οι άνθρωποι συμμετέχουν συναισθηματικά μόνο με το συναίσθημα και όχι με τη σκέψη.

6. Ο Constantin Stanislavsky υποστήριξε πως στην ηθοποιία ένα εμπόδιο έχει την ίδια σημασία με μια σύγκρουση. Η σύγκρουση δεν είναι απαραίτητα αρνητική. Στην καθημερινή ζωή αποφεύγουμε τις συγκρούσεις, αλλά στην ηθοποιία η σύγκρουση αποτελεί εργαλείο.
7. Υπάρχουν τρία είδη σύγκρουσης-εμποδίων: 1. Σύγκρουση με τον εαυτό, 2. σύγκρουση με μια κατάσταση και 3. σύγκρουση με κάποιον άλλο χαρακτήρα. (Hooks 2001)

Τόσο ο Stanislavsky όσο και ο Ivan Pavlov, ο διάσημος ρώσος επιστήμονας, διερεύνησαν την σύνδεση μεταξύ της εσωτερικής εμπειρίας και της εξωτερικής έκφρασης. Κατέληξαν και οι δύο στο συμπέρασμα ότι το σώμα και η ψυχή είναι τόσο στενά συνδεδεμένα που το ένα ασκεί μεγάλη επίδραση στο άλλο. Απέδειξαν μέσα από επιστημονικές μεθόδους, ότι κάθε συναίσθημα, κάθε σκέψη, κάθε απόφαση και κάθε νοητική διαδικασία εκπέμπεται από το σώμα και εκδηλώνεται μέσω των εξωτερικών εκφράσεων. Η ανθρώπινη συμπεριφορά μετατρέπεται σε μια συνεχή ψυχοσωματική διαδικασία, αυτό που ο Stanislavsky αναφέρει ως ψυχοσωματική ένωση. (Hooks 2001) Κατά τη ψυχοσωματική ένωση, οι εικόνες δημιουργούν συναισθήματα και το σώμα (κίνηση και χειρονομίες) αποτελεί μια αντανάκλαση των ενδότερων αισθήσεων και των συναισθημάτων.

Επιπρόσθετα, για να επιτευχθεί η ζητούμενη αυθεντικότητα κατά το χτίσιμο της κινησιολογίας του χαρακτήρα, θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί η ηθοποιία για να γίνει κατανοητό, πώς ο χαρακτήρας αισθάνεται κάθε στιγμή και πως ο χαρακτήρας κινείται κάθε στιγμή. Θα πρέπει δηλαδή κάθε στιγμή το μυαλό να επικοινωνεί σωστά με το σώμα για να αποδοθεί το κατάλληλο συναίσθημα. Συνήθως, μια στερεότυπη χειρονομία, αποτελεί μια γενική απόδοση - ερμηνεία ενός συναισθήματος, που δεν επιφέρει τη συναισθηματική κατανόηση του κοινού.

Η αυθεντικότητα επιτυγχάνεται επίσης όταν η σκέψη των χαρακτήρων έχει ροή. Ο τρόπος σκέψης με τον οποίο λειτουργούν οι χαρακτήρες συνοψίζεται παρακάτω:

- Στόχοι
- Τακτικές
- Δράσεις
- Επίλυση

Δηλαδή οι χαρακτήρες πρέπει να επιθυμούν κάτι με την καρδιά τους και την ψυχή τους, έπειτα να προσπαθούν, χρησιμοποιώντας τις τακτικές τους για να το πετύχουν, μέχρι να τα καταφέρουν. (K.Alexander.K.Sullivan.G.Schumer 2008)

4.8 Σύνοψη κεφαλαίου

Σύμφωνα με την οικολογική θεωρία σχετικά με την αντίληψη, η αντίληψη του ατόμου είναι βασισμένη στην παρατήρηση των άλλων αλλά και στις διανοητικές προκαταλήψεις. Επίσης, οι άνθρωποι εκπέμπουν σήματα, όπως είναι οι εκφράσεις του προσώπου τους και μέσω

αυτών παρέχουν στο δέκτη, χρήσιμες και έγκυρες πληροφορίες για τα συναισθήματά τους. Ο σχεδιαστής θα πρέπει να εκμεταλευτεί τις παραπάνω πληροφορίες για να εμπλουτίσει το χαρακτήρα του, αλλά και να τις χρησιμοποιήσει για να κάνει τον χαρακτήρα αναγνωρίσιμο, οικείο και αρεστό στους θεατές. Από τα παραπάνω συμπεραίνουμε ότι τόσο η κίνηση, όσο και τα σήματα που εκπέμπει ο χαρακτήρας, λεκτικά ή μη, καθώς και χαρακτηριστικά της φυσιολογίας του, είναι στοιχεία που πρέπει να εκμεταλευθεί ο σχεδιαστής για να δώσει στο χαρακτήρα την προσωπικότητα που επιθυμεί.

5 Μεθοδολογία σχεδίασης – βήματα για το σχεδιαστή

Στο σημείο αυτό προτείνονται, βάσει της έρευνας που έχει γίνει σε όλα τα παραπάνω κεφάλαια, βήματα που μπορεί να ακολουθήσει κάποιος που θέλει να σχεδιάσει έναν χαρακτήρα για τις ανάγκες ταινιών πληροφορικής κινηματογραφίας. Τα βήματα μπορούν να συνοψιστούν στα εξής:

- Σχεδιαστικοί περιορισμοί
- Προπαρασκευαστικά κείμενα
- Σχεδίαση χαρακτήρα
- Απεικόνιση χαρακτήρα

Μέσα από το παρακάτω σχήμα απεικονίζεται η δομή - τα βήματα που προτείνονται, μέσα από αυτή τη διπλωματική, να έχει ένας χαρακτήρας για να μπορέσει να υπαρξει ταύτιση – συσχέτιση μεταξύ των θεατών και του χαρακτήρα και να αναγνωρίζεται από τους θεατές ως «ρεαλιστικός».

συναισθηματική ικανοποίηση θεατών <---> συσχέτιση με χαρακτήρες

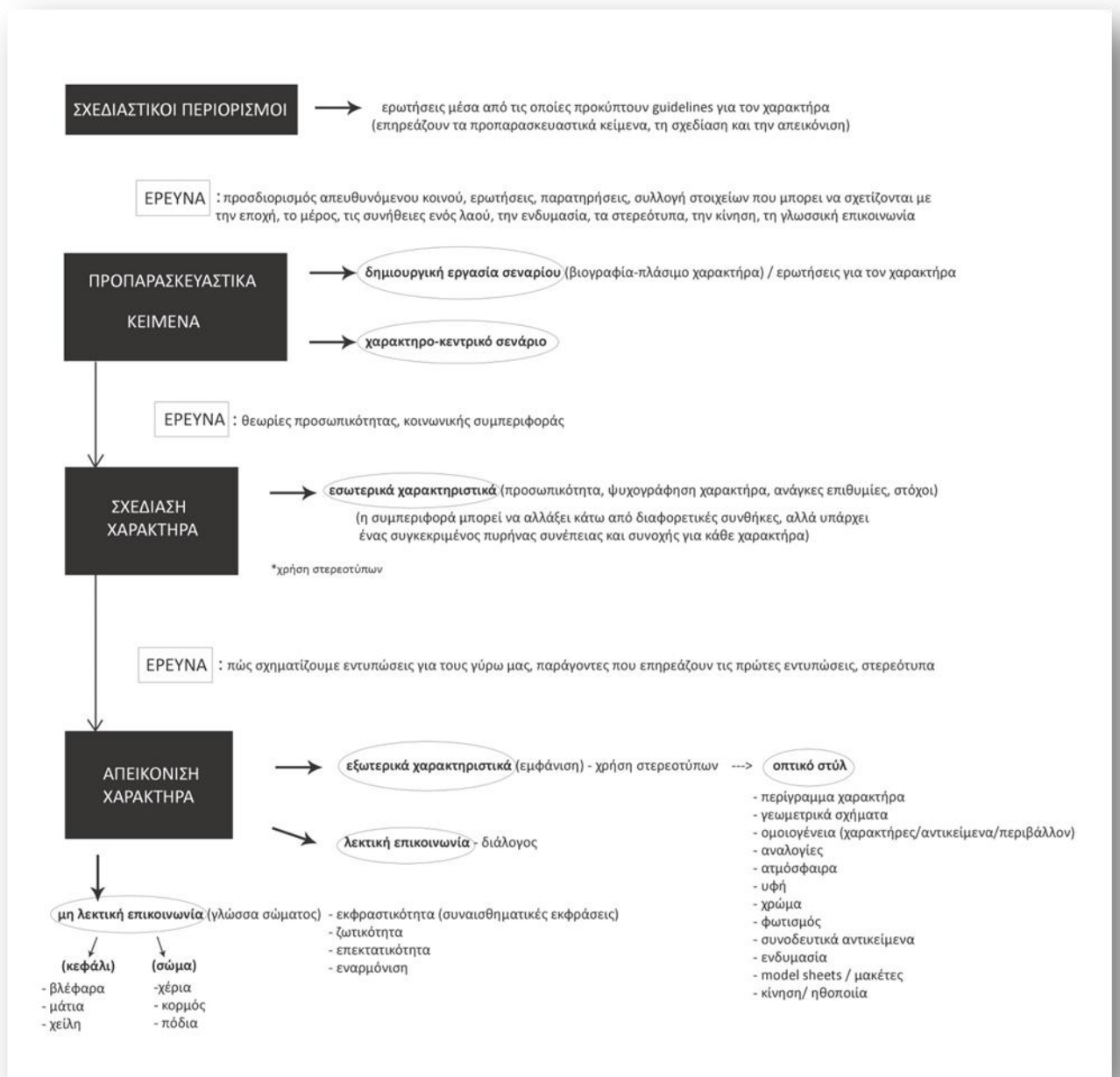
Για να συμβεί αυτό, θα πρέπει ο χαρακτήρας να είναι πειστικός. Θα πρέπει δηλαδή να υπάρχει συνέπεια μεταξύ των χαρακτηριστικών της προσωπικότητάς του, της συμπεριφοράς του και της εξωτερικής του εμφάνισης, αλλά και ομοιογένεια μεταξύ του

χαρακτήρα και του περιβάλλοντός του.



Εικόνα 57 - πειστικός χαρακτήρας

Το σκελετό της δομής του χαρακτήρα αποτελούν ουσιαστικά, δυο βασικές ενότητες η σχεδίαση και η απεικόνιση, αλλά και η συνεχής έρευνα σε ενδιάμεσα στάδια.



Εικόνα 58 - σκελετός δομής χαρακτήρα

5.1 Σχεδιαστικοί περιορισμοί

Αρχικά η δημιουργία σχεδιαστικών περιορισμών, δηλαδή ερωτήσεων που δημιουργούν ένα πιο στενό πλαίσιο γύρω από το χαρακτήρα, ξεκάθαρίζει κάποια βασικά χαρακτηριστικά του και τον κάνει πιο συγκεκριμένο. Μέσα από αυτές τις ερωτήσεις προκύπτουν κάποια γενικά guidelines για τον χαρακτήρα που αποτελούν τον αρχικό σκελετό στον οποίο θα βασιστούν

αργότερα τα προπαρασκευαστικά κείμενα, αλλά και οι διαδικασίες της σχεδίασης και της απεικόνισης.

Ερωτήσεις γενικής και τεχνικής φύσης

1. Ποιος θα είναι ο ρόλος του χαρακτήρα;
2. Ο χαρακτήρας προορίζεται για μικρού ή μεγάλου μήκους ταινίες;
3. Ποια θα είναι η απόσταση του χαρακτήρα από την κάμερα;
4. Θα δοθεί κίνηση στον χαρακτήρα;
5. Ποια μέλη του σώματός του θα κινεί ο χαρακτήρας;
6. Χρειάζεται να μιλά ο χαρακτήρας;
7. Ποιο θα είναι το απευθυνόμενο κοινό; Αναλύονται εκτενέστερα στο κεφάλαιο 4.5.2.

Ερωτήσεις που σχετίζονται με το φαντασιακό κομμάτι του χαρακτήρα.

1. Τι πιστεύει για τον εαυτό του;
2. Πώς ορίζεται ο εσωτερικός του κόσμος;
3. Πώς παράγει συναισθήματα;
4. Πως διαχειρίζεται τις εσωτερικές του συγκρούσεις;
5. Πώς ερμηνεύει τον κόσμο και πώς σχετίζεται με αυτόν;
6. Πως παράγει την ταύτισή του με την κατοπτρική του εικόνα;

Ερωτήσεις που σχετίζονται με το συμβολικό κομμάτι του χαρακτήρα.

1. Πώς συμβολοποιείται στο σενάριο και ποια σύμβολα χρησιμοποιούνται για το σκοπό αυτό;
2. Τι εικόνα σχηματίζουν οι θεατές γι' αυτόν και με τι τον συνδέουν – συσχετίζουν;
3. Με ποιο τρόπο η εικόνα αυτή γίνεται κατανοητή και αποκαλύπτεται στους θεατές;
4. Ποια τα κοινωνικά, πολιτισμικά και γλωσσικά δίκτυα που τον περιβάλλουν;

Ερωτήσεις που σχετίζονται με το πραγματικό κομμάτι του χαρακτήρα.

1. Τι είναι πραγματικά;
2. Αντιφάσκει ή εναρμονίζεται με τον εαυτό του;
3. Ποια η βαθύτερή του ανάγκη και η απόκρυφή του επιθυμία;

4. Δρα συνειδητά για την επίτευξή της; Πώς μεταφέρεται αυτό στους θεατές;

Ερωτήσεις που σχετίζονται με τη φυσιολογία του χαρακτήρα

1. Ποιο το φύλο του χαρακτήρα;
2. Ποια η ηλικία του;
3. Ποιο το ύψος και το βάρος του;
4. Ποιο το χρώμα των μαλλιών του, των ματιών του και του δέρματός του;
5. Ποια η στάση του σώματός του;
6. Περιγράψτε την εμφάνισή του- χαρακτηρίστε τον βάση της εξωτερικής του εμφάνισης.
7. Ποια τα ελαττώματά του;
8. Έχει κάποια κληρονομικά χαρακτηριστικά;

Ερωτήσεις που σχετίζονται με την κοινωνιολογία του χαρακτήρα.

1. Σε ποια κοινωνική τάξη ανήκει;
2. Ποιο το επάγγελμά του και πόσες ώρες εργάζεται;
3. Ποιο το εισόδημά του;
4. Τι συναισθήματα του προκαλεί η φύση της δουλειάς του και το εργασιακό του περιβάλλον;
5. Ποιο το επίπεδο της εκπαίδευσής του;
6. Ποια τα ενδιαφέροντά του, κλίσεις, ταλέντα;
7. Ποια η οικογενειακή του κατάσταση; (γονείς εν ζωή, ορφανός, χωρισμένοι γονείς, συνήθειες γονιών, ελαττώματα)
8. Ποιες οι θρησκευτικές του πεποιθήσεις;
9. Ποια η εθνικότητά του;
10. Ποια η κοινωνική του θέση;
11. Ποιες οι πολιτικές του πεποιθήσεις;
12. Με ποιους τρόπους ψυχαγωγείται;

Ερωτήσεις που σχετίζονται με την ψυχολογία του χαρακτήρα.

1. Περιγράψτε την σεξουαλική του ζωή.

2. Ποιες οι πεποιθήσεις του, οι φιλοδοξίες του και οι προσωπικές του αρχές;
3. Πώς αντιμετωπίζει τις αποτυχίες και τις απογοητεύσεις στη ζωή του;
4. Δώστε κάποια επίθετα που να χαρακτηρίζουν την ψυχοσύνθεσή του.
5. Έχει συμπλέγματα, εμμονές, αναστολές, προλήψεις, φορβίες;
6. Είναι εσωστρεφής, εξωστρεφής, αμφίθυμος;
7. Ποια είναι τα προτερήματά του – προσόντα.

Ερωτήσεις που προκύπτουν από το 16 Personality Factors του Cattell.

1. Ποια η συναισθηματική του τάση απέναντι σε άλλα άτομα; Έχει την ανάγκη να συναναστρέφεται με άλλα άτομα;
2. Έχει πρακτική ή αφαιρετική σκέψη;
3. Επηρεάζεται ή αναστατώνεται εύκολα από τα συναισθήματά του, ή είναι συναισθηματικά σταθερός και ήρεμος;
4. Θέλει να έχει τον έλεγχο και την εξουσία στις σχέσεις του με τους άλλους;
5. Είναι επιφυλακτικός ή διαχυτικός κατά τις κοινωνικές του επαφές;
6. Έχει αδύνατο ή ισχυρό Υπεργώ (παραιτείται εύκολα, αναξιόπιστος, επιπόλαιος ή επίμονος, αποφασιστικός και υπεύθυνος;)
7. Είναι τολμηρός;
8. Χρησιμοποιεί περισσότερο το συναίσθημα ή τη λογική κατά τις σκέψεις του;
9. Εμφανίζει ταύτιση ή αποξένωση στις κοινωνικές του σχέσεις;
10. Είναι πρακτικός ή επινοητικός;(απτό ή φανταστικό;)
11. Είναι κοινωνικά επιδέξιος; (Πόσο ευθύς και ανεπίτηδευτος ή πόσο πονηρός και γνώστης της εικόνας που δίνει στους άλλους;)
12. Έχει αυτοπεποίθηση ή εμφανίζει τάσεις για ενοχές(πώς αισθάνεται για τον εαυτό του και πώς αξιολογεί τη σχέση του με τους άλλους;)
13. Πώς αντιδρά σε εξελίξεις και αλλαγές;
14. Εξαρτάται από άλλους ή είναι αυτάρκης;
15. Έχει χαμηλό ή υψηλό αυτοέλεγχο;(απείθαρχος, χαλαρός, κατευθύνεται από τις παρορμήσεις του, δεν τον ενδιαφέρουν οι κοινωνικές συμβάσεις και οι κανόνες ή πειθαρχημένος, επίμονος με κοινωνική θέληση και συνέπεια;)
16. Είναι ήρεμος και χαλαρός ή ευερέθιστος και ανικανοποίητος;

Ερωτήσεις από διαπροσωπικό μοντέλο κυκλικής συνθετότητας

1. Είναι ισχυρός ή υποχωρήτικός;
2. Είναι φιλικός ή εχθρικός;

Ερωτήσεις – περιορισμοί κατά την απεικόνιση

1. Με ποιο μέσο θα αποδοθεί ο χαρακτήρας;
2. Ποια η σχέση μεγέθους του χαρακτήρα με τους υπόλοιπους; (“line up”)
3. Με τι ταχύτητα θα κινείται ο χαρακτήρας;
4. Μπορεί ο χαρακτήρας να υποστηρίξει αυτό που αντιπροσωπεύει εκτός του περιβάλλοντός του;
5. Είναι το περίγραμμα του χαρακτήρα αναγνωρίσιμο;
6. Πώς θα αποδοθεί η κίνηση του χαρακτήρα;
7. Υπάρχει συνοχή ανάμεσα στον χαρακτήρα και στο περιβάλλον του (άλλοι χαρακτήρες, σκηνικά, ενδυμασία, συνοδευτικά αντικείμενα, χρώματα, ατμόσφαιρα, οπτικό στυλ, κίνηση, φωνή ηθοποιού);

Βάση των απαντήσεων από τις παραπάνω ερωτήσεις των σχεδιαστικών περιορισμών και ανάλογα με το πόσο οικείος είναι στο σχεδιαστή ο χαρακτήρας, σε αυτό το στάδιο είναι χρήσιμο να γίνει μια γενική **έρευνα**, για διαφορετικά στοιχεία που σχετίζονται έμμεσα με τον χαρακτήρα, αλλά τον επηρεάζουν. Για παράδειγμα στοιχεία που μπορεί να σχετίζονται με την εποχή, το μέρος, τις συνήθειες ενός λαού, την ενδυμασία, τα στερεότυπα, την κίνηση, τη γλωσσική επικοινωνία, είναι παράμετροι που θα επηρεάσουν τόσο τη σχεδίαση, όσο και την απεικόνιση.

5.2 Προπαρασκευαστικά κείμενα

Όπως έχουμε πει και παραπάνω, μέσα από τις προπαρασκευαστικές διαδικασίες προκύπτουν τα προπαρασκευαστικά κείμενα. Τα κείμενα αυτά αποτυπώνουν το σκηνοθετικό σχέδιο και σ’ αυτά συμπεριλαμβάνονται το θέμα, η δημιουργική προετοιμασία του σεναρίου, το σενάριο, το εικονογραφημένο σενάριο και το ντεκουπάζ. Χωρίς να θέλουμε να μειώσουμε τη σημασία του εικονογραφημένου σεναρίου και του ντεκουπάζ, στα πλαίσια της διπλωματικής αναπτύσσονται κυρίως η δημιουργική προετοιμασία του σεναρίου και το ίδιο το σενάριο, γιατί το εικονογραφημένο σενάριο και το ντεκουπάζ είναι πολύ βασικά εργαλεία για την επιτυχία της ταινίας, από σκηνοθετική άποψη, αλλά όχι τόσο βασικά για την επιτυχία του χαρακτήρα. Η δημιουργική προετοιμασία του σεναρίου είναι μια διαδικασία, όπου μέσα από ερωτήσεις προκύπτουν γνωρίσματα του χαρακτήρα που διακρίνουν την προσωπικότητά του την κοινωνική του συμπεριφορά, αλλά και την εμφάνισή του. Κάποιες ενδεικτικές ερωτήσεις που μπορούν να

γίνουν και να απαντηθούν από τον ίδιο το σχεδιαστή και αφορούν τους παραπάνω τομείς, βρίσκονται στο προηγούμενο κεφάλαιο 5.1.

Εκτός από τα τη δημιουργική προετοιμασία, στα προπαρασκευαστικά κείμενα, όπως αναφέρθηκε ανήκει και το σενάριο. Το σενάριο είναι ο τρόπος με τον οποίο ο σεναριογράφος αφηγείται μια ιστορία. Είναι απαραίτητο το αφήγημα αυτό να είναι συνεπές, δηλαδή ένα γεγονός να προκύπτει από κάποιο άλλο. Έτσι τα γεγονότα πρέπει να έχουν μια βασική δομή (αρχή, μέση, τέλος) και να σχετίζονται με μια σχέση αιτιότητας. Αυτή η αλυσίδα αιτιότητας πρέπει να οδηγεί τελικά προς την ικανοποίηση ενός στόχου που έχει ο χαρακτήρας. Οι χαρακτήρες δηλαδή, πρέπει να ακολουθούν την εξέλιξη της αφήγησης και του σεναρίου και κατ' επέκταση τη δομή αυτών και να περνούν από καταστάσεις ισορροπίας σε καταστάσεις αστάθειας (σύγκρουση)(τόξο του χαρακτήρα). Τα γεγονότα της δέσης είναι οι αιτίες που προκαλούν τα γεγονότα της σύγκρουσης και τα γεγονότα της σύγκρουσης είναι οι αιτίες που οδηγούν στο τέλος και δίνουν τη λύση. Η αφήγηση πάντα αναπτύσσεται γραμμικά σε μια καθαρή γραμμή αιτιών-αποτελεσμάτων και ο χαρακτήρας γίνεται η αιτία των αποτελεσμάτων αυτών, δίνοντας μια εξέλιξη στη δράση σαν αποτέλεσμα εσωτερικού κινήτρου. Έτσι όλη η δράση προκύπτει από τους ίδιους τους χαρακτήρες, οι οποίοι αποτελούν εργαλείο που χτίζει την ιστορία και ξεδιπλώνει την πλοκή. Από τα χαρακτηροκεντρικά μοντέλα, αυτό που συνδιάζει περισσότερο την έννοια του χαρακτήρα με την έννοια της αφηγηματικής δομής και φανερώνει αυτή την παράλληλη εξέλιξη χαρακτήρα και αφήγησης, με κατανοητή ορολογία, είναι αυτό του Anthony Mullins (κεφάλαιο 2.2.4.5). Ενδιαφέρον παρουσιάζει και το χαρακτηροκεντρικό μοντέλο του Lajos Egri (2.2.4.1), αφού η λογική με την οποία αναπτύσσεται ο χαρακτήρας, είναι αρκετά κοντινή στη λογική αντιμετώπισης του υποκειμένου-χαρακτήρα κατά τον Lacan, όπως θα δούμε παρακάτω.

Σε αυτό το σημείο και πριν προχωρήσουμε στο στάδιο της σχεδίασης του χαρακτήρα, απαραίτητο βήμα για το σχεδιαστή είναι και πάλι η **έρευνα**. Ανάπτυξη για το πως διαμορφώνεται και το πως εκφράζεται η κοινωνική συμπεριφορά υπάρχει στο κεφάλαιο 3.3 και για τις θεωρίες που αφορούν την προσωπικότητα βρίσκεται στο κεφάλαιο 3.3.4.

5.3 Σχεδίαση χαρακτήρα

Η σχεδίαση αποτελεί ένα περισσότερο εννοιολογικό κομμάτι, στο οποίο δημιουργούνται τα κατάλληλα θεμέλια για να γίνει κατά τη διαδικασία της απεικόνισης το χτίσιμο του χαρακτήρα. Αφού μέσα από την έρευνα έχουμε κατανοήσει πως διαμορφώνεται και πως εκφράζεται η κοινωνική συμπεριφορά, και έχουμε δει διαφορετικές θεωρίες για τη δόμηση της προσωπικότητας, στο κομμάτι της σχεδίασης προτείνεται για το σχεδιαστή να ακολουθήσει το μοντέλο που αναπτύσσεται παρακάτω, έχοντας ως πρότυπο τη θεωρία του ψυχαναλυτή Lacan, για το πως αντιλαμβάνεται τη «δομή του ανθρώπινου ψυχισμού» και το σημειωτικό τριαδικό μοντέλο του Peirce γιατί εμπεριέχει την υποκειμενικότητα του παρατηρητή.

Από τις αρχές του προηγούμενου αιώνα, οι κινηματογραφικές ταινίες, ενθαρρύνοντάς μας να διαπραγματευτούμε σενάρια της πραγματικότητας, παρομοιάστηκαν με τις

ψυχαναλυτικές συνεδρίες. Κι αυτό, επειδή το σινεμά σε συμφωνία με την ψυχανάλυση, φλερτάρει με τους εναλλακτικούς εαυτούς μας και δίνει λύσεις, στα προβλήματα που μας κρατούν δεμένους με το παρελθόν. Έτσι, στο κομμάτι αυτό αναπτύσσουμε μια μεθοδολογία σχεδίασης για τον χαρακτήρα και για το σενάριο από μια ψυχαναλυτική σκοπιά. Μέσα από αρκετούς ψυχαναλυτές επιλέχθηκε ο Lacan, γιατί με τη θεωρία του προτείνει ένα δομιστικό και ταυτόχρονα αποδομιστικό μοντέλο, δίνοντάς μας έτσι πάτημα να φύγουμε από τη στατική δομή του υποκειμένου του χαρακτήρα και της ερμηνείας αυτού. Με αυτή τη λογική σκέψης μπαίνουμε σε μια διαδικασία στην οποία τα υποκείμενα ερμηνεύουν υποκείμενα και ως υποκείμενα αντιμετωπίζονται τόσο ο χαρακτήρας, όσο και ο θεατής ή ακόμη και ο σεναριογράφος.

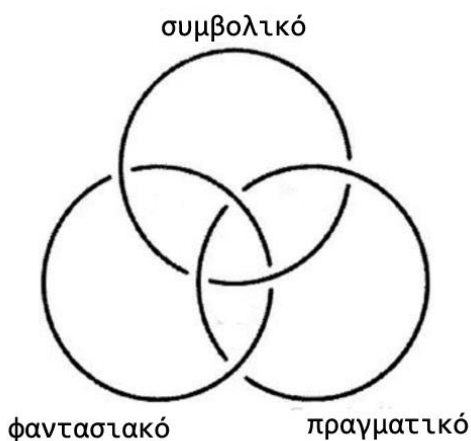
Ο Lacan θεωρείται ένας από τους πιο δυσνόητους ψυχαναλητές και αυτό συμβαίνει γιατί η μελέτη του προϋποθέτει μια γενικότερη ψυχαναλυτική παιδεία. Από ολόκληρη τη θεωρία του Lacan, θα ασχοληθούμε με ένα συγκεκριμένο κομμάτι, τις έννοιες: **Φαντασιακό ή Εικονοφαντασιακό** (Imaginaire), **Συμβολικό** (Symbolique) και **Πραγματικό** (Real) που χρησιμοποιούνται για να περιγράψει η δομή του ανθρώπινου ψυχισμού, αλλά και κάποιες ακόμα συμπληρωματικές για να γίνουν κατανοητές οι παραπάνω.

5.3.1 Δομή ανθρώπινου ψυχισμού

Το Φαντασιακό ή Εικονοφαντασιακό, το Συμβολικό και το Πραγματικό ονομάζονται από τον ίδιο «τάξεις της ανθρώπινης πραγματικότητας» και στα πλαίσια της διπλωματικής, θα τις χρησιμοποιήσουμε για να κατανοήσουμε **πως δομείται η ανθρώπινη προσωπικότητα και κατ' επέκταση οι χαρακτήρες μέσα σε ένα σενάριο**.

Αν και οι τρεις τάξεις είναι εμφανώς ετερογενείς μεταξύ τους, η κάθε μία ορίζεται πάντα σε σχέση με τις άλλες. Για να αναδείξει τοπολογικά, την αλληλεξάρτηση που έχουν μεταξύ τους, ο Lacan, χρησιμοποιεί την αναπαράσταση του κόμβου των Borromeo (Βορρόμβιου κόμβου). Σχημάτισε δηλαδή τρία δακτυλίδια όπου το καθένα από αυτά αντιπροσώπευε κάθε μία από τις τρεις τάξεις. Αυτά συγκρατούνταν μεταξύ τους με τέτοιο τρόπο ώστε η αποσύνδεση του ενός προκαλεί αυτόματα χωρισμό και των άλλων δύο. Έτσι επισημαίνει ότι σε όποια τάξη και αν δημιουργηθεί κάποια αλλαγή, οι συνέπειες θα γίνουν αισθητές και στις άλλες δύο τάξεις. Η απορία που πιθανόν να δημιουργείται, είναι με ποιό τρόπο θα χρησιμοποιηθούν τα παραπάνω στοιχεία για τη σχεδίαση ενός χαρακτήρα, κάτι που θα αναλύσουμε παρακάτω.

Θεωρούμε πως στο κέντρο της τομής του Φαντασιακού, του Συμβολικού και του Πραγματικού βρίσκεται το Υποκείμενο, δηλαδή ο χαρακτήρας. Αυτές οι τάξεις αποτελούν ένα μοντέλο περιγραφής του Υποκειμένου που ενσαρκώνει ο χαρακτήρας. Όπως επισημάνθηκε και παραπάνω, η κάθε τάξη αυτού του τριμερούς συστήματος, αναφέρεται σε μία εντελώς διαφορετική ψυχική λειτουργία που σχετίζεται άμεσα με τις άλλες δύο και συμβάλλει στο χτίσιμο του χαρακτήρα. Αντιμετωπίζουμε τον χαρακτήρα ως τρισυπόστατο, αλλά θεωρούμε ότι τόσο ο ίδιος ο χαρακτήρας, όσο ο θεατής, αλλά και ο ίδιος ο σεναριογράφος δομούνται βάσει αυτού του τριαδικού αυτού μοντέλου.



Εικόνα 59 - δομή του ανθρώπινου ψυχισμού

Ας δούμε την κάθε τάξη πιο αναλυτικά.

5.3.1.1 Φανταστικό ή Εικονοφανταστικό

Αναφέρεται στη σχέση με την εικόνα των ομοίων μας και με την παράσταση του ίδιου μας του σώματος. Ο όρος φανταστικό εμπεριέχει την έννοια της αυταπάτης, της σαγήνης και της αποπλάνησης, και συνδέεται άμεσα με την δυαδική σχέση του εγώ και της κατοπτρικής εικόνας. Για αυτό σωστότερη είναι η μετάφραση εικονοφανταστικό διότι το *imaginaire* ενέχει την έννοια της εικόνας. Πιθανόν όμως για λόγους συντόμευσης, επικράτησε ο όρος φανταστικό. (Vanier 2000) Την έννοια του φανταστικού μπορούμε να την καταλάβουμε σε σχέση με το στάδιο του καθρέφτη, όπου η συγκρότηση του εγώ γίνεται μέσα από την ταύτιση με την κατοπτρική εικόνα. Η ταύτιση αποτελεί μια σημαντική πλευρά της φανταστικής τάξης καθώς το φανταστικό, είναι ο χώρος όπου γίνεται η συνάντηση της εικόνας με την φαντασία. Είναι ο τόπος που γεννιούνται τα συναισθήματα. Το φανταστικό όσο αφορά την εκφορά του λόγου, συνδέεται με το σημαινόμενο δηλαδή την σημασία που αποκτούν τα πράγματα για το υποκείμενο. (Lacan 2001)

Το Φανταστικό του κομμάτι καλύπτει τον εσωτερικό κόσμο του χαρακτήρα, την ιδέα και την εικόνα που έχει ο ίδιος για τον εαυτό του. Έτσι ο χαρακτήρας υφίσταται μια μορφή φανταστικής αιχμαλωσίας σε μια ιδανική εξωτερική εικόνα, αφού το υποσυνείδητο του χαρακτήρα δεν του επιτρέπει να δει την πραγματικότητα.

Μέσα από την έννοια των «τάξεων της ανθρώπινης πραγματικότητας» (Φανταστικό, Συμβολικό και Πραγματικό) μπορούν να δημιουργηθούν αντίστοιχα, ερωτήματα για το φανταστικό κομμάτι του χαρακτήρα:

- **Φανταστικό:** Τι πιστεύει για τον εαυτό του; Πώς ορίζεται ο εσωτερικός του κόσμος, πώς παράγει συναισθήματα, πώς διαχειρίζεται τις εσωτερικές του συγκρούσεις, πώς ερμηνεύει τον κόσμο και πώς συσχετίζεται με αυτόν; Πώς παράγει την ταύτισή του με την κατοπτρική του εικόνα;

5.3.1.2 Συμβολικό

Απο την αρχή της δεκαετίας του 1950 ο Lacan άρχισε να τονίζει όλο και περισσότερο τη δύναμη και τον οργανωτικό χαρακτήρα του συμβολικού, δηλαδή των κοινωνικών, πολιτισμικών και γλωσσικών δικτύων εντός των οποίων γεννιέται ένα παιδί. Τα δίκτυα αυτά, προϋπάρχοντα της γέννησης, επιτρέπουν στον Lacan να παρατηρήσει ότι η γλώσσα βρίσκεται στον τόπο της πρίν από τη στιγμή της γέννησης. Είναι παρούσα στις κοινωνικές δομές που διαπερνούν την οικογένεια και φυσικά στα ιδανικά, στους στόχους και στις ιστορίες των γονέων. Πρίν από τη γέννησή του παιδιού, οι γονείς μιλούν για εκείνο, επιλέγουν το όνομά του, σχεδιάζουν το μέλλον του. Αυτός ο κόσμος της γλώσσας είναι μάλλον ασύλληπτος για το νεογέννητο, παρ' όλα αυτά θα επιδράσει στο σύνολο της ύπαρξης του παιδιού. Αυτή η ιδέα έχει συνέπειες για τη θεωρία της φάσης του καθρέφτη. Ενώ αρχικά ο Lacan είχε τονίσει τη φαντασιακή ταύτιση, τώρα στρέφεται στη συμβολική της διάσταση. Παρά την «αιχμαλωσία» του στην εικόνα, το παιδί απομονώνει σημαίνοντα από τον λόγο των γονέων με τα οποία ταυτίζεται. Τα λόγια των γονέων αποτελούν συμβολικές απαγγελίες σφού εντάσσουν το παιδί σε μια συγγενική σειρά, σε ένα συμβολικό σύμπαν. (Leader 2010)

Το Συμβολικό του κομμάτι καλύπτει τον τρόπο με τον οποίο ο χαρακτήρας επικοινωνεί τα μηνύματα, δηλαδή τον τρόπο με τον οποίο συμβολοποιείται στο σενάριο, αλλά και την εικόνα που σχηματίζουν οι θεατές γι' αυτόν. Μέσα από τα σύμβολα επιτυγχάνεται η μεταφορά που θέλει ο σεναριογράφος ή ο σκηνοθέτης να πετύχει. Το σύμβολο δεν είναι μια προσωπική υπόθεση, αλλά μια κοινωνική κατασκευή και γι' αυτό το λόγο έχει τη δύναμη να κοινωνήσει το κρυφό και το ατομικό στο δημόσιο και ομαδικό.

Μέσα από την έννοια των «τάξεων της ανθρώπινης πραγματικότητας» (Φαντασιακό, Συμβολικό και Πραγματικό) μπορούν να δημιουργηθούν αντίστοιχα, ερωτήματα και για το συμβολικό κομμάτι του χαρακτήρα:

- **Συμβολικό:** Πώς συμβολοποιείται στο σενάριο και ποιά σύμβολα χρησιμοποιούνται για το σκοπό αυτό; Τι εικόνα σχηματίζουν οι θεατές γι' αυτόν και με τι τον συνδέουν; Με ποιά τρόπο, η εικόνα αυτή γίνεται κατανοητή-αποκαλύπτεται στους θεατές; Ποιά είναι τα κοινωνικά, πολιτισμικά και γλωσσικά δίκτυα που τον περιβάλλουν;

Η συσχέτιση του συμβολικού με το σενάριο

Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Lacan «Η τάξη του συμβόλου δεν μπορεί πλέον να συλλαμβάνεται ως κάτι που συγκροτείται από τον άνθρωπο, αλλά ως κάτι που τον συγκροτεί». (Lacan 2001) Έτσι, έρχεται πάντοτε κάποια στιγμή, μετά την προφανή διαπίστωση ότι ο άνθρωπος κατασκευάζει το σύμβολο, όπου βλέπουμε επίσης ότι το σύμβολο κατασκευάζει τον άνθρωπο. Το σενάριο ειδικότερα αλλά και ο κινηματογράφος γενικότερα είναι η τέχνη του συμβολικού, αφού έχει ως άμεσο και μοναδικό αντικείμενο το ίδιο το γεγονός και τη σημασία αυτού. Σε όλους τους συμβολισμούς που προκύπτουν από ένα σενάριο, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι υπάρχει η θέση του σεναριογράφου και η

θέση του θεατή. Σκοπός του σεναριογράφου είναι να αφομοιωθεί το σύμβολο, με την έννοια που εκείνος θέλει να μεταβιβάσει, δηλαδή η θέση του θεατή θα πρέπει να ταυτίζεται με τη θέση του σεναριογράφου.

Το σενάριο βρίσκεται από την πλευρά του σημαινόμενου και αυτό γίνεται αντιληπτό αν τοποθετήσουμε απέναντί του τους διάφορους κινηματογραφικούς κώδικες (οπτική και ακουστική αναλογία, μοντάζ κτλ.) ή μη κινηματογραφικούς (γλώσσα) μέσω των οποίων συλλαμβάνεται από το θεατή. Συστήματα που χρησιμεύουν για να μεταδώσουν το σενάριο, τα οποία δεν συγχέονται μαζί του και σε σχέση με τα οποία το σενάριο γίνεται σημαινόμενο. Σημαινόμενο που ορίζεται ως το κυριολεκτικό περιεχόμενο της ταινίας, το σύνολο δηλαδή των εμφανών μοτίβων της. Προφανώς δεν είναι η πιο σημαντική σημασία της ταινίας, αλλά παραμένει απαραίτητη αν επιδιώκουμε να προχωρήσουμε περισσότερο, όπως επιδιώκουν οι ψυχαναλυτικές μελέτες σεναρίων. Αυτές έχουν ως πρώτη συνέπεια να μετασχηματίζουν το σενάριο σε σημαίνον και να αναδεικνύουν από αυτό σημασίες που είναι λιγότερο άμεσα ορατές.

Το σενάριο θα μπορούσε να παρομοιαστεί και με το όνειρο. Το «περιεχόμενο του ονείρου», σε αντίθεση με τις «σκέψεις του ονείρου», είναι ένα σημαίνον για την ερμηνεία, ωστόσο δεν μπόρεσε να μεταδοθεί στη συνειδητή αντίληψη του ονειρευόμενου, παρά μόνο ως σημαινόμενο διαφόρων κωδίκων έκφρασης. Δεν θα υπήρχε έκδηλο όνειρο, άρα ούτε και ερμηνεία, αν για παράδειγμα, ο ονειρευόμενος δεν ταυτοποιούσε κανένα από τα ονειρικά αντικείμενα, αν δηλαδή ο κώδικας της κοινωνικοποιημένης αντίληψής του ήταν ξένος. Το ίδιο το φαντασιακό έχει ανάγκη συμβολοποίησης και χωρίς κώδικες δεν θα υπήρχε όνειρο γιατί αυτοί αποτελούν το συνδυαστικό κρίκο πρόσβασης στην αντίληψη και στη συνείδηση. Για τον ίδιο λόγο και το σενάριο πρέπει κατ' αρχάς να γίνει σημαινόμενο, πρίν μπορέσει να γίνει σημαίνον για κάτι. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι κάθε σημαίνον έχει ανάγκη να είναι σημαινόμενο και ότι κάθε σημαινόμενο με τη σειρά του, δεν μπορεί παρά να είναι σημαίνον. Συχνά συμβαίνει να συγχέονται δυο διαφορετικά πράγματα: η θέση του σεναρίου μέσα στο κείμενο, μέσα στην ταινία, όπου το σενάριο είναι το εμφανές σημαινόμενο εμφανών σημαινόντων και η θέση του σεναρίου μέσα στο κειμενικό σύστημα, όπου το σενάριο αποτελεί εμφανές σημαίνον

5.3.1.3 Πραγματικό

Ορίζεται εκείνη η πλευρά του χαρακτήρα μας που μας διαφεύγει. Είναι η τάξη που είναι η πιο δύσκολη να κατανοήσουμε μια και χαρακτηρίζεται από την έλλειψη τόσο του σημαίνοντος όσο και του σημαινόμενου. Είναι αυτό το οποίο στερείται γλώσσας. Είναι το άρρητο, το μη επικοινωνήσιμο. Για τον Lacan, το πραγματικό είναι αυτό που βρίσκεται εκτός της γλώσσας και παραμένει χωρίς πρόσβαση στην συμβολοποίηση. Το πραγματικό είναι το «αδύνατο», επειδή είναι αδύνατον να το φανταστούμε, αδύνατον να το εντάξουμε στην συμβολική τάξη. Για αυτό έχει μια τραυματική υπόσταση. (Vanier 2000) Ακόμη αντιπροσωπεύει εκείνο ακριβώς που εξαιρείται από την πραγματικότητα, το περιθώριο εκείνου που αποτυγχάνουμε να εντάξουμε ή να διερευνήσουμε. Το πραγματικό στην λακανική θεωρία παραπέμπει επίσης στη ύλη, στο σώμα και εν τέλει στην βιολογία. Όπως συναντιέται στην θεωρία του Lacan, το πραγματικό δεν πρέπει να συγχέεται με την έννοια της πραγματικότητας, δηλαδή ενός αντικειμενικού εξωτερικού πράγματος που υπάρχει

καθεαυτό, ανεξάρτητα από οποιονδήποτε παρατηρητή. Σχετικά με τις ψευδαισθήσεις, ο Freud είπε, ότι «δεν είναι μια εσωτερική αίσθηση που προβάλλεται στον εξωτερικό κόσμο, θα ήταν σωστότερο να πούμε, ότι αυτό που στο παρελθόν καταργήθηκε μέσα, επιστρέφει από έξω». Άρα η πραγματικότητα δεν υπάρχει μόνο υπό την μορφή μιας εξωτερικής καθεαυτής υπόστασης, αλλά μπορεί να έρχεται επίσης από τα μέσα, με την έννοια της ψυχικής πραγματικότητας. Ακόμα όμως και η ψυχική πραγματικότητα μπορεί να έχει εσωτερική ή εξωτερική προέλευση. Όπως στην περίπτωση των ψευδαισθήσεων, όπου η ψυχική πραγματικότητα έρχεται από τα έξω. Στον Lacan η έννοια του πραγματικού έρχεται σε αντιπαράθεση με την έννοια της πραγματικότητας. Το πραγματικό είναι το μη ενσωματώσιμο, ενώ η πραγματικότητα συμπορεύεται με τις υποκειμενικές αναπαραστάσεις που έχουν σαν αποτέλεσμα προϊόντα συμβολικά και φαντασιακά. (Leader 2010)

Το **Πραγματικό** του κομμάτι καλύπτει βαθύτερα συναισθήματα και χαρακτηριστικά γνωρίσματα του χαρακτήρα που ο ίδιος δεν έχει ακόμη ανακαλύψει και κατ'επέκταση δεν τα έχει συμβολοποιήσει. Το πραγματικό μπορεί επίσης, από μια άλλη οπτική, να αναφέρεται στη δομή, στη ύλη ή και στη φυσική υπόσταση του χαρακτήρα.

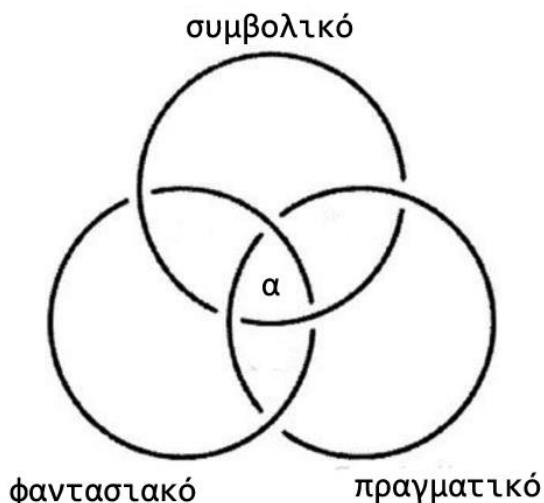
Μέσα από την έννοια των «τάξεων της ανθρώπινης πραγματικότητας» (Φαντασιακό, Συμβολικό και Πραγματικό) μπορούν να δημιουργηθούν αντίστοιχα, ερωτήματα για τον χαρακτήρα:

- **Πραγματικό:** Τι είναι πραγματικά; Αντιφάσκει ή εναρμονίζεται με τον εαυτό του; Ποιά η βαθύτερή του ανάγκη και η απόκρυφή του επιθυμία; Δρά συνειδητά για την επίτευξή της; Πώς μεταφέρεται αυτό στους θεατές;

5.3.2 Συμπληρωματικές βοηθητικές έννοιες στο μοντέλο του Lacan και συσχέτιση με το μοντέλο που προτείνεται

5.3.2.1 Το αντικείμενο μικρό α

Το 1960-1961, ο Lacan θα ορίσει το αντικείμενο μικρό α, ως το αντικείμενο της επιθυμίας που αναζητούμε στον άλλο. Είναι το πολύτιμο αντικείμενο που είναι κρυμμένο μέσα στον άλλον. Από το 1963 και μετά, το μικρό α συμβολίζει το αντικείμενο που δεν μπορεί ποτέ να αποκτηθεί. Είναι το αίτιο της επιθυμίας και όχι αυτό στο οποίο τείνει η επιθυμία. Για αυτό ο Lacan το ονομάζει «αντικείμενο-αίτιο της επιθυμίας». Το μικρό α είναι κάθε αντικείμενο που θέτει σε κίνηση την επιθυμία. Το 1974, ο Lacan θέτει το μικρό α στο επίκεντρο του κόμβου των Borromeo (Βορρόμβιος κόμβος). Στον τόπο που αλληλοδιασταυρώνονται οι τρεις τάξεις, το Πραγματικό (Réel), το Συμβολικό (Symbolique), και το Φαντασιακό (Imaginaire).



Εικόνα 60 - το αντικείμενο μικρό α σε σχέση με τη δομή του ανθρώπινου ψυχισμού

5.3.2.1.1 Το αντικείμενο μικρό α σε σχέση με τη δομή του χαρακτήρα

Ακόμη και στις πιο απλές ιστορίες, ο κάθε χαρακτήρας έχει ή αποκτά έναν στόχο. Ο στόχος αυτός είναι γνωστός ως **“the want”**, δηλαδή η θέληση. Ο όρος αυτός χρησιμοποιείται για να περιγράψει αυτό που ο χαρακτήρας θέλει και που προσπαθεί να επιτύχει. Μπορεί όμως και να αντιπροσωπεύει αυτό που νομίζει ότι θέλει και που κατά τη διάρκεια της ιστορίας αποδεικνύεται ότι τελικά δεν το χρειάζεται, ή ότι είναι ο λάθος στόχος.

Σε αντιπαράθεση με τον στόχο του χαρακτήρα βρίσκεται η πραγματική του ανάγκη **“the need”**, που εκφράζει τη συνειδητή ή την ασυνείδητη επιθυμία ή νοσταλγία του. Είναι αυτό που στην πραγματικότητα ωθεί τον χαρακτήρα, αυτό που ο χαρακτήρας χρειάζεται για να ολοκληρωθεί και να επιτύχει σαν άνθρωπος. Ο χαρακτήρας αντιλαμβάνεται την ανάγκη του, καθώς κυνηγάει το στόχο του. Η ανάγκη βρίσκεται πάντα στον αντίθετο πόλο από το στόχο, που σημαίνει ότι όταν ένας χαρακτήρας, προσπαθεί να επιτύχει το στόχο του, αυτό θα τον φέρει αυτόματα σε σύγκρουση με την ανάγκη του.

Ένας χαρακτήρας μπορεί να επιτύχει το στόχο του και να μην εκπληρώσει την ανάγκη του (τραγικό, κυνικό τέλος), ή να εκπληρώσει την ανάγκη του και να μην πετύχει το στόχο του. Σπανιότητα όμως συμβαίνουν ή δε συμβαίνουν και τα δυο συγχρόνως. Είναι χαρακτηριστικό ότι, όταν ο χαρακτήρας δεν πετυχαίνει το λάθος στόχο του αλλά εκπληρώνει την πραγματική του ανάγκη, τότε έχουμε την αίσθηση της ικανοποίησης, συχνά μάλιστα αυτού που αποκαλείται **“happy end”**. Στην κλασική επίλυση αυτής της αντίθεσης ανάμεσα στο στόχο και στην ανάγκη, ο στόχος επιτυγχάνεται αλλά εγκαταλείπεται οικειοθελώς, γιατί έχει χάσει τη σημασία του, από τη στιγμή που ο χαρακτήρας συνειδητοποίησε την ανάγκη του.

Το γεγονός ότι ο χαρακτήρας αντιλαμβάνεται το λάθος του στόχου του και την πραγματική του ανάγκη, προϋποθέτει βέβαια ότι αλλάζει κατά τη διάρκεια της ιστορίας και μάλιστα προς το ηθικά καλύτερο. Ο ίδιος μπορεί να μην γνωρίζει-αντιλαμβάνεται αυτή την αλλαγή, αλλά το κοινό σχηματίζει μια διαφορετική οπτική γνώσης. Έτσι, η πραγματική ανάγκη (**“the need”**) που είναι μέρος της δομής του χαρακτήρα, σχετίζεται με το αντικείμενο μικρό α της θεωρίας του Lacan και αναφέρεται σε κάτι μελλοντικό και απόκρυφο, στο αίτιο της επιθυμίας που τη θέτει σε κίνηση. Μελλοντικό γιατί δεν είναι ένας προσωρινός στόχος

αλλά κάτι βαθύτερο και με σημαντικό περιεχόμενο και απόκρυφο γιατί είναι κάτι το οποίο δεν αντιλαμβάνεται πλήρως ο χαρακτήρας, δεν είναι συνειδητοποιημένος γι' αυτό, αλλά μπορεί να το φανερώνουν οι πράξεις του.

5.3.2.1.2 Το αντικείμενο μικρό α σε σχέση με τη δομή του σεναρίου

Σε κάποιες περισσότερες πειραματικές εκφάνσεις του σεναρίου, δεν υπάρχει συγκεκριμένος στόχος και το σενάριο εξελίσσεται μέσα από την υποσυνείδητη βαθύτερη ανάγκη (the want) του σεναριογράφου που αντιμετωπίζεται ως πολύπλοκη οντότητα. Τα συνήθη θέματα ενός σεναριογράφου, οι ήρωές του, η εποχή που τοποθετεί την πλοκή του, ο τρόπος που κόβει και στήνει τις σεκάνς, μπορούν να μας πληροφορήσουν για τον ίδιο.

Στα πλαίσια της συγκεκριμένης διπλωματικής όμως και για αναλυτικούς λόγους, δεν θα μπορούμε στην παραπάνω διαδικασία ψυχογράφησης του σεναριογράφου, αλλά θα θεωρήσουμε ότι το σενάριο έχει ένα στόχο, συγκεκριμένο και μια απλή μορφή (ορθόδοξο) και πάνω σε αυτό θα δομήσουμε τον ψυχικό κόσμο και τα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα μας.

Όσο αφορά τη δομή του σεναρίου, στο τέλος της πρώτης πράξης, υπάρχει ένα επεισόδιο ή γεγονός (κρίσιμη σκηνή) που μπαίνει στη ροή του μύθου και τη στρέφει σε διαφορετική κατεύθυνση. Μέχρι εκείνη τη στιγμή είναι φανερός μόνο ο στόχος του χαρακτήρα και η κρίσιμη σκηνή έρχεται να μας φανερώσει το πραγματικό αντικείμενο της επιθυμίας ("the need"), δηλαδή το αντικείμενο μικρό α κατά τον Lacan μέσα στην δεύτερη πράξη. Η σύγκρουση είναι δηλαδή εκείνη η στιγμή στην οποία διαφαίνονται και διαχωρίζονται ξεκάθαρα ο στόχος από τις ανάγκες του χαρακτήρα.

5.3.2.2 Σημαίνον και Σημαινόμενο

Στη σημειωτική, τα «σημεία» είναι μονάδες σημασίας που παίρνουν τη μορφή λέξεων, εικόνων, ήχων, ενεργειών, ή αντικειμένων. Τέτοια πράγματα δεν έχουν εγγενή σημασία και γίνονται σημεία μόνο όταν τους αποδώσουμε νόημα (σημασία). Για τους αναλυτικούς σκοπούς της σημειωτικής κάθε σημείο σύμφωνα με τον Saussure, αποτελείται από:

- Ένα «σημαίνον» (signifier) – η μορφή που παίρνει το σήμα, και
- Ένα «σημαινόμενο» (signified) – η έννοια που αναπαριστά

Το σημαίνον δηλαδή, είναι μια ακουστική εικόνα (για παράδειγμα μια λέξη), ενώ το σημαινόμενο είναι μια έννοια. Το σημαινόμενο διαθέτει ένα είδος προτεραιότητας πάνω στο σημαίνον. Η χρησιμότητα των σημαινόντων, είναι ότι μας εξασφαλίζουν την πρόσβαση στα σημαίνοντα, με άλλα λόγια, τα χρησιμοποιούμε για να πούμε αυτό που εννοούμε.

Σε αντίθεση με την «αυτοδύναμη δυάδα» του Saussure, ο Charles Sanders Peirce πρότεινε μια τριάδα:

- Το **Αντιπροσωπεύον (Representamen)**: η μορφή που παίρνει το σημείο (όχι αναγκαία υλική)
- Το **Ερμηνευμα (Interpretant)**: όχι ο ερμηνευτής αλλά μάλλον η έννοια που αποδίδεται στο σημείο
- Το **Αντικείμενο**: στο οποίο αναφέρεται το σημείο.

Η σημασία της εξαγωγής νοήματος (που απαιτεί έναν *ερμηνευτή* – αν και ο Peirce δε τοποθετεί τον όρο αυτό στην τριάδα του) άσκησε ιδιαίτερη γοητεία στους θεωρητικούς των επικοινωνιακών μέσων, που τονίζουν τη σημασία της ενεργητικής διαδικασίας ερμηνείας. Πολλοί από τους θεωρητικούς αυτούς υπαινίσσονται σημειωτικά τρίγωνα, στα οποία ο ερμηνευτής (ή «χρήστης») των σημείων εμφανίζεται ρητά (αντί του όρου «νόημα» ή «ερμηνευμα»).

Η σημασία του σημείου δεν περιέχεται σ'αυτό, αλλά προκύπτει από την ερμηνεία του αλλά η ερμηνεία του, προκύπτει κάθε φορά μέσα από κάποιον διαφορετικό ερμηνευτή με την υποκειμενικότητά του. Αντιλαμβανόμαστε έτσι, ότι κατά τη σχεδίαση του χαρακτήρα, ο ρόλος του ερμηνευτή - παρατηρητή είναι μια συνιστώσα την οποία πρέπει να λάβει υπ'όψιν του ο σχεδιαστής, γιατί κάθε αντικείμενο ή δράση στον κινηματογράφο, επιδέχεται ερμηνεία. Ως ερμηνευτής στην περίπτωση μας, μπορεί να θεωρηθεί το απευθυνόμενο κοινό, ο σεναριογράφος ή ακόμη και ο ίδιος ο χαρακτήρας. Η πρόκληση για το σχεδιαστή και αυτό που πρέπει να επιτύχει, είναι να μπορέσει να κατανοήσει τον τρόπο που το απευθυνόμενο κοινό αντιλαμβάνεται ή συμβολοποιεί αντικείμενα και καταστάσεις και να τα ενσωματώσει στον τρόπο που θα σχεδιάσει τον χαρακτήρα. Με αυτόν τον τρόπο, κάθε σύμβολο πρέπει να γίνεται αντιληπτό από το απευθυνόμενο κοινό με τη σημασία που ο σχεδιαστής ήθελε να του αποδώσει. Συμπεραίνουμε έτσι, πόσο σημαντικό είναι να γίνει μια καλή περιγραφή και κατανόηση του απευθυνόμενου κοινού και του τριαδικού μοντέλου που δομεί την κάθε διαφορετική περσόνα των θεατών.

Αφού έχει σχεδιαστεί το γενικότερο πλαίσιο του χαρακτήρα, η προσωπικότητά του και η συμπεριφορά του, επόμενο βήμα για το σχεδιαστή είναι ξανά η έρευνα, αυτή τη φορά για σε πεδία που αφορούν τα σήματα μη λεκτικής επικοινωνίας τη γλώσσα του σώματος, τους παράγοντες που συμβάλλουν και επηρεάζουν τη δημιουργία των πρώτων εντυπώσεων, τα στερεότυπα και τους συμβολισμούς που χρησιμοποιούνται συνήθως στο animation. Τι είναι αυτό που κάνει έναν χαρακτήρα οπτικά «ελκυστικό» και «ζωντανό», ποιά είναι τα εργαλεία για να επιτευχθεί αυτό το αποτέλεσμα, είναι κάποια από τα προβλήματα που μέσα από την έρευνα καλούνται να επιλύσουν οι σχεδιαστές κατά τη διαδικασία της απεικόνισης.

5.4 Απεικόνιση χαρακτήρα

Η απεικόνιση αποτελεί ένα περισσότερο πρακτικό κομμάτι στο οποίο ο χαρακτήρας αρχίζει να παίρνει μορφή. Μπορεί να οργανωθεί στις επόμενες βασικές ενότητες που έχουν αναλυθεί στο 4^ο κεφάλαιο:

- **Εξωτερικά χαρακτηριστικά - εμφάνιση – οπτικό στύλ**
- **Λεκτική επικοινωνία και μη λεκτική επικοινωνία**

Όπως αναφέρθηκε, η αντίληψη του ατόμου είναι βασισμένη στην παρατήρηση των άλλων αλλά και στις διανοητικές προκαταλήψεις. Οι άνθρωποι εκπέμπουν σήματα, όπως είναι οι εκφράσεις του προσώπου τους και του σώματος και μέσω αυτών παρέχουν στο δέκτη, χρήσιμες και έγκυρες πληροφορίες για τα συναισθήματά τους. Ο σχεδιαστής θα πρέπει να εκμεταλλευτεί τις πληροφορίες αυτές για να εμπλουτίσει το χαρακτήρα του, αλλά και για να κάνει τον χαρακτήρα του αναγνωρίσιμο, οικείο και αρεστό στους θεατές.

5.4.1 Μη λεκτική επικοινωνία

Πιο συγκεκριμένα, πολλές ερευνητικές μελέτες πιστοποιούν ότι οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται συγκεκριμένες σχέσεις ανάμεσα στα εμφανισιακά και τα ψυχολογικά χαρακτηριστικά (Zebrowitz 1990) σχηματίζοντας κατ' αυτό τον τρόπο στερεότυπα και προκαταλήψεις που στον χώρο των έργων πληροφορικής κινηματογραφίας μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να βοηθήσουν το σχεδιαστή. Κάθε κοινωνική συνάντηση με ένα άγνωστο πρόσωπο ξεκινά με κάποιες άμεσες εκτιμήσεις και υπολογισμούς ενδεχομένων γι' αυτό το πρόσωπο, που σχηματίζονται από τις μη λεκτικές του συμπεριφορές. Μέσω αυτών των μη λεκτικών συμπεριφορών παρατηρούμε δυο κύρια χαρακτηριστικά των ανθρώπων και των κοινωνικών σχέσεων: την **ισχύ (dominance)** και την **προσήνεια (agreeableness)**. Η ισχύς αφορά την κοινωνική θέση και την κυριαρχία στην κοινωνική ζωή, ενώ η προσήνεια αφορά το βαθμό συμπάθειας ή οικειότητας με τους άλλους. (κεφ4.3)

Υπάρχουν επίσης, δυο ιδιαίτερα σημαντικές διαστάσεις της εμφάνισης που αποδεικνύεται ότι ασκούν μεγάλη επίδραση στις εντυπώσεις που σχηματίζουμε για τους άλλους, αυτές είναι το μωρουδίστικο πρόσωπο (the babyface effect) και η ελκυστική εμφάνιση (attractiveness) . Αξίζει να σημειωθεί ακόμα, πως όταν ένα άτομο θεωρείται καλό ως προς μια διάσταση («είναι όμορφος», «είναι όμορφη»), θεωρείται καλό και ως προς άλλες διαστάσεις («είναι φιλικός», «είναι έξυπνη» Πρόσωπα με κανονικά χαρακτηριστικά που είναι τυπικά στον πληθυσμό θεωρούνται πιο όμορφα απ' ότι τα πρόσωπα με ασυνήθιστα ή υπερβολικά χαρακτηριστικά. Το ίδιο συμβαίνει και στα σώματα, όπου ως ελκυστικά θεωρούνται τα σώματα που δεν είναι δυσανάλογα (κεφάλαιο 4.2.2.)

Ακόμη τρία χαρακτηριστικά που οι περισσότεροι άνθρωποι παρατηρούν κατά την πρώτη τους συναναστροφή με έναν άνθρωπο είναι το φύλο, η ηλικία και η εθνικότητα. (Fiske 1993) Οι αντιλήψεις μας γι' αυτά τα χαρακτηριστικά μπορούν να επηρεάσουν τις εντυπώσεις μας για τους άλλους με πολλούς τρόπους, φανερώνοντας τις προκαταλήψεις που υπάρχουν για συγκεκριμένες ομάδες ανθρώπων.

Το πρόσωπο

Υπάρχουν πάρα πολλές διαφορετικές εκφράσεις και πολλοί διαφορετικοί συνδυασμοί αυτών. Ο κάθε χαρακτήρας δημιουργεί κάποιες συγκεκριμένες εκφράσεις που τον χαρακτηρίζουν και είναι μοναδικές. Η θεωρία του Δαρβίνου υποστηρίζει ότι η συναισθηματική έκφραση είναι έμφυτη και γι' αυτό είναι διαπολιτισμικά καθολική. (Darwin 1998) Κάτι που επιβεβαίωσαν και μεταγενέστερες έρευνες των Ekman, Friesen και Ellsworth υποστηρίζοντας ότι η εκδήλωση και η αναγνώριση των βασικών συναισθημάτων είναι παγκόσμια σε όλους τους πολιτισμούς. Τα βασικά συναισθήματα είναι τα εξής:

- Ευτυχία-ικανοποίηση
- Λύπη-απογοήτευση
- Έκπληξη-αιφνιδιασμός
- Θυμός-οργή
- Φόβος-αποστροφή
- Αηδία-απέχθεια

Σημαντικές για το σχεδιαστή είναι και οι αρχές που όρισε η Ντίσνεϋ, για την οπτικοποίηση συναισθήματος:

1. Θα πρέπει να καθοριστεί η συναισθηματική κατάσταση του χαρακτήρα
2. Η διαδικασία της σκέψης του πρέπει να υποδηλώνει την ύπαρξη συναισθήματος (μπορεί να αποδοθεί είτε με απλό σκίτσο ή απλή κίνηση, είτε μπορεί να απαιτηθούν εκφράσεις, κινήσεις σώματος ή πλήρης δράση).
3. Η εστίαση της κάμερας μπορεί να τονίσει το συναίσθημα.
4. Ερωτήσεις (όπως τι κάνω; τι θέλω να δείξω; πως θέλω να αντιδράσει ο θεατής;) βοηθούν στον καθορισμό του οπτικού αποτελέσματος του συναισθήματος.
5. Η χρήση του χρόνου:
 - α) καθιερώνει το συναίσθημα του χαρακτήρα
 - β) το αποδίδει στον θεατή
 - γ) αφήνει να φανεί η συναισθηματική του κατάσταση.(Johnston & Thomas 1995) (κεφάλαιο 4.2.3.3)

Το σώμα

Όπως είδαμε, το πρόσωπο, μπορεί να επικοινωνήσει διάφορα συναισθήματα και να μεταβιβάσει μηνύματα για τη συναισθηματική κατάσταση του χαρακτήρα. Το ίδιο συμβαίνει και με το σώμα. Στις διαπροσωπικές σχέσεις παρατηρείται η **προσωπική απόσταση** η οποία αποκαλύπτει πληροφορίες για την οικειότητα και την κυριαρχία. Το **άγγιγμα** είναι ακόμη μια μη λεκτική συμπεριφορά που υποδηλώνει οικειότητα και εξουσία στην κοινωνική ζωή. Το πού, το εάν και το για πόσο υπάρχει οπτική επαφή παρέχει σημαντικές πληροφορίες. Η **οπτική επαφή**: σηματοδοτεί οικειότητα ή κυριαρχία. Βεβαίως οι ενδείξεις αυτές μπορεί να διαφοροποιούνται ανάμεσα στις διάφορες κουλτούρες και να επικοινωνούν εντελώς διαφορετικά μηνύματα(Lipra 1994) (4.2.4)

Ενώ το σώμα και το πρόσωπο αποτελούν κοινωνικές ενδείξεις που προσλαμβάνονται από τα μάτια, η φωνή είναι μια ακόμη κοινωνική ένδειξη, με τη διαφορά ότι προσλαμβάνεται από τα αυτιά. Ερευνητές των φωνητικών ιδιοτήτων ανακάλυψαν ότι υπάρχουν κάποιες σταθερά μοτίβα συναισθημάτων κατά την έκφρασή της: **Θυμός** (θερμός και ψυχρός),**χαρά,φόβος, ανία, λύπη** (λυγμοί απελπισίας), **λύπη** (σιωπηλή λύπη) και **θλίψη**(Karras κ.ά. 1991)(Burkhardt & Sendlmeier 2000)

Η κίνηση του χαρακτήρα αποτελεί μέρος της μη λεκτικής επικοινωνίας. Όταν γίνεται η απόδοση κίνησης σε χαρακτήρες, πρέπει να η κάθε κίνηση και η κάθε πράξη να έχει συγκεκριμένο λόγο ύπαρξης. Αλλιώς θα είναι προφανές στο κοινό, ότι ο χαρακτήρας δεν είναι «ζωντανός» και ότι υπάρχει κάποιος που δίνει κίνηση στο χαρακτήρα. Όλες οι κινήσεις

και η συμπεριφορά του χαρακτήρα είναι αποτελέσματα των σκέψεών του. Με τη δημιουργία ενός σκεπτόμενου χαρακτήρα ο animator δίνει ζωή στον χαρακτήρα συνδέοντας τις πράξεις του χαρακτήρα, με τον τρόπο σκέψης του. Κατά τον Walt Disney «στις περισσότερες περιπτώσεις, οι κινητήριες δυνάμεις πίσω από τις πράξεις είναι η διάθεση ή η προσωπικότητα ή συμπεριφορά ή και όλα μαζί. Το μυαλό είναι ο πιλότος, σκεπτόμαστε τα πράγματα πριν τα εκτελέσει το σώμα». Είναι η σκέψη που δίνει την ψευδαίσθηση της ζωής στο χαρακτήρα.

Αναλυτικότερα οι παράγοντες που επηρεάζουν τις πρώτες εντυπώσεις βρίσκονται στο κεφάλαιο 4.2 και στο κεφάλαιο 4.3, όπου μέσα από το διαπροσωπικό μοντέλο κυκλικής συνθετότητας εξηγείται πως η ισχύς και η προσήνεια αναγνωρίζονται σε ένα χαρακτήρα από σήματα του προσώπου του σώματος και της φωνής του. Ενώ αναλυτικότερα οι θεμελιώδεις αρχές του animation περιγράφονται στο κεφάλαιο 4.6 και η κίνηση του χαρακτήρα στο κεφάλαιο 4.7.

5.4.2 Λεκτική επικοινωνία

Εκτός από τα συνήθως αυθόρμητα σήματα της μη λεκτικής επικοινωνίας, ο χαρακτήρας εκφράζεται και μέσα από το διάλογο. Η Ντίσνεϊ χρησιμοποίησε 4 κανόνες όσον αφορά το διάλογο που είναι και αυτοί σημαντικοί για το σχεδιαστή.

1. Δεν πρέπει να υπάρχει διάλογος που να περιγράφει ό,τι είναι οπτικό
2. Τα λόγια και η σκέψη πίσω από τα λόγια πρέπει να είναι μοναδικά στον χαρακτήρα.
3. Ο διάλογος πρέπει να γράφεται ώστε να υπάρχει κάτι προς εμπύχωση.
4. Ο διάλογος πρέπει να γράφεται ώστε ο ηθοποιός που κάνει τη φωνή να μπορεί να αποδώσει κάτι. (Johnston & Thomas 1995)

Από την άλλη, ο διάλογος για τον Syd Field είναι μια πράξη συντονισμού και αποτελεί μια από τις κλασσικές λειτουργίες του χαρακτήρα. Ο ίδιος υποστηρίζει, πως αν ο σεναριογράφος γνωρίζει καλά τον χαρακτήρα, τότε ο διάλογος θα ρέει φυσιολογικά και παράλληλα με την εξέλιξη του μύθου. Ο διάλογος πρέπει:

- Να λειτουργεί σε σχέση με τις ανάγκες, τις ελπίδες και τα όνειρα του χαρακτήρα.
- Να εδραιώνει την επικοινωνία ανάμεσα στον χαρακτήρα και το θεατή, μεταφέροντάς του πληροφορίες ή γεγονότα από την πλοκή του μύθου.
- Να κινεί το μύθο προς τα εμπρός.
- Να αποκαλύπτει τον χαρακτήρα δείχνοντας τις συγκρούσεις του με τους άλλους χαρακτήρες
- Να δείχνει την συναισθηματική του κατάσταση και την προσωπική του ιδιορρυθμία.

Έτσι, αντιλαμβανόμαστε ότι ο διάλογος απορρέει από την ψυχολογία του χαρακτήρα, και γι' αυτό κάθε σεναριογράφος θα πρέπει να την γνωρίζει. (Field 1984)

5.4.3 Εξωτερικά χαρακτηριστικά- οπτικό στύλ

Η εμφάνιση επηρεάζει την αρχική εντυπώση, όπως αναφέρθηκε και στην αρχή του κεφαλαίου. Η εξωτερική εμφάνιση είναι ένα συστατικό του πειστικού χαρακτήρα. Η εμφάνιση αναφέρεται στην φυσική περιγραφή ενός χαρακτήρα και στον τρόπο τον οποίο ο χαρακτήρας κινείται.

Κατά τη σχεδίαση πρέπει να υπάρχουν αρκετά οπτικά στοιχεία που θα δίνουν πληροφορίες στους θεατές για τον χαρακτήρα αλλά και θα προκαλούν μια αρχική αντίδραση ή κάποιο αίσθημα προσμονής στους θεατές. (Cantor & Valencia 2004) (κεφ 4.5.1)

- Θα πρέπει μόνο η όψη από το περίγραμμά του να μας παραπέμπει στο χαρακτήρα. Εάν υπάρχουν περισσότεροι από ένας χαρακτήρες πρέπει να αναπτύσσονται ταυτόχρονα και να δοκιμάζονται διαφοροποιήσεις στο μέγεθος και στο σχήμα τους.
- Αφού θα έχει αποφασιστεί η βασική φόρμα των χαρακτήρων, η σχεδίαση συνεχίζεται από μέσα προς τα έξω. Το βασικό περίγραμμα χωρίζεται σε τομείς για να γίνει ένας αρχικός καταμερισμός των μελών του σώματος. Καθορίζεται το μέγεθος του κεφαλιού, του κορμού και το μήκος των χεριών και των ποδιών.
- Απλά σχήματα χρησιμοποιούνται για το κεφάλι, το σώμα και τα άκρα. Τα πόδια και τα χέρια σχεδιάζονται γύρω από τον κορμό και στις δυο πλευρές του σώματος και δημιουργούν την αίσθηση του όγκου στο σχέδιο. Τα αυτιά και τα μαλλιά προσθέτονται ως ξεχωριστά σχήματα πάνω στο ήδη υπάρχον σώμα. Άλλες λεπτομέρειες όπως ρούχα, υφές και μοτίβα προσθέτονται στο τέλος.
- Η βασική φόρμα των χαρακτήρων μας δίνει πληροφορίες για τον χαρακτήρα πριν αρχίσει να κινείται.
- Ακόμη και οι συνηθισμένοι χαρακτήρες μπορούν να αποκτήσουν ενδιαφέρον αν προστεθούν σε αυτούς συνοδευτικά αντικείμενα (props) ή η κατάλληλη ενδυμασία. Τα props και η ενδυμασία προσδίδουν τύπο και στυλ στο χαρακτήρα και προσφέρουν πληροφορίες για τον ίδιο το χαρακτήρα.(Beiman 2007)

Από άποψη σύνθεσης, τα βασικά γεωμετρικά σχήματα (κύκλοι, ελλείψεις, τετράγωνα και τρίγωνα) αποτελούν τη βάση για πολυπλοκότερα σχέδια που ο συνδυασμός τους μπορεί να δομήσει έναν χαρακτήρα. Η σχέση που θα έχουν τα σχήματα θα καθορίσει το οπτικό ενδιαφέρον που θα αποπνέει ο χαρακτήρας. Σκοπός είναι να υπάρχει μια όμορφη αντίθεση στα μεγέθη, στα σχήματα και στις αναλογίες που θα εκφράζει την προσωπικότητα του χαρακτήρα και θα εναρμονίζεται με τις ανάγκες της ιστορίας.

Ο σχεδιαστής πρέπει να λάβει επίσης υπ' όψιν του ότι μέσα από το πέρασμα των χρόνων, κάποια συγκεκριμένα σχήματα έχουν αποκτήσει συμβολικό νόημα,βλέπε κεφάλαιο.4.5.5.)

Επίσης βασικό συστατικό της επιτυχίας και της πειστικότητας ενός χαρακτήρα είναι η ύπαρξη ομοιομορφίας. Οι χαρακτήρες, το περιβάλλον, το φόντο, τα συνοδευτικά αντικείμενα που συμπεριλαμβάνονται στο ίδιο γενικό πλαίσιο, πρέπει να έχουν μια κοινή σχεδιαστική ομοιομορφία.

Η κλίμακα των χαρακτήρων θα πρέπει να καθορίζεται στην αρχή κάθε ταινίας δημιουργώντας μια παράταξη των χαρακτήρων κατά μέτωπο (“lineup”). Η κλίμακα με τα μεγέθη των χαρακτήρων γίνεται εμφανής όταν σχεδιαστούν και τα συνοδευτικά αντικείμενα του χαρακτήρα και του περιβάλλοντος και γίνει σύγκριση στις αναλογίες.

Αρκετά σημαντικό είναι επίσης να οριστεί και ατμόσφαιρα της ταινίας συνολικά ή της κάθε σκηνής. Πρέπει να καθοριστεί η χρονική περίοδος στην οποία λαμβάνουν χώρα τα γεγονότα(ημέρα/φώς –νύχτα/σκοτάδι), η θερμοκρασία, ο χώρος, αν πρόκειται για ένα φοβιστικό ή ένα χαρούμενο μέρος. Έτσι, οι υφές, η χρωματική παλέτα, ο φωτισμός, τα σκηνικά, δηλαδή το μέρος που λαμβάνουν χώρα τα γεγονότα καθώς και ο σχεδιασμός των υπόλοιπων βοηθητικών στοιχείων αποτελούν εργαλεία που βοηθούν να επιτευχθεί η επιθυμητή ατμόσφαιρα (αναλυτικότερα βλέπε κεφάλαιο 4.5.9) Κάποια χρώματα υπαγορεύονται από αυτό που καλούμε «φυσικό χρώμα». Αυτά τα χρώματα συνδέονται υποσυνείδητα και συνειρμικά με διάφορα αντικείμενα. Άλλα χρώματα χρησιμοποιούνται για να προκαλέσουν συναισθήματα μέσω σπλαχνικών, ψυχολογικών ή κοινωνικών συσχετίσεων. Το εύρος των συναισθημάτων εξαρτάται από τη φωτεινότητα, την ένταση, το βάθος και τη μίξη του χρώματος.

Το φως, επίσης σημαντικό στοιχείο, αναδεικνύει ή κρύβει σημαντικές λεπτομέριες, καθορίζει τα σχήματα και δημιουργεί την ατμόσφαιρα σε ένα χώρο. Η ένταση και η ποιότητα του φωτός καθορίζουν την ατμόσφαιρα. Η ποιότητα του φωτός προσδιορίζει αν ο φωτισμός είναι έντονος ή απαλός (ψυχρός – θερμός).

Η ενδυμασία, όπως αντίστοιχα η στάση του σώματος και το πρόσωπο, αποτελούν σημαντικά και εκφραστικά κανάλια της μη λεκτικής επικοινωνίας και συμβάλλουν στη δημιουργία εντυπώσεων. Έτσι, όταν συναναστρεφόμαστε με ένα νέο πρόσωπο βασίζουμε την προσοχή μας και στην ενδυμασία του. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο οι θεατές σε μια ταινία, μπορεί να συνδέσουν κάποια συγκεκριμένη ενδυμασία με έναν χαρακτήρα. Η ενδυμασία μπορεί να υποδηλώνει τοποθεσία ή και χρονική περίοδο.

Τελευταίο βήμα κατά την απεικόνιση του χαρακτήρα, αφού έχουν ολοκληρωθεί τα παραπάνω, είναι η δημιουργία των model sheet τα οποία είναι απαραίτητα για να ξεκινήσει η διαδικασία της παραγωγής των τρισδιάστατων μοντέλων. Τα model sheet είναι σκίτσα των χαρακτήρων, με λεπτομέριες, που δείχνουν ακριβώς το στύλ, τις αναλογίες, την ενδυμασία και όλες τις ανατομικές λεπτομέριες, σε διάφορες όψεις (συνήθως μπροστά, πίσω, πλάγιες και τρία τέταρτα). Μπορεί να περιλαμβάνουν εκφράσεις του προσώπου, χαρακτηριστικές πόζες και κινήσεις του χαρακτήρα, λεπτομέριες στα άκρα και σε συνοδευτικά αντικείμενα ή ακόμη και σημαντικές περιγραφικές σημειώσεις.(Cantor & Valencia 2004). Η αίσθηση της κίνησης θα πρέπει να είναι φανερή ακόμη και στις σταθερές πόζες, σε αυτό βοηθούν γραμμές που δεν είναι ίσιες και παράλληλες.

6 Μελέτη περίπτωσης – Kung Fu Panda

Τα παραπάνω μπορούν να γίνουν περισσότερο κατανοητά μέσα από ένα παράδειγμα. Ας πάρουμε ως παράδειγμα τον Ρο (Πο), τον κύριο χαρακτήρα της ταινίας Kung fu panda (DreamWorks 2008) και ας αναλύσουμε τα στάδια των σχεδιαστικών περιορισμών και της σχεδίασης, σύμφωνα με αυτά που προτείναμε παραπάνω.

Ο Ρο είναι ένα φιλήσυχο, απρόσεκτο, στρουμπουλό, τεμπέλικο και καταπιεσμένο πάντα, που αρκείται στο να δουλεύει στο κατάστημα με noodle του πατέρα του. Αυτή είναι η εντύπωση που διαμορφώνεται στους θεατές, την οποία εισπράτουν αντίστοιχα και οι υπόλοιποι χαρακτήρες της ταινίας. Ο ίδιος, χωρίς ιδιέταιρη αυτοπεποίθηση, παρόλο που συχνά ονειρεύεται ότι είναι ο απόλυτος μαχητής Kung Fu, δεν πιστεύει ποτέ ότι μπορεί να τα καταφέρει καλά σε αυτό το κομμάτι, παρόλου που είναι κάτι που αγαπά πολύ. Η εξέλιξη του έργου, έρχεται να διαψεύσει τους θεατές και τους υπόλοιπους χαρακτήρες.

Αξίζει να αναφερθεί ένας διάλογος που γίνεται ανάμεσα στον Ρο και στον Shifu και δείχνει τη σχέση Φαντασιακού, Συμβολικού και Πραγματικού όπως την αντιλαμβάνεται ο ίδιος ο χαρακτήρας. Πρόκειται για το σημείο που ο Ρο μαθαίνει ότι θα πρέπει να μονομαχήσει με τον Tai Lung και από το φόβο του τρέχει να ξεφύγει.

- **Shifu:** Δε μπορείς να φύγεις. Ένας πραγματικός μαχητής δεν παραιτείται ποτέ!
- **Po:** Ναι ε; ...Κοίτα με! (πάει να του ξεφύγει στις σκάλες) Έλα... πώς μπορώ να νικήσω τον Tai Lung; Ούτε να σου ξεφύγω στα σκαλιά δεν κατάφερα.
- **Shifu:** Θα τον νικήσεις γιατί είσαι ο μαχητής του Δράκου
- **Po:** Δε το πιστεύεις αυτό! Ποτέ σου δεν το πίστεψες! Από την πρώτη στιγμή που ήρθα προσπάθησες να με ξεφορτωθείς!
- **Shifu:** Ναι! Προσπάθησα, αλλά τώρα σου ζητάω να εμπιστευτείς το Δάσκαλό σου, όπως εμπιστεύτηκα και εγω τον δικό μου!
- **Po:** Δεν είσαι ο Δάσκαλός μου . Και εγω δεν είμαι ο μαχητής του Δράκου.
- **Shifu:** Τότε γιατί δεν παραιτήθηκες. Ήξερες ότι προσπαθούσα να σε ξεφορτωθώ και όμως έμεινες!
- **Po:** Ναι έμεινα γιατί κάθε φορά που μου έριχνες ένα τούβλο στο κεφάλι, ή μου έλεγες ότι βρωμάω, πονούσα! Αλλά πονούσα λιγότερο από το να περάσω το υπόλοιπο της ζωής μου με το να είμαι ο εαυτός μου! Έμεινα γιατί σκέφτηκα πως αν κάποιος θα μπορούσε να με αλλάξει και να με κάνει κάτι διαφορετικό θα ήσουν εσύ! Ο μεγαλύτερος Δάσκαλος Kung Fu σ'όλη την Κίνα!
- **Shifu:** Μα μπορώ να σε αλλάξω! Μπορώ να σε μετατρέψω στο μαχητή του Δράκου και θα το κάνω!
- **Po:** Έλα τώρα... ο Tai Lung είναι στο δρόμο για να έρθει εδώ! Και ακόμη και αν του πάρει εκατό χρόνια να φτάσει, πώς θα καταφέρεις εσύ να μετατρέψεις αυτό (δείχνει τον εαυτό του) στο μαχητή του Δράκου; Ε; Πώς; Πώς;

Οι βασικοί χαρακτήρες:

- **Po:** ο βασικός χαρακτήρας, ένα παχουλό πάντα, που ονειρεύεται να γίνει ο απόλυτος μαχητής Kung Fu.
- **Shifu:** μεγάλος δάσκαλος του Kung Fu, έχει διδάξει τους Tigress, Monkey, Crane, Viper, Mantis, και Tai Lung και αναλαμβάνει να εκπαιδεύσει τον Po.
- **Oogway:** σοφή χελώνα, δάσκαλος του Shifu.
- **Tigress:** τίγρης μαθητής του Shifu.
- **Monkey:** πίθικος μαθητής του Shifu.
- **Crane:** γερανός μαθητής του Shifu.
- **Viper:** οχιά μαθητής του Shifu.
- **Mantis:** αλογάκι της Παναγίας μαθητής του Shifu.
- **Tai Lung:** φημισμένη λευκή λεοπάρδαλη, αποτελεί τον κακοποιό της ταινίας που ζητά να πάρει εκδίκηση και να αναγνωριστεί ως «μαχητής του Δράκου».

Από αυτούς θα ασχοληθούμε με το βασικό χαρακτήρα της ταινίας.

Ερωτήσεις γενικής και τεχνικής φύσης

Ποιος θα είναι ο ρόλος του χαρακτήρα; Ο ρόλος του χαρακτήρα είναι πρωταγωνιστικός, ο Po είναι ο βασικός χαρακτήρας της ταινίας γύρω από τον οποίο εξελίσσεται η ιστορία.

Ο χαρακτήρας προορίζεται για μικρού ή μεγάλου μήκους ταινίες; Προορίζεται για μεγάλου μήκους ταινία.

Ποια θα είναι η απόσταση του χαρακτήρα από την κάμερα; Ανάλογα τις σκηνές υπάρχουν πολύ κοντινά αλλά και μακρινά πλάνα, κάτι που σημαίνει πως αφού πρόκειται και για το βασικό χαρακτήρα της ταινίας θα πρέπει να υπάρχει μεγάλη λεπτομέρεια στα γεωμετρικά μοντέλα.

Θα δοθεί κίνηση στον χαρακτήρα; Ναι, οπότε είναι απαραίτητη η δημιουργία σκελετου (διαδικασία του rigging).

Ποια μέλη του σώματός του θα κινεί ο χαρακτήρας; Ο χαρακτήρας θα κουνά κεφάλι, χέρια, πόδια, μέση, ουρά, αυτιά και θα κάνει πολλές και υπερβολικές κινήσεις, κρίνεται έτσι απαραίτητα η δημιουργία ενός καλού rig για τον χαρακτήρα.

Χρειάζεται να μιλά ο χαρακτήρας; Ναι, οπότε πρέπει να υπάρχει μεγαλύτερη λεπτομέρεια στη γεωμετρία γύρω από το στόμα. Πρέπει επίσης ο διάλογος να αναπτύσσεται σύμφωνα με το κεφάλαιο 5.4.2.

Ποιο θα είναι το απευθυνόμενο κοινό; Οι ταινίες της DreamWorks, σε σχέση με αυτές της Pixar- Disney, γενικά απευθύνονται σε ένα πιο νεανικό κοινό, χωρίς αυτό να είναι αποτρεπτικό για τις μεγαλύτερες ηλικίες. Ως απευθυνόμενο κοινό μπορούν να θεωρηθούν οι ηλικίες 6 – 35, όσοι ασχολούνται με πολεμικές τέχνες, ο καθένας που αισθάνεται

συμβιβασμό και καταπίεση, αλλά έχει κάποια υποσυνείδητη ή και συνειδητή βαθύτερη επιθυμία.

Ερωτήσεις που σχετίζονται με το φαντασιακό κομμάτι του χαρακτήρα.

Τι πιστεύει για τον εαυτό του;

Πώς ορίζεται ο εσωτερικός του κόσμος;

Πώς παράγει συναισθήματα;

Πως διαχειρίζεται τις εσωτερικές του συγκρούσεις;

Πώς ερμηνεύει τον κόσμο και πώς σχετίζεται με αυτόν;

Πως παράγει την ταυτόσή του με την κατοπτρική του εικόνα;

Για το φαντασιακό κομμάτι του Ρο, θα μπορούσαμε να πούμε πως, λόγω έλλειψης αυτοπεποίθησης, υπότιμά και υποβαθμίζει κατά κάποιο τρόπο τον εαυτό του και αυτό γίνεται φανερό σε πολλά διαφορετικά σημεία στην ταινία. Δεν πιστεύει ότι μπορεί να καταφέρει να γίνει ο απόλυτος μαχητής Kung Fu και κατ'επέκταση «μαχητής του Δράκου». Νιώθει καταπιεσμένος και φόβισμένος να εκφράσει τα πραγματικά του όνειρα και γι' αυτό εμφανίζει αυτή τη συγκαταβατική συμπεριφορά με όσα θέλει ο πατέρας του. Νιώθει δειλός, αλλά ο συνεχής ενθουσιασμός του για το Kung Fu τον κάνει να αντιμετωπίζει τον κίνδυνο με μια παιδικότητα και έναν αυθορμητισμό. Στα όνειρά του φαντάζεται πως είναι ο υπέρτατος μαχητής του Kung Fu. Τα όνειρα εκφράζουν το υποσυνείδητο, το οποίο δεν το αντιλαμβανόμαστε άμεσα, αλλά επηρεάζει τις πράξεις μας και τη συμπεριφορά μας καθημερινά. Γι' αυτό το λόγο ο Ρο, κατά κάποιο τρόπο μέσα από την εξέλιξη της ταινίας φαίνεται να ανακαλύπτει το πραγματικό του κομμάτι, την αλήθεια και την ψυχική δύναμη που κρύβεται βαθιά μέσα του.

Ερωτήσεις που σχετίζονται με το συμβολικό κομμάτι του χαρακτήρα.

Πώς συμβολοποιείται στο σενάριο και ποια σύμβολα χρησιμοποιούνται για το σκοπό αυτό;

Τι εικόνα σχηματίζουν οι θεατές γι' αυτόν και με τι τον συνδέούν – συσχετίζουν;

Με ποιο τρόπο η εικόνα αυτή γίνεται κατανοητή και αποκαλύπτεται στους θεατές;

Ποια τα κοινωνικά, πολιτισμικά και γλωσσικά δίκτυα που τον περιβάλλουν;

Για το συμβολικό του κομμάτι, θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο Ρο αποτελεί έναν χαρακτήρα χωρίς ισχυρή προσωπικότητα, που δεν πιστεύει στον εαυτό του. Αυτό το στοιχείο του, επιτρέπει στους υπόλοιπους να τον περιφρονούν. Δεν υποστηρίζει τα θέλω του, είναι συγκαταβατικός και γι' αυτό το λόγο καταπιέζεται. Αποτελεί παράδειγμα προς μίμηση για την υπομονή του και την επιμονή του, σύμβολο καλοσύνης και ταπεινότητας. Είναι αγαθός, έχει χιούμορ, αυτοσαρκάζεται συχνά και τον χαρακτηρίζει μια παιδική αθωότητα και ένας

ενθουσιασμός. Δείχνει να αντιμετωπίζει την αυτοσυγκέντρωση, την αυτοσυγκράτηση και την πειθαρχία που χρειάζεται στο Kung Fu, στα δικά του μέτρα. Έτσι, θα μπορούσαμε να πούμε ότι επικοινωνεί σύμβολα και αξίες όπως η ηθική, η επιμονή και η υπομονή, το πάθος και ο ζήλος για κάτι που αγαπά, η ταπεινοφροσύνη, η σεμνότητα και η απλότητα.

Ερωτήσεις που σχετίζονται με το πραγματικό κομμάτι του χαρακτήρα.

Τι είναι πραγματικά;

Αντιφάσκει ή εναρμονίζεται με τον εαυτό του; Βρίσκεται σε μια διαμάχη με τον εαυτό του, αφού αυτό που πραγματικά θέλει, έρχεται σε αντίθεση με τα πλάνα του πατέρα του.

Ποια η βαθύτερή του ανάγκη και η απόκρυφή του επιθυμία; Να γίνει ο απόλυτος μαχητής του kung fu.

Δρα συνειδητά για την επίτευξή της; Η επίτευξή της προκύπτει ουσιαστικά μέσα από συγκυρίες, αλλά και από προσωπική προσπάθεια.

Για το πραγματικό του κομμάτι, θα μπορούσαμε να πούμε ότι ταυτίζεται με το περιεχόμενο του πολυπόθητου «πάπυρου του Δράκου». Μύθοι αναφέρουν πως όποιος έχει διαβάσει τον πάπυρο του Δράκου και πάρει αυτή τη γνώση, θα μπορεί να ακούει μέχρι και το τίναγμα των φτερών μιας πεταλούδας, θα μπορεί να δει μέσα σε μια σπηλιά και θα νιώθει το σύμπαν να κινείται γύρω του. Θα γίνει ο μαχητής του Δράκου. Το περιεχόμενό του είναι κενό. Δεν υπάρχει κάποιο μυστικό συστατικό, όπως και στη μυστική συνταγή της σούπας του πατέρα του Po. Για να είναι κάτι εκλεκτό, πρέπει να πιστέψεις ότι είναι εκλεκτό. Και με αυτόν τον τρόπο συνδέεται και το πραγματικό με το φανταστικό ξανά. Το πραγματικό κομμάτι μπορεί να αντιμετωπιστεί και από τη δεύτερη σκοπιά που αναφέρθηκε και παραπάνω, δηλαδή αυτή που περιγράφει τη φυσική υπόσταση, την ύλη και τη δομή του χαρακτήρα. Από αυτή τη σκοπιά θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο Po είναι ένα παχουλό και επιβλητικό λόγω του όγκου του πάντα, το χρώμα του είναι άσπρο, μαύρο και καφέ, είναι τριχωτός, έχει μεγάλα πράσινα μάτια, μικρά αυτιά και ουρά, είναι ντυμένος από τη μέση και κάτω και φοράει επιστραγαλίδες(!).

Ερωτήσεις που σχετίζονται με τη φυσιολογία του χαρακτήρα

Ποιο το φύλο του χαρακτήρα; Ο Po είναι ένα αρσενικό panda.

Ποια η ηλικία του; Ενήλικος

Ποιο το ύψος και το βάρος του; Είναι αρκετά ψηλός, αφού στέκεται στα 2 του πόδια και είναι υπέρβαρος.

Ποιο το χρώμα των μαλλιών του, των ματιών του και του δέρματός του; Το χρώμα της γούνας του είναι άσπρο και μαύρο, όπως ένα συνηθισμένο panda.

Ποια η στάση του σώματός του; Κρατάει γενικά μια απόσταση «ασφαλείας» από τους υπόλοιπους χαρακτήρες, που είναι μαχητές kung fu και δεν τους αγγίζει. Αυτό δείχνει ότι τους σέβεται και ότι έχουν μεγαλύτερη ισχύ απ'ότι αυτός.

Περιγράψτε την εμφάνισή του- χαρακτηρίστε τον βάση της εξωτερικής του εμφάνισης. Είναι ψηλός, υπέρβαρος, χνουδωτός και επιβλητικός λόγω του μεγέθους του. Φοράει επιστραγαλίδες και ένα μπαλωμένο σορτσάκι. Χαρακτηρίζεται ως: καλός, αγαθός, όχι πονηρός, υπάκουος, ντροπαλός, τεμπέλης, αφελής, φοβισιάρης, υποχωρητικός, συγκαταβατικός, φιλικός, δυνατός, όχι δυναμικός.

Ποια τα ελαττώματά του; Συμβιβάζεται με καταστάσεις στις οποίες δεν είναι ικανοποιημένος, δεν έχει αυτοπεποίθηση.

Έχει κάποια κληρονομικά χαρακτηριστικά; Το ταλέντο του στο kung fu, είναι γεννημένος μαχητής. Κατά τα άλλα δεν έχει καμία σχέση με τον πατέρα του, που ανήκει σε διαφορετικό είδος (είναι πάπια).

Ερωτήσεις που σχετίζονται με την κοινωνιολογία του χαρακτήρα.

Σε ποια κοινωνική τάξη ανήκει; Ανήκει στην αστική τάξη και χρειάζεται να δουλεύει στο εστιατόριο του πατέρα του και να πουλά μακαρόνια και ψωμί στην αγορά.

Ποιο το επάγγελμά του και πόσες ώρες εργάζεται; Σερβίρει μακαρόνια στο μαγαζί του πατέρα του. Εργάζεται πολλές ώρες για να βοηθάει τον πατέρα του και η δουλειά του είναι το μοναδικό πράγμα που κάνει στη ζωή του.

Ποιο το εισόδημά του; Το εισόδημά του είναι μικρό και δεν τον απασχολεί να γίνει μεγαλύτερο.

Τι συναισθήματα του προκαλεί η φύση της δουλειάς του και το εργασιακό του περιβάλλον; Από τη μια μεριά καταπιέζεται γιατί δε θέλει να κάνει για πάντα αυτό ως δουλειά και θέλει να ασχοληθεί με το kung fu, από την άλλη νιώθει κάπως υποχρεωμένος και φοβάται να στεναχωρήσει τον πατέρα του.

Ποιο το επίπεδο της εκπαίδευσής του; Έχει τελειώσει τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση(!)

Ποια τα ενδιαφέροντά του, κλίσεις, ταλέντα; Το kung fu.

Ποια η οικογενειακή του κατάσταση; (γονείς εν ζωή, ορφανός, χωρισμένοι γονείς, συνήθειες γονιών, ελαττώματα) Είναι άγαμος, ο πατέρας του ζει και διατηρεί ένα εστιατόριο μακαρονιών το οποίο επιθυμεί να αναλάβει ο Ρο, χωρίς ο ίδιος να το θέλει πραγματικά. Ο πατέρας του έχει θάψει το προσωπικό του όνειρο, να μάθει να κάνει τοφού.

Ποιες οι θρησκευτικές του πεποιθήσεις; Είναι βουδιστής.

Ποια η εθνικότητά του; Κίνα.

Ποιες οι πολιτικές του πεποιθήσεις; Πιστεύει στην ισότητα όλων των κοινωνικών στρωμάτων, κατά τα άλλα δεν ασχολείται με την πολιτική.

Με ποιους τρόπους ψυχαγωγείται; Βλέποντας kung fu ταινίες.

Ερωτήσεις που σχετίζονται με την ψυχολογία του χαρακτήρα.

Ποιες οι πεποιθήσεις του, οι φιλοδοξίες του και οι προσωπικές του αρχές; Ονειρεύεται να γίνει ένας ανίκητος μαχητής του kung fu που θα μάχεται τα κακοποιά στοιχεία. Επιθυμεί δικαιοσύνη και ισότητα.

Πώς αντιμετωπίζει τις αποτυχίες στη ζωή του; Απογοητεύεται εύκολα και τα παρατάει.

Δώστε κάποια επίθετα που να χαρακτηρίζουν την ψυχοσύνθεσή του. Καλός, αγαθός, όχι πονηρός, υπάκουος, ντροπαλός, τεμπέλης, αφελής, φοβισιάρης, υποχωρητικός, συγκαταβατικός, φιλικός, όχι ισχυρός, δυνατός, όχι δυναμικός.

Έχει συμπλέγματα, εμμονές, αναστολές, προλήψεις, φοβίες; Όχι.

Είναι εσωστρεφής, εξωστρεφής, αμφίθυμος; Είναι εξωστρεφής.

Ποια είναι τα προτερήματά του – προσόντα. Χαρακτηρίζεται απο πειθαρχία, υπομονή και επιμονή, έχει χιούμορ, είναι αγαθός, έχει πάθος για το kung fu.

Ερωτήσεις που προκύπτουν από το 16 Personality Factors του Cattell.

Ποια η συναισθηματική του τάση απέναντι σε άλλα άτομα; Έχει την ανάγκη να συναναστρέφεται με άλλα άτομα; Έχει ανάγκη την αποδοχή των άλλων.

Έχει πρακτική ή αφαιρετική σκέψη; Αρχικά έχει αφαιρετική σκέψη, μετά την εκπαίδευσή του μπορούμε να πούμε πως ο τρόπος σκέψης του διαφοροποιείται.

Επηρεάζεται ή αναστατώνεται εύκολα από τα συναισθήματά του, ή είναι συναισθηματικά σταθερός και ήρεμος; Επηρεάζεται και αναστατώνεται εύκολα από τα συναισθήματά του.

Θέλει να έχει τον έλεγχο και την εξουσία στις σχέσεις του με τους άλλους; Όχι.

Είναι επιφυλακτικός ή διαχυτικός κατά τις κοινωνικές του επαφές; Διαχυτικός και αυθόρμητος.

Έχει αδύνατο ή ισχυρό Υπερεγώ . Και εδώ πάλι έχουμε εξέλιξη, ενώ στην αρχή παραιτείται εύκολα, είναι αναξιόπιστος και επιπόλαιος αργότερα γίνεται επίμονος, αποφασιστικός και υπεύθυνος.

Είναι τολμηρός; Αρχικά όχι, αυτό όμως είναι κάτι που τελικά αλλάζει αφού υπερβαίνει τον εαυτό του και τις φοβίες του και μάχεται εναντίον του κακοποιού Tai Lung.

Χρησιμοποιεί περισσότερο το συναίσθημα ή τη λογική κατά τις σκέψεις του; Αρχικά χρησιμοποιεί τη λογική και έπειτα το συναίσθημα.

Εμφανίζει ταύτιση ή αποξένωση στις κοινωνικές του σχέσεις; Ταύτιση. Πλήρη ταύτιση με τους υπόλοιπους μαχητές.

Είναι πρακτικός ή επινοητικός;(απτό ή φανταστικό;) Επινοητικός.

Είναι κοινωνικά επιδέξιος; (Πόσο ευθύς και ανεπιτήδευτος ή πόσο πονηρός και γνώστης της εικόνας που δίνει στους άλλους;) Είναι απόλυτα ευθύς, ανεπιτήδευτος και αυθόρμητος καθόλη την εξέλιξη του σεναρίου.

Έχει αυτοπεποίθηση ή εμφανίζει τάσεις για ενοχές(πώς αισθάνεται για τον εαυτό του και πώς αξιολογεί τη σχέση του με τους άλλους;) Δεν έχει αυτοπεποίθηση και αισθάνεται ενοχές για το όνειρο που έχει , να γίνει μαχητής του kung fu.

Πώς αντιδρά σε εξελίξεις και αλλαγές; Φοβάται κάθε αλλαγή και υπέρβαση-εξέλιξη.

Εξαρτάται από άλλους ή είναι αυτάρκης; Εξαρτάται από άλλους.

Έχει χαμηλό ή υψηλό αυτοέλεγχο; Περνά και από τα δυο αυτά στάδια, αρχικά φαίνεται απειθαρχος, χαλαρός, κατευθύνεται από τις παρορμήσεις του, δεν τον ενδιαφέρουν οι κοινωνικές συμβάσεις και οι κανόνες και κατά την εξέλιξη μετατρέπεται σε πειθαρχημένο, επίμονο με κοινωνική θέληση και συνέπεια.

Είναι ήρεμος και χαλαρός ή ευερέθιστος και ανικανοποίητος; Ήρεμος και χαλαρός.

Ερωτήσεις από διαπροσωπικό μοντέλο κυκλικής συνθετότητας

Είναι ισχυρός ή υποχωρητικός; Αρχικά εμφανίζεται ως υποχωρητικός και συμβιβασμένος με τις καταστάσεις στη ζωή του, κατά την εξέλιξη της ιστορίας και του τόξου του χαρακτήρα μεταβάλλεται και γίνεται ισχυρός, χαρακτηρίζεται από επιμονή και υπομονή. (κίνητρό του: η αγάπη του για το kung fu, εμπόδιο:η αγάπη του για τον πατέρα του, συγκρούσεις: η προσωπική του επιθυμία και η επιθυμία του πατέρα του.

Είναι φιλικός ή εχθρικός; Είναι φιλικός καθ'όλη τη διάρκεια της ταινίας. Εχθρικός μόνο μπορεί να χαρακτηριστεί προς τον κακοποιό χαρακτήρα (Tai Lung) της ταινίας.

Ερωτήσεις – περιορισμοί κατά την απεικόνιση

Με ποιο μέσο θα αποδοθεί ο χαρακτήρας; Ο χαρακτήρας προορίζεται για προβολή σε κινηματογραφικές αίθουσες.

Ποια η σχέση μεγέθους του χαρακτήρα με τους υπόλοιπους; (“line up”)



Εικόνα 61 - line up "Kung Fu Panda"

το συγκεκριμένο line up που φαίνεται στην εικόνα δεν είναι το αυθεντικό της DreamWorks, δείχνει όμως μια συσχέτιση ανάμεσα στα μεγέθη των χαρακτήρων. (<http://cassiaharries.blogspot.com/2010/08/blog-post.html>)

Με τι ταχύτητα θα κινείται ο χαρακτήρας; Γενικά στην αρχή της ταινίας η κίνηση του χαρακτήρα είναι αργή και αδέξια, λόγω του βάρους του και λόγω έλλειψης διάθεσης γι'αυτά που είναι αναγκασμένος να κάνει.

Είναι το περίγραμμα του χαρακτήρα αναγνωρίσιμο; Ναι

Υπάρχει συνοχή ανάμεσα στον χαρακτήρα και στο περιβάλλον του(άλλοι χαρακτήρες, σκηνικά, ενδυμασία, συνοδευτικά αντικείμενα, χρώματα, ατμόσφαιρα, οπτικό στυλ, κίνηση, φωνή ηθοποιού); Ναι υπάρχει πλήρης συνοχή.

Ο στόχος του(the want) είναι η ικανοποίηση των επιθυμιών του πατέρα του και η βαθύτερη επιθυμία του(the need) είναι να γίνει μαχητής του kung fu.



Συμπεράσματα

Παρατηρούμε, ότι η δημιουργία χαρακτήρων για τις ανάγκες του κινηματογράφου, είναι μια πολύπλοκη διαδικασία, που η πλήρης κατανόησή της προϋποθέτει εμπειρία, συνεχή ενασχόληση και έρευνα σε διαφορετικούς επιστημονικούς κλάδους (κοινωνική και γνωστική ψυχολογία, γλωσσολογία, σεναριογραφία, σημειωτική, κινησιολογία κ.α). Η πολύπλοκη φύση της διαδικασίας αυτής δημιουργεί και τον προβληματικό χώρο αυτής της διπλωματικής που μπορεί να συνοψιστεί στην παρακάτω πρόταση: «Ποιός είναι ο τρόπος δημιουργίας αληθινών (με την έννοια του πειστικού και του ελκυστικού και όχι του ρεαλιστικού) ψηφιακών τρισδιάστατων χαρακτήρων με σκοπό τη χρήση τους για τις ανάγκες του κινηματογράφου;». Μέσα από τη διπλωματική αυτή δίνεται μια προσέγγιση ως απάντηση σε αυτή την ερώτηση. Είναι σημαντικό να σημειωθεί πως υπάρχει εκτεταμένη βιβλιογραφία για κάθε ενότητα που έχει αναπτυχθεί και κάθε κεφάλαιο έχει αρκετό περιεχόμενο. Δεν υπάρχει όμως, κάποια μεθοδολογία ή κοινώς αποδεκτή θεωρία για τη δημιουργία χαρακτήρων που να δίνει συγκεκριμένες κατευθύνσεις στο σχεδιαστή και αυτό είναι το κενό που προσπαθεί να καλύψει αυτή η εργασία. Ο χαρακτήρας σε ολόκληρη την εργασία, προσεγγίζεται ολιστικά και αντιμετωπίζεται ως πολυδιάστατο σύστημα, με μικρότερα υποσυστήματα μελέτης. Μέσα από το πλαίσιο με το οποίο προτείνεται να αντιμετωπιστεί ο χαρακτήρας(κεφάλαιο 5), ένας νέος σχεδιαστής μπορεί να κατανοήσει τα πεδία στα οποία πρέπει να εστιάσει (κεφάλαια 2, κεφάλαιο 3, κεφάλαιο 4), να αντιληφθεί τη σχέση σεναρίου - αφήγησης και χαρακτήρα και να τη χρησιμοποιήσει(κεφάλαιο 2). Να βοηθηθεί, από άποψη οργάνωσης, από τη δομή του χαρακτήρα που προτείνεται (κεφάλαιο 5) και να δημιουργήσει τελικά το χαρακτήρα βάσει των πρακτικών θεμάτων απεικόνισης (κεφάλαιο 4).

Συμπερασματικά, η χρήση μιας κοινωνικο – ψυχολογικής προσέγγισης κατά τη σχεδίαση χαρακτήρων, δημιουργεί τις κατάλληλες συνθήκες ώστε ο χαρακτήρας να είναι πειστικός και κατ' επέκταση τις κατάλληλες συνθήκες, ώστε οι θεατές να συσχετίζονται με αυτόν. Πιο συγκεκριμένα όμως και πέρα από αυτό το γενικό πλαίσιο, ο σχεδιαστής θα πρέπει να λάβει υπ' όψιν του ότι η επιτυχημένη δημιουργία ενός χαρακτήρα θα πρέπει να πλαισιώνεται και από τις παρακάτω σχεδιαστικές οδηγίες:

- Το υπόβαθρο του χαρακτήρα θα πρέπει να προσδιορίζεται πλήρως μέσα από ερωτήσεις (κεφάλαιο 5.1)
- Οι ερωτήσεις θα πρέπει να περιγράφουν ένα βασικό πυρήνα του χαρακτήρα, αλλά και να φανερώσουν παράδοξα αντιφατικά στοιχεία που συμβάλλουν στη μοναδικότητα του χαρακτήρα και προκαλούν έκπληξη στους θεατές.
- Θα πρέπει η δομή του σεναρίου να είναι χαρακτηροκεντρική (κεφάλαιο 2.2.4.5).
- Οι χαρακτήρες θα πρέπει να ακολουθούν την εξέλιξη της αφήγησης και του σεναρίου και κατ'επέκταση τη δομή αυτών και να περνούν από καταστάσεις ισορροπίας σε καταστάσεις αστάθειας-συγκρούσεις (τόξο του χαρακτήρα)
- Η αφήγηση θα πρέπει να αναπτύσσεται γραμμικά σε μια καθαρή γραμμή αιτίων – αποτελεσμάτων και ο χαρακτήρας θα πρέπει να γίνεται η αιτία των αποτελεσμάτων αυτών.

- Το απευθυνόμενο κοινό θα πρέπει να προσδιορίζεται πλήρως και να λαμβάνεται υπόψη η ύπαρξη διαφορετικών κουλτούρων, ηλικιών και φύλων.
- Θα πρέπει να δημιουργηθεί διάγραμμα που θα αποτυπώνει το φαντασιακό, το συμβολικό και το πραγματικό κομμάτι του απευθυνόμενου κοινού, θα πρέπει δηλαδή να αντιληφθεί τον τρόπο με τον οποίο το κοινό συμβολοποιεί αντικείμενα και καταστάσεις και να τα ενσωματώσει στο φαντασιακό, συμβολικό και πραγματικό κομμάτι του χαρακτήρα που θα δημιουργήσει.
- Ο χαρακτήρας θα πρέπει να είναι πειστικός:
 - Θα πρέπει να είναι έντονο το κωμικό στοιχείο, το στοιχείο της προσμονής, του συναισθηματισμού, της έκπληξης, του φόβου και του θυμού.
 - Θα πρέπει η εξωτερική του εμφάνιση να είναι ελκυστική.
 - Θα πρέπει να έχει συγκεκριμένες κινήσεις που να τον αντιπροσωπεύουν.
 - Θα πρέπει να υπάρχει συνοχή ανάμεσα στη γλώσσα του σώματός του και στη συναισθηματική του κατάσταση.
 - Θα πρέπει να υπάρχει συνοχή ανάμεσα στα χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς του και στις δράσεις του.
 - Οι δράσεις του θα πρέπει να είναι αποτέλεσμα εσωτερικών κινήτρων και να συμβαδίζουν με την ψυχοσύνθεσή του, αφού «Τα χαρακτηριστικά επηρεάζουν και καθοδηγούν τη συμπεριφορά (οι άνθρωποι δεν εκτίθενται παθητικά στις καταστάσεις αλλά συχνά τις επιλέγουν)».
- Θα πρέπει να γίνει χρήση στερεοτύπων και συμβολισμών κατά την αποτύπωση, για να βγαίνουν αμέσως συμπεράσματα και ερμηνείες, από τους θεατές, για τον χαρακτήρα και για να καταρρίπτονται και να αποκτά βάθος ο χαρακτήρας.
- Θα πρέπει να γίνεται έρευνα σε διάφορα σημεία, καθ' όλη τη διαδικασία, όπως φαίνεται και στην εικόνα 64.
- Θα πρέπει να καθοριστούν οι μη λεκτικές συμπεριφορές του χαρακτήρα(εμβλήματα, συγκινησιακές εκδηλώσεις, εικόνες, ρυθμιστές, προσαρμοστές) κεφάλαιο 4.2.1
- Θα πρέπει η λεκτική του επικοινωνία να συμβαδίζει με την προσωπικότητά του
- Θα πρέπει να δημιουργηθεί διάγραμμα του βασικού χαρακτήρα και των σχέσεών του με τους υπόλοιπους χαρακτήρες (φιλικός/εχθρικός) (υπερισχύων/υποχωρητικός).
- Θα πρέπει να έχει αναγνωρίσιμο περίγραμμα.
- Θα πρέπει να έχει οπτικό ενδιαφέρον.
- Θα πρέπει να υπάρχει ομοιογένεια ανάμεσα σε χαρακτήρες, αντικείμενα και περιβάλλον.
- Θα πρέπει ο χαρακτήρας να μην ανήκει στην περιοχή της uncanny valley.
- Θα πρέπει να δημιουργηθεί ένα line up για να υπάρχει μια συνολική εικόνα για τους χαρακτήρες.
- Θα πρέπει τα χρώματά τους να συμβαδίζουν με την προσωπικότητα του χαρακτήρα.

- Θα πρέπει η ενδυμασία του να συμπίπτει με το στυλ, την εποχή, την ηλικία του, τον κοινωνικό του ρόλο ή και την οικονομική του κατάσταση.
- Θα πρέπει η κίνησή του να γίνεται βάσει των θεμελιωδών αρχών του animation(κεφάλαιο 4.6)
- Θα πρέπει η κίνησή του να δηλώνει τη συναισθηματική του κατάσταση
- Θα πρέπει να καθοριστεί το συμβολικό, το πραγματικό και το φαντασικό κομμάτι του χαρακτήρα.
- Θα πρέπει να καθοριστεί ο στόχος του (the want) και η βαθύτερη ανάγκη του (the need).
- Θα πρέπει να δημιουργηθούν model sheet και μακέτες του χαρακτήρα, αφού ληφθούν υπ' όψιν οι παραπάνω περιορισμοί.

Τέλος, η συνέχεια της εργασίας αυτής θα μπορούσε να είναι μια προσπάθεια για υλοποίηση του μοντέλου που προτείνεται, για να επιβεβαιωθεί ή να καταριφθεί η συνολική πρόταση. Κάθε ενότητα θα μπορούσε να αντιμετωπιστεί ξεχωριστά ως αυτούσια θεματική ενότητα καθώς το πεδίο αυτό μπορεί να πάρει αρκετές προεκτάσεις. Μια ενδιαφέρουσα συνέχεια για την εργασία αυτή θα μπορούσε να είναι ένα διαφορετικό πλαίσιο προσέγγισης της σχεδίασης των χαρακτήρων, η αντιμετώπιση τους από μια διαφορετική σκοπιά και η σύγκριση των δυο μοντέλων.

Βιβλιογραφία

- Arraj, T. συγγρ., 1990. Tracking the Elusive Human, Volume 2: An Advanced Guide to the Typological Worlds of C. G. Jung, W.H. Sheldon, Their Integration, and the Biochemical Typology of the Future, Inner Growth Books.
- Bar-Tal, D. & Kruglanski, A.W. συγγρ., 1988. The Social Psychology of Knowledge, Cambridge University Press.
- Barthes, R. συγγρ., 1990. Image Music Text Pa, Fsg Adult.
- Barthes, Roland συγγρ., 1967. Mythologies, Points (Seuil).
- Beiman, N. συγγρ., 2007. Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts 1ος έκδ., Focal Press.
- Berry, D.S. & McArthur, L.Z. συγγρ., 1986. Perceiving character in faces: the impact of age-related craniofacial changes on social perception. Psychological Bulletin, 100(1), σσ.3-18.
- Blair, P. συγγρ., 1994. Cartoon Animation, Walter Foster.
- Booker, C. συγγρ., 2005. The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories, Continuum International Publishing Group Ltd.
- Bordwell, D. & Thompson, K. συγγρ., 2002. Film History: An Introduction 2ος έκδ., McGraw Hill Higher Education.

- Brigham, J.C. συγγρ., 1973. Ethnic stereotypes and attitudes: A different mode of analysis1. *Journal of Personality*, 41(2), σσ.206-223.
- Broverman, I.K. κ.ά. συγγρ., 1972. Sex-Role Stereotypes: A Current Appraisal. *Journal of Social Issues*, 28(2), σσ.59-78.
- Bruner, J. συγγρ., 1992. *Acts of Meaning: Four Lectures on Mind and Culture*, Harvard University Press.
- Burkhardt, F. & Sendlmeier, W.F. συγγρ., 2000. Verification of acoustical correlates of emotional speech using formant-synthesis. Στο ISCA Tutorial and Research Workshop (ITRW) on Speech and Emotion.
- Cantor, J. & Valencia, P. συγγρ., 2004. *Inspired 3D Short Film Production 1ος έκδ.*, Course Technology PTR.
- Cattell, H. E.P & Mead, A.D. συγγρ., 2008. The sixteen personality factor questionnaire (16PF). *The Sage Handbook of Personality Theory and Assessment*, 2.
- Cattell, Heather E. P. & Schuerger, J.M. συγγρ., 2003. *Essentials of 16PF Assessment*, Wiley.
- Cooper, C.L. & Pervin, L.A. συγγρ., 1998. *Personality*, Routledge.
- Cunningham, M.R., Barbee, A.P. & Pike, C.L. συγγρ., 1990. What Do Women Want? Facialmetric Assessment of Multiple Motives in the Perception of Male Facial Physical Attractiveness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 59(1), σσ.61-72.
- D'vari, M. συγγρ., 2005. *Creating Characters: Let Them Whisper Their Secrets illustrated edition.*, Michael Wiese Productions.
- Darwin, C. συγγρ., 1998. *The Expression of the Emotions in Man and Animals, Definitive Edition 3ος έκδ.*, Oxford University Press, USA.
- Daston, L. & Mitman, G. συγγρ., 2006. *Thinking with Animals: New Perspectives on Anthropomorphism*, Columbia University Press.
- Dion, K., Berscheid, E. & Walster, E. συγγρ., 1972. What is beautiful is good. *Journal of Personality and Social Psychology*, 24(3), σσ.285-290.
- Douglass, J.S. & Harnden, G.P. συγγρ., 1995. *The Art of Technique: An Aesthetic Approach to Film and Video Production*, Allyn & Bacon.
- Earnshaw, S. συγγρ., 2007. *The Handbook of Creative Writing*, Edinburgh University Press.
- Edwards, B. συγγρ., 2004. *Color by Betty Edwards: A Course in Mastering the Art of Mixing Colors*, Tarcher.
- Egri, L. συγγρ., 1946. *The Art of Dramatic Writing*, Simon and Schuster.

- Ekman, P. & Friesen, W.V. συγγρ., 2003. Unmasking the Face: A Guide to Recognizing Emotions From Facial Expressions, Malor Books.
- Eysenck, H.J. συγγρ., 1973. Eysenck on extraversion, Wiley.
- Eysenck, H.J. συγγρ., 1997. Dimensions of Personality, Transaction Publishers.
- Faigin, G. συγγρ., 1990. The Artist's Complete Guide to Facial Expression Early Reprint., Watson-Guption.
- Feingold, A. συγγρ., 1992. Good-Looking People Are Not What We Think. Psychological Bulletin, 111(2), σσ.304-341.
- Field, S. συγγρ., 2005. Screenplay: The Foundations of Screenwriting Revised., Delta.
- Field, S. συγγρ., 1984. Screenplay: The Foundations of Screenwriting; A step-by-step guide from concept to finished script Revised Expanded., Dell.
- Fiske, S.T. συγγρ., 1993. Social Cognition and Social Perception. Annual Review of Psychology, 44(1), σσ.155-194.
- Friedmann, A. συγγρ., 2010. Writing for Visual Media, Focal Press.
- Gallaher, P.E. συγγρ., 1992. Individual Differences in Nonverbal Behavior: Dimensions of Style. Journal of Personality and Social Psychology, 63(1), σσ.133-145.
- Glebas, F. συγγρ., 2008. Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation, Focal Press.
- Hansen, C.H. & Hansen, R.D. συγγρ., 1988. Finding the face in the crowd: an anger superiority effect. Journal of Personality and Social Psychology, 54(6), σσ.917-924.
- Hastorf, A.H. & Isen, A.M. συγγρ., New York : Elsevier/North Holland, c1982. Cognitive social psychology / edited by Albert H. Hastorf, Alice M. Isen, New York :: Elsevier/North Holland.
- Hooks συγγρ., 2003. Acting for Animators: A Complete Guide to Performance Animation Rev. Ed., Heinemann Educational Books,U.S.
- Hooks, E. συγγρ., 2001. Acting for Animators Bk&CD-Rom., Heinemann.
- Horton, A. συγγρ., 2000. Writing the Character-Centered Screenplay, Updated and Expanded edition 1ος έκδ., University of California Press.
- Iglesias, K. συγγρ., 2005. Writing for Emotional Impact, WingSpan Press.
- Isbister, K. συγγρ., 2006. Better Game Characters by Design: A Psychological Approach, Morgan Kaufmann.
- Johnston, O. & Thomas, F. συγγρ., 1995. The Illusion of Life: Disney Animation Rev Sub., Disney Editions.

- Juslin, P.N. & Laukka, P. συγγρ., 2006. Emotional Expression in Speech and Music. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1000(1), σσ.279-282.
- K.Alexander.K.Sullivan.G.Schumer συγγρ., 2008. K.Alexander's .K.Sullivan's .G.Schumer'sIdeas for the Animated Short: Finding and Building Stories [Paperback]2008) Pap/DVD edition., Focal Press; Pap/DVD edition.
- Kappas, A., Hess, U. & Scherer, K.R. συγγρ., 1991. 6. Voice and emotion. *Fundamentals of nonverbal behavior*, σ.200.
- Kerlow, I. συγγρ., 2009. *The Art of 3D Computer Animation and Effects 4ος έκδ.*, Wiley.
- Knapp, M.L. & Hall, J.A. συγγρ., 2005. *Nonverbal Communication in Human Interaction 6ος έκδ.*, Wadsworth Publishing.
- Labov, W. & Waletzky, J. συγγρ., 1967. Narrative analysis: Oral versions of experience. Στο *Essays on the verbal and visual arts: proceedings of the 1966 Annual Spring Meeting of the American Ethnological Society*. σσ 286–338.
- Lacan, J. συγγρ., 2001. *Écrits: a selection*, Routledge.
- Lasseter, J. συγγρ., 1987. Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. *SIGGRAPH Comput. Graph.*, 21(4), σσ.35-44.
- Lasseter, J. συγγρ., 2001. Tricks to animating characters with a computer. *SIGGRAPH Comput. Graph.*, 35(2), σσ.45-47.
- Leader, D. συγγρ., 2010. *Introducing Lacan: A Graphic Guide Reprint.*, Totem Books.
- Lippa, R.A. συγγρ., 1994. *Introduction to social psychology*, Brooks/Cole.
- Lothe, J. συγγρ., 2000. *Narrative in fiction and film: an introduction*, Oxford University Press.
- Macwilliams, M.W. συγγρ., 2008. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, M.E.Sharpe.
- Maestri, G. συγγρ., 1999. *Digital Character Animation 2, Volume I: Essential Techniques*, New Riders Press.
- Maestri, G. συγγρ., 2006. *Digital Character Animation 3 Updated.*, New Riders Press.
- Maslow, A.H., Frager, R. & Fadiman, J. συγγρ., 1970. *Motivation and personality*.
- Mattesi, M. συγγρ., 2008. *Force: Character Design from Life Drawing*, Focal Press.
- Matthews, G., Deary, I.J. & Whiteman, M.C. συγγρ., 2003. *Personality traits*, Cambridge University Press.
- McLaughlin, T. συγγρ., 2006. Taxonomy of digital creatures: defining character development techniques based upon scope of use. Στο *ACM SIGGRAPH 2006 Courses*. σ 1.

- Morris, D. συγγρ., 2002. *Peoplewatching: The Desmond Morris Guide to Body Language*, Vintage.
- O'Neill, R. συγγρ., 2008. *Digital Character Development: Theory and Practice illustrated edition.*, Morgan Kaufmann.
- Orwell, G. συγγρ., 1946. *ANIMAL FARM, A Signet Classic*.
- Osipa, J. συγγρ., 2007. *Stop staring: facial modeling and animation done right*, John Wiley and Sons.
- Özyıldırım, I. συγγρ., 2009. Narrative analysis: An analysis of oral and written strategies in personal experience narratives. *Journal of Pragmatics*, 41(6), σσ.1209-1222.
- Pardew, L. συγγρ., 2010. *Character Emotion in 2D and 3D Animation, 1st Edition 1ος έκδ.*, Delmar Learning.
- Porter, T. & Susman, G. συγγρ., 2000. On site: creating lifelike characters in Pixar movies. *Commun. ACM*, 43(1), σ.25.
- Rubin, Z. συγγρ., 1970. Measurement of romantic love. *Journal of Personality and Social Psychology*, 16(2), σσ.265-273.
- Scherer, K.R. συγγρ., 1995. Expression of emotion in voice and music*. *Journal of Voice*, 9(3), σσ.235–248.
- Seegmiller, D. συγγρ., 2004. *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition BK&CD-ROM.*, Charles River Media.
- Seger, L. συγγρ., 1990. *Creating Unforgettable Characters 1ος έκδ.*, Holt Paperbacks.
- Sekuler, R., Watamaniuk, S.N.J. & Blake, R. συγγρ., 2002. Perception of visual motion. *Stevens Handbook of Experimental Psychology*,, 1.
- Sheldon, L. συγγρ., 2004. *Character Development and Storytelling for Games 1ος έκδ.*, Course Technology PTR.
- Sheldon, W.H.W.C.W.D. and E.M. συγγρ., 1954. *Atlas Of Men A Guide For Somatotyping The Adult Male At All Ages No Additional Listings Printed.*, Gramercy Publishing Company.
- Simblet, S. συγγρ., 2001. *Anatomy for the Artist*, Dorling Kindersley.
- Tolman, C.W. & Wolfgang, M. συγγρ., 1991. *Critical psychology: contributions to an historical science of the subject*, Cambridge University Press.
- Truby, J. συγγρ., 2007. *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller 1ος έκδ.*, Faber & Faber.
- Vanier, A. συγγρ., 2000. *Lacan*, Other Press, LLC.

- Vogler, C. συγγρ., 1998. *The Writers Journey: Mythic Structure for Writers*, 2nd Edition 2ος έκδ., Michael Wiese Productions.
- Wells, P. συγγρ., 1998. *Understanding Animation*, Routledge.
- Williams, R. συγγρ., 2009. *The Animator's Survival Kit--Revised Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators Second Edition.*, Faber & Faber.
- Zanna, M.P. συγγρ., 1998. *Advances in Experimental Social Psychology*, Academic Press.
- Zebrowitz, L. συγγρ., 1990. *Social Perception*, Taylor & Francis Group.
- Αντζακα, Σοφία Ζ & Jung, C.G. συγγρ., 1981. *Η ολοκλήρωση της προσωπικότητας*, χ.τ.: Αντινέα. Available at: <http://hippo.lib.uoa.gr/ipac20/ipac.jsp?uri=full=3100034~!36008~!23&profile=mainigr-tr> [Ημερομηνία πρόσβασης Οκτώβριος 21, 2010].
- Ανών, Το παραμύθι και οι λειτουργίες του: μια πειραματική εφαρμογή σε αποασυλοποιημένους ψυχωτικούς ασθενείς. Available at: <http://openarchives.gr/view/422706> [Ημερομηνία πρόσβασης Οκτώβριος 21, 2010].
- Παρασκευοπούλου, Αικατερίνη συγγρ., 2005. *Ανίχνευση συναισθημάτων στη φωνή*. Available at: <http://nivliothmmy.ee.auth.gr/166/> [Ημερομηνία πρόσβασης Σεπτέμβριος 28, 2010].
- Βαλούκος Σ., 1997. *Το σενάριο η δομή και η τεχνική της συγγραφής του*, Εκδόσεις Αιγόκερως
- Δημητρίου Σ., 1978. *Λεξικό όρων σημειολογικής και δομικής ανάλυσης τέχνης*, Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα
- Διζικρίκης Γ., 1969. *Τέχνη και τεχνική στον κινηματογράφο*, Εκδόσεις πολυγράφου Σ.Ν. Κλουκίνα
- Καλογεροπούλου Χ.,Κ., 2006. *Σενάριο η τέχνη της επινόησης και της αφήγησης στον κινηματογράφο(66 ασκήσεις και μια μέθοδος)*, Εκδόσεις Νεφέλη
- Κυριακουλάκος Π., *Βασικές αρχές πληροφορικής κινηματογραφίας*. Σημειώσεις από το μάθημα «Οπτικοακουστικές τεχνικές».
- Μπακογιαννόπουλος Γ.,2003. *Η κινηματογραφική αφήγηση*, Φεστιβάλ κινηματογράφου Θεσσαλονίκης
- Μπαλταγιάννη Ε.,2008. *Σχεδίαση με βάση την αφήγηση. Ο Ηρωας στα κινούμενα σχέδια*. Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα ΜΣΠΣ

Ντίζου Φ., 2009. *Σχεδίαση υφής για τρισδιάστατες ταινίες κινουμένων σχεδίων, μεθοδολογίες και υλοποίηση*, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα ΜΣΠΣ

Ηλεκτρονικές πηγές

Δέσποινα Παπαϊωάννου, Αγγελική Φωτεινού, *Το συλλογικό ασυνείδητο κατά JUNG* (<http://www.ekpse.gr/Symposium/lesxi.pdf>)

Κυβέλου Ευαγγελία, 2007, *Το στάδιο του καθρέφτη*, (http://e-psychotherapia.blogspot.com/2010/09/blog-post_19.html)

Ηχογραφημένο υλικό «Hollywood Eyes Uncanny Valley In Animation» από τον Jamie York (<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=124371580>)

Ελένη Κανακίδου, Η Προσωπικότητα της Μουσουλμάνας Γυναίκας και η Συμβολή της στις Παραδοσιακές Δομές Αγωγής και Εκπαίδευσης των Μουσουλμάνων της Δυτικής Θράκης. (<http://alex.eled.duth.gr/eled/phd/kanakidou/text/perioxomena.htm>)

(http://www.siggraph.org/education/materials/HyperGraph/animation/character_animation/principles/lasseter_s94.htm)

Οι μεταφράσεις από αγγλικούς όρους κοινωνιολογίας και ψυχολογίας έχουν γίνει βάσει λεξικού της ελληνικής ψυχολογικής εταιρείας. (<http://www.elipse.gr/index.php/el/katalogos-teyxwn/category/9.html?...308>)

Μπαλταγιάννη, Ε. (2008). Σχεδίαση με βάση την αφήγηση : ο ήρωας στα κινούμενα σχέδια. (<http://portal.lib.aegean.gr/portal/dt?AegeanLib/Body.setSelected=AegeanLib%2FBody%2FCataloges&last=false>)

Για τους χαρακτήρες της ταινίας Up της Pixar (<http://www.pixar.com/featurefilms/up/characters.html>)

Για τους χαρακτήρες της ταινίας Ratatouille της Pixar (<http://www.pixar.com/featurefilms/rat/characters.html>)

Περικής Πολίτης. Αφήγηση, γένη και είδη του λόγου, Πύλη για την ελληνική γλώσσα, κέντρο ελληνικής γλώσσας (http://www.greek-language.gr/greekLang/studies/discourse/2_1_3/index.html)

NIKKI ATKINSON, *The Use of Anthropomorphism in the Animation of Animals What all animators should know* (http://ncca.bournemouth.ac.uk/gallery/view/6/Use_of_Anthropomorphism_in_the_Animation_of_Animals)

Στοιχεία για τον ανθρωπομορφισμό (<http://en.wikipedia.org/wiki/Anthropomorphism>)

Εικόνες:

<http://bobbypontillascharacterdesign.blogspot.com/>

<http://www.iwantajobatpixar.com/>

<http://www.maxon.net/products/bodypaint-3d/uv-tools.html>

http://library.creativecow.net/articles/harvey_jim/ae_7_kramer.php

http://www.psy.auth.gr/index.php?option=com_frontpage&Itemid=1

<http://www.nick.com/shows/penguins-of-madagascar/characters/mort.html>

http://pixar.wikia.com/Charles_Muntz

<http://www.jacksonfish.com/blog/2007/10/10/the-details-of-character-creation/>

<http://www.imdb.com/title/tt0978762/>

<http://www.informationisbeautiful.net/visualizations/colours-in-cultures/>

http://www.makevisual.com/uploads/_pages/psisf2010.php

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

////////////////////////////////////

Αγγλικά τέστ για την προσωπικότητα που υπάρχουν στο διαδίκτυο.

This test assesses the five fundamental dimensions of personality. You can also fill in the test for someone you know.

www.outofservice.com/bigfive

2h. Contains a lot of links to other personality sites. Some sites require that you complete a registration process first. Usually you don't have to pay, but it does take some time.

www.2h.com

////////////////////////////////////

////////////////////////////////////

Προ-παραγωγή

Η προπαραγωγή, ως αρχικό στάδιο της διαδικασίας παραγωγής, περιλαμβάνει την οργάνωση και το στήσιμο της ταινίας. Η αρχική ιδέα, η εξέλιξή της, η δημιουργία σεναρίου, το ντεκουπάζ, η εικονογράφηση του σεναρίου (storyboard), το ύφος, το στυλ και η αισθητική της ταινίας, η χρωματική παλέτα, η σχεδίαση των χαρακτήρων και των σκηνικών, η εξέλιξη των χαρακτήρων, η καταγραφή και η ηχογράφηση διαλόγων και μουσικής

επένδυσης, τα animatics, story reels, previz tests, η κατασκευή πιλότου, είναι επιμέρους στάδια της προπαραγωγής. Κατά τη διάρκεια της προπαραγωγής οι χαρακτήρες χτίζονται, διαμορφώνονται και τελειοποιούνται. Το ίδιο συμβαίνει και με τη πλοκή της ιστορίας. Οι απλές ιδέες μετατρέπονται σε σύνθετες και τελικά σε μια καλά δομημένη οπτική ιστορία. Σ' αυτό το στάδιο, η ιδέα της ιστορίας θα πρέπει να μπορεί να μετατραπεί, σε σύντομες αυτούσιες προτάσεις, σαν επικεφαλίδες τίτλων σε εφημερίδα (long lines). Αν αυτό δεν είναι εύκολο, η ιδέα χρειάζεται εξέλιξη ή τροποποίηση. (Beiman 2007)

Αρχική ιδέα, εξέλιξη, δημιουργία σεναρίου, ντεκουπάζ, ηχογράφηση διαλόγων και μουσική επένδυση

Πίσω από κάθε πετυχημένη ταινία υπάρχει μια δυνατή ιδέα, μια καλή ιστορία και ένας έξυπνος τρόπος να παρουσιαστεί. Η εξέλιξη της αρχικής ιδέας και της ιστορίας ολοκληρώνεται πριν αρχίσει η παραγωγή. Κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας ο συγγραφέας, ή η ομάδα σχεδιασμού σε μεγαλύτερες παραγωγές, επικεντρώνεται στην εξέλιξη των χαρακτήρων και της πλοκής. Το σενάριο κατακερματίζεται και μετατρέπεται σε σκηνές και πλάνα, γωνίες λήψης και κινήσεις κάμερας (ντεκουπάζ). Εάν υπάρχουν διάλογοι στην ταινία, ηχογραφούνται επίσης σ' αυτό το πρώιμο στάδιο.

Ύφος, στυλ, αισθητική της ταινίας, χρωματική παλέτα

Στο συγκεκριμένο στάδιο, δίνεται μια κατεύθυνση για το ύφος και το στυλ που θα έχει η ταινία. Δημιουργούνται οι χαρακτήρες, το περιβάλλον-σκηνικά, η ατμόσφαιρα και ορίζεται χρωματική γκάμα. Η συνολική ατμόσφαιρα που θα έχει η ταινία προσδιορίζεται και από τις χρωματικές παλέτες (colour keys) που επιλέγονται συγκεκριμένα για κάθε μια σκηνή. Τα colour keys πρέπει να συμπληρώνουν και να υποβοηθούν το επιθυμητό οπτικό, αισθητικό και ατμοσφαιρικό αποτέλεσμα σε κάθε ξεχωριστό μέρος της ιστορίας, αλλά και στο σύνολό της, ώστε να υπάρχει ένα ομοιόμορφο αποτέλεσμα. Την υλοποίηση αυτών συνήθως αναλαμβάνουν ζωγράφοι, γλύπτες και εικονογράφοι.

Σχεδίαση χαρακτήρων και σκηνικών, εξέλιξη των χαρακτήρων

Μετά το σενάριο και την πλοκή, οι χαρακτήρες ίσως κατέχουν τη δεύτερη πιο σημαντική θέση σε μια ταινία πληροφορικής κινηματογραφίας. Η όψη τους, η ενδυμασία τους και η προσωπικότητά τους εξελίσσεται μέσα από σχέδια, γλυπτική, μακέτες και κάποιες φορές πρόχειρα render. Είναι σημαντικό να καθοριστεί από νωρίς το στυλ που θα έχουν οι χαρακτήρες (cartoony, stylized, realistic). Τα προσχέδια χαρακτήρων (character sheets), όπως φαίνονται στις εικόνες 2 και 3 και οι απεικόνισή τους στις κύριες όψεις είναι σημαντικά και απαραίτητα εργαλεία σε αυτό το στάδιο. Τα character sheets είναι σχέδια - πόζες των χαρακτήρων από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Περιλαμβάνουν στάσεις του σώματος και εκφράσεις του προσώπου που φανερώνουν τη συμπεριφορά, τη διάθεση και τον τύπο των χαρακτήρων. Είναι πολύ σημαντικό κατά τη φάση της εξέλιξης των χαρακτήρων να υπάρχει πάντα στο πίσω μέρος του μυαλού των σχεδιαστών ποιο είδος τεχνικής θα χρησιμοποιηθεί για να δοθεί κίνηση στους χαρακτήρες, αφού ένας χαρακτήρας που προορίζεται για ένα παιχνίδι δράσης πραγματικού χρόνου, θα σχεδιαστεί εντελώς

διαφορετικά από ένα χαρακτήρα που προορίζεται για τον κεντρικό ήρωα σε μια ταινία πληροφορικής κινηματογραφίας.

Επίσης σημαντική είναι η συνεργασία των σχεδιαστών χαρακτήρων με τους τεχνικούς που είναι υπεύθυνοι για τη δημιουργία μοντέλων, την τοποθέτηση των εργαλείων ελέγχου, και την απόδοση των υφών των χαρακτήρων, έτσι ώστε το τελικό αποτέλεσμα να είναι ομοιόμορφο, αλλά και να συμβαδίζει με τις αρχικές προδιαγραφές. Ο χαρακτήρας επίσης συνοδεύεται από τα “props” που είναι αντικείμενα που απαρτίζουν το περιβάλλον της σκηνής και συνήθως χρησιμεύουν για να δίνουν στο θεατή περισσότερες πληροφορίες για το χαρακτήρα, συμβάλλοντας παράλληλα και στην εξέλιξη της πλοκής. (Kerlow 2009)

Εικονογράφιση σεναρίου-storyboard

Η δημιουργία των storyboard είναι μια πρώτη προσπάθεια οπτικοποίησης του σεναρίου. Το σενάριο μετατρέπεται σε εικόνες- σκίτσα, όπως φαίνεται και στην εικόνα 4, και περιλαμβάνει μια εικόνα για κάθε σκηνή που περιγράφεται στο σενάριο. Εκτός από εικόνες ένα storyboard μπορεί να περιλαμβάνει και τεχνικές ορολογίες που αφορούν τις κινήσεις της κάμερας, τις αλλαγές στα πλάνα και την εξέλιξη της δράσης. Η ηχητική υπόκρουση που συνοδεύει την κάθε σκηνή και οι διάλογοι είναι επιπρόσθετα στοιχεία που μπορεί να συμπεριλαμβάνονται και αυτά στο storyboard.

«Το εικονογραφημένο σενάριο (storyboard) δίνει στοιχεία που αφορούν και τη μικρο αλλά και τη μακρο-σκηνοθεσία. Η μικροσκηνοθεσία ασχολείται με την αρμονική σύνθεση και περιγραφή της δράσης σε κάθε σκηνή ενώ η μακροσκηνοθεσία αφορά τη σύνδεση των διαφόρων σκηνών μεταξύ τους και την εξασφάλιση της οπτικής συνέχειας από σκηνή σε σκηνή» αναφέρει χαρακτηριστικά στις σημειώσεις του «Βασικές αρχές πληροφορικής κινηματογραφίας» ο Παναγιώτης Κυριακουλάκος. (Κυριακουλάκος 2007)

Animatics, story reels, previz tests

Μετά την ολοκλήρωση του storyboard ακολουθεί το animatic (απλό ή πιο σύνθετο με πολλές λεπτομέρειες, δισδιάστατο ή τρισδιάστατο). Το animatic είναι οι εικόνες από το storyboard σε ψηφιακή μορφή, μαζί με ήχο και κινήσεις της κάμερας. Με την παράθεσή τους σε ένα ψηφιακό αρχείο έχουμε μια πρώτη μορφή κίνησης, που είναι σπασμωδική και όχι ομαλή και μια συνολική εικόνα για τη δομή του τελικού project αλλά και για τη διάρκεια της κάθε σκηνής. Κατά το στάδιο αυτό είναι εύκολο να ελεγχθεί αν τα transitions και οι κινήσεις της κάμερας προσφέρουν το επιθυμητό αποτέλεσμα και να γίνουν αλλαγές αν και όπου χρειάζονται. Το story reel είναι ουσιαστικά το ίδιο το animatic σε μια πιο εξελιγμένη μορφή, στην οποία έχουν απλά προστεθεί οι διάλογοι και ίσως έχουν γίνει κάποιες παραπάνω μετατροπές. Τα previz test προσπαθούν να πετύχουν μια όσο το δυνατόν καλύτερη κίνηση των χαρακτήρων, που να προσεγγίζει το τελικό προσδοκώμενο αποτέλεσμα.

Παραγωγή

Μετά την προπαραγωγή ακολουθεί το στάδιο της παραγωγής. Με την παραγωγή αρχίζει μια πιο απτή υλοποίηση της ταινίας. Στον τομέα της τρισδιάστατης πληροφορικής κινηματογραφίας τα στάδια που αποτελούν αυτό το κομμάτι είναι πολύ συγκεκριμένα και συνοψίζονται στα εξής: modeling, texturing και shading, rigging, scene layout, animation, dynamics ,lighting, rendering. Τα στάδια αυτά συνδέονται μεταξύ τους και επηρεάζουν το ένα το άλλο. Πιο αναλυτικά :

Modeling

Το modeling είναι το πρώτο στάδιο της παραγωγής. Αρχικά δημιουργούνται ψηφιακά 3d μοντέλα των χαρακτήρων, των αντικειμένων που τους συνοδεύουν, των αντικειμένων του περιβάλλοντός τους και των σκηνικών. Η μοντελοποίηση αυτή μπορεί να επιτευχθεί μέσω κάποιου 3d λογισμικού, χρησιμοποιώντας εικονικά εργαλεία γλυπτικής ή σκανάροντας τρισδιάστατες μακέτες. Κάθε ομάδα αντικειμένων (χαρακτήρες, props, περιβάλλον χώρος) ανατίθεται σε διαφορετικές ομάδες ειδικών. Σε αυτό το στάδιο δημιουργούνται και τα uv's (αναπτύγματα της γεωμετρίας χαρακτήρων ή αντικειμένων), ώστε το texture να απλώνεται σωστά πάνω στο 3d μοντέλο. Στην εικόνα 5, έχουμε ένα παράδειγμα από το πρόγραμμα Cinema4d κατά τη διαδικασία της δημιουργίας των uv's. Η λεπτομέρεια στη γεωμετρία ενός 3d μοντέλου εξαρτάται απ' το ρόλο του στην εξέλιξη της ταινίας και από το πόσο κοντά βρίσκεται στη λήψη της κάμερας. Για το λόγο αυτό καλό είναι να υπάρχει συνεννόηση μεταξύ των διαφορετικών τομέων αλλά η σχεδίαση να γίνεται βάσει του αρχικού πλάνου-σχεδίου που έχει καθοριστεί στην προπαραγωγή. Κατά το τελευταίο βήμα του modeling στήνονται οι χώροι στους οποίους θα διαδραματίζονται τα γεγονότα (background-σκηνικά).

Texturing-shading

Πάνω στα 3d μοντέλα τοποθετούνται υφές και λεπτομέρειες και έτσι αυτά αρχίζουν να αποκτούν προσωπικότητα και στυλ.. *«Ο κύριος στόχος δεν είναι πάντα η ρεαλιστική απεικόνιση της πραγματικότητας, αλλά κυρίως η αποτύπωση και η δημιουργία μίας κεντρικής διάθεσης, μιας ατμόσφαιρας που αναγνωρίζεται από το συνολικό αποτέλεσμα. Για τον σκοπό αυτό μπορεί σε κάποιο έργο να κυριαρχεί ο ρεαλισμός, αλλά μπορεί να υπάρχει και κάποιο περισσότερο στυλιζαρισμένο αποτέλεσμα, ή εντελώς ζωγραφικό»* (Ντίζου 2009). Οι υφές μπορούν να σχεδιαστούν με κάποιο πρόγραμμα ψηφιακής ζωγραφικής, ή με παραδοσιακά μέσα και μετά να σαρωθούν. Κάποιες φορές χρησιμοποιούνται φωτογραφικές υφές, οι οποίες σαρώνονται και μεταφέρονται ψηφιακά στο σύστημα.

Rigging

Όταν τα μοντέλα ολοκληρωθούν, είναι έτοιμα να ενσωματωθούν σε αυτά «κόκαλα», που θα χτίσουν ολόκληρους σκελετούς, με τη βοήθεια των οποίων θα επιτευχθεί η κίνηση. Τη διαδικασία αυτή αναλαμβάνουν εξειδικευμένοι τεχνικοί (riggers), οι οποίοι πετυχαίνουν με

τις κινήσεις των «οστών» να κινούνται ανάλογα τα αντίστοιχα μέρη του σώματός των χαρακτήρων και να γίνονται σωστά όλες οι κινήσεις που θα χρειαστεί να κάνουν. Σε αυτό το στάδιο δημιουργούνται κόκαλα και μύες, τόσο στο πρόσωπο, όσο και σε ολόκληρο το σώμα, όπου είναι χρήσιμοι για τις ανάγκες της κίνησης του χαρακτήρα.

Scene layout

Για τη διαμόρφωση του τρισδιάστατου χώρου και το στήσιμο των χαρακτήρων μέσα σ' αυτόν, χρησιμοποιούνται, κατευθείαν στον υπολογιστή, συνήθως πρόχειρα μοντέλα των χαρακτήρων, του περιβάλλοντος, και των αντικειμένων, ενώ προσδιορίζονται οι θέσεις και οι κινήσεις των χαρακτήρων και της κάμερας, ώστε να μπορέσει να γίνει μια προσέγγιση πιο κοντά στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Είναι κατά κάποιο τρόπο η μετατροπή του story reel σε ένα 3d animatic. Υπάρχουν απλές κινήσεις του κεφαλιού και των χεριών, χαρακτηριστικές πόζες και χειρονομίες. Η κίνηση ή η κατεύθυνση της κίνησης της κάμερας και των χαρακτήρων υποδεικνύεται με βέλη.

Animation

Από τη στιγμή που το rigging έχει τελειοποιηθεί και έχει υλοποιηθεί και το στήσιμο της εκάστοτε σκηνής (scene layout) μπορεί να ξεκινήσει η διαδικασία της απόδοσης κίνησης στους χαρακτήρες- animation. Η διαδικασία αυτή γίνεται σε διαδοχικά βήματα-στάδια και πραγματοποιείται ξεχωριστά για κάθε σκηνή. Αρχικά γίνεται μια πρόχειρη κίνηση, η οποία σταδιακά βελτιώνεται και τελειοποιείται, αφού ενσωματώνονται σ' αυτή δευτερεύουσες κινήσεις, εκφράσεις του προσώπου αλλά και ο τελικός συγχρονισμός με τον ήχο. Όπως το modeling έτσι και το animation ανατίθεται σε διαφορετικές ομάδες ειδικών (animators), η κάθε ομάδα από τις οποίες είναι υπεύθυνη για κάποιο συγκεκριμένο μέρος του συνολικού animation. Η συλλογή κινητικών δεδομένων από ανθρώπους είναι ένα κρίσιμο βήμα της παραγωγής (live data capture). Ακόμα και στις περιπτώσεις αυτές, όπου γίνεται συλλογή κινητικών δεδομένων από ανθρώπους και οι σχεδιαστές δεν δημιουργούν κίνηση από το μηδέν, είναι απαραίτητο να γίνουν διορθώσεις και βελτιστοποιήσεις στα εισαγόμενα δεδομένα.

Τεχνικές κίνησης

Η τοποθέτηση καρτέ-κλειδιών ή *keyframing* είναι μία από τις βασικές τεχνικές που χρησιμοποιούνται στην απόδοση κίνησης. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται για να οριστεί μία σεκάνας απόδοσης κίνησης βασισμένη στις πιο σημαντικές χρονικές στιγμές. Τα σκίτσα, ή καρτέ για τον υπολογιστή, που αντιστοιχούν στις στιγμές αυτές ονομάζονται καρτέ-κλειδιά (*keyframes*) ή μέγιστα (*extremes*). Μία άλλη τεχνική απόδοσης της κίνησης ονομάζεται δημιουργία ενδιάμεσων καρτέ (*in-betweening*), και χρησιμοποιείται όταν τα καρτέ-κλειδιά έχουν σχεδιαστεί ή καθοριστεί. Η διαδικασία της δημιουργίας των ενδιάμεσων καρτέ συνίσταται από τη δημιουργία όλων εκείνων των μεταβατικών ή ενδιάμεσων (*in-between*) καρτέ που συμπληρώνουν τα κενά ανάμεσα στα καρτέ-κλειδιά. Στην παραδοσιακή απόδοση κίνησης με το χέρι η διαδικασία αυτή εκτελείται σχεδιάζοντας όλα τα καρτέ στο χέρι, ενώ στην περίπτωση της απόδοσης κίνησης με υπολογιστή, τα ενδιάμεσα καρτέ δημιουργούνται αυτόματα με μια τεχνική που ονομάζεται παρεμβολή (*interpolation*). (Kerlow 2009)

Υπάρχουν πολλές τεχνικές για να ελέγχεται η κίνηση των τρισδιάστατων χαρακτήρων. Κάποιες από αυτές τις τεχνικές ελέγχου κίνησης- όπως η αντίστροφη κινηματική (inverse kinematics) για παράδειγμα- λειτουργεί καλά στο πλαίσιο της απόδοσης κίνησης με την τοποθέτηση καρτέ-κλειδιών. Άλλες, συμπεριλαμβανομένης και της δυναμικής της κίνησης(motion dynamics) δανείζονται μεθοδολογίες από την επιστημονική προσομοίωση. Στις μέρες μας πλέον για την υλοποίηση κίνησης σε έργα πληροφορικής κινηματογραφίας, χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο, υβριδικές τεχνικές που συνδυάζουν πολλές διαφορετικές τεχνικές ελέγχου της κίνησης.

Οι πιο διαδεδομένες τεχνικές για τον έλεγχο της κίνησης σε έργα πληροφορικής κινηματογραφίας μπορούν να συνοψιστούν στις παρακάτω:

- Ευθεία κινηματική (forward kinematics)
- Αντίστροφη κινηματική (inverse kinematics)
- Δυναμική κίνησης (motion dynamics)
- Συλλογή κινητικών δεδομένων (motion capture)
- Αλγοριθμική κίνηση (procedural motion)
- Υβριδικές τεχνικές και συνδυασμός τεχνικών

Σημαντικό βήμα είναι να επιλεγθεί και η κατάλληλη τεχνική για να υλοποιηθούν οι κινήσεις που είναι απαραίτητες.Οι τεχνικές κινηματικής που χρησιμοποιούνται για να αποδοθεί η κίνηση σε χαρακτήρες ή αντικείμενα, βασίζονται στην αλλαγή της θέσης και του προσανατολισμού του μοντέλου στον τρισδιάστατο χώρο. Στην ευθεία κινηματική ο σχεδιαστής μεταβάλλει τις γωνίες των αρθρώσεων ώστε να πετύχει την επιθυμητή κίνηση, ενώ στην αντίστροφη κινηματική ο σχεδιαστής τοποθετεί τα άκρα στην επιθυμητή θέση και το πρόγραμμα υπολογίζει τις γωνίες των αρθρώσεων για όλες τις θέσεις ανάμεσα στα καρτέ κλειδιά(keyframe). Στην αντίστροφη κινηματική υπολογίζεται η κίνηση ολόκληρου του σκελετού προσδιορίζοντας τις τελικές γωνίες των πιο σημαντικών αρθρώσεων(key joints) που καθορίζουν την κίνηση. Στην τεχνική της συλλογής κινητικών δεδομένων, οι κινητικές πληροφορίες παρέχονται στο πρόγραμμα με την καταγραφή της θέσης ή της γωνίας των αρθρώσεων πραγματικών ηθοποιών σε κίνηση.

Οι τεχνικές που βασίζονται στους νόμους της φυσικής, οι οποίοι καλούνται δυναμική (dynamics), βοηθούν στην επίτευξη ρεαλιστικής κίνησης με την προσομοίωση των φυσικών ιδιοτήτων των αντικειμένων και των νόμων της φύσης. Στη τεχνική της δυναμικής κίνησης, γίνεται έλεγχος της κίνησης μέσα από την απόδοση δυνάμεων στις αρθρώσεις και μέσα από την προσομοίωση της κίνησης που θα προέκυπτε στον φυσικό κόσμο εάν τέτοιες δυνάμεις εφαρμόζονταν σε ένα πραγματικό αντικείμενο. Σε αυτές τις τεχνικές λαμβάνονται υπόψη μεταβλητές όπως το βάρος, η μάζα, η αδράνεια, η ελαστικότητα, και η πρόσκρουση με άλλα αντικείμενα, καθώς και η τριβή, η βαρύτητα, και άλλες δυνάμεις του περιβάλλοντος.

Οι τεχνικές αλγοριθμικής κίνησης αποδίδουν κίνηση σε αντικείμενα στη σκηνή βασιζόμενες σε σύνολο από διαδικασίες και κανόνες για τον έλεγχο της κίνησης. Ένα παράδειγμα αλγοριθμικής κίνησης είναι ένα κοπάδι ζώων που τρέχει. Οι αλγοριθμικές τεχνικές συνήθως επιτυγχάνονται μέσα από κώδικα- εξειδικευμένη γλώσσα προγραμματισμού έτσι ώστε να γίνονται εύκολα διορθώσεις. (Kerlow 2009)

Special effects

Στην περίπτωση που απαιτούνται ειδικά εφέ (φυσικά φαινόμενα, φωτιά, βροχή, αέρας, καπνός, εκρήξεις, κίνηση πλήθους κτλ) η ομάδα που αναλαμβάνει τη δημιουργία των εφέ είναι υπεύθυνη για την απόδοσή τους.

Lighting, rendering

Επόμενο βήμα στην παραγωγική διαδικασία είναι η τοποθέτηση πηγών φωτός σε κάθε σκηνή και σε κάθε πλάνο, διαφορετικοί τύποι εξυπηρετούν διαφορετικούς σκοπούς (διαφορετική διάχυση του φωτός). Η διαδικασία της σκίασης περιλαμβάνει τη ρύθμιση ειδικών shader που θα χρησιμοποιηθούν στην παραγωγή. Όταν έχουν προσδιοριστεί όλες οι μεταβλητές για τον τελικό υπολογισμό οπτικών χαρακτηριστικών ακολουθεί η διαδικασία του *rendering*, οι σκηνές υπολογίζονται σε ειδικά μηχανήματα αποκλειστικά απασχολούμενα με το *rendering*. Τα σκηνικά και οι χαρακτήρες που βρίσκονται σε 3d περιβάλλον, με το *rendering* μετατρέπονται σε δισδιάστατες εικόνες. Στην περίπτωση που σε μία σκηνή πρέπει να αποδοθούν πολλές λεπτομέρειες και η κανονική διαδικασία της απόδοσης θα έπαιρνε αρκετό χρόνο, οι λεπτομέρειες χωρίζονται σε διαφορετικά επίπεδα (*passes*), ώστε να ελαττώνονται οι χρόνοι και να είναι πιο ευέλικτη η διαδικασία της διόρθωσης σε περίπτωση σφάλματος. Υπάρχουν πολλές τεχνικές ώστε να μειωθεί σημαντικά ο χρόνος υπολογισμού μιας σκηνής (τα μοντέλα με μεγάλη λεπτομέρεια και τα *texture* με μεγάλο μέγεθος μπορεί να επιβραδύνουν κατά πολύ αυτή τη διαδικασία).

Μετά-παραγωγή

Το στάδιο της μεταπαραγωγής αρχίζει όταν είναι διαθέσιμο όλο το παραπάνω υλικό. Οι εικόνες που έχουν παραχθεί «συναρμολογούνται» και συντίθενται, ελέγχονται και διορθώνονται πιθανά λάθη και γίνεται το τελικό ραφινάρισμα. Με το μοντάζ, την προσθήκη ειδικών εφέ, τη διόρθωση του χρώματος, την ενσωμάτωση και το συγχρονισμό του ήχου-μουσικής και των διαλόγων, τους τίτλους αρχής και τέλους, τις τελικές διορθώσεις και τη σύνθεση όλων των παραπάνω, ολοκληρώνεται και το τελευταίο στάδιο για την παραγωγή μιας ταινίας τρισδιάστατης πληροφορικής κινηματογραφίας, η οποία είναι έτοιμη για διανομή σε διαφορετικά μέσα, όπως είναι το φιλμ, η βιντεοταινία, το DVD, και το χαρτί.

////////////////////////////////////

Φιλμογραφία

- Bird, B. (Σκηνοθέτης). (2005). *Οι Απίθανοι* [DVD]. ΗΠΑ: Walt Disney Home Video.
- Lasseter, J. (Σκηνοθέτης). (1986). *Luxo Jr.* [Ταινία]. ΗΠΑ: Pixar Animation Studios.
- Lasseter, J. (Σκηνοθέτης). (1987β). *Red's Dream* [Ταινία]. ΗΠΑ: Pixar Animation Studios.
- Lasseter, J. (Σκηνοθέτης). (1995). *Toy Story* [Ταινία]. ΗΠΑ: Walt Disney Pictures.
- Lasseter, J., Brannon, A., & Unkrich, L. (Σκηνοθέτες). (1999). *Toy Story 2* [Ταινία]. ΗΠΑ: Pixar Animation Studios.
- McCay, W. (Σκηνοθέτης). (1914). *Gertie the Dinosaur* [Ταινία]. ΗΠΑ: McCay
- Spielberg, S. (Σκηνοθέτης). (1993). *Jurassic Park* [Ταινία]. ΗΠΑ: Universal Pictures.
- Stanton, A. (Σκηνοθέτης). (2008). *WALL·E* [Ταινία]. ΗΠΑ: Pixar Animation Studios.
- Wedge, C., & Saldanha, C. (Σκηνοθέτες). (2002). *Ice Age* [Ταινία]. ΗΠΑ: Blue Sky Studios.