

Μοναστηρίδης Στέφανος

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΩΜΙΚΟΥ ANIMATION
ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	7
1. ΤΟ ΓΕΛΙΟ	10
Βιολογικές Ιδιότητες.	10
Κοινωνικές Ιδιότητες.	13
Γέλιο και φύλο.	15
Γέλιο και ηλικία.	16
Πρώιμη παιδική ηλικία (2 – 7 ετών)	18
Μέση παιδική ηλικία (8 – 11 ετών)	20
Εφηβεία (12 – 18 ετών)	21
Ενήλικες (19 και άνω)	21
Γέλιο και κοινωνικό status.	22
Η μεταδοτικότητα του γέλιου.	23
2. ΓΕΛΙΟ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗ	25
Η Κριτική του Γέλιου	28
Θεωρία του Κωμικού	28
Από την θεωρία στην τεχνική: Arthur Asa Berger.	37
Από τον Berger στα σύγχρονα οπτικοακουστικά μέσα.	40
Συμπεράσματα	49
3. ΤΟ ΚΩΜΙΚΟ ΣΤΟ ANIMATION : ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ	51

Τύποι χαρακτήρων	60
Normal Klein	60
H. Jenkins	60
Blair.	62
Σατυρικοί χαρακτήρες	70
Οι χαρακτήρες «εν λειτουργία»	72
Τύποι Γκαγκ	73
Οπτικό λογοπαίγνιο (The Visual Pun)	73
Γκαγκ κυριολεξίας (Literary Gag)	74
Γκαγκ αυτονομίας (Autonomous Gag)	74
Γκαγκ υστερίας (Histrionic Gag).	75
Γκαγκ αντικατάστασης (Replacement Gag).	75
Γκαγκ πτώσης και γκαγκ τροχιάς (Falling Gag, Trajectory Gag)	75
Γκαγκ σλαπстик (Slapstick Gag)	76
Γκαγκ ατυχήματος	76
Γκαγκ αποκάλυψης (Revelatory Gag)	76
Γκαγκ άγνοιας	76
Γκαγκ έκπληξης	76
Γκαγκ ειρωνείας	77
Γκαγκ κατάλογου	77
Γενικές κατευθύνσεις.	77
Το Γκροτέσκο	77
Μαύρο Χιούμορ	78
Σάτιρα	78
Παρωδία	79
Σύνοψη	80

4. ΤΟ ΚΩΜΙΚΟ ΣΤΟ ANIMATION: ΦΙΛΜΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ	82
Μέθοδος ανάλυσης.	83
Αποτελέσματα	84
Παρατηρήσεις και συμπεράσματα	87
5. ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΤΟΥ ΚΩΜΙΚΟΥ ΣΤΟ ANIMATION	89
Γενικευμένη μεθοδολογία σχεδίασης.	89
Ανάπτυξη	89
Προ-παραγωγή	91
Παραγωγή	93
Μετά – παραγωγή	95
Σύνοψη	96
Μεθοδολογία σχεδίασης κωμωδίας εμπύχωσης	97
Ιδεασμός.	97
Ανάπτυξη	99
Προ-παραγωγή	104
Παραγωγή – Animation	105
Μετά-παραγωγή	106
Σύνοψη και παρατηρήσεις.	107
6. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	109
Ιδεασμός	110
Έρευνα τάσεων	110
Απευθυνόμενο κοινό	116
Σημειώσεις παραγωγής (1)	119
Λίστα Π.Α.Τ	120

Σημειώσεις παραγωγής (2)	121
Προφίλ χαρακτήρων	123
Σημειώσεις παραγωγής (3)	124
Ανάπτυξη	125
Σενάριο	125
Σημειώσεις παραγωγής (4)	128
Οπτική Ανάπτυξη	129
7. ΤΕΛΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	135
8. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	137
9. ΦΙΛΜΟΓΡΑΦΙΑ	142
10. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ : ΚΩΜΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΤΑ BERGER	144
Λόγος	144
Λογική	151
Ταυτότητα	157
Δράση	165

Εισαγωγή

Η παρούσα διπλωματική εργασία έχει ως κύριο στόχο την διατύπωση μίας μεθοδολογίας σχεδίασης για κωμωδίες κινηματογράφου εμπύχωσης (animated comedy). Ήδη ο τίτλος της εργασίας, ορίζει τους προβληματικούς χώρους που θα διερευνηθούν στις επόμενες σελίδες. Κωμικό και το παράγωγό του, το γέλιο. Το animation, ως το μέσο αναπαράστασης του κωμικού. Η σχεδίαση, ως η νοοτροπία προσέγγισης στο κωμικό animation.

Ειδομένη διαφορετικά, η εργασία αυτή εξετάζει το υποθετικό σενάριο στο οποίο ένας σχεδιαστής έρχεται αντιμέτωπος με την παρακάτω εκφώνηση (brief):

«Χρησιμοποιήστε τον κινηματογράφο εμπύχωσης για να προκαλέσετε στο κοινό γέλιο» .

Πρώτος στόχος στην λύση ενός σχεδιαστικού προβλήματος, είναι η κατανόηση του προβληματικού χώρου. Στην συγκεκριμένη περίπτωση, η κατανόηση του γέλιου ως ανθρώπινη λειτουργία.

Για την επίτευξη αυτού του στόχου, συντελείται βιβλιογραφική έρευνα στους κλάδους της ανθρωπολογίας, ψυχολογίας και κοινωνιολογίας. Τα ευρήματα αυτής της έρευνας παρουσιάζονται στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας. Τα συμπεράσματα, αυτής της προκαταρκτικής έρευνας, ενισχύουν την εμπειρική μας άποψη για το γέλιο. Πρόκειται για κάτι το πηγαίο, αυθόρμητο και ακανόνιστο. Μία αντίδραση του ανθρώπου σε εξωτερικά ερεθίσματα, η οποία ακόμη δεν έχει εξηγηθεί επιστημονικά με ακρίβεια. Εύλογα λοιπόν, θέτεται το ερώτημα: μπορεί το γέλιο να σχεδιαστεί; Μπορεί το γέλιο να προκύψει ως τελικό προϊόν μιας διαδικασίας σχεδίασης;

Το δεύτερο κεφάλαιο της εργασίας ξεκινά με την παρουσίαση ενδείξεων προερχόμενων από την ιστορία του θεάματος ότι το γέλιο σχεδιάζεται. Άνθρωποι σε διαφορετικές χώρο- χρονικές συγκυρίες, στην προσπάθειά τους να αναπαράξουν τυχαία

περιστατικά κατά τα οποία προέκυψε γέλιο, ακολουθούν μία σειρά συγκεκριμένων διεργασιών, που θυμίζουν μεθοδολογία σχεδίασης. Κοινός παράγοντας στα δύο ιστορικά παραδείγματα που παραθέτονται αποτελεί η δημιουργία κάποιου είδους λίστας ενεργειών ή κινήσεων που προκαλούν γέλιο. Συμπέρασμα σε αυτό το σημείο της εργασίας είναι ότι το γέλιο για να σχεδιαστεί, θα πρέπει πρώτα να κατακερματιστεί, να μετατραπεί από ακαθόριστο ξέσπασμα σε έναν κώδικα αιτιών που το προκαλούν,

Επόμενος στόχος που θέτεται στην εργασία είναι η εύρεση συστημάτων κατηγοριοποίησης κατάλληλων για χρήση σε μία μεθοδολογία σχεδίασης. Στην συνέχεια του δεύτερου κεφαλαίου παραθέτονται τρία συστήματα κατηγοριοποίησης από διαφορετικά γνωστικά πεδία: φιλοσοφία, κριτική της τέχνης και θεωρία των media. Το συμπέρασμα από την ανάλυση των συστημάτων αυτών είναι ότι το γέλιο μπορεί να αντιμετωπιστεί ως ένας κατάλογος κωμικών τεχνικών, ενώ οι προτιμήσεις σε κάποιες από τις τεχνικές αυτές, συνδέονται με τα δημογραφικά χαρακτηριστικά του κοινού.

Με το δεύτερο κεφάλαιο, κλείνει ο κύκλος των ερευνών για το γέλιο και το κωμικό γενικότερα. Στο τρίτο κεφάλαιο ξεκινά η έρευνα συγκεκριμένα για το κωμικό στο animation. Στόχος αυτού του κεφαλαίου είναι η παρουσίαση και η ανάλυση της δυναμικής του μέσου στην αναπαράσταση του κωμικού. Ξεκινώντας από μία εννοιολογική σύνδεση της μηχανικής του μέσου με την μηχανική του κωμικού, το κεφάλαιο συνεχίζει αναλύοντας το κωμικό λεξιλόγιο του μέσου. Παρουσιάζονται τύποι χαρακτήρων και τύποι γκαγκ.

Επόμενος στόχος που θέτεται από την εργασία είναι η σύνδεση μεταξύ των συστημάτων κατηγοριοποίησης των τεχνικών του κωμικού του δεύτερου κεφαλαίου με το κωμικό λεξιλόγιο που έχει αναπτυχθεί συγκεκριμένα στο animation. Ο στόχος επιτυγχάνεται μέσω της φιλμογραφικής έρευνας. Κωμικές ταινίες μικρού μήκους παραστατικής κινηματογραφίας αναλύονται. Για κάθε μία από αυτές, ανιχνεύονται και

καταγράφονται τεχνικές του κωμικού καθώς και τύποι γκαγκ και χαρακτήρων. Βασικό συμπέρασμα του κεφαλαίου είναι ότι ο τρόπος με τον οποίο χειρίζεται ο σχεδιαστής τις κωμικές τεχνικές, καθορίζει αν το χιούμορ που προκύπτει είναι χιούμορ γκαγκ ή χιούμορ του χαρακτήρα. Υπονοείται εδώ η ύπαρξη μίας ιεραρχίας, η οποία θα πρέπει να λειτουργεί στα πλαίσια μίας μεθοδολογίας σχεδίασης.

Στόχος του επόμενου κεφαλαίου είναι η διατύπωση της μεθοδολογίας αυτής. Αρχικά παρουσιάζονται τα στάδια της γενικής μεθοδολογίας σχεδίασης για τον κινηματογράφο σχεδίασης. Στην συνέχεια εντοπίζονται τα στάδια στα οποία το κωμικό ως παράγοντας επηρεάζει το περιεχόμενο τους και διατυπώνεται η μεθοδολογία σχεδίασης του κωμικού στο animation.

Στην συνέχεια της εργασίας, παρουσιάζεται ένα παράδειγμα εφαρμογής της μεθοδολογίας, τελικά συμπεράσματα, βιβλιογραφία και φιλμογραφία. Τέλος, παρέχεται ένα παράρτημα με επεξήγηση κωμικών τεχνικών που αναφέρθηκαν επιγραμματικά στο κύριο σώμα της εργασίας.

1. Το Γέλιο

Βιολογικές Ιδιότητες.

Το γέλιο είναι μία ενστικτώδης, ανακλαστική συμπεριφορά, η οποία –σωματικά– προκαλείται από την συντονισμένη σύσπαση δεκαπέντε μυών του προσώπου, η οποία συνοδεύεται από χαρακτηριστικές αλλοιώσεις στη φωνή¹.

Τόσο παλαιότερες μελέτες όσο και νεότερες, δείχνουν ότι το γέλιο είναι μία συμπεριφορά στερεότυπη: η σύσπαση των μυών του προσώπου προκαλεί συγκεκριμένους μορφασμούς πάντα αναγνωρίσιμους², ενώ και οι αλλοιώσεις στη φωνή, δηλαδή οι ήχοι του γέλιου, αναγνωρίζονται άμεσα και μοιάζουν μεταξύ τους³, ενώ ο συνδυασμός ήχων και μορφασμών υπακούει σε συγκεκριμένη διαβάθμιση, από το χαμόγελο στο ηχηρό γέλιο. Παρόλο το στερεότυπο του γέλιου οι περισσότεροι άνθρωποι γελούν με παρόμοιο τρόπο – ποτέ όμως πανομοιότυπο. Αν το γέλιο ήταν πανομοιότυπο – όλοι οι άνθρωποι γελούσαν σε όλες τις περιστάσεις με τον ίδιο τρόπο – το γέλιο θα έχανε τις κοινωνικές του λειτουργίες. Το στερεότυπο του γέλιου υπάρχει και αναφέρεται στις νευρικές και μυϊκές λειτουργίες που σχετίζονται με το γέλιο.

Οι διαφορετικές συνθήκες, περιστάσεις, η διαφορετική γλώσσα, οι πολιτισμικές διαφορές, κάνουν το γέλιο να ακούγεται διαφορετικά, από άνθρωπο σε άνθρωπο αλλά και

¹ Sully, J. (1902). *An essay on laughter*. New York: Longmans, Green

² Duchenne de Boulogne (1862)

³ Provine, R.R. (2000) – *Laughter, A Scientific Investigation* – Faber and Faber

ο ίδιος άνθρωπος γελά διαφορετικά ανάλογα με τις συνθήκες και παρόλα αυτά το γέλιο του κάθε ανθρώπου αποτελεί και μοναδικό χαρακτηριστικό του.

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, το γέλιο εντάσσεται στις ανακλαστικές συμπεριφορές του ανθρώπου. Τα κινητικά ανακλαστικά είναι, συνήθως, σχετικά απλές, άμεσες αντιδράσεις σε απλούς ερεθισμούς, που σε ομαλές συνθήκες λειτουργούν αυτόνομα, χωρίς την ανάγκη συμμετοχής υψηλότερων διανοητικών διεργασιών. Με αυτόν τον τρόπο διευκολύνεται ο οργανισμός στην αντίκρουση ενοχλήσεων κάποιου συχνά απαντώμενου τύπου με τυποποιημένες αντιδράσεις.

Το παράδοξο του γέλιου και ίσως ο λόγος για τον οποίο εξετάζεται ξεχωριστά, είναι ότι αποτελεί το μοναδικό ανακλαστικό που δεν εξυπηρετεί κανένα φανερό βιολογικό σκοπό. Η μόνη «χρήσιμη» λειτουργία που εντοπίζεται είναι το ότι ανακουφίζει προσωρινά από την πίεση του καθημερινού άγχους.

Αν αναλογιστεί τώρα κάποιος τις καθημερινές αιτίες και πηγές του γέλιου, πέρα του γαργαλητού, συνειδητοποιεί ότι το χιούμορ ,με τις διάφορες εκφάνσεις του, είναι ο μοναδικός χώρος δημιουργικής δραστηριότητας στον οποίο ένας ερεθισμός υψηλού και περίπλοκου επιπέδου, προκαλεί μια «μαγική» και σαφέστατα καθορισμένη αντίδραση στο επίπεδο των φυσιολογικών αντιδράσεων¹.

Η επόμενη ιδιότητα του γέλιου σχετίζεται με τον λόγο. Νευρολογικά, γέλιο και λόγος, ελέγχονται από διαφορετικά κέντρα του εγκεφάλου, αλλά και οι δύο λειτουργίες χρησιμοποιούν την αναπνευστική οδό ως «έξοδο».

¹ Arthur Koestler (1964) Η Πράξη της Δημιουργίας. Μετάφραση Ι. Χατζηνικολή (1976).

Στη θεωρία οι δύο φωνητικές λειτουργίες θα μπορούσαν να συγκρουστούν, παρ' όλα αυτά σπάνια διακόπτεται ο λόγος από το γέλιο ή το αντίστροφο αν και υπάρχει πάντα το ενδεχόμενο κάποιος να ξεσπάσει σε γέλια πριν ολοκληρωθεί νοηματικά η φράση.

Στο μεγαλύτερο ποσοστό των περιπτώσεων το γέλιο προκύπτει μετά την ολοκλήρωση της φράσης. Το γεγονός αυτό δίνει στο γέλιο ιδιότητα αντίστοιχη με αυτή του σημείου στίξης στον γραπτό λόγο.

Η εναλλαγή μεταξύ γέλιου και λόγου, αν και δεν έχει διερευνηθεί πλήρως, είναι πολύ πιθανό να αποτελεί νευρολογικό φαινόμενο. Κατά την διάρκεια της ομιλίας, το κέντρο ελέγχου του λόγου επικρατεί αυτού του γέλιου. Αν ο μηχανισμός του γέλιου ενεργοποιηθεί, η εκτόνωση του θα πρέπει να περιμένει να εκφραστεί μια ελάχιστη ποσότητα λόγου, όπως μία φράση.

Η εναλλαγή όμως λόγου γέλιου παρατηρείται όχι μόνο στον ομιλητή αλλά και στο ακροατήριο. Δεν είναι ξεκάθαρο αν ο μηχανισμός εναλλαγής ενεργοποιείται μετά από παρότρυνση του ομιλητή, διαμέσου κάποιας φράσης, μορφασμού ή αλλαγής του τόνου της φωνής, ή αν ο εγκέφαλος του ακροατή ακολουθεί παράλληλη διεργασία με τον εγκέφαλο του ομιλητή, με την εναλλαγή να συμβαίνει ανάμεσα στην αντίληψη και όχι την έκφραση, του λόγου και του γέλιου.

Το παραπάνω «παράδοξο» δεν είναι άγνωστο στη κωμωδία. Ιδιότητες του κωμικού (είτε λεκτικού, είτε οπτικού) όπως ο ρυθμός, ο χρονισμός, η εξέλιξη, ο τρόπος παράδοσης της ατάκας και ίσως πιο αισθητά, η παύση μετά την ατάκα, σχετίζονται με τους κανόνες «διαχείρισης» του εγκεφάλου της αντίληψης, του λόγου και του γέλιου.

Κοινωνικές Ιδιότητες.

Το γέλιο έχει αδιαμφισβήτητα κοινωνικό χαρακτήρα και υπόσταση. Σε ανάλογο ρόλο με την λεκτική επικοινωνία, ευνοεί τους κοινωνικούς δεσμούς, στερεοποιεί φιλίες και αποτελεί παράγοντα ένταξης ατόμων σε κοινωνικές ομάδες. Παράδειγμα, είναι τα λεγόμενα «εσωτερικά αστεία». Πρόκειται για αστεία που, μαζί με το γέλιο που προκαλούν, αποτελούν κώδικα επικοινωνίας και αναγνώρισης ατόμων ως μέλη μιας κοινωνικής ομάδας. Άτομα που δεν ανήκουν στην ομάδα αυτή, δεν θα κατανοήσουν το αστείο και δεν θα γελάσουν.

Πέρα από αυτόν τον «ενωτικό» χαρακτήρα, το γέλιο εξυπηρετεί πολλές φορές και αντίθετους σκοπούς. Χρησιμοποιείται κοινωνικά για την απομάκρυνση των ανεπιθύμητων ή αταίριαστων. Έχει παρατηρηθεί να συνοδεύει από αθώες μαθητικές πλάκες εις βάρος τρίτων μέχρι εξάρσεις βίας και εγκλήματα φυλετικού μίσους.

Η κοινωνιολογική έρευνα γύρω από το γέλιο δεν έχει προχωρήσει όσο σε άλλες συμπεριφορές. Αυτό ίσως να οφείλεται στην «προκατάληψη» ότι το γέλιο δεν είναι “σοβαρό”, παρά την εξέχουσα θέση που κατέχει στην καθημερινή ζωή και τις διαπροσωπικές σχέσεις. Σημαντικός παράγοντας είναι επίσης η δυσκολία, τόσο στην απομόνωση ως αυτόνομου φαινομένου, όσο και στην επιστημονική παρατήρηση. Είναι αδύνατο το γέλιο να παραχθεί υπό ελεγχόμενες συνθήκες και εξαιρετικά δύσκολο να παρατηρηθεί στο περιβάλλον και υπό τις συνθήκες που προκύπτει χωρίς η παρατήρηση να θεωρηθεί εξωτερική παρέμβαση.

Λόγω των παραπάνω δυσκολιών και εφόσον η κοινωνία είναι ένα σύνολο στο οποίο παρατηρούνται συνεχείς αλλαγές, τα συμπεράσματα σχετικών ερευνών δεν μπορούν να αντιμετωπιστούν ως παγιωμένες αλήθειες. Παρ' όλα αυτά δίνουν μία καλή εικόνα για τη σημασία του γέλιου στις κοινωνικές σχέσεις.

Το κοινωνικό στίγμα ενός ανθρώπου συνήθως δίνεται από τα λεγόμενα δημογραφικά χαρακτηριστικά του, στα οποία εντάσσονται το φύλο, η ηλικία, η εθνικότητα, η πολιτικό – οικονομική ισχύς και άλλα. Εφόσον λοιπόν το γέλιο εκτελεί και λειτουργίες στο κοινωνικό πλαίσιο θα πρέπει να επηρεάζεται και από χαρακτηριστικά του είδους.

Γέλιο και φύλο.

Σχετικά με το φύλο, διαχωρίζοντας τους ανθρώπους σε ομιλητές και ακροατές, για παράδειγμα σε αυτούς που διηγούνται ένα αστείο και σε αυτούς που το ακούν, υποτίθεται ότι αν και γενικά οι ομιλητές γελάνε περισσότερο από τους ακροατές, το φύλο του ομιλητή παίζει ρόλο στο πόσο το ακροατήριο θα γελάσει, με τους άντρες να προκαλούν περισσότερο γέλιο, ενώ στους ακροατές, μία γυναίκα λέγεται ότι θα γελάσει περισσότερο από έναν άνδρα. Ερευνητές έχουν επίσης εκφράσει την άποψη ότι η «υπεροχή» του άνδρα στο γέλιο υπάρχει και στις προσωπικές σχέσεις μεταξύ των δύο φύλων. Διαβάζοντας προσωπικές αγγελίες από διάφορες εφημερίδες της Αμερικής, ερευνητές κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι γενικά στις προσωπικές σχέσεις οι γυναίκες αναζητούν το χιούμορ και οι άνδρες προσπαθούν να ανταπεξέλθουν. Στην ίδια έρευνα γίνεται επίσης η υπόθεση ότι εφόσον το γέλιο δεν είναι συμπεριφορά συνειδητά ελεγχόμενη, οι ανάγκες και οι απαιτήσεις για γέλιο στις προσωπικές σχέσεις υπαγορεύονται από το ένστικτο¹.

¹ Provine, R.R. (2000) – Laughter, A Scientific Investigation – Faber and Faber

Γέλιο και ηλικία.

Οι διαφορές στην εκτίμηση του χιούμορ ανάλογα με το φύλο υποστηρίζονται και από σχετικές θεωρίες της εξελικτικής ψυχολογίας¹, αλλά όχι τόσο για τους ενήλικες όσο για τα παιδιά. Στην εξελικτική ψυχολογία, κατά την ανάπτυξη του άτομου, πρώτα η ηλικία και στη συνέχεια το φύλο, έχουν σημαντικό ρόλο στην εκτίμηση του χιούμορ, ενώ για τους ενήλικες στους οποίους οι ικανότητες αντίληψης και διανόησης έχουν αναπτυχθεί αρκετά, φύλο και ηλικία δεν αποτελούν πρωτεύοντες παράγοντες στην εκτίμηση του χιούμορ

¹ Το παραπάνω συμπέρασμα αναφέρεται στις έρευνες:

McGhee, P.E (1971). Cognitive Development and children's comprehension of humor. *Child Development*, 42, 176 – 189,

McGhee, P.E (1979) *Humor: Its origin and development*. San Francisco: Freeman

Zigler, E., Levine, J., & Gould, L. (1966). Cognitive processes in the development of children's appreciation of humor. *Child Development*, 37, 507-518.

. Το χιούμορ στους ενήλικες σχετίζεται περισσότερο από ιδιότητες, όπως το επίπεδο μόρφωσης, η οικονομική και οικογενειακή κατάσταση και γενικότερα τα χαρακτηριστικά εκείνα τα οποία τοποθετούν το άτομο σε μία θέση μικρότερης ή μεγαλύτερης κοινωνικής ισχύος.

Πρώιμη παιδική ηλικία (2 – 7 ετών)

Τα παιδιά σε αυτές τις ηλικίες, συνήθως εκτιμούν απλές μορφές χιούμορ. Σε αυτή τη περίοδο τα παιδιά είναι πολύ οπτικά με το περιβάλλον τους, οπότε υπάρχει ιδιαίτερη προτίμηση για οπτικό και σωματικό χιούμορ, όπως αστεία πρόσωπα, γκριμάτσες και ξαφνικές οπτικές εκπλήξεις.

Πέρα από το οπτικό και σωματικό χιούμορ, τα παιδιά της πρώιμης παιδικής ηλικίας γελάνε επίσης με απλές μορφές χιούμορ, όπως οι ασυνήθιστες φωνές και οι ήχοι. Τεχνικές του χιούμορ που απαιτούν καλύτερη γνωστική κατανόηση δεν είναι κατανοητές, ούτε εκτιμούνται από αυτές τις ηλικίες.

Στην ηλικία των τεσσάρων τα περισσότερα παιδιά αρχίζουν να εκτιμούν απλές μορφές λεκτικού χιούμορ, όπως το παιχνίδι με τον ήχο των λέξεων και την αταίριαστη ονομασία αντικειμένων και συμβάντων. Ενωσιολογική δυσαρμονία, όπως η υπερβολή ή η παραμόρφωση γνώριμων εννοιών και καταστάσεων, κατανοείται και εκτιμάται μόνο από τα μεγαλύτερα παιδιά αυτής της ηλικιακής ομάδας. Στο τέλος της πρώιμης παιδικής ηλικίας τα παιδιά αρχίζουν να κατανοούν πιο κακόβουλες και ασεβείς μορφές χιούμορ.

Παρόλο που αγόρια και κορίτσια στην πρώιμη παιδική ηλικία διαφέρουν ελάχιστα στην κατανόηση του χιούμορ, υπάρχουν κάποιες διαφορές στην εκτίμηση του. Σχετικές έρευνες¹ δείχνουν ότι τα αγόρια προτιμούν περισσότερο μορφές κακόβουλου χιούμορ, όπως τα πειράγματα, η γελοιοποίηση και γενικότερα το εχθρικό και βίαιο χιούμορ. Τα

¹ McGhee, P. E. (1976). Laughing matter: A symposium: Sex differences in children's humor. *Journal of Communication*, 26(3), 176–189

Επίσης

Acuff, D. S., & Reiher, R. H. (1997). *What kids buy and why*. New York

κορίτσια προτιμούν συμβάντα που προκαλούν έκπληξη, διασκεδαστικές σωματικές συμπεριφορές, λεκτικές μορφές χιούμορ και αστεία ζώα.

Μέση παιδική ηλικία (8 - 11 ετών)

Τα παιδιά αυτής της ηλικιακής ομάδας αρχίζουν να αναπτύσσουν μία προτίμηση για πιο περίπλοκο και αφηρημένο χιούμορ, όπως το παιχνίδι με την λογική και το νόημα των λέξεων. Γύρω στα δέκα αρχίζουν να αρέσουν στα παιδιά κοινωνικές μεταμορφώσεις καθώς και παράλογες συμπεριφορές και καταστάσεις. Παρόλες τις αυξημένες γνωστικές ικανότητες, το σωματικό χιούμορ παραμένει αγαπημένο στα παιδιά και αυτής της ηλικιακής ομάδας. Λόγω της αυξανόμενης ικανότητας των παιδιών αυτών των ηλικιών να ενστερνίζονται την σκοπιά ή θέση κάποιου τρίτου, τα πειράγματα και το υβριστικό χιούμορ δεν είναι τόσο διασκεδαστικά όσο ήταν στην πρώιμη παιδική ηλικία. Οι ατυχίες άλλων προκαλούν γέλιο μόνο σε ακούσια ή τυχαία περιστατικά ή αν το “θύμα” είναι δυσάρεστος χαρακτήρας. Στα τέλη της μέσης παιδικής ηλικίας, τα παιδιά εκτιμούν όλο και περισσότερο πιο περίπλοκες μορφές χιούμορ, όπως το παιχνίδι με τις λέξεις, τον σαρκασμό και τα σεξουαλικά υπονοούμενα. Στην ίδια περίοδο, το αηδιαστικό ή χυδαίο χιούμορ γίνεται επίσης πιο δημοφιλές.

Ανάλογα με τις διαφορές που παρατηρούνται ανάμεσα στις προτιμήσεις του χιούμορ ανάλογα με το φύλο, στην πρώιμη παιδική ηλικία, τα αγόρια από οκτώ ως έντεκα ετών εκτιμούν το εχθρικό χιούμορ περισσότερο από τα κορίτσια. Η κοροϊδία των άλλων, κυρίως το ασεβές χιούμορ έναντι ενηλίκων, εκτιμάται περισσότερο από αγόρια παρά από κορίτσια. Τα κορίτσια τείνουν να εκτιμούν πιο εκλεπτυσμένες μορφές χιούμορ, όπως οι γρίφοι και τα λογοπαίγνια. Επίσης έρευνες¹ υποδεικνύουν ότι οι αποκρίσεις των κοριτσιών στο χιούμορ επηρεάζονται περισσότερο από το περιβάλλον τους. Τα αγόρια τείνουν να αποκρίνονται

¹ Chapman, A. J., Smith, J. R., & Foot, H. C. (1980). Humor, laughter, & social interaction
In P. E. McGhee & A. J. Chapman (Eds.), *Children's humor* (pp.141–180). New York: Wiley
McGhee, P.E (1979) *Humor: Its origin and development*. San Francisco: Freeman

περισσότερο στο χιουμοριστικό ερέθισμα αυτό καθ' αυτό, ενώ τα κορίτσια πιο συχνά σε αυτό που η παρέα τους βρίσκει αστείο.

Εφηβεία (12 – 18 ετών)

Κατά την εφηβεία τα παιδιά αναπτύσσουν μία εκτίμηση για τις πιο εκλεπτυσμένες μορφές χιούμορ, όπως λογοπαίγνια, σαρκασμό, ειρωνεία και σεξουαλικά υπονοούμενα. Παρόλα αυτά το σωματικό χιούμορ, συνεχίζει να εκτιμάται. Οι έφηβοι προτιμούν το αυθόρμητο χιούμορ από απομνημονευμένα αστεία. Επίσης, τους αρέσει το παράλογο χιούμορ βασισμένο σε ταμπού. Όπως και σε νεότερες ηλικίες, οι χυδαίες μορφές χιούμορ είναι πιο δημοφιλείς ανάμεσα στα αγόρια παρά στα κορίτσια.

Ενήλικες (19 και άνω)

Στους ενήλικες οι διαφορές ανάμεσα στην ηλικία γίνονται λιγότερο σημαντικές, ενώ άλλα δημογραφικά χαρακτηριστικά, όπως το φύλο, η κουλτούρα και η κοινωνικό – οικονομική κατάσταση, γίνονται πιο σημαντικοί παράγοντες για την εκτίμηση του χιούμορ. Λογοπαίγνια και πολλαπλή σημασία λέξεων αποτελούν την βάση για μεγάλο μέρος του ενήλικου χιούμορ. Επιθετικές ή εχθρικές μορφές χιούμορ είναι επίσης δημοφιλείς, αλλά περισσότερο στους άντρες παρά στις γυναίκες. Οι γυναίκες δείχνουν μεγαλύτερη προτίμηση στο χιούμορ ανοησίας από ότι οι άντρες, ενώ οι άντρες συχνά προτιμούν κακόβουλο, άρρωστο ή σεξουαλικό χιούμορ. Τέλος, το κωμικό animation εκτιμάται περισσότερο από τους άνδρες, παρά από τις γυναίκες.

Γέλιο και κοινωνικό status.

Έρευνα στις σχέσεις ανάμεσα στο ανώτερο και κατώτερο προσωπικό καθώς και τους ασθενείς ενός ψυχιατρείου¹, έδειξε ότι το χιούμορ παρουσιάζει μία κατευθυντικότητα προς τα κάτω (downward humor). Συγκεκριμένα, τα ανώτερα μέλη στόχευαν με τα αστεία τους νεώτερους ενώ το νεότερο προσωπικό δεν «απαντούσε» αλλά στόχευαν το χιούμορ και τα πειράγματα είτε σε άτομα της ίδιας βαθμίδας είτε σε ασθενείς.

Παρόμοια κατευθυντικότητα παρατηρείται και σε άλλες περιστάσεις κοινωνικής ζωής όπου και εμφανίζεται διαβάθμιση ή ιεραρχία. Ο ρόλος του ατόμου σε αυτά τα μοτίβα δεν είναι σταθερός. Ανάλογα με το περιβάλλον και τις κοινωνικές ιδιότητες που αυτό του προδίδει, η θέση σε αυτές τις «αλυσίδες» χιούμορ αλλάζει. Ακόμη και στο ίδιο περιβάλλον μία αλλαγή στις σχέσεις ισχύος ή εξουσίας φέρει και διαφορετικές συμπεριφορές στο γέλιο.

Παρόμοια συμπεράσματα δείχνουν και εθνολογικές μελέτες, όσον αφορά στην στρατηγική χρήση του γέλιου. Στην νότια Ινδία, άνδρες χαμηλότερης κάστας τείνουν να γελάνε συχνά μπροστά σε μέλη ανώτερης κάστας.

Πιο συγκεκριμένα, άντρες μέλη της κατώτερης αγροτικής κάστας Harijan υιοθετούν μία συμπεριφορά «παιδιού» με χαρακτηριστικά το συχνό γέλιο, το τραύλισμα στη φωνή και ομιλία με ποιο υψηλό τόνο, μια συμπεριφορά την οποία παραμερίζουν όταν απευθύνονται σε μέλη κατώτερης κάστας ή μέλη της οικογένειάς τους².

¹ Coser R.L (1960) Laughter among colleagues. A study of the social functions of humor among the staff of a mental hospital. *Psychiatry* 23, 81-95

² Kraut R. E. and R. E. Johnson (1979) Social and Emotional Messages of Smiling. An ethnological approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37 1539 - 1559

Η μεταδοτικότητα του γέλιου.

Μια ακόμη χαρακτηριστική, αλλά ταυτόχρονα αποκλειστικά κοινωνική, ιδιότητα του γέλιου είναι αυτή της μεταδοτικότητας.

Όταν ακούμε κάποιον να γελά τείνουμε να γελάσουμε και εμείς, δημιουργώντας μία αλυσιδωτή αντίδραση συμπεριφοράς μεταξύ των μελών της ομάδας ανθρώπων στην οποία ανήκουμε τη δεδομένη χρονική στιγμή.

Το γέλιο ως απάντηση στο γέλιο είναι μία απόκριση άμεση και ακούσια, είναι επικοινωνία μεταξύ εγκεφάλων δίχως την μεσολάβηση λογικής ή νόησης.

Πρόκειται για μία ένδειξη της βασικής ιδιότητας του ανθρώπινου είδους: αυτής του κοινωνικού θηλαστικού. Δρα ανεξαρτήτως γλώσσας ή πολιτισμικών διαφορών και αντιτίθεται στη θεώρηση του ανθρώπου ως λογικό ον με πλήρη συνειδητό έλεγχο της συμπεριφοράς του.

Ακραία παραδείγματα της μεταδοτικής ιδιότητας του γέλιου, αποτελούν οι λεγόμενες «επιδημίες γέλιου» με πιο χαρακτηριστική ίσως την επιδημία γέλιου που προσέβαλε μαθητές σχολείων σε περιοχές της Τανζανία και της Ουγκάντα της Αφρικής, το 1962. Η επιδημία προσέβαλε πάνω από 1000 άτομα, αποτέλεσε αίτιο για το προσωρινό κλείσιμο 14 σχολείων και διήρκησε δύομισι χρόνια.

Παρόλο που συμβάντα σαν το παραπάνω είναι ακραία και σπάνια, εντάσσονται στις στερεοτυπικές συμπεριφορές που συχνά διαδίδονται αυθόρμητα μεταξύ των μελών μιας κοινωνικής ομάδας. Στερεοτυπικές εκφράσεις του είδους αποτελούν το χασμουρητό, ο βήχας ή το κλάμα.

Είναι σύνηθες φαινόμενο εξάλλου των κοινωνικών ζώων, η εστέρνηση συμπεριφορών ή και συναισθημάτων ενός μέλους από το σύνολο της ομάδας ή αγέλης. Στις περιπτώσεις

αυτές, συχνές και στο ανθρώπινο είδος, η ομάδα θα πρέπει να προσεγγιστεί ως ένας υπέρ – οργανισμός ή ως ένα σύστημα, με κάθε μέλος της ομάδας να λειτουργεί ως αισθητήριο όργανο.

Εφαρμογές της μεταδοτικότητας του γέλιου, συναντώνται διάσπαρτες σε ολόκληρο το φάσμα της ιστορίας του θεάματος. Μία από τις πρώτες εφαρμογές συναντάται στο αρχαίο θέατρο, όπου στους διαγωνισμούς κωμωδίας παρευρίσκοταν κοινό, μισθωμένο από τους διαγωνιζόμενους δημιουργούς για να γελά, επηρεάζοντας έτσι τους κριτές. Μία πιο σύγχρονη εφαρμογή, σε χρήση ακόμη και σήμερα, είναι η αναπαραγωγή ηχογραφημένου γέλιου που συνοδεύει την ατάκα των κωμικών στην τηλεοπτική και ραδιοφωνική κωμωδία. Ουσιαστικά, το ηχογραφημένο γέλιο ήρθε να αναπληρώσει την δυναμική του κοινού που χάθηκε με την επικράτηση της τηλεόρασης, η οποία μετέτρεψε το θέαμα σε κάτι πιο ατομικό.

2. Γέλιο και Τέχνη

Όταν το γέλιο συνάντησε την τέχνη, γεννήθηκε η κωμωδία. Από την αρχαιότητα ως σήμερα, η κωμωδία εξελίσσεται συνεχώς παράγοντας νέα είδη και αισθητικές τάσεις, ενώ σταδιακά, ιδιαίτερα με την εφεύρεση «νέων» μέσων, όπως ο κινηματογράφος ζωντανής δράσης και εμπύχωσης, εμπλουτίστηκε το λεξιλόγιο και οι δυνατότητες της κωμωδίας ως θέαμα αλλά ταυτόχρονα το θέαμα μεθοδεύτηκε, τυποποιήθηκε και κατά κάποιο τρόπο εκβιομηχανίστηκε.

Τα κομβικά σημεία στην ιστορία της κωμωδίας, στα οποία ανιχνεύεται η τάση αυτή, έχουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την εργασία αυτή, γιατί το σημείο στο οποίο η διαδικασία ολοκλήρωσης ενός έργου οργανώνεται και σταματά να είναι αποκλειστικά το αποτέλεσμα της αυθόρμητης έκφρασης του δημιουργού, είναι το σημείο στο οποίο η τέχνη, συναντά την σχεδίαση.

Πρώτο κομβικό σημείο που παρουσιάζει ενδιαφέρον, γιατί σηματοδοτεί ένα πέρασμα από το αυθόρμητο στο οργανωμένο κωμικό, αποτελεί η εξέλιξη της Κομέντια Ντελ Άρτε στη μορφή της οποίας στηρίζεται ακόμη μεγάλο μέρος της σύγχρονης κωμωδίας.

Η Κομέντια Ντελ Άρτε ξεκίνησε ως αυτοσχέδιο θέατρο την περίοδο της Αναγέννησης. Δεν υπήρχε σενάριο, παρά μόνο ελάχιστες σκηνικές οδηγίες για τους ηθοποιούς. Οι ηθοποιοί επέλεγαν κάποιον από τους τυποποιημένους ρόλους, τον οποίο ενσάρκωναν σε όλη την καριέρα τους. Οι ηθοποιοί επίσης, έφεραν την ευθύνη για την επιτυχία της κωμωδίας. Ο αρχηγός του θιάσου, παρακολουθώντας τους αυτοσχεδιασμούς των ηθοποιών, συγκέντρωνε στα λεγόμενα «σκηνάρια», λέξη από την οποία προήλθε ο όρος σενάριο, τα αυθόρμητα αστεία με το μεγαλύτερο αντίκτυπο στο κοινό, ώστε να

επαναληφθούν αυτά σε επόμενες παραστάσεις. Με το πέρασμα του χρόνου τα αρχικά πολύ σύντομα σκηνάρια εμπλουτίζονταν με τυποποιημένα αστεία ή κωμικές αντιδράσεις και η αυθόρμητη αρχικά Κομέντια Ντελ Άρτε μετατράπηκε σε οργανωμένη θεατρική κωμωδία¹.

Η ιστορία επαναλαμβάνεται στα πρώτα χρόνια της κινηματογραφικής κωμωδίας στην κωμωδία Slapstick και στο έργο του Μακ Σένετ. Η δυναμική της slapstick κωμωδίας έγκειται στον αφύσικο χειρισμό του ανθρώπινου σώματος και στην υπερβολή της βίας, προερχόμενη από το τσίρκο και τα καμώματα των κλόουν. Αντίστοιχα με την Κομέντια ντελ Άρτε, έχουμε χαλαρή, αν όχι ανύπαρκτη πλοκή. Η εξέλιξη και η κατάληξη των ταινιών του είδους βασίζεται στους αυτοσχεδιασμούς των ηθοποιών, οι οποίοι σταδιακά διαμορφώνουν έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα. Ο χαρακτήρας αυτός παραμένει σταθερός. Η κωμική συμπεριφορά και τα παθήματά του αποτελούν το θέμα των ταινιών. Έχουμε ανάδειξη έτσι ηθοποιών, παρά δημιουργών, ενώ η έλλειψη δομής και σεναρίου περιορίζει της ταινίες σε ολιγόλεπτες.

Σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη της κινηματογραφικής κωμωδίας, από το άναρχο και αδόμητο slapstick στην μετέπειτα αφηγηματική κωμωδία μεγάλου μήκους, έπαιξε ο δημιουργός παραγωγός, Μακ Σένετ, με τις παραγωγές της εταιρίας του Keystone. Αποτέλεσε τον πρώτο που διέβλεψε την ανάγκη για την ύπαρξη δομής και οργάνωσης στην κινηματογραφική κωμωδία.

Ξεκίνησε κινηματογραφώντας αυτοσχεδιασμούς των ηθοποιών του και των κωμικών συμβάντων που προέκυπταν από την αλληλεπίδρασή τους με το ανυποψίαστο πλήθος. Σταδιακά, μελετώντας την απήχηση των αυτοσχεδιασμών των ηθοποιών στο κοινό, διαμόρφωσε κάποιες αρχικές προδιαγραφές για τη σχεδίαση κωμικών συμβάντων. Για τη δημιουργία νέων, συνέθεσε ομάδα με το κωμικό να είναι η μοναδική τους ευθύνη.

¹ Βαλούκος, Σ. (2001) Η Κωμωδία. Εκδ. Αιγόκερως

Ξεκινώντας από τυχαίες και ασυνάρτητες ιδέες, μελετούσαν την κάθε έκφασή της μέχρι να καταλήξουν σε ένα δομημένο κωμικό περιστατικό. Πλέον μπορούμε να μιλάμε για σχεδιασμένο αστείο και όχι τυχαίες κωμικότητες.

Βλέπουμε στην περίπτωση του Μακ Σένετ ακόμη περισσότερο την συστηματοποίηση και τυποποίηση του κωμικού. Είναι προφανής μάλιστα η χρήση τεχνικών όπως το brain-storming ή οι διαδικασίες δοκιμής και λάθους (trial & error), τεχνικές γνωστές από διάφορες μεθοδολογίες σχεδίασης.

Η Κριτική του Γέλιου

Παράλληλα με την εξέλιξη της κωμωδίας αλλά και των κοινωνικών δομών εμφανίστηκαν τάσεις κριτικής σκέψης σχετικά με το κωμικό και το γέλιο γενικότερα. Από την φιλοσοφία και την ψυχολογία στην κριτική της τέχνης και την θεωρία των media, έχουν αναπτυχθεί διάφορες θεωρίες οι οποίες προσπαθούν να αποδομήσουν και στην συνέχεια να κατηγοριοποιήσουν το κωμικό, σε μία προσπάθεια αρχικά κατανόησης του κωμικού και στη συνέχεια μεθόδευσής του για την δημιουργία εργαλείων που θα βοηθήσουν δημιουργούς να χρησιμοποιήσουν το κωμικό εκ νέου.

Θεωρία του Κωμικού

Από τον Πλάτωνα ως τον Φρόντ, πολλοί ήταν οι φιλόσοφοι οι οποίοι προσπάθησαν να εξηγήσουν γιατί γελάμε. Οι απόψεις τους συγκροτούνται στην σχετική βιβλιογραφία σε τρεις βασικές ή κλασσικές θεωρίες. Τις θεωρίες της Ανωτερότητας, της Δυσαρμονίας και της Εκτόνωσης, με σειρά ιστορικής εμφάνισης. Ενώ οι μεταγενέστερες θεωρίες, οι οποίες συνδυάζουν στοιχεία και των τριών κλασσικών θεωριών και τείνουν στην διατύπωση μίας γενικής θεωρίας που καλύπτει το δυνατό περισσότερες περιστάσεις, συναντώνται στην βιβλιογραφία ως σύγχρονες θεωρίες.

Θεωρία της Ανωτερότητας

Με τον όρο «Θεωρία της Ανωτερότητας» περιγράφονται όλες οι θεωρίες που σχετίζουν την εκδήλωση του γέλιου με κάποιο αίσθημα ανωτερότητας που προκύπτει στον ακροατή από το θέμα του αστείου.

Πρώτη διατύπωση της θεωρίας έγινε από τον Πλάτωνα¹, ενώ ίσως η δημοφιλέστερη διατύπωση της θεωρίας έρχεται από τον Χένρι Μπεργκσόν. Ο H.Bergson θεωρεί το γέλιο

¹ Philebus 48 -50, Republic, 388e

κοινωνικό φαινόμενο, αδύνατο να υπάρξει εκτός των ορίων της κοινωνίας¹. Ως παράδειγμα, επισημαίνει ότι σπανίως γελάμε μόνοι μας ή ότι θα γελάσουμε περισσότερο αν παρακολουθούμε το ίδιο κωμικό συμβάν μαζί με άλλους ανθρώπους. Επίσης υποστηρίζει ότι δεν μπορούμε να βρούμε κάτι αστείο παρατηρώντας την φύση, αν αυτό δεν μας θυμίζει κάτι το ανθρώπινο.

Επίσης, διαβλέπει και έναν σκοπό στο γέλιο. Το γέλιο αποτελεί ένα άτυπο μέσο τιμωρίας και επισήμανσης για τα μέλη της κοινωνίας που παρουσιάζουν μια έλλειψη ελαστικότητας και κινητικότητας, πνευματικής ή σωματικής. Χαρακτηριστικά τα οποία η κοινωνία απαιτεί από τα μέλη της για την εύρυθμη λειτουργία της.

Με την ιδέα αυτή ως έναυσμα, ο H.Bergson ορίζει το κωμικό ως το μηχανικό που έχει επιστρωθεί στο ζωντανό, δηλαδή βρίσκουμε αστείους ανθρώπους που παρουσιάζουν μηχανιστική σωματική συμπεριφορά ή τρόπο σκέψης. Συνεχίζοντας τον συλλογισμό του και θεωρώντας το μηχανιστικό και την ακαμψία ως χαρακτηριστικά της ύλης και όχι της ψυχής, επαναπροσδιορίζει το κωμικό ως κάτι που εφιστά την προσοχή μας στο σωματικό, στο φυσικό μέρος του προσώπου, ενώ αμφισβητείται το ηθικό.

Πέρα από τον κωμικό χαρακτήρα ή το πρόσωπο που προκαλεί γέλιο, ο H.Bergson εντοπίζει μηχανιστικά χαρακτηριστικά και στις δομές του κωμικού και παραθέτει τις βασικές:

- Ο μηχανισμός του ελατηρίου: Αναφέρεται σε περιπτώσεις όπου δύο αντίθετες δράσεις ή χαρακτήρες διαδοχικά υπονομεύουν ή περιορίζουν ο ένας τον άλλον. Η εκτόνωση του πρώτου σημαίνει τον περιορισμό του δεύτερου και αντίστροφα. Ο μηχανισμός του ελατηρίου έχει δύο «εξαρτήματα» τα οποία μπορούν να υπάρξουν και αυτόνομα ως κωμικές δομές. Αυτά είναι η επανάληψη λέξεων ή καταστάσεων

¹ Henri Bergson, *Le Rire (Το Γέλιο)*. Μετάφραση Βασίλης Τομανάς, Έκδ. ΕΞΑΝΤΑΣ 1998

και η αναστροφή ως αλλαγή ρόλων ή επιστροφή μίας κατάστασης στις αρχικές της συνθήκες.

- Η μαριονέτα: Όταν οι δράσεις ενός χαρακτήρα ελέγχονται από κάποιον τρίτο εν αγνοία του. Γενίκευση της μαριονέτας αποτελεί η διαφορά οπτικής γωνίας του ήρωα από το κοινό. Το κοινό έχει εποπτική σκοπιά της δράσης και της πλοκής στο σύνολό της, ενώ ο ήρωας μερική.
- Χιονοστιβάδα: Η αναλογία εδώ συναντάται στα παιχνίδια τύπου ντόμινο. Η χιονοστιβάδα αναφέρεται σε μία σειρά αλυσιδωτών γεγονότων, με τα αποτελέσματα του ενός να αποτελούν αίτια του άλλου, ενώ ταυτόχρονα έχουμε αύξηση της επίρειας των γεγονότων στην πλοκή. Ιδιαίτερη μορφή της χιονοστιβάδας έχουμε όταν τα γεγονότα εκτελούν κυκλική τροχιά και η τελευταία δράση οδηγεί στο αρχικό γεγονός.

Ο H. Bergson στο έργο του μελέτησε το κωμικό θέαμα της εποχής του, με την μηχανιστική του προσέγγιση, παραθέτοντας μία από τις πρώτες τυπολογίες κωμικών δομών. Η θεωρία και οι παρατηρήσεις του παραμένουν δημοφιλείς ως και σήμερα ενώ οι τύποι που πρότεινε συναντώνται και στην σύγχρονη κωμωδία.

Θεωρία της Δυσαρμονίας

Με τον όρο «θεωρία της δυσαρμονίας» περιγράφουμε όλες τις θεωρίες που εντοπίζουν την πηγή του γέλιου, στην έκπληξη που προκαλεί οποιαδήποτε συμπεριφορά ή πράξη που ξεφεύγει από το συνηθισμένο.

Η πρώτη διατύπωση της θεωρίας αυτής συναντάται σε μία κριτική του Thomas Hobbes από τον Francis Hutcheson (1694 – 1746), όπου και παραθέτεται ότι η ύπαρξη συναισθημάτων ανωτερότητας δεν είναι απαραίτητη ούτε επαρκής συνθήκη για τη γέννηση του γέλιου¹.

Οι πιο ενδιαφέρουσες εκδοχές της θεωρίας της δυσαρμονίας παρουσιάστηκαν στα έργα των Arthur Schopenhauer και William Hazlitt. Ο πρώτος θεώρησε ότι το γέλιο προκύπτει λόγω της διαφοράς ανάμεσα στην εννοιολογική εικόνα ενός αντικειμένου και την πληροφορία που αντλούμε από το περιβάλλον για το ίδιο αντικείμενο, με το γέλιο να προκύπτει ως ένδειξη της στιγμιαίας ανακάλυψης αυτής της διαφοράς². Ο W. Hazlitt επέκτεινε την θεώρηση του A. Schopenhauer και στην σφαίρα του τραγικού υποστηρίζοντας ότι τόσο το γέλιο, όσο και το κλάμα, είναι αποτελέσματα της συνειδητοποίησης της διαφοράς ανάμεσα στο πώς τα πράγματα είναι και στο πώς τα πράγματα θα έπρεπε να είναι. Όταν η διαφορά αυτή είναι μεγάλη ή νιώθουμε ότι μας απειλεί, τα συναισθήματα είναι αρνητικά. Ενώ, όταν θεωρούμε την διαφορά αυτή μικρής σημασίας, μπορούμε να γελάσουμε μαζί της. Το γέλιο δηλαδή μπορεί να θεωρηθεί ένας μηχανισμός που ενεργοποιείται από μία απλή έκπληξη και αντίθεση, χωρίς την παρουσία

¹ Francis Hutcheson - Reflections Upon Laughter (Glasgow, 1750)

² The World as Will and Idea, R. B. Haldane & John Kemp trans. , 6th edition (London: Routledge and Kegan Paul, 1907 – 1909) & On the Theory of Ludicrous, Book I: Chapter 8 (Supplement)

σοβαρότερων συναισθημάτων, πριν προλάβει το μυαλό να επεξεργαστεί την αντίθεση αυτή¹.

¹ Lecture on English Comic Writers (London: George Bell, 1885)

Θεωρία της Εκτόνωσης

Με τον όρο “θεωρία της εκτόνωσης” περιγράφεται το σύνολο των θεωριών που ερμηνεύουν το γέλιο ως εκτόνωση συσσωρευμένης ενέργειας ή συναισθημάτων. Πρόκειται για την πιο πρόσφατα διατυπωμένη θεωρία.

Η πρώτη διατύπωση της θεωρίας της εκτόνωσης γίνεται από τον Herbert Spencer. Επηρασμένος από την σκέψη και τις ιδέες της εποχής του, ο H.Spencer προτείνει μια θεωρία βασισμένη στους «υδραυλικούς» κανόνες της ενέργειας που απελευθερώνεται από τα νεύρα. Αιτιολογεί το γέλιο ως ένα κανάλι εκτόνωσης ή απελευθέρωσης περισσευούμενης «νευρικής ενέργειας».

Επίσης, στο έργο του αναγνωρίζει την ανακλαστική ιδιότητα του γέλιου ισχυριζόμενος ότι σε κάθε συναίσθημα αντιστοιχεί μία συγκεκριμένη μυϊκή κίνηση και επανερμηνεύει την θεωρία της δυσαρμονίας: Η σοβαρότητα της καθημερινότητας, μας υποτάσσει σε μία άκαμπτη συναισθηματική στάση. Έτσι, όταν συναντάμε κάτι παράδοξο, η περισσευούμενη νευρική ενέργεια βρίσκει ευκαιρία να εκτονωθεί. Παρ’ όλα αυτά δεν προκαλούν γέλιο όλες οι περιστάσεις δυσαρμονίας. Για παράδειγμα, δεν θα προκαλέσει γέλιο μια ένοπλη ληστεία. Ο H.Spencer επισημαίνει ότι απαραίτητη προϋπόθεση για να προκαλέσει μία δυσαρμονία γέλιο είναι να τραβήξει την προσοχή από «μεγάλα» θέματα, σκέψεις ή συναισθήματα, σε «μικρότερα»¹.

Η σημαντικότερη εκδοχή της θεωρίας της εκτόνωσης, η οποία χρησιμοποιείται ως αναφορά μέχρι και σήμερα, διατυπώθηκε από τον Sigmunt Freud. Σύμφωνα με τον S.Freud, η ενέργεια που εκτονώνεται με το γέλιο είναι ενέργεια που δημιουργήθηκε για να εξυπηρετήσει κάποιο σκοπό, ο οποίος τελικά δεν επιτεύχθηκε. Η «περισσευούμενη»

¹ The Physiology of Laughter, Essays on Education, Etc. (London: Dent, 1911)

ενέργεια αυτή, διοχετεύεται στους μύες, προκαλεί την κίνησή τους και κατά συνέπεια το γέλιο.

Διέκρινε τρεις διαφορετικές περιπτώσεις εκτόνωσης. Στην πρώτη περίπτωση, έχουμε ενέργεια η οποία προοριζόταν να καταπιέσει εχθρικά ή σεξουαλικά συναισθήματα και σκέψεις. Τα αστεία, σε αυτή την περίπτωση, παρόμοια με τα όνειρα, δρουν ως ασφαλής τρόπος έκφρασης απαγορευμένων σκέψεων και συναισθημάτων. Έτσι, όταν αυτές οι σκέψεις εκφραστούν, η ενέργεια που θα χρησιμοποιούνταν για την καταπίεση τους, εκτονώνεται με την μορφή γέλιου. Στην δεύτερη περίπτωση, η ενέργεια που εκτονώνεται σε γέλιο είναι ενέργεια η οποία επιστρατεύτηκε για να εξυπηρετήσει κάποια γνωστική επεξεργασία. Όταν η επεξεργασία αυτή διακοπεί, η περίσσια ενέργεια βρίσκει διέξοδο στο γέλιο. Με την δεύτερη περίπτωση ο S.Freud περιέγραψε το φαινόμενο της δυσαρμονίας ως κωμική περίπτωση, όπου η πηγή του γέλιου εντοπίζεται στην ξαφνική αλλαγή από κάτι το συνηθισμένο σε κάτι το ασυνήθιστο. Στην τρίτη περίπτωση, πρόκειται για ενέργεια που διοχετεύεται σε κάποιο αρνητικό συναίσθημα ή σκέψη, όπως ο φόβος και οι τύψεις. Το γέλιο ξεσπά στην συγκεκριμένη περίπτωση όταν καταλάβουμε ότι δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας ή προβληματισμού¹.

¹ Jokes and its relation to the Unconscious & Concluding Unscientific Postscript, p 400

Σύγχρονες Θεωρίες

Σύμφωνα με διάφορους σύγχρονους φιλοσόφους και ερευνητές, οι κλασσικές θεωρίες του χιούμορ, εξηγούν η κάθε μία αρκετά περιστατικά κατά τα οποία προκύπτει γέλιο και ενώ υπάρχουν περιστατικά που ερμηνεύονται εξίσου ικανοποιητικά από περισσότερες από μία θεωρίες, καμία από τις τρεις κλασσικές θεωρίες, δεν παρέχει μία οικουμενική ερμηνεία του γέλιου. Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, οι σύγχρονες θεωρίες τείνουν προς αυτήν ακριβώς την κατεύθυνση. Από τις διάφορες απόψεις που συναντώνται στη σχετική βιβλιογραφία, επιλέχθηκε να παρουσιαστούν αυτές του J.Moreall γιατί, πέρα από την ολιστική του προσέγγιση στο φαινόμενο και την λειτουργία του γέλιου, παρέχει σχόλια για κάθε μία από τις κλασσικές θεωρίες.

Για την Θεωρία της Ανωτερότητας επισημαίνει ότι υπάρχουν κωμικές περιστάσεις οι οποίες δεν έχουν σχέση με συναισθήματα ανωτερότητας, άρα το αίσθημα υπεροχής δεν μπορεί να αποτελεί την πηγή του γέλιου. Όσον αφορά στην Θεωρία της Δυσαρμονίας, ενώ καλύπτει αρκετές περιπτώσεις, αποτυγχάνει να εξηγήσει το γέλιο των μικρών παιδιών, τα οποία δεν έχουν αναπτύξει ακόμη το γνωστικό πλαίσιο ώστε να αντιληφθούν κάποια ασυνέχεια ή αλλαγή στα μοτίβα της καθημερινότητας. Επίσης χρησιμοποιεί το παράδειγμα του ατυχούς γεγονότος που διαταράσσει την καθημερινότητα και δεν προκαλεί γέλιο, για να επιδείξει άλλο ένα ελάττωμα της Θεωρίας της Δυσαρμονίας. Για την Θεωρία της Εκτόνωσης υποστηρίζει ότι ενώ πολλές φορές το κωμικό δρα καταλυτικά για την εκτόνωση κάποιας νευρικής έντασης, δεν προϋποθέτουν όλες οι κωμικές περιστάσεις την συσσώρευση και απελευθέρωση «νευρικής ενέργειας». Παράδειγμα εδώ, στέκονται τα οπτικά ή προφορικά λογοπαίγνια και η γελοιογραφία.

Συνολικά καμία από τις τρεις θεωρίες δε μπορεί να λειτουργήσει οικουμενικά, ενώ η κάθε μία επεξηγεί διαφορετικές όψεις του κωμικού. Μια συγκριτική μελέτη των τριών θεωριών, όμως, τονίζει δύο χαρακτηριστικά.

Το πρώτο είναι η αλλαγή στην ψυχολογική κατάσταση που συναντάται σε όλα τα κωμικά περιστατικά. Η αλλαγή αυτή μπορεί να είναι γνωστικής φύσης – όπως δείχνει η Θεωρία της Δυσαρμονίας – από μία σοβαρή κατάσταση αντίληψης και σκέψης για το περιβάλλον μας που ταιριάζει στα εννοιολογικά μας μοτίβα σε μια μη-σοβαρή κατάσταση όπου το παράλογο ή ασυνήθιστο μας διασκεδάζει. Η αλλαγή αυτή μπορεί επίσης να είναι συναισθηματικής φύσης, όπως περιγράφεται σε διάφορες εκδοχές των θεωριών της ανωτερότητας και εκτόνωσης, όπου το γέλιο συνοδεύεται από αύξηση θετικών συναισθημάτων, μείωση αρνητικών ή την απελευθέρωση καταπιεσμένων συναισθημάτων. Τέλος, η αλλαγή μπορεί να είναι ταυτόχρονα γνωστική και συναισθηματική, όπως συμβαίνει στις περιπτώσεις του εχθρικού χιούμορ, εις βάρος κάποιου.

Ανεξαρτήτως είδους της αλλαγής, η αλλαγή αυτή πρέπει να είναι ξαφνική για να προκαλέσει γέλιο, έτσι ώστε να μην προλάβει η νόηση να προσαρμοστεί στην αλλαγή που επήλθε. Το δεύτερο χαρακτηριστικό είναι ότι η αλλαγή αυτή, πρέπει να είναι ευχάριστη ώστε να οδηγήσει στο γέλιο. Συνοψίζοντας καταλήγει ότι το γέλιο προέρχεται από μία ευχάριστη, ψυχολογική αλλαγή¹.

¹ Morreal, J (1983) Taking Laughter Seriously, SUNY Press

Από την θεωρία στην τεχνική: Arthur Asa Berger.

Η θεωρία και φιλοσοφία του γέλιου, ειδικότερα οι τρεις κλασσικές θεωρίες της, επηρέασε κατά πολύ την ερμηνεία και ανάλυση του κωμικού θεάματος. Σε πολλά δοκίμια σχετικά με τη λογοτεχνία, το θέατρο, τον κινηματογράφο και εν τέλει το animation, συναντώνται αναφορές στις απόψεις των Φρόυντ, Μπεργκσόν και άλλων. Συγκεκριμένα, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το έργο του κριτικού Arthur Asa Berger¹, ο οποίος με αφετηρία τις τρεις κλασσικές θεωρίες του γέλιου και αναλύοντας θεατρικά και λογοτεχνικά έργα, αποπειράθηκε να χαρτογραφήσει το κωμικό, ως ένα πλήθος τεχνικών που συναντώνται συχνά. Στόχος της μελέτης αυτής, η δημιουργία, στην ουσία, ενός «λεξικού» του κωμικού, το οποίο θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο για την σύνθεση νέων κωμικών έργων.

Η μελέτη του ξεκινά παρουσιάζοντας την μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε για τον ορισμό της τεχνικής και ταυτόχρονα την προσωπική θεωρία του συγγραφέα για το χιούμορ.

Το γέλιο, σύμφωνα πάντα με τον A.A. Berger, αποτελεί την απόκρισή μας σε μία πληροφορία η οποία αφορά μία σχέση ανάμεσα σε πρόσωπα, χώρο και αντικείμενα. Οι σχέσεις αυτές προκαλούν και το γέλιο. Η διαφορά μεταξύ του χιούμορ και οποιασδήποτε άλλης πληροφορίας είναι ότι οι σχέσεις που δίνονται στο χιούμορ είναι σχέσεις “αταίριαστες”, οι οποίες παρουσιάζονται με ορισμένο χρονισμό (ξαφνικά). Βλέπει, δηλαδή,

¹ Berger, A. A. (1976). Laughing matter: A symposium: Anatomy of the joke. Journal of Communication, 26(3), 113–115

ΕΠΙΣΗΜ:

Berger, A.A. (1993). An anatomy of humor. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers.

το χιούμορ ως ένα σύστημα διπολικών αντιθέσεων (bipolar opposition), το οποίο παρουσιάζεται με ορισμένο χρονισμό.

Υπό αυτή τη σκοπιά, κάθε αστείο αποτελείται από τα στοιχεία (elements) τα οποία είναι κάποια δράση, ή κομμάτια μιας ιστορίας, τις σχέσεις (relationships) μεταξύ των στοιχείων και το χιούμορ, το οποίο είναι η συνέπεια της παρουσίασης αυτών των σχέσεων. Οι τεχνικές του κωμικού αποτελούν στην ουσία τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζονται οι σχέσεις μεταξύ των στοιχείων.

Ανάλογα με το είδος του χιούμορ που χρησιμοποιείται σε κάθε περίπτωση, οι τεχνικές αυτές εντάσσονται σε τέσσερις ευρύτερες κατηγορίες. Οι κατηγορίες αυτές είναι: (1) Γλώσσα (Language): Το χιούμορ είναι λεκτικό. (2) Λογική (Logic): Το χιούμορ είναι ιδεολογικό, σχετίζεται με την νόηση. (3) Ταυτότητα (Identity): Το χιούμορ είναι υπαρξιακό. (4) Δράση (Action): το χιούμορ είναι σωματικό.

Στη συνέχεια στο έργο του, ο Berger παρουσιάζει κάθε τεχνική που εντόπισε, μαζί με παραδείγματα χρήσης και σχόλια τα οποία εντάσσουν την κάθε τεχνική σε μία από τις τέσσερις κατηγορίες και τις αντιστοιχούν σε μία από τις τρεις θεωρίες του κωμικού. Το αποτέλεσμα είναι ένας συγκεντρωτικός πίνακας σαράντα πέντε τεχνικών του κωμικού που έχουν χρησιμοποιηθεί σε λογοτεχνικά και θεατρικά έργα.

Η εμφάνιση μίας τεχνικής πάνω από μία φορά σημαίνει ότι η ίδια τεχνική εξηγείται εξίσου από δύο ή και περισσότερες θεωρίες του κωμικού. Επίσης στην κατηγορία των τεχνικών δράσης, ο Berger αναφέρει και τον χρόνο, χωρίς να παρέχει περεταίρω σχόλια για το πώς ο χρόνος χρησιμοποιείται σαν τεχνική¹.

¹ Αναλυτική περιγραφή των τεχνικών του Berger δίνεται στο παράρτημα.

	ΛΟΓΟΣ	ΛΟΓΙΚΗ	ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ	ΔΡΑΣΗ
ΑΝΩΤΕΡΟΤΗΤΑ	Νύξη	Ατύχημα	Πριν & Μετά	Κυνηγητό
	Προσβολή	Αναλογία	Νηρόπιασμα	
	Υπέρ – κυριολεξία	Σύμπτωση	Έκθεση	
	Λογομαχία	Άγνοια	Στερεότυπο & Τυποποίηση	
	Εμπαιγμός	Λάθη	Αποκάλυψη	
	Σάπρα	Επανάληψη		
	Σαρκασμός	Ακαμψία		
		Θέμα / Παραλλαγή		
ΔΥΣΑΡΜΟΝΙΑ	Στόμφος	Παράλογο	Μπουρλέσκ	Ταχύτητα
	Ορισμός	Ατύχημα	Καρικατούρα	
	Υπερβολή	Αναλογία	Εκκεντρικότητα	
	Περιπαιγμός	Κατάλογος	Γκροτέσκο	
	Ειρωνία	Σύμπτωση	Απομίμηση	
	Παρεξήγηση	Σύγκριση	Προσωποποίηση	
	Παιδισμός	Ανιστροφή	Μίμηση	
	Λογοπαίγνιο	Απογοήτευση	Παρωδία	
		Κλίμακα		
ΕΚΤΟΝΩΣΗ	Λογομαχία	Αναλογία	Πριν & Μετά	Κυνηγητό
	Σάπρα	Άγνοια	Μπουρλέσκ	Σλάπσικ
	Παιδισμός		Εκκεντρικότητα	Ταχύτητα
			Έκθεση	
			Γκροτέσκο	
			Κλίμακα	

Εικόνα 1: Οι τεχνικές του κωμικού κατά Α.Α. Berger

Από τον Berger στα σύγχρονα οπτικοακουστικά μέσα.

Βασισμένοι στον τρόπο με τον οποίο εργάστηκε ο Berger για την καταγραφή των τεχνικών, δύο ερευνητές της θεωρίας των media μερικές δεκαετίες αργότερα, προσπαθούν να προσαρμόσουν την κατηγοριοποίησή του για τα σύγχρονα οπτικοακουστικά μέσα¹.

Η εργασία τους ξεκινά από δύο διαπιστώσεις. Πρώτον, ότι ο Berger για την ανάπτυξη της τυπολογίας του χρησιμοποίησε παραδείγματα από τον χώρο της λογοτεχνίας και του θεάτρου, οπότε για την ανάπτυξη μίας αντίστοιχης τυπολογίας για τα σύγχρονα οπτικοακουστικά μέσα, απαιτείται η ανάλυση αντίστοιχων παραδειγμάτων. Δεύτερον, τα παραδείγματα που εξετάστηκαν από τον Berger, προήλθαν από έργα απευθυνόμενα σε ενήλικες, δίχως να ληφθούν υπόψη οι διαφορετικές προτιμήσεις στο χιούμορ ανάλογα με την ηλικία και το φύλο που έχουν διαπιστωθεί από έρευνες στην ψυχολογία της εξέλιξης².

¹ Buijzen, Moniek and Valkenburg, Patti M.(2004)'Developing a Typology of Humor in Audiovisual Media',*Media Psychology*,6:2,147 —167

² ΑΝΑΦΕΡΟΜΕΝΕΣ ΠΗΓΕΣ ΣΤΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ:

- Bryant, J., & Meyer, T. P. (1977). A developmental analysis of children's favorite jokes. In A. J. Chapman & H. C. Foot (Eds.), *It's a funny thing, humor* (pp. 223–224). Oxford, UK: Pergamon.
- Chapman, A. J., Smith, J. R., & Foot, H. C. (1980). Humor, laughter, & social interaction. In P. E. McGhee & A. J. Chapman (Eds.), *Children's humor* (pp. 141–180). New York: Wiley.
- Dews, S., Winner, E., Kaplan, J., Rosenblatt, E., Hunt, M., Lim, K., et al. (1996). Children's understanding of the meaning and functions of verbal irony. *Child Development*, 67, 3071–3085.
- McGhee, P. E. (1971). Cognitive development and children's comprehension of humor. *Child Development*, 42, 123–138.
- Oppliger, P. A., & Zillmann, D. (1997). Disgust in humor: Its appeal to adolescents. *Humor*, 10, 421–437.

Με βάση αυτές τις πρώτες διαπιστώσεις, εξελίχθηκε και η πορεία της έρευνας. Αρχικά εξετάζεται ένα δείγμα τριάντα διαφημιστικών σποτ της ολλανδικής τηλεόρασης για την ανίχνευση τεχνικών που χρησιμοποιούνται αποκλειστικά στα οπτικοακουστικά μέσα. Επιλέχθηκαν να χρησιμοποιηθούν διαφημιστικά σποτ ως δείγματα λόγω της μικρής διάρκειάς τους και της ευρείας χρήσης του χιούμορ στην διαφήμιση¹. Στο δείγμα αυτό εντοπίζονται έντεκα νέες κωμικές τεχνικές:

ΑΝΑΦΕΡΟΜΕΝΕΣ ΠΗΓΕΣ (ΣΥΝΕΧΕΙΑ):

- Shultz, T. R. (1996). A cognitive developmental analysis of humor. In A. J. Chapman & H. C. Foot (Eds.), *Humor and laughter: Theory, research, and applications* (pp. 11–36). New Brunswick, NJ: Transaction Publishers.
- Zigler, E., Levine, J., & Gould, L. (1966). Cognitive processes in the development of children's appreciation of humor. *Child Development*, 37, 507–518

¹ ΑΝΑΦΕΡΟΜΕΝΕΣ ΠΗΓΕΣ ΣΤΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ:

- Goldstein, J. (1993). Humor and comedy in mass media. *Medien Psychologie [Media Psychology]*, 4, 246–256
- Madden, T. J., & Weinberger, M. G. (1984). Humor in advertising: A practitioner view. *Journal of Advertising Research*, 24(4), 23–29.
- Perry, S. D., Jenzowsky, S. A., King, C. M., Yi, H., Hester, J. B., & Gartenschlaeger, J. (1997). Using humorous programs as a vehicle for humorous commercials. *Journal of Communication*, 47(1), 20–39.
- Unger, L. S. (1996). The potential for using humor in global advertising. *Humor*, 9, 143–168.

- **Ανθρωπομορφισμός:** Αντικείμενα ή ζώα με ανθρώπινα χαρακτηριστικά
- **Αδεξιότητα:** Η έλλειψη δεξιότητας και χάρης στην κίνηση.
- **Εννοιολογική Έκπληξη:** Ο αποπροσανατολισμός του κοινού με ξαφνικές και μη αναμενόμενες αλλαγές στο εννοιολογικό πλαίσιο.
- **Ασεβής συμπεριφορά:** Η έλλειψη σεβασμού έναντι της εξουσίας ή επικρατούμενων τάσεων.
- **Κακόβουλη ευχαρίστηση:** Η ευχαρίστηση με την ατυχία των άλλων. Χιούμορ του θύματος.
- **Ξεγελώ:** Η υπερνίκηση κάποιου ή η εγκαθίδρυση μέσω ανταπάντησης ή αντεκδίκησης.
- **Παράξενο πρόσωπο:** Αστείες γκριμάτσες.
- **Παράξενη μουσική:** Αστεία και ασυνήθιστη μουσική.
- **Παράξενος ήχος:** Αστείος και απρόσμενος ήχος.
- **Οπτική έκπληξη:** Μία απρόσμενη και ξαφνική οπτική ή σωματική αλλαγή.

Στη συνέχεια, μέσω στατιστικής ανάλυσης σε ένα δείγμα 319 χιουμοριστικών διαφημιστικών, οι τεχνικές ομαδοποιούνται σε επτά κατηγορίες – αντί των τεσσάρων του Μπέργκερ. Η νέα κατηγοριοποίηση εντάσει τεχνικές που χρησιμοποιούνται συχνά στο δείγμα σε συνδυασμό μεταξύ τους στην ίδια κατηγορία. Αποκλείονται τεχνικές με μικρό

ποσοστό εμφάνισης, ενώ έξι τεχνικές ομαδοποιούνται ως “διάφορες” (miscellaneous). Οι έξι τεχνικές αυτές είτε μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε παραπάνω από μία κατηγορία, είτε λειτουργούν αυτόνομα, χωρίς να χρειαστεί να συνδυαστούν με άλλες τεχνικές για να προκαλέσουν γέλιο. Στον παρακάτω πίνακα παρουσιάζεται συγκεντρωτικά η κατηγοριοποίηση των κωμικών τεχνικών στα οπτικοακουστικά μέσα των Buijzen και Valkenburg.

Χιούμορ Σλάπστικ	Σλάπστικ	Έκπληξη	Εννοιολογική Έκπληξη
	Παράξενο Πρόσωπο		Οπτική Έκπληξη
	Παράξενη Φωνή		Μεταμόρφωση
	Σύμπτωση		Υπερβολή
	Αδεξιότητα		
	Στερεότυπο	Ειρωνεία	Ειρωνεία
	Γελοιοποίηση		Σαρκασμός
	Κακόβουλη Ευχαρίστηση		Ντρόπιασμα
	Αντεκδίκηση		Λογοπαίγνια
			Κλίμακα
Χιούμορ του κλόουν	Συμπεριφορά Κλόουν	Παρεξήγηση	Παρεξήγηση
	Ανθρωπομορφι σμός		Άγνοια
	Ταχύτητα		Απογοήτευση
	Κυνηγητό		Παράξενος Ήχος
Σάτιρα	Σάτιρα	Παρωδία	Παρωδία
	Χιούμορ Ασέβειας		Στόμφος
	Ξεγελώ		Ακαμψία
	Παράξενη Μουσική		Παιδισμός
Διάφορα	Μίμηση		
	Προσωποποίησ η		
	Εκκεντρικότητα		
	Νύξη		
	Επανάληψη		
	Γκροτέσκο		

Εικόνα 2: Τεχνικές του κωμικού στα οπτικοακουστικά μέσα κατά Buijzen και Valkenburg

Οι επτά αυτές κατηγορίες διαφέρουν μεταξύ τους κυρίως σε επίπεδα πολυπλοκότητας. Η συμπεριφορά κλόουν είναι η πιο απλή κατηγορία. Περιλαμβάνει καταδίωξη και άτσαλες κινήσεις των άκρων. Η έκπληξη, είναι εξίσου αθώα με την συμπεριφορά κλόουν αλλά πιο απαιτητική όσον αφορά γνωστικές διεργασίες. Περιλαμβάνει ξαφνικές αλλαγές εννοιών ή εικόνων. Η παρωδία είναι πιο περίπλοκη κατηγορία. Απαιτεί την γνώση των συγκεκριμένων στιλ ή των ειδών που παρωδούνται. Τέλος, η παρεξήγηση είναι επίσης μία σχετικά αθώα κατηγορία αλλά τείνει προς το χιούμορ του θύματος, καθώς περιλαμβάνει το γέλιο εις βάρος των άλλων, άγνοια ή απογοήτευση.

Οι υπόλοιπες τρεις κατηγορίες, περιλαμβάνουν σχετικά εχθρικό και καυστικό χιούμορ. Το χιούμορ σλάπстик, συνήθως έχει εχθρική φύση και συνοδεύεται με κακόβουλη ευχαρίστηση. Η σάτιρα και η ειρωνεία είναι επίσης ανταγωνιστικές, αλλά γνωστικά πιο απαιτητικές από το σλάπстик. Η ειρωνεία συγχωνεύεται με τον σαρκασμό και τα λογοπαίγνια, ενώ η σάτιρα περιλαμβάνει την γελοιοποίηση κάποιου γνωστού προσώπου ή κατάστασης.

Οι επτά αυτές κατηγορίες σχετίζονται με μία ή περισσότερες θεωρίες του κωμικού. Η θεωρία της δυσαρμονίας εξηγεί τις πιο αβλαβείς κατηγορίες (χιούμορ του κλόουν, έκπληξη, παρεξήγηση). Η θεωρία της ανωτερότητας εξηγεί τη σάτιρα και ειρωνεία ενώ το σλάπстик χιούμορ εξηγείται καλύτερα με την θεωρία της εκτόνωσης. Όπως και στην κατηγοριοποίηση του Μπέργκερ, οι συσχετισμοί αυτοί δεν είναι απόλυτοι και οι παραπάνω κατηγορίες μπορούν να εξηγηθούν και διαφορετικά. Για παράδειγμα, το σλάπстик χιούμορ μπορεί να εξηγηθεί και με τις τρεις θεωρίες.

ΑΝΩΤΕΡΟΤΗΤΑ	ΔΥΣΑΡΜΟΝΙΑ	ΕΚΤΟΝΩΣΗ
Ειρωνεία	Έκπληξη	Χιούμορ Σλάπστικ
Σάτιρα	Χιούμορ του κλόουν	
	Παρωδία	
ΔΙΑΦΟΡΑ		

Εικόνα 3: Ομάδες τεχνικών και θεωρίες του κωμικού

Μετά το πέρας της κατηγοριοποίησης οι ερευνητές σύμφωνα με τη δεύτερη αρχική διαπίστωση, ότι είναι αναγκαίο να ερευνηθούν οι προτιμήσεις του κοινού για τις κωμικές τεχνικές ανάλογα με την ηλικία και το φύλο. Το δείγμα από το οποίο αντλήθηκαν οι κωμικές τεχνικές επανεξετάζεται, σε σχέση με την ηλικιακή ομάδα στην οποία απευθύνονται.

Ορίζονται τρεις ηλικιακές ομάδες. Παιδική ηλικία (από 2 ως 11 ετών), εφηβεία (12 ως 18 ετών) και γενικό κοινό. Στο γενικό κοινό συμπεριλαμβάνονται όσα διαφημιστικά δεν εντάσσονται στις δύο παραπάνω κατηγορίες. Όσον αφορά στο φύλο, τα διαφημιστικά κατηγοριοποιήθηκαν ως απευθυνόμενα στους άντρες, απευθυνόμενα στις γυναίκες και απευθυνόμενα και στα δύο φύλα.

Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι γενικά, η πιο συχνά χρησιμοποιημένη κατηγορία είναι το χιούμορ σλάπστικ, ακολουθούμενο από έκπληξη, ειρωνεία, χιούμορ του κλόουν, σάτιρα, παρεξήγηση και παρωδία, κατά σειρά αναφοράς.

Τα διαφημιστικά απευθυνόμενα στα παιδιά χαρακτηρίζονται από σλάπστικ, χιούμορ του κλόουν και παρεξήγηση. Τα ευρήματα αυτά ανταποκρίνονται στην θεωρία για την εκτίμηση του χιούμορ κατά την ανάπτυξη και επιπλέον δείχνουν ότι

τα διαφημιστικά για παιδιά ανταποκρίνονται περισσότερο στις προτιμήσεις του χιούμορ κατά την πρώιμη παιδική ηλικία παρά κατά την μέση παιδική ηλικία. Είδη του χιούμορ δημοφιλή στα παιδιά από οκτώ ως έντεκα ετών, όπως η παρωδία και το επαναστατικό χιούμορ, χρησιμοποιούνται σχετικά σπάνια στις διαφημίσεις για παιδιά.

Τα διαφημιστικά απευθυνόμενα σε εφήβους χαρακτηρίζονται από σάτιρα, παρωδία και έκπληξη. Η σάτιρα είναι μία σχετικά περίπλοκη και καυστική κατηγορία χιούμορ που αρμόζει στις εφηβικές ασυμβίβαστες τάσεις. Η παρωδία είναι και αυτή περίπλοκη και απαιτεί περισσότερο αναπτυγμένες γνωστικές ικανότητες. Το εύρημα ότι η παρωδία χρησιμοποιείται πιο συχνά σε διαφημίσεις που απευθύνονται σε εφήβους παρά σε παιδιά είναι συνεπές με τις αναπτυξιακές θεωρίες εκτίμησης του χιούμορ.

Ειρωνεία, σλάπστικ και έκπληξη είναι οι κύριες κατηγορίες χιούμορ που χρησιμοποιούνται σε διαφημιστικά τα οποία απευθύνονται στο γενικό κοινό. Η ειρωνεία και η έκπληξη βασίζονται σε παιχνίδια λογικής, λέξεων και γνώσης, οπότε είναι καταλληλότερες για εφήβους και ενήλικες. Επίσης, έρευνες κοινού έχουν δείξει ότι απλές μορφές χιούμορ, όπως το σλάπστικ, είναι δημοφιλείς σε όλες τις ηλικιακές ομάδες, συμπεριλαμβανομένης αυτής των ενηλίκων. Είδη χιούμορ που γενικά εκτιμούνται περισσότερο από ενήλικες παρά από παιδιά, όπως το σεξουαλικό ή το εχθρικό χιούμορ, εντοπίστηκαν πιο συχνά σε διαφημιστικά απευθυνόμενα σε γενικό κοινό, παρά σε διαφημιστικά απευθυνόμενα συγκεκριμένα σε παιδιά.

Διαφημιστικά που απευθύνονται σε αγόρια ή άντρες, περιείχαν αισθητά περισσότερο ειρωνεία, σάτιρα και σλάπстик από τα διαφημιστικά που απευθύνονται σε κορίτσια και γυναίκες. Αποτελέσματα συνεπή με έρευνες σχετικές με τις προτιμήσεις του χιούμορ ανάλογα με το φύλο, οι οποίες έχουν δείξει ότι αγόρια και άντρες προτιμούν περισσότερο καυστικές και δυσφημιστικές μορφές χιούμορ. Σε διαφημιστικά απευθυνόμενα σε γυναίκες και κορίτσια, επικρατέστερες είναι πιο αθώες μορφές χιούμορ, όπως το χιούμορ του κλόουν, εύρημα συνεπές με τα αποτελέσματα έρευνας για προτιμήσεις χιούμορ στις γυναίκες.

Συνδέοντας τα αποτελέσματα της έρευνας αυτής με τις βασικές θεωρίες του χιούμορ, προκύπτει ότι η χρήση του χιούμορ στις παιδικές διαφημίσεις μπορεί να εξηγηθεί κατά κύριο λόγο με την θεωρία της δυσαρμονίας και σε μικρότερο βαθμό με την θεωρία της ανωτερότητας. Το χιούμορ που χρησιμοποιείται σε διαφημίσεις απευθυνόμενες σε εφήβους μπορεί να ερμηνευτεί κυρίως με την θεωρία της ανωτερότητας και σε μικρότερο βαθμό με την θεωρία της δυσαρμονίας. Τέλος το χιούμορ των διαφημίσεων απευθυνόμενο σε γενικό κοινό, μπορεί να εξηγηθεί και με τις τρεις θεωρίες.

Συμπεράσματα

Με την παράθεση της έρευνας των Buijzen και Valkenburg, κλείνει στην ουσία ένας κύκλος έρευνας γύρω από το γέλιο και το κωμικό. Η έρευνα ξεκίνησε με την παρουσίαση των βιολογικών και κοινωνικών ιδιοτήτων του γέλιου. Μία πρώτη υπόθεση, βασισμένη σε αυτές τις ιδιότητες, είναι ότι μεγάλο ρόλο στο πως θα αναπτυχθεί μία αρχική ιδέα με σκοπό να προκαλέσει γέλιο, παίζουν χαρακτηριστικά του απευθυνόμενου κοινού, όπως φύλο, ηλικία, κοινωνικό status, εθνικότητα και άλλα. Το γέλιο του κάθε ανθρώπου είναι ξεχωριστό και ίσως κάθε μέλος του κοινού γελά για τους δικούς του λόγους. Θεωρητικά, ένας σχεδιαστής για να πετύχει το γέλιο θα πρέπει πρώτα να γνωρίσει κάθε μέλος του κοινού προσωπικά. Πρακτικά, αυτό είναι αδύνατο.

Στο ίδιο συμπέρασμα θα πρέπει να κατέληξαν εμπειρικά και οι άνθρωποι που προσπαθούν να κάνουν τους διπλανούς τους να γελάσουν μέσα από την τέχνη. Αυθόρμητα ή εσκεμμένα, κατά την εξέλιξη του κωμικού θεάματος, προέκυψαν και χρησιμοποιήθηκαν τεχνικές για να εξασφαλιστεί, στον βαθμό που αυτό είναι εφικτό, ότι το κοινό θα γελάσει: από τα σκηνάρια της Κομέντια Ντελ Άρτε, στις δοκιμές του Μακ Σένετ, μέχρι την χρήση ηχογραφημένων γέλιων σε τηλεοπτικές εκπομπές. Η χρήση τεχνικών του είδους προϋποθέτει ένα βαθμό οργάνωσης της παραγωγής του έργου η οποία είναι συνυφασμένη με την σχεδίαση ως διαδικασία. Εν τέλει, το κωμικό θέαμα σχεδιάζεται.

Παράλληλη πορεία προς ένα βαθμό οργάνωσης ακολουθείται και από ανθρώπους που προσπαθούν να κατανοήσουν, να ερμηνεύσουν το κωμικό. Από τον Πλάτωνα, τον Μπεργκσόν, τον Φρόιντ, τον Μπέργκερ ως τα οπτικοακουστικά μέσα παρατηρείται μία προσπάθεια αποδόμησης και κατηγοριοποίησης του κωμικού. Παρατηρείται ότι τα κριτήρια με τα οποία αποδομείται το κωμικό εξαρτώνται από ένα γενικότερο ιδεολογικό υπόβαθρο της κάθε εποχής, όσον αφορά στην φιλοσοφία, ενώ στον Μπέργκερ το μέσο το οποίο εξετάζεται – θέατρο και λογοτεχνία – θέτει τα κριτήρια κατηγοριοποίησης. Τέλος,

από την επέκταση της τυπολογίας για τα οπτικοακουστικά μέσα, διαπιστώνεται ότι διαφορετικά μέσα αναπαράστασης παράγουν και διαφορετικές τεχνικές για το κωμικό αλλά και κριτήρια κατηγοριοποίησής του.

Είναι λογικό, λοιπόν, να υποθέσουμε ότι για την ανάπτυξη μεθοδολογίας σχεδίασης κωμικού animation θα χρειαστεί μία αντίστοιχη κατηγοριοποίηση με κριτήρια τα οποία θα τεθούν από το μέσο αναπαράστασης. Ενώ η εξέταση των κατηγοριών των τεχνικών με βάση τα χαρακτηριστικά του κοινού, επαληθεύει την αρχική υπόθεση, ότι μία μεθοδολογία σχεδίασης κωμικού animation θα πρέπει να ξεκινά –πριν την διατύπωση της αρχικής ιδέας- με την αναγνώριση των χαρακτηριστικών του απευθυνόμενου κοινού.

3. Το κωμικό στο Animation : Βιβλιογραφική έρευνα

Το animation είναι η τέχνη της ψευδαίσθησης. Μέσω της προβολής 24 εικόνων το δευτερόλεπτο και μικρές διαφοροποιήσεις από εικόνα σε εικόνα, δημιουργείται η εντύπωση στον θεατή ότι παρακολουθεί μία εικόνα στοιχεία της οποίας κινούνται. Το ανθρώπινο ένστικτο μας υπαγορεύει ότι, αν κάτι είναι ζωντανό θα πρέπει να κινείται και αν κάτι είναι ζωντανό θα πρέπει να έχει και ψυχή και τότε το animation μετατρέπεται στην τέχνη της εμπύχωσης, στην τέχνη που «ζωντανεύει» τα άψυχο ή αλλιώς στην τέχνη που δημιουργεί ζωή.

Αρχικά το animation, στην πρώιμη μορφή των trick films δημιουργούσε έκπληξη στο κοινό με τις μαγικές του ιδιότητες και όταν η έκπληξη αυτή δεν αποτελούσε απειλή, εκφράζονταν με το γέλιο. Όντως, αν ανατρέξουμε στις τεχνικές του κωμικού στα οπτικοακουστικά μέσα, θα δούμε ότι η έκπληξη συγκαταλέγεται στις τεχνικές που προκαλούν γέλιο. Όταν λίγο αργότερα οι μηχανισμοί που κρύβονται πίσω από την μαγεία των trick films έγιναν γνωστοί, η απλή έκπληξη σταμάτησε να αποτελεί αίτιο γέλιου ή άλλων συναισθημάτων και τα trick films παρήκμασαν. Στην παρακμή τους συντέλεσε και το κίνημα του ρεαλισμού που έφερε στο διάβα του ο τρομερός πρώτος παγκόσμιος πόλεμος, ο πρώτος πόλεμος στην ιστορία που αποτυπώθηκε στον άνθρωπο με την μορφή (κινούμενης) εικόνας.

Παρ' όλα αυτά, η αποκάλυψη του μηχανισμού λειτουργίας των trick films ήταν αυτή που χάρισε στο animation την δυναμική του ως μέσο αναπαράστασης. Ένας θεατής, όταν παρακολουθεί μία ταινία κινηματογράφου εμπύχωσης, γνωρίζει ότι αυτό που παρακολουθεί είναι το αποτέλεσμα μίας ψευδαίσθησης, ότι παρακολουθεί κάτι το οποίο δεν είναι πραγματικό. Παράλληλα όμως, η πλοκή της ταινίας, με την παρουσίαση

αλυσιδωτών γεγονότων, συστήνει στο μυαλό του θεατή την εσωτερική λογική ή πραγματικότητα που διέπει την ταινία. Ένα μέρος του εγκεφάλου, αποδέχεται αναγκαστικά την εσωτερική λογική της ταινίας, για να μπορέσει να παρακολουθήσει το θέαμα, ενώ την ίδια στιγμή ο ίδιος εγκέφαλος γνωρίζει ότι παρακολουθεί το αποτέλεσμα μίας ψευδαίσθησης.

Η αυξομείωση της απόστασης ανάμεσα στις δύο πραγματικότητες, της «εσωτερικής» της ταινίας και της «εξωτερικής» του θεατή, είναι αυτό που προκαλεί γέλιο στο animation, όταν φυσικά η αυξομείωση αυτή δεν λειτουργεί απειλητικά.

Η απόσταση μεταξύ «εσωτερικής» και «εξωτερικής» πραγματικότητας που εδώ εντοπίσαμε ως πηγή γέλιου, στην βιβλιογραφία συναντάται ως μέτρο σύγκρισης του κινηματογράφου ζωντανής δράσης και του animation και ορίζεται σχετικά με την αποτύπωση του χρόνου.

Ο Γ. Σηφιανός γράφει σχετικά:

«Η τεχνική του κινηματογράφου, ξέρει να δημιουργεί μια διάρκεια αντίστοιχη του πραγματικού χρόνου, αλλά αυτή η διάρκεια είναι τεχνητή, συμβατική και όχι πιστό αποτύπωμα του πραγματικού χρόνου (...) Τόσο ο κινηματογράφος όσο και ο κινηματογράφος animation υιοθετούν αυτή τη σύμβαση για το χρόνο. Με τη διαφορά ότι ο ένας την συγκαλύπτει, ο δε άλλος την κάνει εμφανή.

Με αυτόν τον τρόπο, οι δυνατότητες του κινηματογράφου animation προδιαγράφονται πολύ μεγαλύτερες συγκριτικά με τον ομόλογό του, μια που δεν περιορίζεται από την υποχρέωση να μοιάζει με τη φύση.»¹

¹ Από το εισαγωγικό σημείωμα του Γιώργου Σηφιανού στο βιβλίο του Γιάννη Βασιλειάδη:

Αν αντιστοιχίσουμε τη φύση με την «εξωτερική» πραγματικότητα του θεατή, μπορούμε να πούμε ότι όσο περισσότερο απέχει η «εξωτερική» πραγματικότητα του θεατή από την «εσωτερική» της ταινίας, τόσο περισσότερο αστεία μπορεί να γίνει η ταινία.

Μία άλλη θεωρητικός του animation, η Maureen Furniss¹ μετρά την απόσταση αυτή με το πόσο αφαιρετική είναι η αναπαράσταση του πραγματικού (χρόνου) σε μία ταινία. Για να ξεπεράσει το πρόβλημα διαχωρισμού μεταξύ ταινιών ζωντανής δράσης και εμφύχωσης, που έχει προκληθεί από την ευρεία χρήση οπτικών εφέ και CGI τεχνολογιών, δημιουργεί μία κλίμακα στην οποία εντάσσονται ταινίες και των δύο ομάδων. Η κλίμακα αυτή είναι στην ουσία ένα ευθύγραμμο τμήμα. Το ένα άκρο του, αντιπροσωπεύει την απόλυτη μίμηση στον κινηματογράφο, με χαρακτηριστικό παράδειγμα την ταινία του Andy Warhol, *Sleep* (1963), η αναπαράσταση σε πραγματικό χρόνο ενός άντρα που κοιμάται. Το άλλο άκρο του, αντιπροσωπεύει την απόλυτη αφαίρεση με χαρακτηριστικό παράδειγμα την ταινία *Kriese* (Κύκλοι, 1933) του Oskar Fischinger. Πρόκειται για μία ταινία animation που αναπαριστά κύκλους να χορεύουν στον ρυθμό της μουσικής. Στο ενδιάμεσο του ευθύγραμμου τμήματος κατατάσσονται θεωρητικά ταινίες και των δύο πεδίων ανάλογα με το ποσοστό μίμησης/αφαίρεσης που παρουσιάζουν.

Αν η αρχική μας υπόθεση ισχύει, δηλαδή ότι η απόσταση του θεάματος από την (εξωτερική) πραγματικότητα αντιστοιχεί με το πόσο αστεία μπορεί να είναι μία ταινία, θα πρέπει η θέαση της ταινίας «Κύκλοι» του Φίσιγκερ να προκαλεί γέλιο. Παρόλα αυτά, κάτι τέτοιο δεν ισχύει. Η ολιγόλεπτη ταινία του γερμανικής καταγωγής, αμερικανού πρωτοπόρου, βλέπεται ευχάριστα, χωρίς όμως το κοινό να γελά. Ο θεωρητικός του γέλιου Μπεργκσόν, στη σχετική του μελέτη, επισημαίνει ότι το άψυχο για να προκαλέσει γέλιο θα πρέπει να έχει κάποια αναφορά στο ανθρώπινο. Αυτό σημαίνει ότι το διάστημα ή η απόσταση από τη φύση ως την «εσωτερική» πραγματικότητα της ταινίας, δεν είναι άπειρη

¹ Furniss, M. (2007) *Art In Motion. Animation Aesthetics*. Indiana University Press. σσ 4 -7

για το κωμικό animation, αλλά σταματά λίγο πριν εξαφανιστούν οι αναφορές στο ανθρώπινο, ή αλλιώς στην «εξωτερική» πραγματικότητα.

Το θεωρητικό αυτό «όριο» δεν λειτουργεί περιοριστικά για το μέσο. Αντιθέτως, χρησιμοποιείται ως κωμική τεχνική. Η αναφορά στο ανθρώπινο του Μπεργκσόν, συναντάται είτε ως ανθρωπομορφισμός, τεχνική η οποία συγκαταλέγεται και στις κωμικές τεχνικές των οπτικοακουστικών μέσων, είτε ως ένα σύστημα φυσικών ή και κοινωνικών νόμων και κανόνων και οπτικών συμβάσεων το οποίο είναι γνώσιμο από την «εξωτερική» πραγματικότητα και ισχύει και στην «εσωτερική» πραγματικότητα της ταινίας.

Επειδή όμως, το animation ως αναπαραστατικό μέσο *«δεν περιορίζεται από την υποχρέωση να μοιάζει με τη φύση»*, κανόνες, νόμοι και οπτικές συμβάσεις μπορούν οποιαδήποτε στιγμή να ανατραπούν. Η ανατροπή αυτή μπορεί να λειτουργήσει κωμικά, κάνοντας εμφανή την απόσταση μεταξύ «εξωτερικής» και «εσωτερικής» πραγματικότητας, δημιουργώντας *δυσαρμονία* ανάμεσα σε αυτό που είναι αναμενόμενο και λογικό να συμβεί και σε αυτό που συμβαίνει.

Υπό μία άλλη σκοπιά, η ανατροπή ,ειδικότερα, κοινωνικών νόμων και συμβάσεων στο animation, για τον θεατή λειτουργεί ως μέσο *εκτόνωσης* συναισθημάτων και ενστίκτων τα οποία καταπιέζονται λόγω της συμμετοχής του ανθρώπου στην κοινωνία και την υπακοή στους θεσμούς της. Η εκτόνωση αυτή εκδηλώνεται με το γέλιο.

Όταν οι κανόνες και οι συμβάσεις δεν προκαλούν γέλιο μέσω της ανατροπής τους, η εγκαθίδρυση τους στην «εσωτερική» πραγματικότητα της ταινίας, χρησιμοποιείται για να δημιουργήσει τις συνθήκες που θα επιτρέψουν σε κάτι το αστείο να συμβεί. Ο Paul Wells περιγράφει στο βιβλίο του, *Understanding Animation*, την κλασική δομή αφήγησης στις ταινίες κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους κατά την περίοδο που είναι γνωστή στην ιστορία του animation ως η χρυσή εποχή του κινουμένου σχεδίου:

- Εγκαθίδρυση ενός αναγνωρίσιμου πλαισίου μέσα στο οποίο οι χαρακτήρες έχουν συγκεκριμένους ρόλους ή άμεσα αναγνωρίσιμα χαρίσματα ή ιδιότητες, ακόμα και αν αυτά αλλάξουν ή επαναπροσδιοριστούν πολύ σύντομα.
- Δημιουργία μίας προβληματικής κατάστασης στην οποία συμβαίνουν διάφορα κωμικά γεγονότα όπως λάθη, συμπτώσεις, παρεξηγήσεις και άλλα.
- Συσσώρευση των γεγονότων αυτών μέσω της χρήσης ελλειπτικών συμβάσεων, αλλάζοντας την λογική του χώρου και του χρόνου μέσα στην αφήγηση, συχνά εις βάρος της πλοκής
- Αποσταθεροποίηση της αφήγησης μέσω της χρήσης τεχνικών, οι οποίες συναντώνται αποκλειστικά στο animation και αποκαλύπτουν την μηχανική του μέσου¹.

Στην «εγκαθίδρυση ενός αναγνωρίσιμου πλαισίου» περιλαμβάνονται οι οπτικές συμβάσεις, κανόνες και αναφορές που έχει δανειστεί η «εσωτερική» πραγματικότητα της ταινίας από την «εξωτερική» πραγματικότητα του θεατή. Οι ρόλοι και τα άμεσα αναγνωρίσιμα χαρίσματα ή ιδιότητες των χαρακτήρων, αναφέρονται την άλλη όψη της «αναφοράς στο ανθρώπινο», την οποία αποτελεί ο ανθρωπομορφισμός.

Συμπερασματικά, οι οπτικές συμβάσεις και οι κανόνες χρησιμοποιούνται στο animation για να περιγράψουν το σύμπαν στο οποίο εξελίσσεται ο μύθος μιας ταινίας, ενώ ο ανθρωπομορφισμός χρησιμοποιείται για να περιγράψει τους χαρακτήρες που κατοικούν

¹ Wells, Paul – Understanding Animation. Routledge 1998 – pp 143-4

σε αυτό το σύμπαν. Ο διαχωρισμός αυτός, κατά την εξέλιξη του μέσου, έχει δημιουργήσει δύο διακριτές τάσεις στην χρήση του κωμικού στο animation.

Η πρώτη τάση, ασχολείται με το κωμικό το οποίο πηγάζει από την (ανθρώπινη) προσωπικότητα των χαρακτήρων και όσα τους συμβαίνουν καθώς προσπαθούν να επιτύχουν στόχους και να ικανοποιήσουν επιθυμίες. Στην βιβλιογραφία συναντάται συχνά ως χιούμορ της προσωπικότητας, ενώ γενικότερα οι διαδικασίες του animation οι οποίες δίνουν στους χαρακτήρες ανθρώπινα γνωρίσματα συγκαταλέγονται στον κλάδο ο οποίος ονομάζεται animation της προσωπικότητας.

Η δεύτερη τάση, περιγράφει το κωμικό που πηγάζει από την επίδραση που έχει το σύμπαν του animation στους «κατοίκους» του. Στην βιβλιογραφία συναντάται ως χιούμορ του γκαγκ (gag humor). Το χιούμορ του γκαγκ έχει πάρει την ονομασία του από το γκαγκ.

Η δομή του γκαγκ δεν συναντάται αποκλειστικά στο animation, αλλά επίσης στον κινηματογράφο ζωντανής δράσης και στο θέατρο, από όπου προέρχεται και το γκαγκ. Παρ' όλα αυτά, λόγω της δυνατότητας του μέσου να αναπαριστά το φανταστικό χωρίς περιορισμούς, το animation επεκτείνει το κωμικό λεξιλόγιο του κινηματογράφου ζωντανής δράσης¹ και κατά συνέπεια και του γκαγκ.

Το γκαγκ μπορεί να είναι οπτικό ή ηχητικό και μπορεί να συγκριθεί και με το λεκτικό αστείο. Εφόσον το animation είναι μέσο κυρίως οπτικό, το ενδιαφέρον εστιάζεται κυρίως στο οπτικό γκαγκ (visual gag). Το οπτικό γκαγκ είναι μία μορφή οπτικού χιούμορ στην οποία η διασκέδαση προκαλείται λόγω των διαφορετικών ερμηνειών που μπορεί να δώσει

¹ Wells, Paul – Understanding Animation. Routledge 1998 – pp 127

το κοινό σε μία εικόνα ή σε μία σειρά εικόνων¹. Σε σύγκριση με το λεκτικό αστείο, στο οπτικό γκαγκ δύο ή περισσότερες ερμηνείες μπορούν να δοθούν παράλληλα για την ίδια εικόνα, ενώ στο λεκτικό αστείο, το οποίο βασίζεται και αυτό στην διαφορά ή αλλιώς την δυσαρμονία μεταξύ ερμηνειών, οι διαφορετικές ερμηνείες δίνονται με την ατάκα (punchline) του αστείου².

Κύριοι πρωτοπόροι στην χρήση των δύο αυτών τάσεων σε παραγωγές μεγάλης εμπορικής κλίμακας ήταν οι εταιρείες Warner και Disney. Οι δύο ανταγωνίστριες εταιρείες κατά την λεγόμενη χρυσή εποχή του κινουμένου σχεδίου καθιέρωσαν μεγάλο μέρος του οπτικού λεξιλογίου που χρησιμοποιείται στις δύο τάσεις ακόμη και σήμερα.

Χαρακτηριστικό των παραγωγών της Disney είναι η έμφαση στην ανάπτυξη της προσωπικότητας των χαρακτήρων, χαρακτηριστικό το οποίο περιγράφεται και σε μία από τις αρχές της εταιρίας για το animation: Η προσωπικότητα του χαρακτήρα καθορίζει το πόσο επιτυχημένο θα είναι το αστείο.

Για την ανάπτυξη της προσωπικότητας του χαρακτήρα είναι απαραίτητη η ένταξη των δράσεων του σε ένα λογικό πλαίσιο διαδοχής αίτιου και αιτιατού, το οποίο θα υποστηρίζεται για οποιαδήποτε κατάσταση από μία γραμμική και αληθοφανή αφήγηση. Η αληθοφάνεια είναι και αυτό που χαρακτηρίζει όλες τις παραγωγές της εταιρίας, η οποία όμως δεν είναι συνυφασμένη με τον ρεαλισμό. Η υπέρβαση και η ανατροπή που

¹ Carroll, Noel – Notes on the Sight Gag, Comedy/Cinema/Theory, University of California Press, 1991 – pp 26

² Thomas, Frank & Johnston, Ollie (1981)– The Illusion Of Life. Disney Animation – pp32 – Disney Editions

συζητήθηκαν στην εισαγωγή ως οι κινητήριες δυνάμεις στο κωμικό της δράσης υπάρχουν και στην κωμωδία της Disney, αλλά εκφράζονται πάντα σε αληθοφανή πλαίσια¹.

Η αντίθετη τάση στο κωμικό της δράσης πρεσβεύεται από την Warner και πιο συγκεκριμένα από τις ταινίες του ιστορικού της παραγωγού, Tex Avery. Ο Avery δεν δίνει τόσο έμφαση στην αληθοφάνεια –και συνεπώς στον ανθρωπισμό– των χαρακτήρων, όσο στο παράλογο του σύμπαντος στο οποίο κατοικούν – και σε δεύτερη ανάγνωση στο παράλογο της ίδιας της ζωής.

Συσσωρεύει δράσεις και αστεία συμβάντα, δημιουργεί έναν αβέβαιο χώρο, χωρίς κανόνες αίτιου και αιτιατού. Τα ενδιάμεσα βήματα που θα οδηγούσαν από την μία δράση στην επόμενη παρακάμπτονται, δημιουργώντας την λεγόμενη ελλειπτική αφήγηση².

Οι χαρακτήρες στην κωμωδία του Avery δεν χαρακτηρίζονται από κίνητρα και στόχους, όπως αυτοί της κωμωδίας της Disney, αλλά από ένστικτα και συναισθήματα τα οποία, δίχως απαιτήσεις αληθοφάνειας, εκφράζονται στο έπακρο. Σαγόνια πέφτουν στο πάτωμα από το σοκ, λαιμοί φυτρώνουν πολλά κεφάλια λόγω έκπληξης³. Ο Avery προσπαθεί να προκαλέσει γέλιο απεικονίζοντας το πώς θα αντιδρούσε το σώμα αν μπορούσε να εκφράσει τα συναισθήματα στην πλήρη έντασή τους.

Στο ένα άκρο λοιπόν έχουμε ως παράδειγμα τις ταινίες της Disney οι οποίες χαρακτηρίζονται από αληθοφάνεια στην πλοκή και πιο «ανθρώπινους» χαρακτήρες και από την άλλη την κωμωδία της Warner η οποία χαρακτηρίζεται από έλλειψη αληθοφάνειας, αν

¹ Wells, Paul – Understanding Animation. Routledge 1998 – pp 130

² Wells, Paul – Understanding Animation. Routledge 1998 – pp 139

³ Scheib, R. (1980) 'Tex Arcana: The cartoons of Tex Avery'. In Peary, D. and Peary, G. (eds)

όχι έλλειψη πλοκής και χαρακτήρες οι οποίοι βρίσκονται στο έλεος του παραλόγου και των ενστίκτων.

Συνοψίζοντας μπορούμε να πούμε ότι το χιούμορ προσωπικότητας εξασφαλίζει χαρακτήρες με τους οποίους το κοινό μπορεί να ταυτιστεί εύκολα, αλλά η ανάπτυξη των χαρακτήρων του είδους απαιτεί μία πιο γραμμική εξέλιξη της πλοκής. Το κωμικό συμβαίνει στα λογικά πλαίσια που ορίζει ο μύθος της ιστορίας και το μέσο χάνει κατά κάποιο τρόπο την «παντοδυναμία» του.

Από την άλλη μεριά, το γκαγκ χιούμορ εκμεταλλεύεται πλήρως την δυναμική του animation για να αποτυπώσει το φανταστικό. Το γκαγκ όμως ως δομή απαιτεί την παράλληλη αντιπαράθεση εννοιών αταίριαστων μεταξύ τους. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να δημιουργούνται ασυνέπειες στην πλοκή και κατά συνέπεια στους χαρακτήρες. Το κοινό δυσκολεύεται να ταυτιστεί με τους χαρακτήρες ή να παρακολουθήσει μία συνεχώς διακοπτόμενη πλοκή. Για τον λόγο αυτό το γκαγκ χιούμορ χρησιμοποιείται κυρίως για παραγωγές ταινιών μικρού μήκους¹. Παρ' όλα αυτά, ακόμη και στις παραγωγές των εταιριών Disney και Warner, καμία από τις δύο κατευθύνσεις χειρισμού του κωμικού δεν χρησιμοποιείται αποκλειστικά².

Τέλος, κατά την εξέλιξη του animation, η κάθε κατεύθυνση έχει δημιουργήσει τύπους χαρακτήρων και τύπους γκαγκ, οι οποίοι συχνά αποτελούν την βάση για την δημιουργία νέων χαρακτήρων και κωμικών καταστάσεων. Στη συνέχεια της εργασίας θα δούμε μερικές από τις τυπολογίες γκαγκ και χαρακτήρων που έχουν καθιερωθεί από την χρήση τους σε παραγωγές animation.

¹ Wright, J. Ann – 2005 - Animation Writing and Development, Focal Press, pp. 114

² Wells, Paul – Understanding Animation. Routledge 1998 – pp 131

Τύποι χαρακτήρων

Θα εξετάσουμε τρεις κατηγοριοποιήσεις χαρακτήρων, κάθε μία από τις οποίες ομαδοποιεί τους χαρακτήρες με διαφορετικά κριτήρια.

Normal Klein

Σύμφωνα με τον Normal Klein οι χαρακτήρες στο cartoon, ανάλογα με τον ρόλο και την λειτουργία τους, ομαδοποιούνται σε τρεις κατηγορίες. Στους Ελεγκτές (Controller), τους Υπέρ-αντιδραστικούς (Over-reactor) και τους Ενοχλητικούς (Nuisance). Ο Ελεγκτής στα καρτούν συνήθως είναι απυρόβλητος. Μπορεί να αγχωθεί από κάποια απειλή, αλλά σπάνια θα δεχτεί κάποιο χτύπημα. Ο Υπέρ-αντιδραστικός είναι αυτός που συνήθως δέχεται όλα τα χτυπήματα, είναι το “θύμα” των αστείων, ενώ ο Ενοχλητικός συνήθως κάνει την αρχή ενοχλώντας τον Υπέρ-αντιδραστικό, ο οποίος στη συνέχεια θα γίνει το επίκεντρο μία συνεχόμενης ροής αστείων (gags). Ο Ενοχλητικός σπάνια σκέφτεται τις δράσεις του και μοιάζει σαν μία δύναμη της φύσης¹.

H. Jenkins

Ο Jenkins υποστηρίζει ότι η κωμωδία –της κοινωνικής αναταραχής, όπως την αποκαλεί- βασίζεται στην αντιπαράθεση δύο τύπων χαρακτήρα. Τον Κλόουν και τον Κωμικό Ανταγωνιστή (Comic Antagonist).

Ο Κλόουν προσωποποιεί την αλλαγή, εμπεριέχοντας ό, τι είναι επαναστατικό και αυθόρμητο στο άτομο, οτιδήποτε πηγαίνει αντίθετα στους στενούς κώδικες της κοινωνικής ζωής. Ο Κωμικός ανταγωνιστής προσωποποιεί τον πολιτισμό, ότι είναι ασφυκτικό και

¹ Klein, N. (1993) 7 Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon, New York: Verso, pp 38

διεφθαρμένο μέσα στην υπάρχουσα κοινωνική τάξη, οτιδήποτε θα μπορούσε να εμποδίσει την προσπάθεια ατομικής έκφρασης και προσωπικής ευχαρίστησης¹.

Πέρα από αυτόν τον πρωταρχικό διαχωρισμό, ο Jenkins διακρίνει και τρεις τύπους κωμικού ανταγωνιστή. Το θύμα είναι χαρακτήρας ολοκληρωτικά δέσμιος στα συμβατικά μοτίβα σκέψης (Dure). Ο σοβαρός, είναι ο χαρακτήρας – αντιπρόσωπος της κοινωνικής τάξης, ενάντιος στον αυθορμητισμό και την προσωπική έκφραση (Killjoy). Τέλος, ο πλαστός είναι ένας χαρακτήρας ο οποίος απαιτεί σεβασμό χωρίς να τον έχει κερδίσει και θεωρεί άλλους υπεύθυνους για παραβάσεις κανόνων τους οποίους ο ίδιος αρνείται να υπακούσει² (Counterfeit).

Τόσο η κατηγοριοποίηση του Jenkins όσο και του Klein , διαχωρίζουν τους χαρακτήρες ανάλογα με την σχέση που έχουν με άλλους χαρακτήρες και το περιβάλλον τους, χωρίς να γίνεται αναφορά στην μορφολογία και την εμφάνιση των χαρακτήρων αυτών. Από την άλλη, ο Blair, διαχωρίζει τους χαρακτήρες με αποκλειστικό κριτήριο τον τρόπο με τον οποίο σχεδιάζονται.

¹ Jenkins, H. (1992) What Made Pistachio Nuts? Early Sound Film and The Vaudeville Aesthetic, New York: Columbia University Press, pp 221-2

² Jenkins, H. (1992) pp 232-4

Blair.

Ο Blair διακρίνει τέσσερις τύπους χαρακτήρα. Τον χαριτωμένο, τον βαρύ, το χαζό και τον εκκεντρικό.

Ο ΧΑΡΙΤΩΜΕΝΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ

ΤΟ ΧΑΡΙΤΩΜΕΝΟ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ ΣΤΙΣ ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΝΑΛΟΓΙΕΣ ΕΝΟΣ ΜΩΡΟΥ ΚΑΙ ΤΙΣ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΤΟΥ ΝΤΡΟΠΑΛΟΥ Ή ΑΘΩΟΥ

ΤΑ ΑΥΤΙΑ ΕΙΝΑΙ ΜΙΚΡΑ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ ΣΤΟΥΣ ΕΝΗΛΙΚΕΣ

ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΛΑΙΜΟΣ. ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΕΦΑΠΤΕΤΑΙ ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ ΣΩΜΑ

ΤΟ ΣΩΜΑ ΕΧΕΙ ΑΧΛΑΔΟΕΙΔΕΣ ΣΧΗΜΑ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΜΗΚΙΝΣΜΕΝΟ

Η ΠΛΑΤΗ ΕΙΝΑΙ ΚΥΜΑΤΟΕΙΔΕΙΣ. Η ΓΡΑΜΜΗ ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΠΙΣΩ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΚΕΦΑΛΙΟΥ ΚΑΙ ΠΡΟΣ ΤΑ ΚΑΤΩ ΩΣ ΤΑ ΩΠΙΣΘΙΑ

ΤΑ ΩΠΙΣΘΙΑ ΠΡΟΕΞΕΧΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΠΙΝΟΝΤΑΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΟΓΚΩΔΗ, ΑΛΛΑ ΤΑΙΡΙΑΖΟΥΝ ΣΤΙΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΤΩΝ ΠΟΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΠΟΤΕΛΟΥΝ ΤΗΝ ΒΑΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ



ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΕΙΝΑΙ ΠΙΟ ΜΕΓΑΛΟ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΣΩΜΑ

ΕΝΑ ΨΗΛΟ ΜΕΤΩΠΟ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ

ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΤΟΠΟΘΕΤΟΥΝΤΑΙ ΧΑΜΗΛΑ ΣΤΟ ΚΕΦΑΛΙ. ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΗΘΩΣ ΜΕΓΑΛΑ ΚΑΙ ΣΕ ΜΕΓΑΛΗ ΑΠΟΣΤΑΣΗ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ

Η ΜΥΤΗ ΚΑΙ ΤΟ ΣΤΟΜΑ ΕΙΝΑΙ ΠΑΝΤΑ ΜΙΚΡΑ

ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΕΙΝΑΙ ΜΙΚΡΑ ΑΛΛΑ ΠΟΤΕ ΛΕΠΤΑ ΚΑΙ ΚΑΤΑΛΗΓΟΥΝ ΣΕ ΠΛΑΜΕΣ ΜΕ ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΚΑ ΔΑΧΤΥΛΑ

Η ΚΟΙΛΙΑ ΕΙΝΑΙ ΟΓΚΩΔΕΙΣ ΚΑΙ Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΚΑΛΟΑΝΑΘΡΕΜΕΝΟΣ

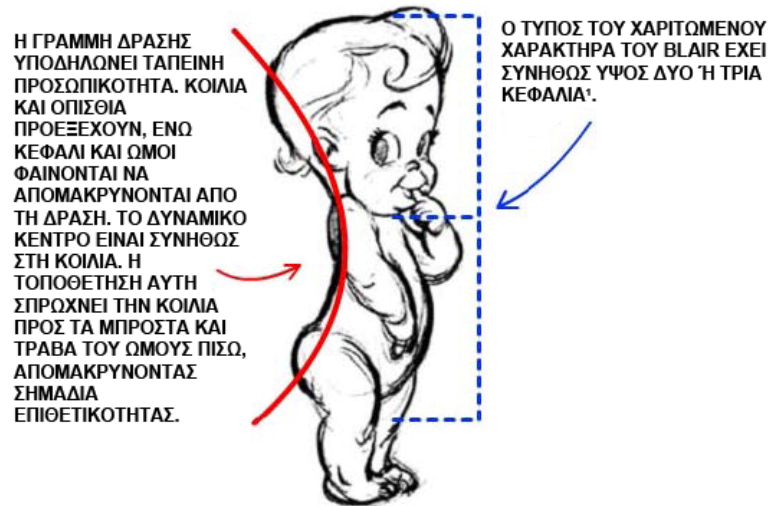
ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΕΙΝΑΙ ΚΟΝΤΑ ΚΑΙ ΧΟΝΤΡΑ ΚΑΙ ΚΑΤΑΛΗΓΟΥΝ ΣΕ ΜΙΚΡΑ ΠΕΛΑΜΑΤΑ ΑΝΑΛΟΓΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΣΩΜΑ.

Εικόνα 4: : Blair, P (1994) Cartoon Animation, Walter Foster Publishing, pp.32

Η σχεδίαση των χαριτωμένων χαρακτήρων ακολουθεί κανόνες οι οποίοι θα μεταφέρουν στο κοινό τις ιδιότητες του χαριτωμένου, του ντροπαλού ή της αθωότητας. Το στενό πάνω μέρος του σώματος αποκλείει το ενδεχόμενο ο χαρακτήρας να φαίνεται επιθετικός. Τα μικρά χέρια, πόδια, μύτη και στόμα βασίζονται στις ιδανικές αναλογίες ενός μωρού. Αν αντιστρεφόταν η αναλογία σε αυτά τα χαρακτηριστικά, θα μπορούσαν να φαίνονταν μη ελκυστικά και να υπονοούν αδεξιότητα. Η ογκώδης κοιλιά υπονοεί ότι ο χαρακτήρας είναι παχουλός, δίχως να υποδηλώνεται πάχος λόγω λαιμαργίας. Το μεγάλο κεφάλι συγκριτικά με το υπόλοιπο σώμα υποδηλώνει μία φυσική αδυναμία η οποία σχετίζεται με την εξάρτηση, δίχως να κάνει τον χαρακτήρα να φαίνεται υπερβολικά ευάλωτος ή εύθραυστος. Το “δυναμικό κέντρο” (power center) στους χαρακτήρες του

είδους βρίσκεται συνήθως στην κοιλιά, ακριβώς πάνω από τους γοφούς. Ως δυναμικό κέντρο ορίζεται το σημείο στο σώμα του χαρακτήρα το οποίο ηγείται ή αποτελεί το κέντρο του υπόλοιπου σώματος¹.

Ο ΧΑΡΙΤΩΜΕΝΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ



Εικόνα 5: Delman T.D (2004). Master of Fine Arts Thesis, Ohio University, pp 41

Οι χαριτωμένοι χαρακτήρες σχεδιάζονται με τέτοιο τρόπο ώστε η γραμμή δράσης τους να υποβάλει μία στάση σώματος η οποία άγει ταπεινή, άκακη και μη απειλητική συμπεριφορά. Ως “γραμμή δράσης” (line of action) ορίζεται η καμπύλη γραμμή η οποία περνά από τα βασικά σχήματα του σώματος του χαρακτήρα και καθορίζει την αρχική στάση του σώματος του². Επίσης, οι αναλογίες του σώματος είναι τυπικά παραμορφωμένες. Το κεφάλι είναι υπερβολικά μεγάλο, καταλαμβάνοντας το ένα τρίτο ή το ένα δεύτερο του

¹ Hooks, Ed (2003). Acting for animators, Heinemann, United States, pp. 68-69

² Blair, P (1994) Cartoon Animation, Walter Foster Publishing, pp. 11, 38

συνολικού μήκους σώματος. Ένα αποτέλεσμα αυτής της παραμόρφωσης στις αναλογίες είναι ότι οι χαριτωμένοι χαρακτήρες μοιάζουν με μωρά, εφόσον τα κεφάλια των μωρών είναι αναλογικά μεγαλύτερα από αυτά των ενηλίκων¹.

Ο ΧΑΖΟΥΛΗΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ



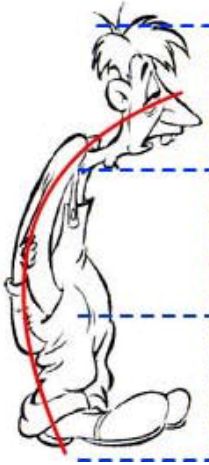
Εικόνα 6: , P (1994) Cartoon Animation, Walter Foster Publishing, pp.51

Οι χαρακτήρες αυτής της κατηγορίας έχουν παράξενα παραμορφωμένα χαρακτηριστικά προσώπου ή ανατομικά χαρακτηριστικά, όπως μεγάλες μύτες ή ράμφη, στραβά δόντια, χαμηλό καβάλο στα παντελόνια, μακριούς λεπτούς λαιμούς και μεγάλα πόδια. Τα μισόκλειστα μάτια του χαζούλη χαρακτήρα υποδηλώνουν έλλειψη προσοχής.

¹ Delman, T.D (2004). Collaboration with Children in the Character Design Process for a Short, Animated Film, Master of Fine Arts Thesis, Ohio University, pp 24-25

Ο ΧΑΖΟΥΛΗΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ

Η ΓΡΑΜΜΗ ΔΡΑΣΗΣ ΤΟΥ ΧΑΖΟΥΛΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΔΙΝΕΙ ΕΜΦΑΣΗ ΣΤΗΝ ΛΑΘΟΣ ΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ. ΑΥΤΟ ΔΕΙΧΝΕΙ ΟΤΙ Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΔΕΝ ΦΡΟΝΤΙΖΕΙ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΤΟΥ, ΚΑΙ ΓΕΡΝΕΙ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΤΟΥ ΠΡΟΣ ΤΑ ΜΠΡΟΣΤΑ. Η ΣΤΑΣΗ ΑΥΤΗ ΕΝΙΣΧΥΕΙ ΤΑ ΚΩΜΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΚΑΙ ΤΕΙΝΕΙ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΟ ΣΤΟΜΑ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΣΥΧΝΑ ΕΙΝΑΙ Η ΠΗΓΗ ΑΣΤΕΙΟΥ ΚΑΙ ΑΝΟΗΤΟΥ ΛΟΓΟΥ



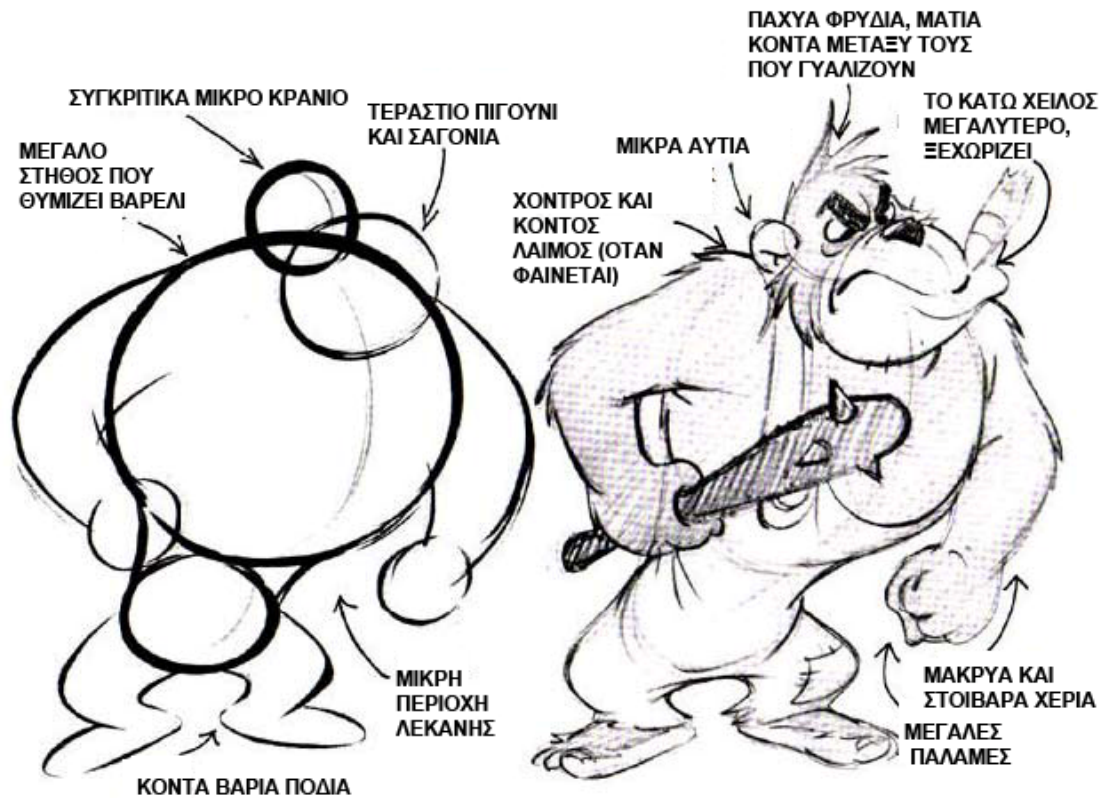
Ο ΛΑΙΜΟΣ ΤΟΥ ΧΑΖΟΥΛΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ, ΩΣΤΕ ΝΑ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΦΘΕΙ ΣΤΗΝ ΜΕΤΡΗΣΗ ΤΩΝ ΑΝΑΛΟΓΙΩΝ ΤΟΥ

ΕΙΝΑΙ ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΜΕΤΡΗΘΕΙ ΤΟ ΥΨΟΣ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΛΟΓΩ ΤΗΣ ΣΤΑΣΗΣ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ ΤΟΥ, ΠΑΡΟΛΑΥΤΑ ΤΑ ΤΡΙΑ ΚΕΦΑΛΙΑ (ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΛΑΙΜΟΥ) ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Εικόνα 7: Delman T.D (2004). Master of Fine Arts Thesis, Ohio University, pp 46

Η γραμμή δράσης του χαρακτήρα είναι σχεδιασμένη με τέτοιο τρόπο, ώστε το κεφάλι κρέμεται μπροστά από το σώμα, οι ώμοι και τα οπίσθια κρέμονται. Τα χαρακτηριστικά αυτά υποδηλώνουν έναν χαρακτήρα ο οποίος δεν δίνει σημασία στην υγιεινή και δεν προσπαθεί να φανεί ελκυστικός. Κινείται περίεργα και σίγουρα δεν είναι επιδέξιος. Το μικρό κεφάλι σε συνδυασμό με τα στραβά δόντια και το μισάνοιχτο στόμα, υποδηλώνουν την έλλειψη νοημοσύνης. Αν ένας χαζούλης χαρακτήρας άρχιζε να κινείται πιο συντονισμένα, με αθλητική συμπεριφορά και φερόταν έξυπνα, θα έχανε την πιστότητά του και το κοινό θα έχανε το ενδιαφέρον του ή θα παρεξηγούσε την προσωπικότητα ή το δραματικό ρόλο του χαρακτήρα. Οι χαζούληδες χαρακτήρες σχεδιάζονται με παραμορφωμένες αναλογίες.

Ο ΒΑΡΥΣ, ΦΙΛΟΝΙΚΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ

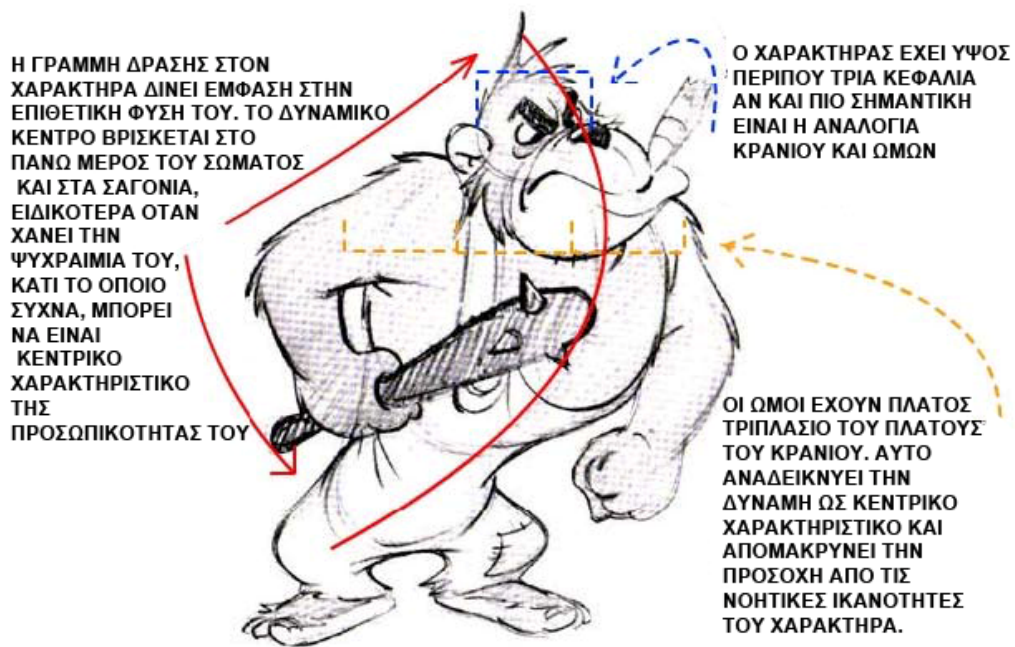


Εικόνα 8: Blair, P (1994) Cartoon Animation, Walter Foster Publishing, pp.52

Οι χαρακτήρες αυτοί, παρουσιάζουν φυσικές ιδιότητες, οι οποίες υποδηλώνουν σθένος, σωματική δύναμη, χαμηλή νοημοσύνη ή έλλειψη εκλεκτισμού και επιθετικότητα. Η παραμόρφωση στις αναλογίες του ανθρώπινου σώματος περιλαμβάνουν μικρό κεφάλι - ένδειξη χαμηλής νοημοσύνης - και μεγάλο κορμό που μοιάζει με βαρέλι με χοντρά χέρια - ένδειξη φυσικής δύναμης. Τα παχιά φρύδια τονίζουν συναισθήματα θυμού και τάσεις επιθετικότητας. Η συνολική παρουσίαση είναι αυτή ενός αρρενωπού, επιθετικού θηρίου, που χρησιμοποιεί τους μύς του πιο πολύ από το μυαλό του. Τα γυαλιστερά, κοντά μεταξύ

τους μάτια, κάνουν τον χαρακτήρα να απέχει ακόμα περισσότερο από τον χαριτωμένο χαρακτήρα. Γενικότερα οι αναλογίες του φιλονίκου χαρακτήρα είναι σχεδόν ακριβώς το

Ο ΒΑΡΥΣ, ΦΙΛΟΝΙΚΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ



αντίθετο από τις αναλογίες του χαριτωμένου χαρακτήρα.

Εικόνα 9: Delman T.D (2004). Master of Fine Arts Thesis, Ohio University, pp. 56

Οι χαρακτήρες του είδους σχεδιάζονται με γραμμές δράσης οι οποίες δίνουν έμφαση στην δύναμη του κορμού τους και το πιγούνι και τα σαγόνια προεξέχουν. Τα χαρακτηριστικά αυτά τονίζουν ακόμη περισσότερο την επιθετικότητα και αρρενωπότητά τους.

Ο ΕΚΚΕΝΤΡΙΚΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ

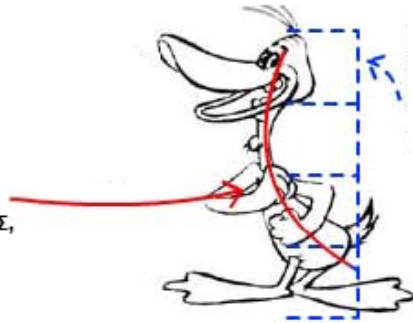


Εικόνα 10: Blair, P (1994) *Cartoon Animation*, Walter Foster Publishing, pp.50

Οι εκκεντρικοί χαρακτήρες σχεδιάζονται με τέτοιο τρόπο ώστε να υποδηλώνουν την προσωπικότητα του υπεύθυνου μίας φάρσας. Οι χαρακτήρες του είδους είναι γνωστοί για τα αστεία τους (gags), βασανίζουν με πλάκες άλλους χαρακτήρες και είναι γενικώς αστείοι. Δυσμορφίες στις αναλογίες τους περιλαμβάνουν επιμήκυνση του κεφαλιού, μεγάλα πέλματα και μεγάλο στόμα που γελά δυνατά. Τα προεξέχοντα χέρια είναι διαθέσιμα για διάφορα κωμικά κόλπα και τον χειρισμό αντικειμένων. Τα λεπτά πόδια και ο κορμός επιτρέπουν γρήγορη και σβέλτη κίνηση, η οποία βοηθά τον χαρακτήρα να ξεφύγει από τον θύμο που προκαλούν οι πλάκες του.

Ο ΕΚΚΕΝΤΡΙΚΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ

Η ΓΡΑΜΜΗ ΔΡΑΣΗΣ
ΣΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
ΤΟΥ ΕΙΔΟΥΣ ΕΙΝΑΙ
ΣΥΧΝΑ ΕΥΕΛΙΚΤΗ ΚΑΙ
ΑΛΛΑΖΕΙ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ
ΑΣΤΕΙΟ (GAG) ΣΤΟ
ΟΠΟΙΟ ΣΥΜΕΤΕΧΕΙ Ο
ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ. ΣΥΧΝΑ
Ο ΘΩΡΑΚΑΣ
ΠΡΟΗΓΕΙΤΑΙ ΣΤΗΝ
ΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ,
ΩΣ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΗΣ
ΕΞΩΣΤΡΕΦΟΥΣ
ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΡΑΣ
ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ



Η ΑΝΑΛΟΓΙΑ ΚΕΦΑΛΙΟΥ – ΥΨΟΥΣ
ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΔΙΑΦΕΡΕΙ ΑΠΟ
ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΕ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΤΟΥ
ΕΙΔΟΥΣ. ΚΟΙΝΟ ΣΗΜΕΙΟ
ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΑ
ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Εικόνα 11: Delman T.D (2004). Master of Fine Arts Thesis, Ohio University, pp. 59

Ο τρόπος σχεδίασης της γραμμής δράσης στους χαρακτήρες του είδους φέρει ως αποτέλεσμα προεξέχον στήθος, οι ώμοι να γέρνουν προς τα μπροστά και κυρτή πλάτη, χαρακτηριστικά τα οποία υποδηλώνουν ότι ο χαρακτήρας είναι ατρόμητος και πρόθυμος να εμπλακεί σε συγκρούσεις. Τα δυναμικά κέντρα της κίνησης εντοπίζονται στα χέρια και το θώρακα.

Σατυρικοί χαρακτήρες

Τα τελευταία χρόνια αρκετά δημοφιλείς είναι οι τηλεοπτικές σειρές παραστατικής κωμωδίας κατάστασης (animated situation comedy / animated sitcom), σειρές οι οποίες συχνά έχουν σατιρικό χαρακτήρα. Ο σκοπός της σάτιρας ως κωμική τεχνική δεν είναι να προκαλέσει γέλιο αφηφώντας την πραγματικότητα, αλλά να διερευνήσει πραγματικά ζητήματα και εν τέλει να τα γελοιοποιήσει¹. Όταν η σάτιρα γίνει άμεση και επιθετική κινδυνεύει να αποτύχει στο σκοπό της, γιατί υπάρχει το ρίσκο να θίξει ιδέες τις οποίες το κοινό ενστερνίζεται και με αυτό τον τρόπο να το προσβάλει. Για τον λόγο αυτό μέχρι σχετικά πρόσφατα αποφεύγονταν η προβολή σατιρικών σειρών ή ταινιών στις «ώρες αιχμής» της Αμερικανικής τηλεόρασης (prime time).

Η αλλαγή για τις σατιρικές σειρές, οι οποίες πλέον έχουν γίνει ιδιαίτερα δημοφιλείς και έχουν κατακτήσει τις ώρες αιχμής σε διάφορα δίκτυα, ήρθε με την δημιουργία ενός ιδιαίτερου τύπου χαρακτήρα, του πλαστού αδιάλλακτου (the mock intolerant)².

Συχνά τα πιστεύω του χαρακτήρα του είδους έχουν ανάλογο στην πραγματική ζωή. Παρ' όλα αυτά η θέληση του χαρακτήρα να εκφράσει αυτά τα πιστεύω ξεπερνά το κοινωνικά αποδεκτό. Οι χαρακτήρες του είδους δεν κρύβουν την αδιαλλαξία τους αλλά αντιθέτως την εκφράζουν δίχως δισταγμό, περιφρονώντας τους άγραφους κοινωνικούς κανόνες συμπεριφοράς, οι οποίοι επιβάλλουν στα μέλη του συνόλου να κρατάν ιδέες του είδους για τον εαυτό τους. Οι χαρακτήρες του είδους δεν ανέχονται ανθρώπους

¹ Thompson, E (2009) "I Am Not Down With That": King of the Hill and Sitcom Satire. Journal of Film and Video, Vol 61, No 2, University of Illinois Press, pp 40

² Thompson – 2009 - 41

διαφορετικής φυλής, φύλου, θρησκείας, εθνικότητας, ιδεολογίας και άλλων παρόμοιων ιδιοτήτων, γεγονός το οποίο τους καθιστά κατάλληλους για γελοιοποίηση,

Αυτό που σατιρίζεται τελικά από τους χαρακτήρες του είδους, είναι η έλλειψη κοινωνικής χάρης και ευαισθησίας. Ένας σημαντικός παράγοντας στην ανάλυση των χαρακτήρων αυτών είναι η έλλειψη ανοχής, δεν είναι πραγματική, αλλά αποτελεί μέρος της ερμηνείας (performance) του χαρακτήρα, με κύριο στοιχείο της ερμηνείας αυτής την υπερβολή. Η χρήση της υπερβολής εδώ αποκλείει την δημιουργία αντιφατικών τάσεων στο κοινό και αποκλείεται από τις θέσεις που προβάλλονται οποιουδήποτε είδους πολιτική χροιά. Η υπερβολή στην έκφραση δίνει την εντύπωση ότι οι ιδέες αυτές θα μπορούσαν να υποστηριχτούν με αυτόν τον τρόπο μόνο από τον κοινωνικά μη αποδεκτό, ή από κάποιον ο οποίος προσποιείται ότι τις υποστηρίζει. Εφόσον δεν πρόκειται για μία πραγματική προσβολή, είναι πιο εύκολο να προκαλέσει γέλιο. Ως συνέπεια των παραπάνω, οι χαρακτήρες του είδους είναι μη ρεαλιστικοί.

Η έλλειψη ρεαλισμού στους χαρακτήρες αυτούς, τους καθιστά αρκετά αδύναμους όταν το παραστατικό τους μέσο είναι ο κινηματογράφος ζωντανής δράσης. Στο animation παρ' όλα αυτά, όπου εξ' ορισμού το θέαμα έχει μη ρεαλιστική βάση, η αδυναμία αυτή εξαλείφεται.

Οι χαρακτήρες «εν λειτουργία»

Ανεξαρτήτως τύπου, οι χαρακτήρες θα πρέπει να επικοινωνήσουν την προσωπικότητα και τις ιδιότητές του στο κοινό. Για την επίτευξη της επικοινωνίας αυτής έχει διαμορφωθεί μία σειρά οδηγιών¹:

- Δημιουργία ψευδαίσθησης οπτικής επαφής μεταξύ του χαρακτήρα που “παίζει” και του κοινού που παρακολουθεί.
- Μορφασμοί προσώπου οι οποίοι σημαίνουν άμεσα συγκεκριμένες πορείες σκέψης, συναισθήματα και αντιδράσεις που βιώνει ο χαρακτήρας.
- Σωματικά χαρακτηριστικά και συμπεριφορές κοινά με τους θεατές και αναγνωρίσιμα, τα οποία παραμένουν συνεπή στον χαρακτήρα.
- Ευθεία έκφραση κινήτρων από τον χαρακτήρα και άμεση αφηγηματική δράση η οποία εξυπηρετεί τον σημαινόμενο στόχο.
- Δημιουργία ενός συγκεκριμένου φυσικού ρυθμού για τον χαρακτήρα, ο οποίος εκφράζει μία συγκεκριμένη στάση ή σκοπό του χαρακτήρα.
- Γενικότερα χειρισμός του χαρακτήρα ως έναν ηθοποιό που υποδύεται κάποιο ρόλο.

¹ Solomon, C. (ed.) (1987) *The Art of the Animated Image: An Anthology*, Los Angeles: AFI,

Από τις οδηγίες αυτές συμπεραίνουμε ότι κύριοι φορείς έκφρασης του χαρακτήρα και άρα και του χιούμορ που πηγάζει από την προσωπικότητα τους, είναι το σώμα και η κίνηση.

Τύποι Γκαγκ

Στη συνέχεια παρουσιάζεται ένας κατάλογος με γκαγκ, όπως αυτά εντοπίζονται στη σχετική βιβλιογραφία¹. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι ο παρακάτω κατάλογος δεν είναι εξαντλητικός ή απόλυτος. Πρόκειται για μία σειρά «τυπικών» γκαγκ, των οποίων η χρήση έχει παγιωθεί σε τέτοιο βαθμό ώστε να αναγνωρίζονται. Νέοι τύποι γκαγκ μπορούν να προκύψουν με κάθε νέα παραγωγή παραστατικής κινηματογραφίας, ενώ συχνά χρησιμοποιούνται και παραλλαγές σε γκαγκ που έχουν χρησιμοποιηθεί στο παρελθόν και είναι αναγνωρίσιμα στο κοινό.

Οπτικό λογοπαίγνιο (The Visual Pun)

Ένα λογοπαίγνιο προκαλεί γέλιο μεταφέροντας την εστίαση του ακροατή από το περιεχόμενο νόημα, στον λεκτικό κώδικα που χρησιμοποιείται για την μετάδοση του νοήματος. Αντίστοιχα, ένα οπτικό λογοπαίγνιο αλλάζει την εστίαση του θεατή, από το περιεχόμενο, στην μηχανική της εικόνας².

Τα γκαγκ του είδους συναντώνται κυρίως στο δισδιάστατο animation και λειτουργούν κυρίως μέσω της «παράβασης» κανόνων και παραδοχών, οι οποίοι αφορούν την αποτύπωση του τρισδιάστατου ογκομετρικού χώρου στις δύο διαστάσεις³.

¹ Τα γκαγκ που περιγράφονται σε αυτό το κεφάλαιο, παραθέτονται στα βιβλία *Understanding Animation*, του Paul Wells και *Animation. Writing and Development* της Jeannine Wright

² Wells, P. pp 132

³ Henrandez, M.G. (2007) *Double Sense of Animated Images*, *Animation Studies* Vol.2, pp.37

Για παράδειγμα, χαρακτήρες μπορούν να κινηθούν αμφισβητώντας τους κανόνες της γραφικής αναπαράστασης του βάθους πεδίου, ή να μεταβούν από το πρώτο πλάνο σε εικόνα που φαινομενικά ανήκει στο φόντο. Σε άλλες περιστάσεις, ενώ γενικώς υπάρχει η παραδοχή ότι χαρακτήρες και αντικείμενα στο κινούμενο σχέδιο χαρακτηρίζονται από κάποιο όγκο και βάρος και κινούνται ανάλογα με αυτά τα χαρακτηριστικά, οποιαδήποτε στιγμή μπορούν κινηθούν ως αυτό που πραγματικά είναι: δυσδιάστατες φιγούρες.

Γκαγκ κυριολεξίας (Literary Gag)

Στο γκαγκ του είδους, μεταφορικές εκφράσεις του προφορικού λόγου μεταφέρονται οπτικά στην κυριολεξία. Αν για παράδειγμα χαρακτήρας «πεινάει σαν λύκος», μπορεί να μεταμορφωθεί σε λύκο και να καταβροχθίσει οτιδήποτε μπροστά του.

Στην ουσία πρόκειται για ένα παιχνίδι με το «κενό» ανάμεσα στη κυριολεκτική και μεταφορική χρήση της γλώσσας και επεκτείνει το οπτικό λεξιλόγιο του οπτικού λογοπαίγνιου.

Γκαγκ αυτονομίας (Autonomous Gag)

Στο γκαγκ του είδους φαινομενικά άψυχα αντικείμενα αποκτούν ζωή και βούληση, αυτονομούνται. Το γέλιο προκύπτει από την αλλαγή στην σχέση μεταξύ έμψυχου και άψυχου ή και την αντιστροφή των ιδιοτήτων των δύο κόσμων. Τα άψυχα κινούνται σαν έμψυχα και τα έμψυχα ως άψυχα.

Τα γκαγκ του είδους συναντώνται κυρίως σε παραγωγές stop-motion και animation αντικειμένων, όπου και οι χειρισμοί του είδους αποτελούν την πεμπτούσιά τους.

Γκαγκ υστερίας (Histrionic Gag).

Το γκαγκ του είδους προκύπτει όταν ο προφορικός λόγος αδυνατεί να εκφράσει ένα συναίσθημα. Την θέση του προφορικού λόγου παίρνουν ανεξέλεγκτες κινήσεις και μορφασμοί.

Γκαγκ αντικατάστασης (Replacement Gag).

Στο γκαγκ του είδους ένα αντικείμενο αντικαθίσταται από ένα άλλο με παρόμοια φυσικά χαρακτηριστικά και βασίζει το χιούμορ του στο ότι η μία εικόνα θα υπονοήσει την άλλη.

Γκαγκ πτώσης και γκαγκ τροχιάς (Falling Gag, Trajectory Gag)

Τα γκαγκ πτώσης και τροχιάς περιλαμβάνουν διάφορα κωμικά περιστατικά τα οποία συμβαίνουν καθώς ένας ή περισσότεροι χαρακτήρες κινούνται ή πέφτουν. Η κωμική κορύφωση έρχεται συνήθως με μία μη αναμενόμενη κατάληξη της κίνησης. Τα γκαγκ του είδους συνήθως χρησιμοποιούνται στις σκηνές κυνηγητού. Στις σκηνές του είδους χαρακτήρες εμφανίζονται στα παρακάτω ζεύγη:

- Ανίκανος κυνηγός / ανώτερο θήραμα (Elmer Fudd και Bugs Bunny, Coyote και Road Runner)
- Ενοχλητικός διώκτης / ενοχλημένος διωκόμενος που προσπαθεί να αποφύγει τον διώκτη (Duffy Duck και Porky Pig, Sylvester και Tweety)
- Ισάξιοι αντίπαλοι (Tom και Jerry).

Η κωμική δυναμική του κυνηγητού και κατά συνέπεια και του γκαγκ τροχιάς ή πτώσης ενισχύεται όταν η σχέση μεταξύ κυνηγού και θηράματος παραμένει ρευστή.

Γκαγκ σλαπστικ (Slapstick Gag)

Η κατηγορία αυτή περιλαμβάνει τις περιπτώσεις όπου χαρακτήρες ξεσπάνε σε κάποια μορφή βίας. Πρόκειται για έναν από τους πιο συνηθισμένους τύπους γκαγκ, εφόσον έχει την ιδιότητα να προκαλεί αστάθεια στον οπτικό χώρο και να διευκολύνει την χρήση άλλων γκαγκ.

Θα πρέπει να σημειωθεί ότι στα γκαγκ του είδους, παρόλη την φαινομενική βία, κανένας χαρακτήρας δεν βλάπτεται ουσιαστικά, γεγονός που αποτελεί μέρος του γκαγκ. Ο περιβάλλον χώρος του γκαγκ από την άλλη, συχνά καταστρέφεται ολοσχερώς.

Γκαγκ ατυχήματος

Τα γκαγκ του είδους περιλαμβάνουν συνήθως μια σειρά απίθανων ατυχημάτων τα οποία συμβαίνουν σε χαρακτήρες χωρίς να τους βλάπτουν. Είναι μία μορφή γκαγκ συγγενική στα γκαγκ σλαπστικ.

Γκαγκ αποκάλυψης (Revelatory Gag)

Στα γκαγκ του είδους, το σημαντικό στοιχείο του αστείου δεν είναι ορατό στον θεατή και γίνεται εμφανές στη συνέχεια, συνήθως μέσω αλλαγής του πλάνου.

Γκαγκ άγνοιας

Παρόμοιο με το γκαγκ αποκάλυψης, με την διαφορά ότι το αντικείμενο του αστείου είναι εμφανές στο κοινό αλλά η ύπαρξη του αγνοείται από τον χαρακτήρα –θύμα του αστείου. Τυπικό παράδειγμα στο γκαγκ του είδους είναι το πάτημα της μπανανόφλουδας.

Γκαγκ έκπληξης

Στο γκαγκ του είδους, χαρακτήρες ή αντικείμενα βρίσκονται σε κάποιο σημείο, κάποια στιγμή που στην πραγματικότητα και σε σχέση με την πλοκή, θα ήταν αδύνατο να

βρεθούν. Το χιούμορ του συγκεκριμένου γκαγκ βασίζεται στο απλό σοκ και όχι σε κάποια απίθανη επακόλουθη εξήγηση.

Γκαγκ ειρωνείας

Σε αυτό το είδος γκαγκ, δημιουργείται ένα πλαίσιο στο οποίο οτιδήποτε μπορεί να σημαίνει το αντίθετο του.

Γκαγκ κατάλογου

Στο γκαγκ του είδους μία σειρά διαφορετικών και ασύνδετων δράσεων χρησιμοποιείται για να επικοινωνήσει μία και μοναδική κατάσταση ή για την επίτευξη ενός μοναδικού στόχου.

Γενικές κατευθύνσεις.

Πέρα από τους τύπους χαρακτήρων και γκαγκ, στη βιβλιογραφία εντοπίζονται και κάποιες πιο γενικές τάσεις στον χειρισμό του κωμικού, οι οποίες αφορούν προσεγγίσεις στην αισθητική και συγκεκριμένα είδη κωμωδίας τα οποία επηρεάζουν τόσο τους χαρακτήρες όσο και τα γκαγκ.

Το Γκροτέσκο

Με τον όρο γκροτέσκο, περιγράφουμε το μακάβριο και φρικιαστικό που παρουσιάζεται με κωμικό τρόπο. Χαρακτηριστικά του είναι η συνύπαρξη τερατόμορφων και κωμικών στοιχείων, η άμεση και έντονη σωματική περιγραφή του με σαφέστατες λεπτομέρειες στην παρουσίαση και η συγγένειά του με το σωματικά ανώμαλο. Η δυναμική του αντλείται από την παρουσίαση του φανταστικού με ρεαλιστικό τρόπο. Σύμφωνα με τον Wolfgang Kayser, το γκροτέσκο είναι η έκφραση του αποξενωμένου και αλλοτριωμένου κόσμου, δηλαδή του γνώριμου κόσμου, ιδωμένου μέσα από μία προοπτική που ξαφνικά τον καθιστά «αλλόκοτο», με το αλλόκοτο να περιγράφει το κωμικό, το τρομακτικό ή και τα

δύο ταυτόχρονα. Είναι ένα παιχνίδι με το παράλογο, ο καλλιτέχνης «παίζει», προκαλώντας γέλιο ή φρίκη, με τους βαθύτατους παραλογισμούς της ζωής¹.

Μαύρο Χιούμορ

Συγγενική τάση με το γκροτέσκο, το μαύρο χιούμορ καταλαμβάνει τον ενδιάμεσο χώρο ανάμεσα στο τραγικό και το κωμικό. Διακωμωδεί τις πιο σκοτεινές πλευρές της ζωής, όπως το πένθος, την απόγνωση, το κακό και το θάνατο, ή θέματα ταμπού, όπως ο φόνος, ο βιασμός, η αυτοκτονία, η τρέλα και ο ακρωτηριασμός. Περιλαμβάνει την χιουμοριστική αντιμετώπιση του μακάβριου, του τρομακτικού και του γκροτέσκο. Συχνά χρησιμοποιείται για να γελοιοποιήσει με πικρό τρόπο θεσμούς και συστήματα αξιών, χωρίς όμως να παρουσιάζει άμεσα ή έμμεσα λύσεις ή εναλλακτικές στους θεσμούς που σχολιάζει. Οι χαρακτήρες από τους οποίους πηγάζει το μαύρο χιούμορ βιώνουν πόνο ή κακοτυχία με αδιάφορη στάση ή ακόμη φαίνεται να το απολαμβάνουν².

Σάτιρα

Στα μέσα μαζικής επικοινωνίας ο χαρακτηρισμός “σατιρικό” συνοδεύει οποιοδήποτε πρόγραμμα το οποίο βασίζει το χιούμορ του σε επίκαιρα γεγονότα, διαμάχες και γενικότερα στο πολιτισμικό πλαίσιο εκτός του φανταστικού κόσμου μέσα στον οποίο εξελίσσεται η πλοκή του προγράμματος. Ως τεχνική διαφέρει με τις περισσότερες κωμικές τεχνικές που αναφέρθηκαν παραπάνω εφόσον δεν έχει υπερβατικό ρόλο. Σκοπός της σάτιρας δεν είναι να προκαλέσει γέλιο αψηφώντας την πραγματικότητα, αλλά να διερευνήσει πραγματικά ζητήματα και εν τέλει να τα

¹ Kayser, Wolfgang – The Grotesque in Art and Literature, Bloomington 1963

² Pratt, Alan (1993) Black Humor: Critical Essays

γελοιοποιήσει¹. Η σάτιρα, δεν προκαλεί πάντα γέλιο, ειδικότερα αν το κοινό έχει διαφορετική άποψη για το αντικείμενο το οποίο σατιρίζει.

Το μειονέκτημα αυτό ξεπερνιέται με την χρήση του ειδικού σατιρικού χαρακτήρα που σχολιάστηκε παραπάνω.

Παρωδία

Η παρωδία είναι μία μορφή σάτιρας. Σκοπός της είναι να γελοιοποιήσει γνωστά πνευματικά έργα. Βασίζεται κυρίως στην αναγνωρισιμότητα των έργων αυτών, οπότε η χρήση της περιλαμβάνει το ρίσκο να μην κατανοήσει το κοινό τις αναφορές της, ειδικότερα όταν το έργο που σατιρίζεται δεν είναι κλασσικό αλλά επίκαιρο. Άλλο ένα μειονέκτημα της είναι ότι οι αναφορές που χρησιμοποιεί μπορεί να προστατεύονται από νόμους περί προστασίας πνευματικών δικαιωμάτων και η χρήση τους να χριστεί παράνομη². Από την άλλη μεριά, οι αναφορές της παρωδίας μπορούν να λειτουργήσουν εκπαιδευτικά, φέρνοντας σε επαφή το κοινό με πνευματικά έργα, μέσω της σάτιρας τους³.

Υπάρχουν δύο μορφές χρήσης της παρωδίας. Στη πρώτη, ολόκληρο το έργο αποτελεί την παρωδία κάποιου γνωστού έργου. Στη δεύτερη της μορφή, η παρωδία ενσωματώνεται στο έργο ως αυτόνομες αναφορές, οι οποίες λειτουργούν ως gags. Η χρήση του είδους συναντάται κυρίως σε σατιρικές κωμικές σειρές κατάστασης

¹ Thompson, E (2009) "I Am Not Down With That": King of the Hill and Sitcom Satire. *Journal of Film and Video*, Vol 61, No 2, University of Illinois Press, pp 40

² 2 Keller B.P & Bernstein D.H. (1995) As Satiric as They Wanna be: Parody Lawsuits Under Copyright, Trademark, Dilution and Publicity Laws, *The Trademark Reporter* 85, pp 239

³ Gray, J. (2005) Television Teaching: Parody, The Simpsons and Media Literacy Education. *Critical Studies in Media Communication*, Vol. 22, Issue 3, pp 223

Σύνοψη

Στο παραπάνω κεφάλαιο έγινε μία προσπάθεια αποδόμησης του κωμικού στοιχείου στο animation. Εντοπίστηκαν στην βιβλιογραφία δύο κατευθύνσεις χειρισμού του χιούμορ στο μέσο.

Στην πρώτη, κέντρο του χιούμορ αποτελεί ο χαρακτήρας και οι συμπεριφορές του. Για την ανάπτυξη του χαρακτήρα απαιτείται ένα πιστευτό και αληθοφανές σενάριο με συνήθως γραμμική πλοκή, χαρακτηριστικά τα οποία φέρνουν την παραστατική κινηματογραφία πιο κοντά στον κινηματογράφο ζωντανής δράσης. Το στοιχείο αυτό από την μία βάζει κάποιο όριο στο animation ως μέσο αναπαράστασης του αδύνατου και του μη πραγματικού ενώ από την άλλη εγγυάται ένα βαθμό ταύτισης του κοινού με τον ήρωα. Λόγω της ταύτισης αυτής, είναι πιο εύκολο για το κοινό να παρακολουθήσει την εξέλιξη της ιστορίας. Για αυτό τον λόγο, το χιούμορ του χαρακτήρα χρησιμοποιείται κυρίως σε παραγωγές μεγάλου μήκους.

Η δεύτερη κατεύθυνση εστιάζει κυρίως στο παράλογο και το απροσδόκητο μέσω της χρήσης των γκαγκ. Τα γκαγκ εκμεταλλεύονται πλήρως την δυναμική του μέσου, δημιουργώντας ένα αβέβαιο χώρο όπου το γέλιο ευδοκμεί. Παρ' όλα αυτά, οι «διαταραχές» που προκαλούν τα γκαγκ στην πλοκή, χρήζουν αυτό το είδος χιούμορ ακατάλληλο για ταινίες μεγάλου μήκους. Η αντιστοιχία κατεύθυνσης και διάρκειας της ταινίας δεν είναι απόλυτη όμως, εφόσον τα δύο είδη χιούμορ συνήθως χρησιμοποιούνται συνδυαστικά, σε διαφορετικό βαθμό η κάθε μία ανάλογα με την παραγωγή.

Παρατηρείται ότι πολλοί τύποι γκαγκ αντιστοιχούν σε τεχνικές του κωμικού που εντοπίστηκαν είτε από τον Μπέργκερ, είτε από τους Βuijzen, και Valkenburg. Κριτήριο διαχωρισμού ανάμεσα στη κωμική τεχνική και το αντίστοιχο γκαγκ, αποτελεί η σχέση του αστείου με την πλοκή της ταινίας. Αν η χρήση της κωμικής τεχνικής προκαλεί διαταραχή στην πλοκή του έργου, τότε χρησιμοποιείται ως γκαγκ. Συμπερασματικά, κάθε κωμική τεχνική μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την δημιουργία νέων γκαγκ.

Στο επόμενο κεφάλαιο θα εξεταστούν παραγωγές της παραστατικής κινηματογραφίας και οι τρόποι με τους οποίους εφαρμόζονται οι τεχνικές του κωμικού με άξονες τις κατευθύνσεις χρήσης του οι οποίες εντοπίστηκαν στο παρόν κεφάλαιο.

4. Το κωμικό στο Animation: Φιλμογραφική έρευνα

Για τις ανάγκες της παρούσας εργασίας εξετάστηκαν 22 ταινίες μικρού μήκους, ποικίλων τεχνικών αναπαράστασης. Επιλέχθηκε να εξεταστούν ταινίες μικρού μήκους γιατί η απλότητα στην πλοκή που συνήθως χαρακτηρίζει τις ταινίες του είδους, καθιστά πιο εύκολη την αναγνώριση των κωμικών συστατικών τους.

Επίσης, οι περισσότερες παραγωγές που εξετάστηκαν αποτελούν ταινίες τελειόφοιτων σχολών παραστατικής κινηματογραφίας ή ανεξάρτητες παραγωγές, από το 2000 μέχρι το 2012. Η επιλογή αυτή έγινε για να εξεταστεί το κωμικό animation ως δημιουργικό μέσο, πέρα από κριτήρια εμπορικότητας και παράλληλα για να γίνει το δείγμα, όσο το δυνατόν περισσότερο αντιπροσωπευτικό των σύγχρονων εκφραστικών τάσεων.

Μέθοδος ανάλυσης.

Το δείγμα εξετάστηκε κλαδικά. Σε πρώτη ανάγνωση ανιχνεύθηκαν τα κωμικά περιστατικά σε κάθε ταινία. Στην συνέχεια εντοπίστηκε αν το χιούμορ σε κάθε περιστατικό παράγεται από την συμπεριφορά του χαρακτήρα (χιούμορ του χαρακτήρα), από κάποιο γκαγκ, ή από άλλο παράγοντα. Σε επόμενη ανάγνωση, εξετάστηκε στις περιπτώσεις κωμικού του χαρακτήρα αν χρησιμοποιούνται κάποιοι από τους τύπους χαρακτήρα που εντοπίστηκαν στην βιβλιογραφία. Αντίστοιχα, στις περιπτώσεις που εντοπίστηκε χιούμορ του γκαγκ, εξετάστηκε ο τύπος του γκαγκ που χρησιμοποιήθηκε. Τέλος, ανεξάρτητα από το αν πρόκειται για χιούμορ γκαγκ ή χιούμορ χαρακτήρα, εντοπίστηκαν και καταγράφηκαν οι κωμικές τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν σε κάθε ταινία και σημειώθηκαν οι θεωρίες του κωμικού που επαληθεύονται από κάθε τεχνική.

Αποτελέσματα

Από τις 22 ταινίες που εξετάστηκαν, σε 8 εντοπίστηκε χρήση χιούμορ του χαρακτήρα και χιούμορ γκαγκ παράλληλα, σε 5 εντοπίστηκε αποκλειστικά η χρήση χιούμορ γκαγκ, σε 8 αποκλειστικά η χρήση χιούμορ χαρακτήρα και σε 1 εντοπίστηκε ότι δεν έγινε χρήση κανενός από τους δύο τύπους χιούμορ.

Σχετικά με τους τύπους γκαγκ, δημοφιλέστερος τύπος που απαντήθηκε ήταν το σλάπстик γκαγκ (6 εμφανίσεις), ενώ αρκετά συχνά εντοπίστηκε και η χρήση του γκαγκ αποκάλυψης (5 εμφανίσεις). Λιγότερα συχνά εντοπίστηκε η χρήση του οπτικού λογοπαιγνίου (3 εμφανίσεις), του γκαγκ πτώσης ή τροχιάς (3 εμφανίσεις) και του γκαγκ καταλόγου (2 εμφανίσεις). Η χρήση των υπόλοιπων τύπων γκαγκ σπανίζει στο συγκεκριμένο δείγμα (μία εμφάνιση του κάθε τύπου).

Σχετικά με το χιούμορ χαρακτήρα, εντοπίστηκαν οκτώ χαρακτήρες που αντιστοιχούν μορφολογικά σε κάποιον από τους τύπους χαρακτήρα του Blair: 2 χαριτωμένοι χαρακτήρες, 2 χαζοί χαρακτήρες, 2 βαριοί χαρακτήρες, 2 εκκεντρικοί. Λιγότεροι χαρακτήρες φαίνεται να φέρουν γνωρίσματα που τους εντάσσουν στην τυπολογία του H. Jenkins. Εντοπίστηκαν τρεις χαρακτήρες συνολικά που μπορούν να χαρακτηριστούν ως ελεγκτές, ενοχλητικοί ή υπέρ-αντιδραστικοί (ένας για κάθε τύπο). Τέλος τρεις χαρακτήρες φέρουν τα γνωρίσματα του κλόουν του Klein, ένας τα γνωρίσματα του σοβαρού και ένας τα γνωρίσματα ενάντια της διασκέδασης.

Σχετικά με τις τεχνικές του κωμικού, εντοπίστηκε η χρήση συνολικά 32 τεχνικών από τις δύο τυπολογίες που έχουν παρατεθεί, καθώς και από τις γενικές κατευθύνσεις. Η συχνότητα χρήσης κάθε τεχνικής δίνεται στον παρακάτω πίνακα.

Μαύρο Χιούμορ	8	Ακαμψία	3
Παράξενος ήχος/φωνή	6	Σάτιρα	3
Επανάληψη	5	Έκπληξη	3
Ατύχημα	5	Καρικατούρ α	3
Αδεξιότητα	4	Ταχύτητα	2
Γκροτέσκο	4	Κλίμακα	2
Παράλογο	4	Στερεότυπο	2
Υπερβολή	4	Ασεβής Συμπεριφορά	2
Λάθη	4	Παράξ.Πρό σωπο	2
Μεταμόρφωση	4	Σύμπτωση	2
Παρωδία	2	Κυνηγητό	2
Μεταμφίεση	2	Συμπ. Κλόουν	2
Απογοήτευση	1	Υπονοούμε νο	1
Λάθη	1	Παιδισμός	1

Λογοπαίγνιο	1	Αναλογία	1
-------------	---	----------	---

Εικόνα 12: Συχνότητα χρήσης κωμικών τεχνικών στα παραδείγματα φιλομογραφίας

Λαμβάνοντας υπ' όψη την συχνότητα χρήσης κάθε τεχνικής καθώς και την θεωρία κωμικού η οποία εξηγεί το χιούμορ στη κάθε τεχνική συμπεραίνεται ότι στο συγκεκριμένο δείγμα πιο συχνά χρησιμοποιείται το χιούμορ της Δυσαρμονίας (38 περιστατικά) με το χιούμορ Εκτόνωσης και Ανωτερότητας να ακολουθούν με μικρή διαφορά μεταξύ τους (30 και 29 περιστατικά αντίστοιχα).

Παρατηρήσεις και συμπεράσματα

Οι τύποι χαρακτήρων, ειδικότερα από την τυπολογία του Blair, απαντήθηκαν κυρίως σε χαρακτήρες με δευτερεύοντες ρόλους, σε ταινίες με πιο ανεπτυγμένες ιστορίες και πλοκή. Οι κεντρικοί ήρωες στις ίδιες ταινίες είτε παρουσιάζουν ιδιαίτερα μορφολογικά χαρακτηριστικά, είτε η όψη τους προέρχεται από συνδυασμό χαρακτηριστικών διαφόρων τύπων. Η τάση αυτή μπορεί να προκύπτει λόγω σχεδιαστικής οικονομίας. Δίνεται βάρος κυρίως στον σχεδιασμό του κεντρικού χαρακτήρα, ώστε να γίνει άμεσα αναγνωρίσιμος και λιγότερη έμφαση στους δευτερεύοντες χαρακτήρες, για τους οποίους η μοναδικότητα δεν είναι απαραίτητη.

Στις ταινίες όπου εντοπίστηκε χρήση χιούμορ του χαρακτήρα, αλλά όχι κάποιος συγκεκριμένος τύπος χαρακτήρα, οι χαρακτήρες είναι πρωτότυποι, τόσο σε όψη όσο και σε συμπεριφορά και δύσκολα εντάσσονται σε κάποια κατηγορία. Η τάση αυτή υποδηλώνει δημιουργική και εκφραστική ελευθερία, η οποία μπορεί σε εμπορικές παραγωγές να μην συναντάται συχνά, λόγω εξωτερικών παραγόντων.

Από τα 21 παραδείγματα που αναλύθηκαν, μόνο σε ένα εντοπίστηκε χρήση λεκτικού χιούμορ. Η χρήση του λεκτικού χιούμορ γίνεται με παρόμοιο τρόπο στο κινηματογράφο ζωντανής δράσης και στον κινηματογράφο εμψύχωσης και εφόσον οι περισσότερες ταινίες προέρχονται από εργασίες φοιτητών σχολών animation, είναι λογικό η χρήση του λεκτικού χιούμορ να έχει παραμεριστεί.

Το γεγονός ότι σε ένα από τα παραδείγματα δεν εντοπίστηκε χρήση χιούμορ γκαγκ ή χιούμορ χαρακτήρα, αλλά σε όλα τα παραδείγματα εντοπίστηκαν τεχνικές του κωμικού, δείχνει ότι οι κωμικές τεχνικές αποτελούν το δομικό υλικό του χιούμορ στο animation. Το πλαίσιο στο οποίο οι τεχνικές αυτές συνδυάζονται και χρησιμοποιούνται καθορίζει στην συνέχεια το χιούμορ γκαγκ και το χιούμορ χαρακτήρα.

Βρέθηκε ότι οι δημοφιλέστερες τεχνικές στο δείγμα που εξετάστηκε είναι το μαύρο χιούμορ και ο παράξενος ήχος ή φωνή. Οι δύο τεχνικές αυτές αντιστοιχούν σε προτιμήσεις διαφορετικών ηλικιακών ομάδων. Είναι ασφαλές να υποθέσουμε ότι η παράλληλη χρήση τεχνικών που προκαλούν γέλιο σε διαφορετικές ηλικίες εξασφαλίζει μεγαλύτερο εύρος του απευθυνόμενου κοινού. Μία άλλη εξήγηση, στην ευρεία χρήση του μαύρου χιούμορ που εντοπίστηκε στο δείγμα, είναι ότι η επιλογή των τεχνικών εξαρτάται πέρα από τις προτιμήσεις του απευθυνόμενου κοινού και από τις προτιμήσεις των ίδιων των δημιουργών.

5. Σχεδίαση του κωμικού στο Animation

Αναλύοντας παραδείγματα μικρού μήκους ταινιών κινηματογράφου εμπύχωσης, συμπεράναμε ότι η ύπαρξη κωμικών σκηνών σε ένα έργο παραστατικής κινηματογραφίας, προϋποθέτει την επιλογή και χρήση κωμικών τεχνικών. Η διαδικασία αυτή θα πρέπει να εντάσσεται στην γενικότερη μεθοδολογία σχεδίασης που χρησιμοποιείται για την περάτωση ενός έργου κινηματογράφου εμπύχωσης, επηρεάζοντας ανάλογα τα στάδια της μεθοδολογίας. Για να δούμε τον τρόπο με τον οποίο το κωμικό επηρεάζει την μεθοδολογία σχεδίασης θα πρέπει αρχικά να εξετάσουμε την γενική μεθοδολογία σχεδίασης που εφαρμόζεται στο animation.

Γενικευμένη μεθοδολογία σχεδίασης.

Η διαδικασία σχεδίασης ταινιών παραστατικής κινηματογραφίας χωρίζεται σε τέσσερα στάδια. Την Ανάπτυξη, την Προ-παραγωγή, την Παραγωγή και την Μετά – παραγωγή.

Ανάπτυξη

Στο στάδιο της ανάπτυξης θα πρέπει να ολοκληρωθούν η οπτική ανάπτυξη και η συγγραφή του σεναρίου.

Η οπτική ανάπτυξη αφορά την αισθητική των δομικών στοιχείων της ταινίας. Διαχωρίζεται στην ανάπτυξη χαρακτήρων, την ανάπτυξη αντικειμένων και ανάπτυξη των χώρων ή του περιβάλλοντος στο οποίο εξελίσσεται η ιστορία. Παραδοτέα της οπτικής ανάπτυξης αποτελούν πρότυπα σχέδια των χαρακτήρων, των αντικειμένων και του χώρου.

Το σενάριο, έχει διάφορες μορφές ανάλογα με την διάρκεια του έργου. Στην πιο απλή του μορφή, έχει την μορφή premise. Αποτελείται από μία ή δύο παραγράφους και περιγράφει συνοπτικά την ιδέα της κεντρικής ιστορίας. Η περιγραφή περιλαμβάνει τους κεντρικούς χαρακτήρες, την βασική σύγκρουση, τυχόν επιπλοκές και την κατάληξη της σύγκρουσης. Το premise ως μορφή σεναρίου είναι κατάλληλο για ταινίες μικρού μήκους.

Για μεγαλύτερες παραγωγές το premise αναπτύσσεται σε outline. Πρόκειται στην ουσία για μία πιο λεπτομερή περιγραφή του premise. Η ιστορία χωρίζεται σε σεκάνς και προσθέτονται λίγες γραμμές διαλόγου για να φανούν καλύτερα οι χαρακτήρες. Επίσης, περιέχει περιγραφή της δράσης.

Στις παραγωγές ταινιών μεγάλου μήκους (feature films), το outline αναπτύσσεται στο treatment, μία ακόμη πιο λεπτομερής περιγραφή της ιστορίας, όπου η δράση χωρίζεται σε σκηνές.

Στην παραγωγή σειρών επεισοδίων, στο στάδιο της ανάπτυξης διαμορφώνεται και η λεγόμενη Βίβλος της σειράς. Η Βίβλος περιέχει σύντομες περιγραφές πιθανών σεναρίων, υπό την μορφή premise και οπτικό υλικό το οποίο έχει ως σκοπό να ενισχύσει την αφήγηση. Η Βίβλος χρησιμοποιείται από την συγγραφική ομάδα για να εξασφαλίσει συνέπεια κατά την διαδικασία συγγραφής. Επίσης, βοηθάει στην επιλογή ηθοποιών και τέλος προσφέρει στους animators μία βαθύτερη κατανόηση της σειράς και πώς οι χαρακτήρες και η πλοκή αναπτύσσονται. Εναλλακτικά χρησιμοποιείται πιλοτικό σενάριο το οποίο μπορεί να φτάσει και ως το animation πριν την έγκριση της σειράς από την παραγωγή.

Ανεξάρτητα από το μέγεθος και τον τύπο του έργου, το σενάριο από την μορφή premise, outline ή treatment, θα διαμορφωθεί στην συνέχεια στην μορφή του πρώτου draft. Στο πρώτο draft, περιγράφεται συνολικά η ιστορία. Συμπεριλαμβάνονται δράση και

διάλογοι. Στη περίπτωση παραγωγής σειράς, το πρώτο draft θα ελεγχθεί για συνέπεια με την Βίβλο της σειράς. Ανεξαρτήτως είδους παραγωγής, το πρώτο draft θα περάσει από μία σειρά διορθώσεων οι οποίες θα παράξουν το δεύτερο ή και τρίτο draft του σεναρίου. Πιθανόν να υπάρξουν και άλλες αλλαγές στο σενάριο οι οποίες θα γίνουν στο στάδιο της προ - παραγωγής. Όταν οριστικοποιηθεί η δομή και το σενάριο του σεναρίου, θα αναπτυχθεί στην μορφή polish, η οποία διαμορφώνεται μέσω διορθώσεων αποκλειστικά στους διαλόγους της ταινίας.

Προ-παραγωγή

Με βάση τα πρότυπα σχέδια που δημιουργήθηκαν κατά την οπτική ανάπτυξη του έργου, στο στάδιο της προ-παραγωγής, οριστικοποιείται η αισθητική, το στιλ και η χρωματική παλέτα του έργου. Με βάση τις επιλογές αυτές, ολοκληρώνεται η ανάπτυξη των χαρακτήρων – οι οποίοι διαχωρίζονται σε κύριους και δευτερεύοντες - των αντικειμένων και των χώρων. Χαρακτήρες , αντικείμενα και χώροι, εμπεριέχονται στον οδηγό οπτικού στιλ.

Ο οδηγός οπτικού στιλ εξασφαλίζει την αισθητική ομοιογένεια του έργου και αποτελεί σημείο αναφοράς κατά την διάρκεια της παραγωγής. Σχετικά με τους χαρακτήρες, περιέχει όψεις του χαρακτήρα (πρόσοψη, πίσω όψη και προοπτική όψη), τον χαρακτήρα σε δράση, κοντινά πλάνα του χαρακτήρα σε διαφορετικές συναισθηματικές καταστάσεις, συνολική παρουσίαση όλων των χαρακτήρων ώστε να είναι εμφανής η μεταξύ τους κλίμακα, ανάλυση του σώματος του χαρακτήρα σε βασικά γεωμετρικά σχήματα, κύκλος περπατήματος και διάγραμμα στόματος το οποίο δείχνει το σχήμα του στόματος του χαρακτήρα όταν σχηματίζει διάφορους ήχους.

Σχετικά με τα αντικείμενα, ο οδηγός περιέχει πρόσοψη, πίσω όψη και εσωτερικές όψεις (όπου αυτό είναι εφαρμόσιμο). Αν τα αντικείμενα αποτελούνται από περίπλοκα στοιχεία, στον οδηγό εμπεριέχονται και οδηγίες κατασκευής. Επίσης, εμπεριέχονται σχέδια

σύγκρισης μεγέθους χαρακτήρων και αντικειμένων, και οδηγίες τρόπου λειτουργίας αν πρόκειται για περίπλοκες κατασκευές, όπως μηχανισμοί.

Σχετικά με τους περιβάλλοντες χώρους και τις τοποθεσίες, ο οδηγός οπτικού στιλ περιέχει, τις κύριες γενικές και κοντινές λήψεις, εσωτερικές λήψεις και λήψεις αντίστροφης γωνίας των χώρων. Επίσης, περιλαμβάνεται ένας διαγραμματικός χάρτης του συνολικού σκηνικού και ένας οδηγός ο οποίος υποδεικνύει τις πηγές φωτός. Βασικοί χώροι και περιβάλλοντα της ταινίας χρωματίζονται για καλύτερη απόδοση της αίσθησής τους. Στον οδηγό περιλαμβάνονται επίσης η χρωματική παλέτα των χαρακτήρων και ιδιαίτερα κουστούμια, αν υπάρχουν.

Στη συνέχεια της διαδικασίας προ-παραγωγής, δημιουργούνται πακέτα μοντέλων με βάση τον οδηγό οπτικού στιλ. Τα πακέτα μοντέλων περιλαμβάνουν χαρακτήρες, αντικείμενα και σκηνικά τα οποία χρησιμοποιούνται σε μία συγκεκριμένη σεκάνς ή σε ένα επεισόδιο, αν πρόκειται για σειρά.

Επόμενο βήμα είναι η εγγραφή των ομιλιών των χαρακτήρων. Σενάριο, οδηγός οπτικού στιλ και εγγραφή φωνών χρησιμοποιούνται για την σύνθεση των storyboards. Τα storyboards οπτικοποιούν το σενάριο και δείχνουν τις αδυναμίες τους στην ροή της αφήγησης, λειτουργώντας έτσι ως ένα μέσω ελέγχου. Με βάση τα storyboards, προτείνονται αλλαγές, εναλλακτικές και διορθώσεις στο σενάριο.

Τα storyboards αποτελούν μία διαδικασία η οποία ολοκληρώνεται σε τρία στάδια. Στο πρώτο στάδιο η δράση παρουσιάζεται σε μικρογραφίες. Οι μικρογραφίες παρέχουν μία συνοπτική όψη της δράσης και της ροής της ιστορίας. Λόγω του μεγέθους τους, μπορούν να διορθωθούν ή να τροποποιηθούν γρήγορα. Οι πιθανές αλλαγές περνάνε στο σενάριο και ενσωματώνονται στην δεύτερη μορφή που παίρνουν τα storyboards κατά την διαδικασία ολοκλήρωσης της διαδικασίας, το rough pass.

Στο rough pass χρησιμοποιούνται μεγαλύτερες εικόνες με περισσότερες λεπτομέρειες. Η έκδοση αυτή χρησιμοποιείται για ελέγχους από την διεύθυνση παραγωγής, ή εξωτερικούς παράγοντες όπως το νομικό τμήμα. Οι τυχόν αλλαγές ενσωματώνονται στην τελική και καθαρή έκδοση του storyboard. Στην τελική αυτή έκδοση, οι σκηνές εικονογραφούνται με πλήρη λεπτομέρεια.

Οι εικόνες της τελικής μορφής του storyboard χρησιμοποιούνται για την παραγωγή του animatic. Το animatic χρησιμοποιείται για τον χρονισμό της δράσης και την συμπλήρωση των φύλλων έκθεσης (exposure sheets). Τα φύλλα έκθεσης αποτελούν τον χάρτη για το τι πρόκειται να συμβεί κάθε σκηνή, περιγράφοντας καρέ με καρέ το τι πρόκειται να συμβεί στην ιστορία.

Στο τελικό στάδιο της προ-παραγωγής, επιλέγεται ή συνθέτεται η μουσική και τα τραγούδια της ταινίας.

Παραγωγή

Μόλις μία σεκάνς ή ένα επεισόδιο του animatic ολοκληρωθεί και ελεγχθεί περνά στην φάση της παραγωγής. Πρώτο στάδιο της διαδικασίας είναι η διαμόρφωση του workbook. Τα σχέδια των storyboards χωρίζονται σε σκηνές ή πλάνα, αριθμούνται και σχεδιάζεται το πώς θα κινηματογραφηθούν. Ο σχεδιασμός της κινηματογραφίας θα πρέπει να εξασφαλίζει την αφηγηματική ροή και συνέχεια. Τα μέσα με τα οποία εξασφαλίζεται η συνέχεια αυτή και υποδηλώνεται στον θεατή η αίσθηση και ο σκοπός της κάθε σκηνής και του σεκάνς το οποίο οι σκηνές απαρτίζουν, είναι η μουσική, η στάση του σώματος του χαρακτήρα, η τοποθέτησή του, η δράση, το φως και η σκιά, η γωνία λήψης και η κίνηση.

Εφόσον το workbook ολοκληρωθεί και αξιολογηθεί, στο παραδοσιακό δισδιάστατο animation, η κάθε σκηνή περνάει στο στάδιο του πρώτου (rough) layout. Στο layout, σκηνικά, αντικείμενα και χαρακτήρες, κατανέμονται σε επίπεδα ανάλογα αν με το αν

βρίσκονται στο επίπεδο του animation, πίσω ή μπροστά. Όταν η διαδικασία ολοκληρωθεί, η παραγωγή περνά στο στάδιο του animation.

Το στάδιο του animation παράγει μία πρώτη ακατέργαστη (rough) εκδοχή των κινούμενων στοιχείων κάθε σκηνής. Το πρώτο layout και η rough εκδοχή του animation περνάνε στην συνέχεια από τα τμήματα οργάνωσης και σάρωσης σκηνών (scene planning and scanning). Τα τμήματα αυτά είναι υπεύθυνα για τον έλεγχο και την σύνθεση (compositing) των κινητών και ακίνητων στοιχείων κάθε σκηνής.

Η σύνθεση των στοιχείων αυτών δίνει την πρώτη πιο ολοκληρωμένη εικόνα του περιεχομένου κάθε σκηνής, δίχως χρώμα. Ελέγχεται από τον σκηνοθέτη και άλλους συντελεστές της παραγωγής (sweatbox). Όταν μία σκηνή εγκριθεί στο sweat box, περνά ξανά από τα στάδια του layout και animation ώστε να ετοιμαστεί μία “καθαρή” εκδοχή κάθε σκηνής. (clean-up layout, clean-up animation). Στην νέα, καθαρή εκδοχή κάθε σκηνής, θα προστεθούν τα οπτικά εφέ. Το τμήμα σάρωσης και οργάνωσης σκηνών θα συνθέσει τις νέες καθαρές σκηνές για νέο έλεγχο από τον σκηνοθέτη και τους συντελεστές. (Clean Up Scene Plan/Scan, Clean Up Sweatbox). Παράλληλα, το τμήμα layout θα δώσει την καθαρή, ασπρόμαυρη, εκδοχή των φόντων κάθε σκηνής για να περαστεί χρώμα και υφές.

Χρωματισμένα φόντα και καθαρή σύνθεση περνάνε από νέο έλεγχο (animation check). Μετά τις διορθώσεις, οι σκηνές περνάνε από τα τελικά στάδια παραγωγής όπου χρωματίζονται και οι χαρακτήρες (Ink & Paint). Μετά τον τελικό έλεγχο, γίνεται η τελική σύνθεση και η ταινία εξάγεται για το μέσο προβολής.

Τα στάδια παραγωγής, διαφοροποιούνται ανάλογα με την τεχνική αναπαράστασης που θα χρησιμοποιηθεί. Για παράδειγμα, στο τρισδιάστατο animation με χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή η μεθοδολογία διαφοροποιείται από το στάδιο του animatic.

Το animatic στο τρισδιάστατο animation γίνεται με τρισδιάστατους γεωμετρικούς όγκους, οι οποίοι αντικαθιστούν τα απεικονιζόμενα σχήματα των storyboards. Επίσης, ενσωματώνονται οι κινήσεις της κάμερας στον τρισδιάστατο χώρο. Το στάδιο της παραγωγής ξεκινά με την διαδικασία της τρισδιάστατης αναπαράστασης χαρακτήρων, αντικειμένων και χώρων (modeling). Στη συνέχεια γίνεται το rigging (ενσωμάτωση σκελετών στα αντικείμενα και χαρακτήρες που κινούνται, για έλεγχο της κίνησης), προσθέεται χρώμα και ύψη στις επιφάνειες και διαμορφώνεται το workbook.

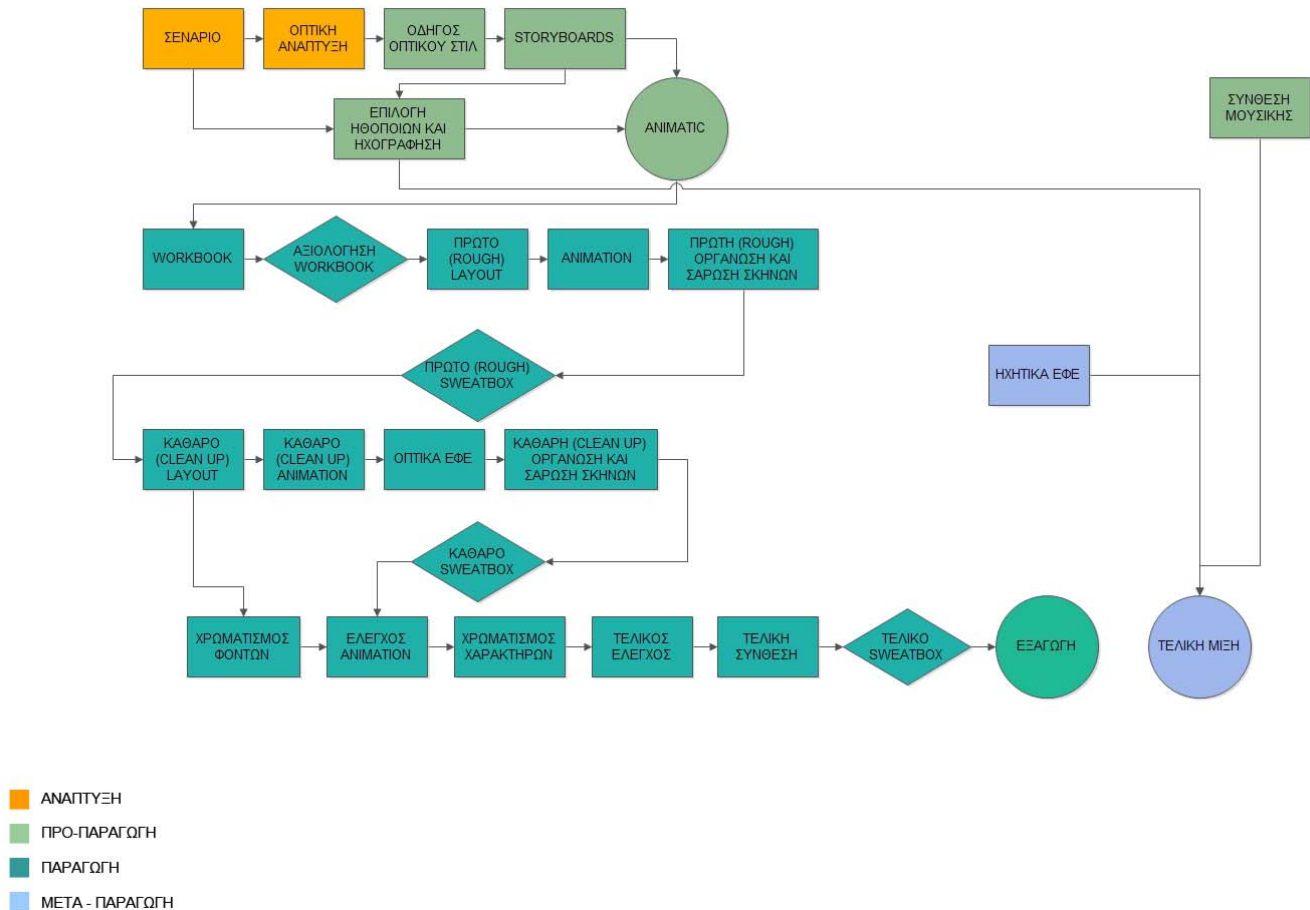
Το workbook στο τρισδιάστατο animation δημιουργείται με την αντικατάσταση των όγκων του animatic με πιο ολοκληρωμένα σχήματα, καθώς εξελίσσεται η παραγωγή. Μετά την ολοκλήρωση του workbook η παραγωγή περνά στο στάδιο του animation, και στην συνέχεια στις ρυθμίσεις φωτισμού, την σύνθεση των οπτικών εφέ, την φωτορεαλιστική απόδοση, την τελική σύνθεση της εικόνας, τις διορθώσεις και την τελική εξαγωγή.

Μετά – παραγωγή

Στο στάδιο της μετά-παραγωγής, τα πιο σημαντικά στάδια αφορούν τον συνδυασμό εικόνας και ήχου. Ηχογραφούνται τα απαραίτητα ηχητικά εφέ και συγχρονίζονται με την εικόνα. Το ίδιο γίνεται με τις μουσικές συνθέσεις ή επιλογές. Επίσης, γίνονται διορθώσεις στην εγγραφή διαλόγου και διορθώσεις στον ήχο συνολικά. Διορθώσεις γίνονται επίσης στα χρώματα της ταινίας, πριν την τελική της αποτύπωση στο ανάλογο οπτικό μέσο. Η διαδικασία της μετά-παραγωγής διαφοροποιείται ανάλογα με το μέσο προβολής (κινηματογράφος, βίντεο, τηλεόραση).

Σύνοψη

Στην παρακάτω εικόνα δίνεται συνοπτικά η γενική μεθοδολογία σχεδίασης στο animation με την μορφή διαγράμματος ροής.



Εικόνα 13: Γενική μεθοδολογία σχεδίασης στο animation

Μεθοδολογία σχεδίασης κωμωδίας εμφύχωσης

Εξετάζοντας την γενική μεθοδολογία σχεδίασης για το animation, παρατηρείται ότι το είδος της ταινίας δεν επηρεάζει την μεθοδολογία σχεδίασης, ενώ άλλα χαρακτηριστικά, όπως διάρκεια και τεχνική αναπαράστασης επηρεάζουν την μεθοδολογία σε συγκεκριμένα σημεία. Η διάρκεια της ταινίας επηρεάζει την μορφή του σεναρίου, ενώ η τεχνική αναπαράστασης επηρεάζει την μεθοδολογία από το στάδιο της παραγωγής και έπειτα. Μία μεθοδολογία σχεδίασης του κωμικού θα επικεντρώνεται στα στάδια της μεθοδολογίας στα οποία διαμορφώνεται το περιεχόμενο της ταινίας, δηλαδή στα στάδια της ανάπτυξης και της προ-παραγωγής.

Επίσης, επιστρέφοντας στην αρχική υπόθεση της εργασίας, ότι κάθε διαδικασία σχεδίασης ξεκινά από την σύλληψη, την διαμόρφωση και την διατύπωση της αρχικής ιδέας, είναι ασφαλές να θεωρήσουμε, ότι η διαδικασία η οποία θα διαμορφώσει το περιεχόμενο της ταινίας δεν ξεκινά με την συγγραφή σεναρίου, όπως υποδεικνύεται στην γενική μεθοδολογία σχεδίασης, αλλά σε ένα στάδιο της παραγωγής το οποίο προηγείται της συγγραφής του σεναρίου: στο στάδιο του ιδεασμού (concept).

Ιδεασμός.

Στην εισαγωγή της εργασίας, υποθέσαμε ότι η διαμόρφωση της αρχικής ιδέας επηρεάζεται από το πλαίσιο στο οποίο θα εφαρμοστεί η αρχική ιδέα. Στη συγκεκριμένη περίπτωση το πλαίσιο εφαρμογής είναι η λεγόμενη σφαίρα του κωμικού. Εφόσον η εκτίμηση του κωμικού εξαρτάται από δημογραφικά, πολιτισμικά και κοινωνικά χαρακτηριστικά του απευθυνόμενου κοινού, το πρώτο βήμα της μεθοδολογίας σχεδίασης κωμικού animation είναι η «χαρτογράφηση» των χαρακτηριστικών του απευθυνόμενου κοινού και η αναγνώριση των προτιμήσεών τους στο χιούμορ.

Όπως είδαμε στην έρευνα επέκτασης της τυπολογίας του Μπέργκερ, στα οπτικοακουστικά μέσα οι προτιμήσεις του χιούμορ αντιστοιχούν σε κωμικές τεχνικές. Οπότε, στο επόμενο βήμα, θα πρέπει να γίνει η επιλογή των κωμικών τεχνικών που θα χρησιμοποιηθούν. Από τις τεχνικές αυτές, ανάλογα με τον τρόπο που χρησιμοποιούνται, προκύπτει το χιούμορ χαρακτήρα και το χιούμορ γκαγκ. Αρχική υπόθεση που προέκυψε από την βιβλιογραφική έρευνα ήταν ότι ο βαθμός χρήσης χιούμορ γκαγκ και χιούμορ χαρακτήρα επηρεάζεται από την διάρκεια της ταινίας: η χρήση του χιούμορ χαρακτήρα αρμόζει περισσότερο σε παραγωγές μεγάλου μήκους, έτσι ώστε να διατηρηθεί μία συνοχή που θα κρατήσει την προσοχή του κοινού αμείωτη, ενώ το χιούμορ γκαγκ αρμόζει σε παραγωγές μικρού μήκους όπου η συνέπεια στην πλοκή δεν είναι εξίσου απαραίτητη.

Η φιλομογραφική έρευνα έδειξε όμως ότι η σχέση μεταξύ χιούμορ γκαγκ και χαρακτήρα δεν είναι απόλυτα δεσμευτική: υπήρχαν ταινίες μικρού μήκους όπου γινόταν αποκλειστικά χρήση χιούμορ χαρακτήρα και μάλιστα σε μεγαλύτερο ποσοστό από ότι γινόταν αποκλειστικά χρήση χιούμορ γκαγκ. Οπότε ο τρόπος με τον οποίο θα χρησιμοποιηθούν οι τεχνικές, είναι περισσότερο θέμα ελεύθερης επιλογής του σχεδιαστή. Ουσιαστικά, οι τεχνικές του κωμικού αναμένεται να λειτουργήσουν ως μία βάση ιδεών (idea pool) η οποία θα τροφοδοτεί την μεθοδολογία σχεδίασης του κωμικού κατά την περάτωσή της.

Παρόλο που το στάδιο του ιδεασμού δεν περιλαμβάνεται στη γενική μεθοδολογία σχεδίασης ταινιών εμπύχωσης, στην βιβλιογραφία προτείνονται εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε αυτό το στάδιο. Σε αυτά περιλαμβάνονται η έρευνα γύρω από τις σύγχρονες τάσεις και την επικαιρότητα, η

συγκέντρωση έντυπου υλικού(άρθρα, κόμικ, σύντομες ιστορίες, παιδικά βιβλία),τα αρχικά σκίτσα και το brainstorming. Η έρευνα γύρω από τις αρχικές τάσεις, η συγκέντρωση έντυπου υλικού και τα αρχικά σκίτσα, μπορούν να συνοψιστούν ως ένα βήμα της μεθοδολογίας με την επωνυμία έρευνα. Η έρευνα θα πρέπει να ολοκληρωθεί παράλληλα με την αναγνώριση του απευθυνόμενου κοινού, ώστε να τροφοδοτήσει τα επόμενα στάδια. Το brainstorming στην παραστατική κινηματογραφία, χρησιμοποιείται εκτός των άλλων και για την δημιουργία λίστας προσώπων, αντικειμένων και τοποθεσιών. Πρόσωπα, αντικείμενα και τοποθεσίες καταγράφονται σε στήλες και στη συνέχεια εξετάζονται διάφοροι συνδυασμοί τους. Όσο αταίριαστοι είναι οι συνδυασμοί τους, τόσο μεγαλώνουν τα περιθώρια για την ανάπτυξη κωμικών καταστάσεων. Από τους συνδυασμούς αυτούς θα προκύψουν οι χαρακτήρες, τα αντικείμενα και τα σκηνικά στοιχεία της ταινίας.

Παραδοτέο της φάσης του ιδεασμού αποτελεί η κεντρική ιδέα της ταινίας, η οποία θα πρέπει να μπορεί να περιγραφεί με μία ή δύο προτάσεις και θα περιλαμβάνει τους συνδυασμούς προσώπων αντικειμένων και τοποθεσιών που προέκυψαν από την σχετική λίστα. Στην φάση της ανάπτυξης, η κεντρική ιδέα θα αναπτυχθεί κατά την συγγραφή του σεναρίου και οι χαρακτήρες, αντικείμενα και τοποθεσίες θα αποκτήσουν οπτική μορφή στο βήμα της οπτικής ανάπτυξης. Πιθανό είναι επίσης να εμπλουτιστούν με περισσότερα στοιχεία.

Ανάπτυξη

Όπως είδαμε στην γενική μεθοδολογία σχεδίασης, στο στάδιο της ανάπτυξης περιλαμβάνονται η οπτική ανάπτυξη και το σενάριο.

Οπτική ανάπτυξη

Στην φάση της οπτικής ανάπτυξης θα γίνει η πρώτη διαμόρφωση των χαρακτήρων, αντικειμένων και τοποθεσιών. Το πεδίο στο οποίο θα εφαρμοστούν οι κωμικές τεχνικές με τον τρόπο που κατηγοριοποιήθηκαν, είναι η σχεδίαση των χαρακτήρων.

Αρχικά θα πρέπει να κατηγοριοποιηθούν οι χαρακτήρες ανάλογα με το αν είναι κεντρικοί ή δευτερεύοντες. Πρώτα θα πρέπει να σχεδιαστούν οι κεντρικοί χαρακτήρες.

Επιλέγεται ο τύπος ή οι τύποι χαρακτήρα, οι οποίοι θα καθορίσουν το παρουσιαστικό του χαρακτήρα και στην συνέχεια οι τύποι που θα καθορίσουν τον ρόλο του, σε σχέση με τους άλλους χαρακτήρες. Αντίστοιχα με τις κωμικές τεχνικές, οι τύποι χαρακτήρα δεν υπαγορεύουν την σχεδίαση αλλά λειτουργούν ως βάση ιδεών. Στην φιλομορφική έρευνα, συναντήθηκαν περιπτώσεις όπου δεν χρησιμοποιήθηκαν τύποι χαρακτήρα, περιπτώσεις όπου συνδυάστηκαν μορφολογικά στοιχεία τύπων χαρακτήρων και περιπτώσεις όπου οι χαρακτήρες είχαν πλήρη αντιστοιχία.

Χρησιμοποιώντας τις κωμικές καθώς και γνωρίσματα τα οποία δεν είναι εξ' αρχής κωμικά, αλλά βοηθούν στον καθορισμό της προσωπικότητας και της όψης του, συμπληρώνεται το λεγόμενο προφίλ για κάθε χαρακτήρα. Το προφίλ του χαρακτήρα περιέχει τις παρακάτω πληροφορίες:

- Όνομα

- Φύλο
- Ηλικία
- Παρουσιαστικό
- Κίνηση
- Χαρακτηριστικές συμπεριφορές
- Φωνή (τρόπος ομιλίας, χαρακτηριστική ατάκα)
- Ευφυΐα, ικανότητες, προσόντα
- Στοιχεία προσωπικότητας
- Μειονεκτήματα και ελαττώματα
- Κίνητρα, στόχοι και φιλοδοξίες

Το προφίλ του χαρακτήρα, ίσως να περιέχει πληροφορίες και χαρακτηριστικά τα οποία δεν θα γίνουν αντιληπτά από την ταινία. Παρόλα αυτά όσο καλύτερα γνωρίζει ο δημιουργός τον χαρακτήρα του, τόσο ευκολότερα μπορεί να τον διαχειριστεί. Η διαδικασία συμπλήρωσης προφίλ επαναλαμβάνεται για όλους τους χαρακτήρες. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι η προσωπικότητα των δευτερευόντων χαρακτήρων θα πρέπει να αναπτυχθεί με τέτοιο τρόπο ώστε η συμπεριφορά και η δράση τους να βοηθάει την εγκαθίδρυση και εμπέδωση των κεντρικών χαρακτήρων στο κοινό.

Η φάση της ανάπτυξης συνεχίζει με τον αρχικό σχεδιασμό των αντικειμένων και τοποθεσιών, αλλά αποτελούν δύο πεδία στα οποία δεν εφαρμόζονται κωμικές τεχνικές. Το κωμικό πηγάζει από τον τρόπο δράσης των χαρακτήρων στους χώρους και από τον τρόπο με τον οποίο χειρίζονται τα αντικείμενα και όχι από τα αντικείμενα και τις τοποθεσίες αυτά καθ' αυτά. Επόμενο στάδιο στο οποίο θα εφαρμοστούν κωμικές τεχνικές είναι η συγγραφή του σεναρίου.

Σενάριο

Τα σενάρια συνήθως δομούνται σε τρεις πράξεις. Η πρώτη πράξη τελειώνει εφόσον έχει οριστεί η προβληματική κατάσταση. Η δεύτερη πράξη τελειώνει πριν την κλιμάκωση και η τρίτη περιλαμβάνει την λύση της προβληματικής κατάστασης. Η δομή αυτή χρησιμοποιείται ανεξαρτήτως διάρκειας της ταινίας, αλλά για μικρότερες διάρκειες το περιεχόμενο των τριών πράξεων συγχωνεύεται σε δύο.

Στο σενάριο θα εφαρμοστεί η επιλογή του σχεδιαστή, σχετικά με τον βαθμό χρήσης κωμικού του χαρακτήρα και κωμικού του γκαγκ. Στην πρώτη περίπτωση, τα κωμικά περιστατικά που θα σχεδιαστούν θα πρέπει να εξυπηρετούν την ανάπτυξη του χαρακτήρα. Αποκαλύπτουν ή δίνουν έμφαση σε κάποιο ελάττωμά του, από αυτά που χαρτογραφήθηκαν στο προφίλ του χαρακτήρα, δημιουργώντας χιούμορ εις βάρος του. Εναλλακτικά, αποκαλύπτουν ή δίνουν έμφαση σε κάποιο προτέρημά του, από το προφίλ του χαρακτήρα, δημιουργώντας χιούμορ υπέρ του. Ανάλογα με την πρόθεση του χιούμορ – υπέρ ή κατά του χαρακτήρα – τα κωμικά συμβάντα και γεγονότα, μπορούν να τοποθετηθούν και χρονικά. Συνήθως στις ταινίες του είδους, ο χαρακτήρας κατά την εξέλιξη της ιστορίας, ωριμάζει, διαγράφοντας την λεγόμενη καμπύλη του χαρακτήρα. Στην περίπτωση αυτή, προτείνεται τα κωμικά περιστατικά, τα οποία έχουν πρόθεση κατά του χαρακτήρα, να τοποθετηθούν στην αρχή και καθώς ο χαρακτήρας εξελίσσεται να

τοποθετούνται κωμικά συμβάντα με πρόθεση υπέρ του χαρακτήρα. Θα πρέπει να σημειωθεί επίσης, σχετικά με τους τύπους χαρακτήρα, ότι όταν ο χαρακτήρας έχει ωριμάσει, καταλαμβάνει την θέση του ελεγκτή.

Στην δεύτερη κατεύθυνση, όπου το χιούμορ κλιμακώνεται εις βάρος της αληθοφάνειας της ιστορίας, η συγγραφή του σεναρίου ξεκινά με την δημιουργία ενός αστείου στην κλιμάκωση της δράσης. Στην συνέχεια δημιουργούνται περισσότερα αστεία τα οποία πλαισιώνουν το κεντρικό κωμικό γεγονός. Τα γκαγκ που εντοπίστηκαν στην βιβλιογραφία θα χρησιμοποιηθούν ως βάση ιδεών στο συγκεκριμένο στάδιο. Στην περίπτωση που το σενάριο αφορά παραγωγή ταινίας μικρού μήκους, η δράση κατανέμεται σε δύο πράξεις αντί για τρεις και πολλές φορές η λύση απουσιάζει και η ταινία τελειώνει με την κλιμάκωση της δράσης. Επίσης, λείπουν στην κατεύθυνση αυτή οι καμπύλες χαρακτήρων. Είναι επαρκής μία πρώτη παρουσίαση των στόχων και σκοπών των χαρακτήρων χωρίς ιδιαίτερη εμβάθυνση.

Στην φιλομορφική έρευνα, διαπιστώθηκε ότι συχνά οι δύο κατευθύνσεις συνδυάζονται. Στην περίπτωση αυτή τα γκαγκ θα πρέπει να στοιχηθούν με τέτοιο τρόπο ώστε οι διαταραχές που προκαλούν να μην επηρεάζουν την καμπύλη των χαρακτήρων.

Η εξάπλωση των τηλεοπτικών σειρών κωμωδιών κατάστασης παραστατικής κινηματογραφίας θα μπορούσαμε να πούμε ότι έχει δημιουργήσει μία τρίτη κατεύθυνση στην διαχείριση του κωμικού κατά την συγγραφή του σεναρίου. Χαρακτηριστικό της κατεύθυνσης αυτής είναι ότι το χιούμορ πηγάζει κυρίως από τους διαλόγους. Χρησιμοποιούνται επομένως κυρίως κωμικές τεχνικές, τις οποίες ο Berger κατέταξε στην κατηγορία λόγο. Η εστίαση στο λεκτικό χιούμορ σημαίνει ότι δεν αξιοποιούνται οι εκφραστικές δυνατότητες του animation ως μέσο κυρίως οπτικό.

Με την ολοκλήρωση της οπτικής ανάπτυξης και της συγγραφής του σεναρίου, η ταινία θα περάσει στο στάδιο της προ-παραγωγής.

Προ-παραγωγή

Στη φάση της προ-παραγωγής, το κωμικό θα επηρεάσει μόνο τις εργασίες που αφορούν το περιεχόμενο της ταινίας και πιο συγκεκριμένα το στάδιο των storyboards και του animatic.

Με τα storyboards, και το animatic γενικώς, ελέγχεται η ροή της ταινίας. Συγκεκριμένα για την κωμωδία αυτό που είναι σημαντικό είναι ο χρονισμός των αστείων.

Στο λεκτικό χιούμορ σημαντικός παράγοντας είναι η παύση πριν την ατάκα που ολοκληρώνει το αστείο και η παύση μετά, ή αλλιώς πριν συνεχιστεί ο διάλογος. Σημαντικός είναι επίσης ο ρυθμός ομιλίας. Πρέπει να είναι τέτοιος, ώστε το κοινό να μπορεί να ακολουθήσει το συλλογισμό του χαρακτήρα, έτσι ώστε να γίνει κατανοητή η ανατροπή του συλλογισμού, η οποία θα προκαλέσει και το γέλιο.

Το οπτικό χιούμορ, βασίζεται στους κανόνες που ισχύουν στον χρονισμό της κίνησης. Πριν εκτελεστεί οποιοδήποτε αστείο θα πρέπει η προσοχή του κοινού να εστιαστεί στο σημείο της δράσης. Σε μία στατική σκηνή, αν ένα από τα στοιχεία της σκηνής κινηθεί, η προσοχή του κοινού θα εστιαστεί στο στοιχείο αυτό 1/5 του δευτερολέπτου αργότερα. Οπότε, πριν οποιαδήποτε δράση, απαιτείται η τέλεση μιας πρωταρχικής κίνησης, η οποία θα στρέψει την προσοχή του κοινού στο συγκεκριμένο σημείο.

Η πρωταρχική αυτή κίνηση, δημιουργεί μία προσμονή για το κύριο μέρος της δράσης. Η χρονική διάρκεια της προσμονής, καθορίζει την χρονική διάρκεια της δράσης. Όταν η προσμονή έχει αρκετά μεγάλη διάρκεια, η διάρκεια της δράσης θα είναι μικρή ή ακόμη, εφόσον με την πρωταρχική κίνηση η πρόθεση έχει επικοινωνηθεί στο κοινό, η δράση απλά

να υπονοηθεί. Αντιθέτως, όταν η δράση είναι ξαφνική, δίχως δηλαδή μεγάλη διάρκεια προσμονής, η δράση πρέπει να έχει μεγαλύτερη διάρκεια.

Το οπτικό χιούμορ πηγάζει από τον ευρηματικό χειρισμό των κανόνων αυτών. Για παράδειγμα, συχνά η διάρκεια της πρωταρχικής κίνησης είναι μεγαλύτερη από το προβλεπόμενο, δημιουργώντας κωμικό σασπένς, ενώ στην συνέχεια η επακόλουθη δράση είναι διαφορετική από αυτή για την οποία είχε προετοιμαστεί το κοινό από την προσμονή.

Κωμικά λειτουργεί και ο χειρισμός του συνολικού χρόνου της κίνησης, μέσω της επιτάχυνσης ή επιβράδυνσης της κίνησης. Οι χειρισμοί αυτοί αντιστοιχούν στην τεχνική του Berger “ταχύτητα”.

Η διαδικασία του χρονισμού, η οποία ξεκινά από τα storyboards ολοκληρώνεται με την συμπλήρωση των φύλλων έκθεσης, όπου περιγράφονται λεπτομερώς οι διάρκειες της δράσης υπό τη μορφή πολυάριθμων καρτέ.

Επίσης, στο στάδιο του storyboard σχεδιάζονται τα αστεία που βασίζονται σε κινήσεις της κάμερας.

Το animatic αποτελεί ένα από τα παραδοτέα της φάσης της προ-παραγωγής. Περνώντας στην παραγωγή, το στάδιο το οποίο επηρεάζεται από το κωμικό είναι το animation.

Παραγωγή – Animation

Το στάδιο του animation αποτελεί για το κωμικό το στάδιο της υλοποίησης. Κωμικοί χαρακτήρες, κωμικά συμβάντα και γενικές τεχνικές συνδυάζονται για να παράξουν το επιθυμητό γέλιο. Σχετικά με τους χαρακτήρες, μεγαλύτερη έμφαση δίνεται στην κίνηση και τους μορφασμούς προσώπου. Σχετικά με την δράση, ελέγχεται η αποτελεσματικότητα του χρονισμού και γίνονται οι απαραίτητες

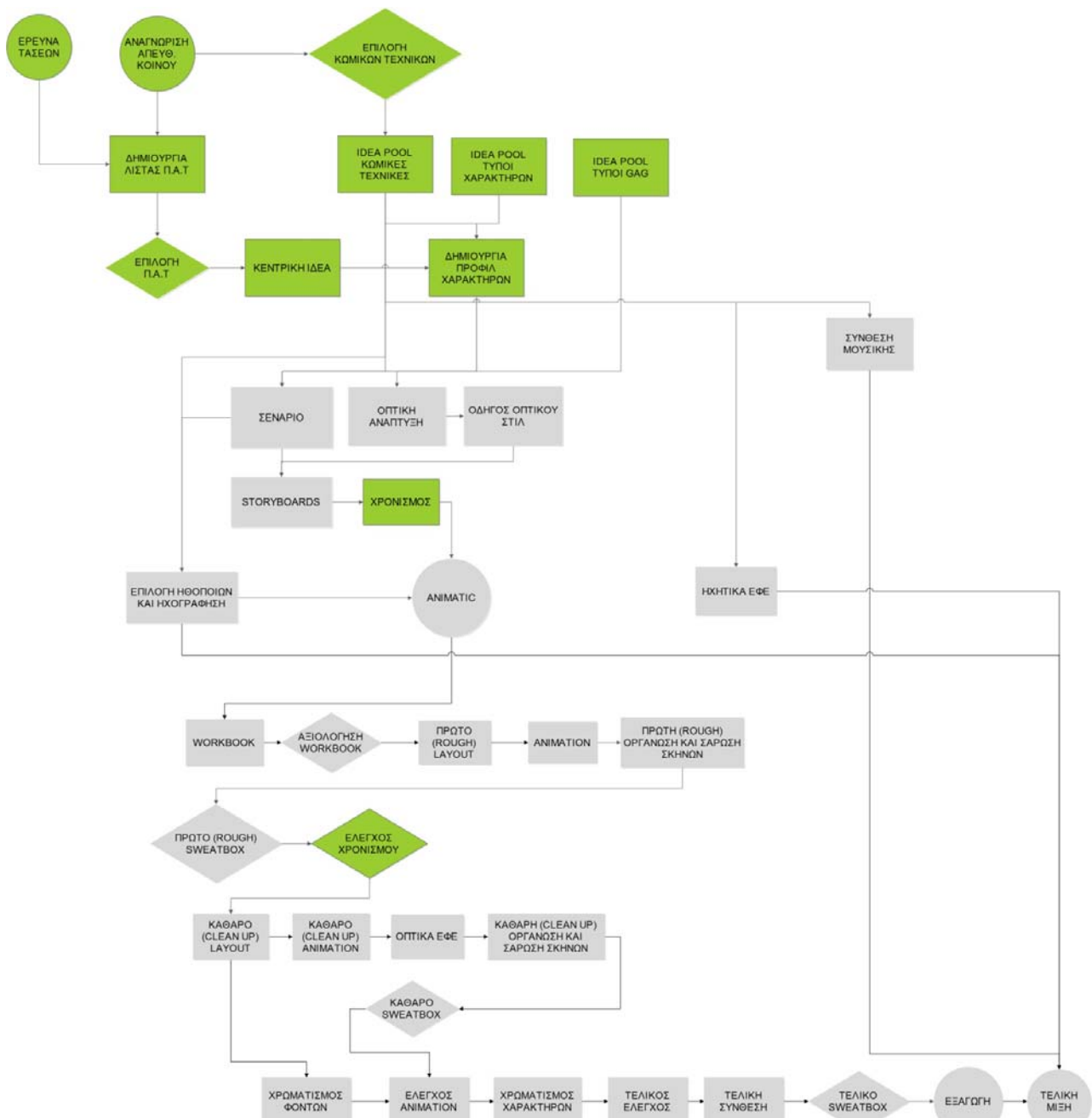
διορθώσεις. Το μειονέκτημα του κωμικού είναι ότι η δυναμική του μπορεί να φανεί ξεκάθαρα μόνο στο στάδιο του animation. Αυτό σημαίνει ότι απαιτείται να δοθεί μεγάλη έμφαση στα στάδια της ανάπτυξης και προ-παραγωγής στα οποία σχεδιάζεται το κωμικό. Σε περίπτωση που το κωμικό δεν λειτουργεί, θα πρέπει να γίνει ξανά χρονισμός των σκηνών και animation.

Μετά-παραγωγή

Στο στάδιο της μετά-παραγωγής, όπως είδαμε στη γενική μεθοδολογία σχεδίασης στο προηγούμενο κεφάλαιο, γίνεται η τελική μίξη εικόνας και ήχου και ετοιμάζεται η ταινία για την τελική εξαγωγή της. Αυτό σημαίνει ότι το περιεχόμενο της ταινίας έχει καθοριστεί στα προηγούμενα βήματα, οπότε σε αυτό το στάδιο δεν υπάρχουν βήματα προς περάτωση σε σχέση με το κωμικό.

Σύνοψη και παρατηρήσεις.

Στην παρακάτω εικόνα δίνεται η μεθοδολογία σχεδίασης κωμικού animation συνοπτικά, με την μορφή διαγράμματος ροής.



Εικόνα 14: Μεθοδολογία Σχεδίασης Κωμικού Animation

Με χρώμα πράσινο συμβολίζονται τα βήματα που είτε προστέθηκαν στην γενική μεθοδολογία, είτε έχουν σημαντικό ρόλο για το κωμικό. Συγκρίνοντας την διαδικασία σχεδίασης ταινιών παραστατικής κινηματογραφίας με την διαδικασία σχεδίασης του κωμικού, παρατηρούμε ότι η σχεδίαση του κωμικού προηγείται της έναρξης της σχεδίασης της ταινίας, η οποία ξεκινά με την συγγραφή του σεναρίου και την οπτική ανάπτυξη. Στη σχεδίαση του κωμικού, το σενάριο προκύπτει ως αποτέλεσμα χρήσης τεχνικών και επιλογών.

Επίσης, παρατηρείται ότι καθώς η μεθοδολογία σχεδίασης της ταινίας ολοκληρώνει τα απαραίτητα στάδια και οδεύει προς την ολοκλήρωση της, ελαχιστοποιούνται οι διαδικασίες που αφορούν το κωμικό. Βαρύτητα στην διαδικασία σχεδίασης του κωμικού δίνεται στα στάδια ιδεασμού και ανάπτυξης της ιδέας, ενώ κατά την παραγωγή ελέγχεται ουσιαστικά η αποτελεσματικότητα των επιλογών που προηγήθηκαν. Αυτό σημαίνει ότι η σχεδίαση του κωμικού δεν εξαρτάται από την τεχνική αναπαράσταση της ταινίας, η οποία είδαμε ότι επηρεάζει την διαδικασία σχεδίασης από το στάδιο της παραγωγής και έπειτα.

Όσον αφορά στην διάρκεια της ταινίας, επηρεάζει μόνο την μορφή και έκταση του σεναρίου, οπότε τα στάδια τα οποία αφορούν το κωμικό του χαρακτήρα, μπορούν να περατωθούν ανεξάρτητα από την διάρκεια της ταινίας.

Τα χαρακτηριστικά αυτά δίνουν στη διαδικασία σχεδίασης του κωμικού ένα βαθμό αυτονομίας. Η αυτονομία αυτή επιτρέπει στους σχεδιαστές να εφαρμόσουν την διαδικασία ανεξάρτητα από τα χαρακτηριστικά και το είδος παραγωγής. Πέρα από ταινίες μυθοπλασίας, η σχεδίαση του κωμικού μπορεί να εφαρμοστεί σε διαφημίσεις, καθώς και σε πολυμεσικές εφαρμογές στις οποίες χρησιμοποιούνται σχεδιασμένοι χαρακτήρες.

6. Παράδειγμα εφαρμογής

Στο παρακάτω κεφάλαιο, ακολουθούνται τα βήματα της μεθοδολογίας σχεδίασης που προτάθηκε παραπάνω, για την δημιουργία μίας κωμικής ταινίας animation μικρού μήκους. Όπως διατυπώθηκε παραπάνω, τα περισσότερα στάδια της μεθοδολογίας περατώνονται μέχρι την ολοκλήρωση του σταδίου της ανάπτυξης, οπότε θεωρήθηκε θεμιτό να παρουσιαστούν για της ανάγκες της παρούσας εργασίας τα στάδια παραγωγής από την σύλληψη της αρχικής ιδέας, μέχρι τα πρότυπα σκίτσα χαρακτήρων, αντικειμένων και σκηνικών στοιχείων (οπτική ανάπτυξη).

Η διάρθρωση αυτού του κεφαλαίου αντιστοιχεί στην προτεινόμενη μεθοδολογία σχεδίασης, με κάθε βήμα να αντιπροσωπεύεται από μία υποενότητα. Πέρα από τα παραδοτέα του κάθε σταδίου, σε κάθε υποενότητα γίνεται σχολιασμός για τις σχεδιαστικές αποφάσεις που πάρθηκαν στην πορεία της περάτωσης.



Εικόνα 15: Στιγμιότυπο της ταινίας "Guilty Diet" (Παράδειγμα εφαρμογής)

Ιδεασμός

Το στάδιο του ιδεασμού ξεκινά με την έρευνα τάσεων και ολοκληρώνεται με την δημιουργία των προφίλ χαρακτήρων.

Έρευνα τάσεων

Η έρευνα τάσεων έγινε σε τέσσερις τομείς: γραφικές τέχνες, παραστατική κινηματογραφία, επιστήμη και τεχνολογία, τέχνη του δρόμου (street art). Η επιλογή των κατευθύνσεων της έρευνας δεν έγινε τυχαία.

Οι γραφικές τέχνες αποτελούν τομέα ενασχόλησης και ενδιαφέροντος για τον γραφόμενο και πιθανή πηγή έμπνευσης όσον αφορά θέματα αισθητικής της ταινίας. Η έρευνα γύρω από τις σύγχρονες τάσεις στην παραστατική κινηματογραφία βοηθά στην ανάπτυξη ενός σύγχρονου οπτικού λεξιλογίου στην ταινία και στην δημιουργία αισθητικής άποψης. Η έρευνα γύρω από την επιστήμη και την τεχνολογία έγινε για την εύρεση πιθανών θεμάτων για την ταινία. Τέλος, η τέχνη του δρόμου είναι μορφή τέχνης συγγενική με τα κόμικ και το animation. Συχνά αυτές οι μορφές τέχνης μοιράζονται παρόμοιο οπτικό λεξιλόγιο. Επίσης παρουσιάζουν ποικιλομορφία στην αισθητική και αντιπροσωπεύουν την δυναμική έκφρασης των νέων σε συγκεκριμένο χωρικό και χρονικό πλαίσιο.

Γραφικές τέχνες.

Για τις ανάγκες της έρευνας τάσεων στις γραφικές τέχνες, συλλέχθηκαν εικόνες – αντιπροσωπευτικά δείγματα των σύγχρονων γραφιστικών τάσεων. Στην συνέχεια οι εικόνες αυτές ομαδοποιήθηκαν σύμφωνα με τα κοινά τους σημεία, ως «τάσεις» στην σύγχρονη γραφιστική.

3\$ with RSVP
5\$ without

SUNDAY 9 26 2010

7:00 2:00

DANCE PARTY NIGHT

DJs
The Moongoose
PD Spinlove
Mike 2600
Plain Ole Bill
Famuel
Sovietpanda
The Stay Spun

moongoose.com/rsvp

First Avenue All Ages until 9:45pm 18+ after 9:45pm

Moby 7139

Destroyed 2011

The Broken Places	4:00	After	6:00
Be the One	3:59	Black Moon	6:01
Beethoven	4:21	The Right Thing	4:25
The Joy Room	4:51	Daily Plans	5:14
Rockin'	4:47	The Worst Bear Is Away	6:00
The One	4:02	Lacharme	6:00
Let's Get to Work	4:06	Lauchme	6:00
Victoria Lush	5:55	When You're Old	2:19

AGDA EXTRA BOLLIC EXTRA DEED

AGDA TASMANIA PRESENTS OUR BIGGEST EVENT YET

BLAIR ENNIS AND TOKO

AGDA

Super Collider

VIELL

APPARITION

Omar Ba
Simon Depierraz
Christiane Grimm
Lucia Moure
Josée Pitteloud
Sabine Tholen
Lex Vogtli

Villa Bernasconi
Apparition
28.5-10.7.2011
Mardi-dimanche
14h-18h
Jeudi
14h-20h

Grand-Lancy 8
1212 Grand-Lancy
T 022 7947303
villabernasconi.ch
Tram 15, Mairie
Train et tram 17,
Pont-Rouge

Promax® CD Beyond. Beyond.

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΩΜΙΚΟΥ ANIMATION | ΣΤΑΔΙΟ ΙΔΕΑΣΜΟΥ (CONCEPT) | ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ | ΕΡΕΥΝΑ ΤΑΣΕΩΝ

Εντοπίστηκαν τρεις κύριες τάσεις. Η πρώτη τάση βασίζεται στην χρήση σύγχρονων ψηφιακών μέσων για την δημιουργία γραφικών, όπως η χρήση αλγορίθμων για την παραγωγή τυχαίων οπτικών εφέ (generative design). Τα δείγματα της τάσης αυτής παραθέτονται στην πρώτη στήλη από τα αριστερά προς τα δεξιά.

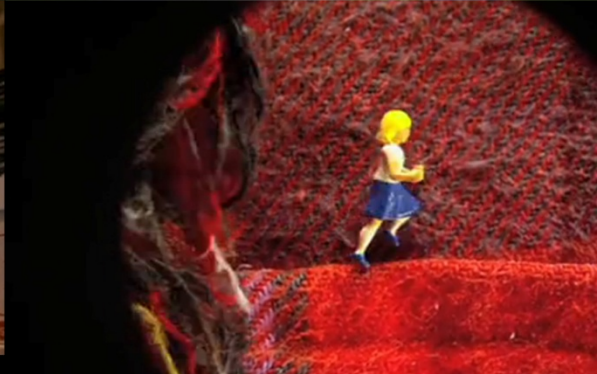
Η δεύτερη τάση (δεύτερη στήλη από τα αριστερά προς τα δεξιά), επικεντρώνεται στην απλότητα, η οποία εκφράζεται μέσω της συμπαγών χρωμάτων, απλών σχημάτων και βασικών γραφιστικών εφέ.

Η τρίτη τάση (τρίτη στήλη από τα αριστερά προς τα δεξιά), χαρακτηρίζεται από ένα είδος ρομαντισμού. Επιστροφή σε ύφη του παρελθόντος όπως το Bauhaus, μίμηση σφαλμάτων που προέκυπταν κατά την χρήση παραδοσιακών μεθόδων εκτύπωσης και χρήση παραδοσιακών μέσων, όπως χειρόγραφες γραμματοσειρές και σχέδια με μελάνι.

Παραστατική κινηματογραφία.

Αντίστοιχα με την έρευνα στις γραφικές τέχνες, συγκεντρώθηκαν στιγμιότυπα ταινιών παραστατικής κινηματογραφίας, οι οποίες αντιπροσωπεύουν αισθητικά τις σύγχρονες τάσεις. Το υλικό που συγκεντρώθηκε και εδώ ομαδοποιήθηκε σε τρία κύρια ρεύματα.

Ως πρώτο ρεύμα εντοπίζεται η επιστροφή σε παραδοσιακές τεχνικές αναπαράστασης όπως το δισδιάστατο animation σχεδιασμένο στο χέρι (πρώτη σειρά από πάνω προς τα κάτω), ή το stop-motion (δεύτερη σειρά από πάνω προς τα κάτω). Δεύτερη τάση, αποτελεί η χρήση αλγορίθμων για την παραγωγή κινούμενων γραφικών (generative animation) (τρίτη σειρά). Τέλος, στις σύγχρονες παραγωγές συχνά συνδυάζονται παραδοσιακά και σύγχρονα μέσα για την δημιουργία της επιθυμητής αισθητικής (mixed media) (τέταρτη σειρά).



ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΩΜΙΚΟΥ ANIMATION
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ

ΣΤΑΔΙΟ ΙΔΕΑΣΜΟΥ (CONCEPT)
ΕΡΕΥΝΑ ΤΑΣΕΩΝ

ANIMATION

Επιστήμη και τεχνολογία

Για τις ανάγκες της έρευνας γύρω από την επιστήμη και την τεχνολογία, συλλέχθηκαν αναφορές στις επιστημονικές ανακαλύψεις και τα τεχνολογικά επιτεύγματα που συντελέστηκαν μέσα στο 2012. Από το υλικό αυτό συγκρατήθηκαν ανακαλύψεις και επιτεύγματα με την μορφή φράσεων και σύντομων περιγραφών, ως ιδέες που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για το σενάριο της ταινίας.

THE FIRST INTERCONTINENTAL FLIGHT OF A PURELY SOLAR-POWERED AIRCRAFT

a parasitic species of fly which compels
honey bees to abandon their hives

SELF-CLEANING FABRICS

quantum teleportation

manned interstellar travel

Scientists are reportedly
close to developing a baldness cure

artificial trees

carpets that sense how
many people are crossing them

VIRUSES TO GENERATE ELECTRICITY

BIONIC EYE

electrode-based T-shirt
capable of charging cellphones

full-color holograms

a musical composition
created without human input

a frog just 7 millimeters in length

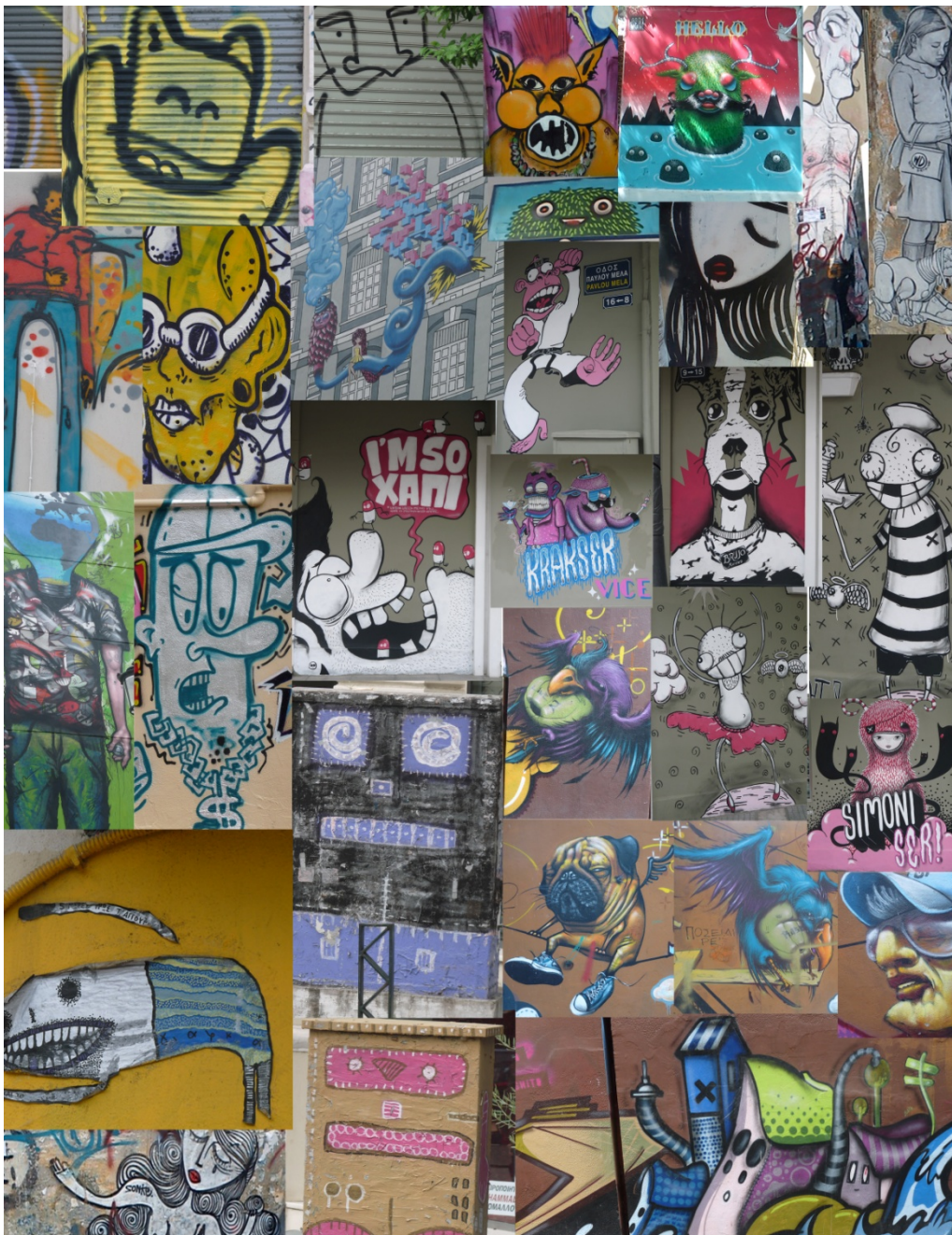
batteries, capable of being spray-painted

device that can travel
through the bloodstream

**a device which
reads and transmits the thoughts**

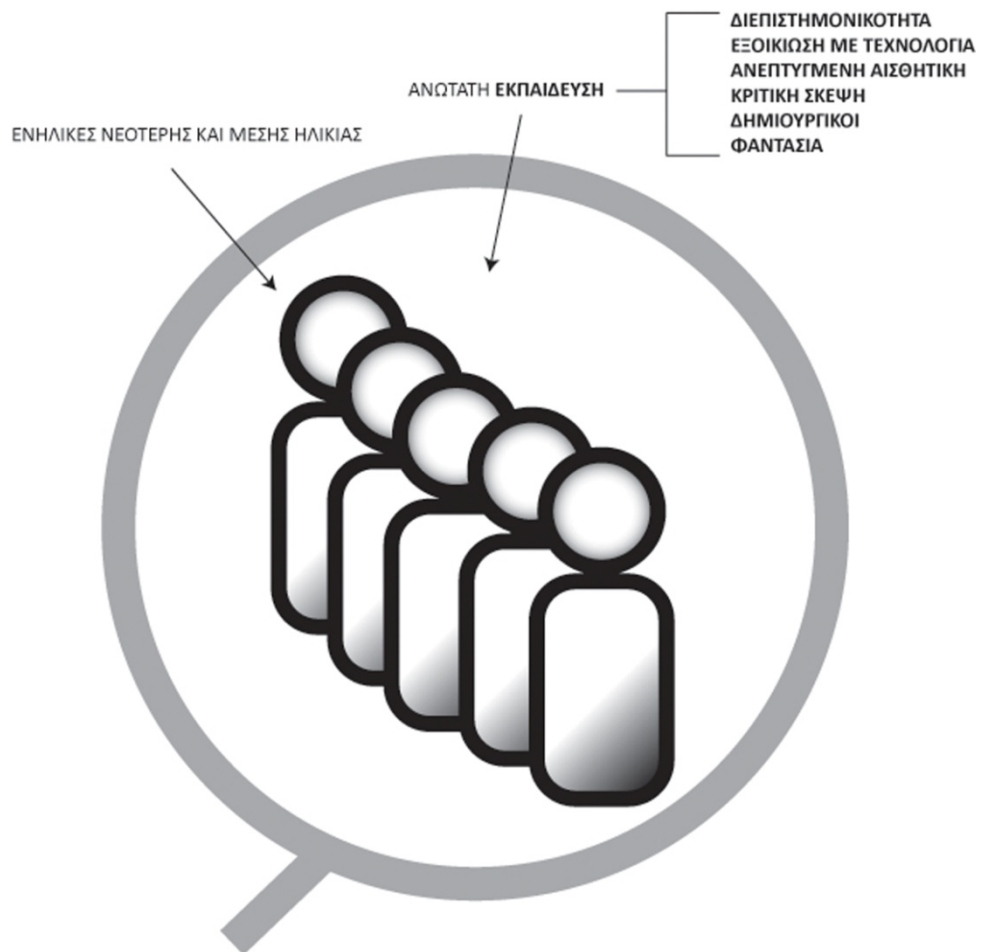
Τέχνη του δρόμου (Street Art)

Για τις ανάγκες της έρευνας σχετικά με την τέχνη του δρόμου, συγκεντρώθηκε φωτογραφικό υλικό από τους δρόμους της Θεσσαλονίκης. Από το υλικό αυτό, απομονώθηκαν και κρατήθηκαν φιγούρες και μορφές, ως πιθανή πηγή έμπνευσης για την σχεδίαση χαρακτήρων



Απευθυνόμενο κοινό

Ως απευθυνόμενο κοινό στο παρόν παράδειγμα, θεωρούνται τα μέλη της ακαδημαϊκής κοινότητας του τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων. Στη παρακάτω εικόνα περιγράφονται συνοπτικά τα χαρακτηριστικά της συγκεκριμένης ομάδας.



ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ - ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΕΣ ΣΥΝΘΗΚΕΣ:
~68% ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΟΡΙΟ ΤΗΣ ΦΤΩΧΙΑΣ
ΑΝΕΡΓΕΙΑ
ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΥΣΗ
ΡΑΤΣΙΣΜΟΣ
ΑΠΑΞΙΩΣΗ ΘΕΣΜΩΝ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΑΝΙΣΟΤΗΤΑ
ΕΛΕΙΨΗ ΠΡΩΤΥΠΩΝ
...

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΩΜΙΚΟΥ ANIMATION
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ

ΣΤΑΔΙΟ ΙΔΕΑΣΜΟΥ (CONCEPT)

**ΑΠΕΥΘΥΝΟΜΕΝΟ
ΚΟΙΝΟ**

Το απευθυνόμενο κοινό αποτελείται από ενήλικες. Αυτό σημαίνει ότι αναπτυξιακοί παράγοντες δεν παίζουν ρόλο στην εκτίμηση του χιούμορ για την συγκεκριμένη ομάδα. Κοινωνικό-οικονομικές συνθήκες και παιδεία είναι οι παράγοντες που επηρεάζουν την εκτίμηση του χιούμορ για την συγκεκριμένη ομάδα.

Σχετικά με την παιδεία της ομάδας, αρκετά στοιχεία αντλούμε από τον χαρακτήρα του τμήματος. Ανώτατη παιδεία, διεπιστημονικότητα, εξοικείωση με την τεχνολογία, ανεπτυγμένη κριτική σκέψη και αισθητική, είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά που αναμένεται να έχει ένας σπουδαστής, ή καθηγητής του τμήματος, με βάση αποκλειστικά το εκπαιδευτικό φόντο.

Ο άλλος παράγοντας που επηρεάζει την εκτίμηση του χιούμορ είναι οι κοινωνικό-οικονομικές συνθήκες. Από το 2008 η Ελλάδα βρίσκεται σε μία συνεχή κατάσταση οικονομικής ύφεσης, με αρνητικότερες συνέπειες σε όλες τις πτυχές του κοινωνικού φάσματος. Μεγάλα ποσοστά ανεργίας, απαξίωση θεσμών, έκρηξη φυλετικού μίσους και ρατσισμού είναι μερικά μόνο στοιχεία μίας γενικότερα δυσοίωνης εικόνας της ελληνικής κοινωνίας, την παρούσα χρονική στιγμή. Η κατάσταση αυτή, όπως είναι αναμενόμενο επηρεάζει και την εκτίμηση του χιούμορ.

Σημειώσεις παραγωγής (1)

Έχοντας ολοκληρώσει την έρευνα τάσεων και την αναγνώριση του απευθυνόμενου κοινού. Η διαδικασία σχεδίασης είναι έτοιμη να εισέλθει στο δημιουργικό της στάδιο. Αξιολογώντας το υλικό που συγκεντρώθηκε στην έρευνα, παίρνονται στο σημείο αυτό κάποιες πρώτες σχεδιαστικές αποφάσεις.

Η έρευνα τάσεων γύρω από την γραφιστική και την παραστατική κινηματογραφία, δίνει μία πρώτη κατεύθυνση για την αισθητική της ταινίας. Αναμένεται να χρησιμοποιηθούν σύγχρονα μέσα σε συνδυασμό με παραδοσιακά για να επιτευχθεί μία πιο χειροποίητη αίσθηση στην εικόνα της ταινίας.

Σχετικά με την θεματολογία της ταινίας, τα πιθανά θέματα που προκύπτουν από επιστημονικά και τεχνολογικά επιτεύγματα, φαίνονται «ανέμελα» σχετικά με το «βαρύ» κοινωνικό-οικονομικό φόντο του απευθυνόμενου. Η σύγκριση αυτή, σε συνδυασμό με τα χαρακτηριστικό της ανεπτυγμένης κριτικής σκέψης του προφίλ παιδείας, παροτρύνει σε μία θεματολογία κριτική, αν όχι καυστική απέναντι στην παρούσα κατάσταση. Ήδη λοιπόν διαμορφώνεται ένα πρώτο brief για το συγκεκριμένο Έργο (project): **«δημιουργία μικρού μήκους ταινίας παραστατικής κινηματογραφίας η οποία θα σατιρίζει πτυχές της ελληνικής πραγματικότητας».**

Η παραπάνω διατύπωση, άμεσα οδηγεί και σε μία διαλογή κωμικών τεχνικών με επίκεντρο την σάτιρα. Επιλέγονται στο σημείο αυτό, σάτιρα, στερεότυπο, καρικατούρα, μαύρο χιούμορ, γκροτέσκο, ως τεχνικές που πρόκειται να χρησιμοποιηθούν στην συγκεκριμένη ταινία.

Επίσης η πρώτη αυτή περιγραφή για την ταινία, κατευθύνει ανάλογα και τον καταγισμό ιδεών για την δημιουργία της λίστας Προσώπων, Αντικειμένων, Τοποθεσιών.

Λίστα Π.Α.Τ

Παρακάτω παραθέεται η λίστα προσώπων – αντικειμένων – τοποθεσιών όπως προέκυψε από τον καταγισμό ιδεών.

πρόσωπα	αντικείμενα	τοποθεσίες
ΜΕΤΑΝΑΣΤΗΣ	ΣΦΥΡΙ	ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ
ΠΟΛΙΤΙΚΟΣ	ΔΡΕΠΑΝΙ	ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΙΟ
ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΟΣ	ΟΠΛΟ	ΦΡΟΥΡΙΟ
ΑΣΤΥΝΟΜΙΚΟΣ	ΑΓΧΟΝΗ	ΑΚΡΟΠΟΛΗ
ΦΑΣΙΣΤΑΣ	ΤΣΑΡΟΥΧΙ	ΕΚΚΛΗΣΙΑ
ΝΟΙΚΟΚΥΡΑ	ΓΛΙΤΣΑ	ΚΡΕΒΑΤΟΚΑΜΑΡΑ
ΦΑΝΑΤΙΚΟΣ	ΠΑΚΕΤΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ	ΝΗΣΙ
ΕΥΡΩΠΑΙΟΣ	ΧΑΠΙΑ	ΦΥΛΑΚΗ
ΥΠΟΥΡΓΟΣ	ΦΑΓΗΤΟ	ΑΣΑΝΣΕΡ
ΣΤΡΑΤΗΓΟΣ	ΜΠΑΝΙΕΡΑ	ΠΛΟΙΟ
ΤΣΟΛΙΑΣ	ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ	ΔΙΑΔΗΛΩΣΗ
ΠΑΠΑΣ	ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	ΜΑΝΤΡΙ
ΤΡΟΜΟΚΡΑΤΗΣ	ΜΥΓΟΣΚΟΤΩΣΤΡΑ	ΦΡΑΧΤΗΣ
ΣΚΥΛΟΣ	ΚΑΤΑΠΕΛΤΗΣ	ΣΥΝΟΡΑ
ΕΡΓΑΖΟΜΕΝΟΣ	ΚΥΑΛΙΑ	ΒΥΘΟΣ
ΠΡΟΒΑΤΟ	ΠΤΥΧΙΟ	ΒΡΑΧΟΣ
ΑΝΕΡΓΟΣ	ΚΟΚΚΙΝΟ ΧΑΛΙ	ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ
ΔΗΜΟΣΙΟΣ ΥΠΑΛΛΗΛΟΣ	ΓΙΑΟΥΡΤΙ	ΑΥΘΕΡΕΤΟ
ΤΡΕΛΟΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΑΣ	ΜΠΟΥΚΕΤΟ	ΒΙΛΑ
ΦΥΛΑΚΙΣΜΕΝΟΣ	ΜΟΛΟΤΟΦ	ΓΙΟΤ
ΠΕΙΡΑΤΗΣ	ΚΡΕΒΑΤΙ	ΑΦΡΙΚΗ
ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΟΣ ΓΚΟΥΡΟΥ	ΝΤΑΛΙΚΑ	ΕΡΗΜΟΣ
ΤΟΥΡΙΣΤΑΣ	ΞΥΠΝΗΤΙΡΙ	ΦΥΛΑΚΙΟ
ΡΟΜΠΟΤ	ΜΠΟΥΚΑΛΙ	ΛΑΪΚΗ
ΝΤΕΛΙΒΕΡΑΣ	ΕΞΟΥΣΙΑ	ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ
ΧΑΣΑΠΗΣ	ΒΙΒΛΟΣ	ΓΡΑΦΕΙΑ
ΠΑΧΙΑ ΑΓΕΛΑΔΑ		ΜΠΑΧΑΜΕΣ
		ΕΛΒΕΤΙΑ
		ΤΡΑΠΕΖΑ
		ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΟ

Πολλά από τα πρόσωπα στην λίστα σχετίζονται με κάποια μορφής εξουσίας ή την έλλειψη της. Η εξουσία επίσης ως γενικότερη έννοια περιλαμβάνεται στην λίστα αντικειμένων. Η κεντρική ιδέα και παράλληλα η σύνοψη της ταινίας, διατυπώνεται ως εξής:

«ένας ανίσχυρος ανθρωπάκος τρέφεται με εξουσία και αντιμετωπίζει καταστροφικές συνέπειες»

Σημειώσεις παραγωγής (2)

Η πρόταση η οποία περιγράφει την κεντρική ιδέα της ταινίας μπορεί να από – δομηθεί σε τρία μέρη: (1) «ένας ανίσχυρος ανθρωπάκος» (2) «τρέφεται με εξουσία» (3) «και αντιμετωπίζει καταστροφικές συνέπειες».

Το πρώτο μέρος μας δίνει τον κεντρικό χαρακτήρα, το δεύτερο μέρος μας δίνει το τι συμβαίνει στην ταινία, ενώ το τρίτο αναφέρεται στην κατάληξη της ταινίας. Εφόσον το (2) ως δράση φέρει ως συνέπεια το (3), ο κεντρικός χαρακτήρας μέσω της δράσης του (2) μεταπηδά από μία κατάσταση A, στην οποία είναι ανίσχυρος, σε μία κατάσταση B στην οποία, συμπερασματικά θα είναι ισχυρός. Η αλλαγή αυτή θα πρέπει να αποδοθεί οπτικά και σύμφωνα με τον κατάλογο τεχνικών του Berger μπορεί να αποτελέσει παράγοντα κωμικού (τεχνική «Πριν / Μετά»). Για να αποδοθεί οπτικά η αλλαγή κατάστασης θα πρέπει να αλλάξει κάτι στην όψη του χαρακτήρα. Όσο πιο αισθητή θα είναι η αλλαγή στην όψη του, τόσο πιο κατανοητή θα γίνει η μετάβαση από την κατάσταση A, στην κατάσταση B. Για να εκμεταλλευτούμε στο μέγιστο δυνατό την μετάβαση από την μία κατάσταση στην άλλη,

τόσο επικοινωνιακά όσο και κωμικά, ο κεντρικός χαρακτήρας της ταινίας θα αντιμετωπιστεί ως δύο χαρακτήρες με αντίθετα γνωρίσματα και όψη. Το πρώτο ζεύγος αντίθετων γνωρισμάτων έχει διατυπωθεί ήδη και είναι οι έννοιες «ανίσχυρος – ισχυρός».

Το (2) είναι μία μεταφορική φράση που χρησιμοποιείται κυρίως στον προφορικό λόγο. Στο κεφάλαιο αφιερωμένο στα γκαγκ συναντήσαμε το γκαγκ κυριολεξίας, στο οποίο μία μεταφορική φράση απεικονίζεται κυριολεκτικά. Αντίστοιχα και εδώ ο κεντρικός χαρακτήρας θα τραφεί στην κυριολεξία με εξουσία, ενώ το συναίσθημα το οποίο τον οδηγεί στην δράση (2) είναι η πείνα.

Προφίλ χαρακτήρων

Παρακάτω παραθέτονται τα δύο προφίλ του χαρακτήρα της ταινίας. Οι διαφορές μεταξύ των δύο προφίλ βασίζονται στην κεντρική αντίθεση, πριν και μετά την δράση, του ανίσχυρου –ισχυρού.

ΟΝΟΜΑ	Λεωνίδας Κλισέ	Λεωνίδας Κλισέ
ΦΥΛΟ	Άνδρας	Άνδρας
ΗΛΙΚΙΑ	45	45
ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΣΤΙΚΟ	Αδύναμος, καμπούρης, φαλακρός, πάντα σκυθρωπός. Ταλαιπωρημένο πρόσωπο, αφρόντιστος. Τα ρούχα του αγορασμένα από τα τουριστικά είδη.	Μεγαλόσωμος, φορά κουστούμι και ακριβά γυαλιά ηλίου. Αφράτο πρόσωπο. Πάντα φροντισμένη εμφάνιση, μαλλιά χτενισμένα. Χαμόγελο αυταρέσκειας
ΚΙΝΗΣΗ	Περπατά αργά και άτσαλα. Σέρνει τα πόδια του, μηχανικές κινήσεις.	Περπατά σαν να πάσχει από έλλειψη βαρύτητας, παρόλο που το βάρος του κάνει συχνά την γη να τρέμει. Θυμίζει μπαλόνι και ελέφαντα ταυτόχρονα. Θεατρικές, μεγαλεπήβολες κινήσεις
ΧΑΡΑΚΤΗΡ ΙΣΤΙΚΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΕΣ	Κοιτάζει συνέχεια κάτω, μουρμουρίζει ακατάληπτα, συγκρούεται με έπιπλα.	Φτιάχνει συχνά το κοστούμι του ή τα μαλλιά του, είναι σαν να βρίσκεται πάντα μπροστά σε τηλεοπτικές κάμερες. Μιλά πάντα σαν να βγάζει λόγο
ΦΩΝΗ	Μουρμουρητό.	Μιλά αργά, ακατάληπτος λόγος
ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ	Διαστρεβλωμένο αίσθημα πατριωτισμού και ελληνικής ταυτότητας, το οποίο φαίνεται μόνο από την διακόσμηση του σπιτιού του. Έχει συνεχώς την αίσθηση του ανικανοποίητου, πάντα κάτι του φταίει	Ευχαριστημένος και σίγουρος για τον εαυτό του. Έχει τον αέρα του σημαντικού δίχως να είναι. Επιφανειακός, διατηρεί μία σταθερή «τηλεοπτική» εικόνα, χωρίς συναισθήματα να αντικατοπτρίζονται στην συμπεριφορά του.

Σημειώσεις παραγωγής (3)

Επιπλέον τεχνικές του κωμικού που χρησιμοποιήθηκαν για τα προφίλ του χαρακτήρα είναι η ακαμψία, η αδεξιότητα, το παράξενο πρόσωπο και η παράξενη φωνή.

Στο προφίλ των χαρακτήρων θα βασιστεί η συμπεριφορά του χαρακτήρα στην ταινία η οποία θα περιγραφθεί στο σενάριο, ενώ στην οπτική ανάπτυξη θα αστικοποιηθούν τα γνωρίσματα το χαρακτήρα που περιγράφονται εδώ λεκτικά. Έχουν γίνει οι απαραίτητες διεργασίες για να παράσει το έργο στο στάδιο της ανάπτυξης.

Ανάπτυξη

Στο στάδιο της ανάπτυξης θα συγγραφεί το σενάριο της ταινίας και θα γίνει η οπτική ανάπτυξη των χαρακτήρων, αντικειμένων και σκηνικών στοιχείων που περιγράφονται σε αυτό.

Σενάριο

1

ΣΚΗΝΗ 1

2

3 Στο δωμάτιο του ΛΕΩΝΙΔΑ ΚΛΙΣΕ. Κρεβάτι με πόδια κίονες, κομοδίνο
4 «αρχαιοελληνικού» στιλ. Τα διακοσμητικά στοιχεία, φθηνά κακόγουστα σουβενίρ. Στους
5 τοίχους τουριστικές αφίσες, εορταστικά σημαϊάκια από κάποια εθνική γιορτή. Πάνω στο
6 κομοδίνο, ένα πρωτότυπο ξυπνητήρι, με έναν παπά- μινιατούρα να βαρά μία καμπάνα στην
7 ρυθμισμένη ώρα.

8

9 Ήμερώνει, ειδυλλιακό τοπίο από κάποιο ελληνικό νησί. Κάποια εκκλησία με έναν
10 ΠΑΠΑ στο προαύλιο, δίπλα στο καμπαναριό. Ο ΠΑΠΑΣ αρχίζει να χτυπά την καμπάνα.
11 ΗΧΟΣ ΚΑΜΠΑΝΑΣ. ΑΝΟΙΓΜΑ ΠΛΑΝΟΥ. Αποκαλύπτεται ότι το ειδυλλιακό τοπίο είναι μία
12 αφίσα στον τοίχο του ΛΕΩΝΙΔΑ ΚΛΙΣΕ. Ο ΠΑΠΑΣ δεν είναι μέρος της αφίσας, αλλά μέρος του
13 ξυπνητηριού του ΛΚ που βρίσκεται μπροστά στην αφίσα.

14 Στο τελευταίο πιο δυνατό ΧΤΥΠΗΜΑ της καμπάνας ο ΛΚ πετάγεται από το κρεβάτι
15 του. Φορά πιτζάμες με το λογότυπο των ολυμπιακών αγώνων ATHENS 2004. Κοιτά γύρω
16 του σαστισμένος σαν να μην ξέρει που βρίσκεται κάνοντας τους χαρακτηριστικούς του

17 ΗΧΟΥΣ. Όταν συνειδητοποιεί που βρίσκεται παίρνει το χαρακτηριστικό του ύφος. Σηκώνεται
18 από το κρεβάτι ΜΟΥΡΜΟΥΡΙΖΟΝΤΑΣ. Η πιτζάμα του είναι ολόσωμη, μωρού. Κατεβάζει το
19 φερμουάρ και την βγάζει. Από μέσα φορά ήδη τα καθημερινά του ρούχα: αμάνικη φανέλα,
20 σορτς της εθνικής Ελλάδος, πράσινες σαγιονάρες με την επιγραφή «Μύκονος».
21 Χασμουριέται, τεντώνεται και ξύνεται. Το στομάχι του ΓΟΥΡΓΟΥΡΙΖΕΙ. Καταλαβαίνει ότι
22 πεινάει. Προχωράει στο εσωτερικό του σπιτιού κατά μήκος του τοίχου για να πάει στην
23 κουζίνα.

24 *Στον τοίχο υπάρχουν μία σειρά πορτρέτων. Κατά την σειρά που τα συναντά ο ΛΚ:*
25 *Μέγας Αλέξανδρος, Κολοκοτρώνης, Χριστόδουλος, Τσακ Νόρις.*

26

27

ΣΚΗΝΗ 2

28

29 *Κουζίνα, ακατάστατη και βρώμικη, ο νεροχύτης γεμάτος άπλυτα σκεύη. Στο τραπέζι*
30 *πολλά κουτιά, θάλα και ανοιγμένες κονσέρβες με διάφορες επιγραφές : «Πακέτο Στήριξης»*
31 *«Επιχορήγηση», «Δάνειο 0%»*

32

33 Στην κουζίνα, ο ΛΚ ψάχνει κάτι για να φάει. Εξετάζει τα κουτιά και τις κονσέρβες που
34 βρίσκονται στο τραπέζι, ένα, ένα. Καθαρίζει και τα τελευταία απομεινάρια τροφής,
35 προσπαθώντας να χορτάσει και πετά τις άδειες συσκευασίες στο πάτωμα. Συνεχίζει,
36 ψάχνοντας τα ντουλάπια, όλο και πιο γρήγορα, με περίεργες στάσεις του σώματος.
37 Ανακαλύπτει μία κονσέρβα με την επιγραφή «Εξουσία». Ανοίγει την κονσέρβα με τα δόντια
38 του. Την σηκώνει και αδειάζει το περιεχόμενο της, πράσινο και γλοιώδες στο στόμα του.
39 Αρχίζει και φουσκώνει, φουσκώνει, μέχρι που τα ρούχα του μαζί με το δέρμα του

40 ξεχειλώνουν και σκίζουν. Ο ΛΚ πλέον είναι χοντρός, φορά κουστούμι και γελά
41 ευχαριστημένος.

42

43

ΣΚΗΝΗ 3

44 *Αίθουσα με πολύ κόσμο μαζεμένο: όλο το ακροατήριο αποτελείται από «κλώνους»*
45 *του ΛΕΩΝΙΔΑ ΚΛΙΣΕ (ΠΡΙΝ). Στο βάθος ξεχωρίζει μία έδρα ομιλητή με μικρόφωνα και ένα*
46 *ποτήρι νερό πάνω της.*

47

48 Έχος: ΚΟΣΜΟΣ ΠΟΥ ΜΟΥΡΜΟΥΡΙΖΕΙ. Η έδρα αρχίζει να ταρακουνιέται, ο ΗΧΟΣ
49 σταματά καθώς ο ΧΛΚ μπαίνει στην αίθουσα. Έχος : ΕΠΙΦΩΝΗΜΑΤΑ ΘΑΥΜΑΣΜΟΥ. Ο ΧΛΚ
50 παίρνει την θέση του πίσω από την έδρα και κατευνάζει τα ΕΠΙΦΩΝΗΜΑΤΑ με μία κίνηση
51 του χεριού του. Έχος: καθαρίζει τον λαιμό του. Πίνει λίγο νερό και αρχίζει να μιλά και να
52 κουνά εκφραστικά τα χέρια του.

53

ΧΛΚ:

54

Μπλα. Μπλα, μπλα. Μπλα, μπλα, μπλα...

55

56 Καθώς μιλά οι λέξεις του στοιβάζονται πάνω και γύρω από κεφάλι του, όλο και
57 περισσότερες. Σε μία παύση της ομιλίας του, ένα γράμμα φεύγει από την θέση του και
58 κρέμεται έτοιμο να πέσει. Ο ΧΛΚ κοιτά προς τα πάνω προβληματισμένος. Ξαφνικά οι λέξεις
59 γκρεμίζονται και πλακώνουν αυτόν και το πλήθος με αιματηρά αποτελέσματα.

60

ΤΕΛΟΣ

Σημειώσεις παραγωγής (4)

Στο σενάριο γίνεται χρήση χιούμορ χαρακτήρα και χιούμορ γκαγκ. Χρησιμοποιούνται τέσσερα γκαγκ: Γκαγκ αποκάλυψης (σειρές 9 -13), Γκαγκ καταλόγου (σειρές 24 -25), Γκαγκ Υστερίας (σειρές 35-36) και Οπτικό Λογοπαίγνιο (σειρές 57 – 60). Πέρα από τις κωμικές τεχνικές που προεπιλέχτηκαν, στο σενάριο χρησιμοποιείται επίσης η τεχνική του παραλόγου (σειρές 44 -45).

Παρόλο που το χιούμορ που πηγάζει από την κεντρική ιδέα της ταινίας βασίζεται στο γκαγκ κυριολεξίας, η οπτική απόδοση της μεταφοράς (ή η αναφορά στην φράση «Μαζί τα φάγαμε») δεν αποτελεί γκαγκ, εφόσον η πλοκή της ταινίας δεν διαταράσσεται.

Οπτική Ανάπτυξη



ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΩΜΙΚΟΥ ANIMATION
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ

ΣΤΑΔΙΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ
ΟΠΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
ΛΕΩΝΙΔΑΣ ΚΛΙΣΕ (ΠΡΙΝ)



ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΩΜΙΚΟΥ ANIMATION
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ

ΣΤΑΔΙΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ
ΟΠΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
ΛΕΩΝΙΔΑΣ ΚΛΙΣΕ (ΜΕΤΑ)

Η σχεδίαση χαρακτήρων βασίστηκε στους τύπους χαρακτήρ του Blair «χαζούλης χαρακτήρας» για τον Λεωνίδα Κλισέ (ΠΡΙΝ) και «βαρύς χαρακτήρας» για τον Λεωνίδα Κλισέ (ΜΕΤΑ)

ΠΑΠΑΛΑΡΜ:
ΕΥΠΝΗΤΗΡΙ ΤΟΥ ΛΕΩΝΙΔΑ ΚΛΙΣΕ.

Ο ΠΑΠΑΣ ΧΤΥΠΑ ΤΗΝ ΚΑΜΠΑΝΑ
ΟΤΑΝ ΕΡΘΕΙ Η ΩΡΑ.

ΤΟ ΚΟΚΚΙΝΟ ΚΟΥΜΠΙ ΣΤΑΜΑΤΑ
ΤΟΝ ΠΑΠΑ



POWER ΑΪΝΤΕ:
Η ΤΡΟΦΗ ΤΟΥ ΛΕΩΝΙΔΑ ΚΛΙΣΕ

ΔΙΑΤΕΙΘΕΤΑΙ ΚΛΕΙΣΤΗ, ΑΝΟΙΧΤΗ,
ΓΕΜΑΤΗ ΚΑΙ ΑΔΕΙΑ

ΠΟΛΥ ΒΛΑΒΕΡΗ

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΩΜΙΚΟΥ ANIMATION
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ

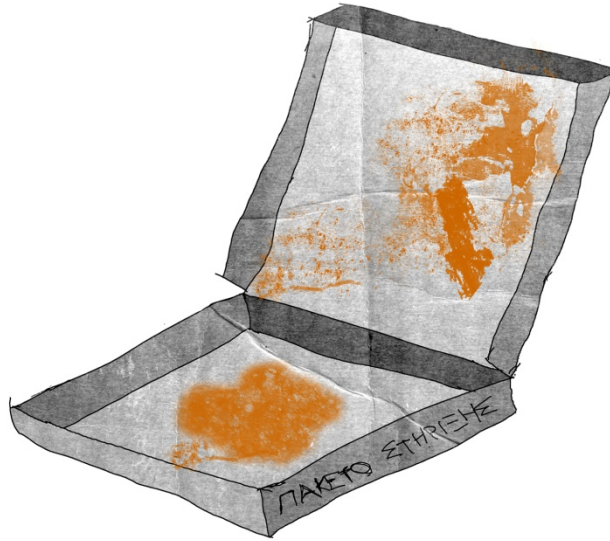
ΣΤΑΔΙΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ
ΟΠΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ 1

ΠΑΚΕΤΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ:

ΑΔΕΙΟ

ΜΗ-ΑΝΑΚΥΚΛΩΣΙΜΟ



ΔΑΝΕΙΟ 0%:

ΕΠΙΣΤΡΕΨΙΜΟ

ΔΕΝ ΣΥΝΤΗΡΕΙΤΑΙ

ΕΠΙΧΟΡΗΓΗΣΗ:

ΛΗΓΜΕΝΗ





ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΩΜΙΚΟΥ ANIMATION
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ

ΣΤΑΔΙΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ
ΟΠΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

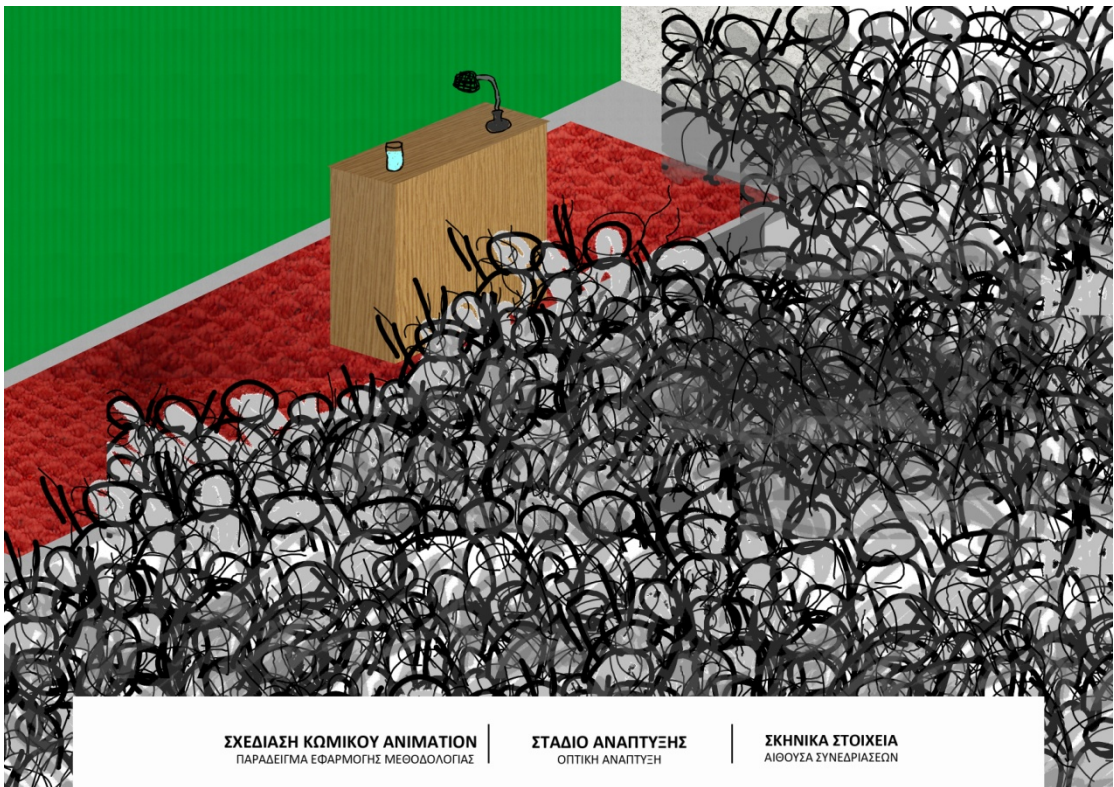
ΣΚΗΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΥΠΝΟΔΩΜΑΤΙΟ ΛΕΩΝΙΔΑ ΚΛΙΣΕ



ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΚΩΜΙΚΟΥ ANIMATION
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ

ΣΤΑΔΙΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ
ΟΠΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

ΣΚΗΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΔΙΑΔΡΟΜΟΣ ΛΕΩΝΙΔΑ ΚΛΙΣΕ



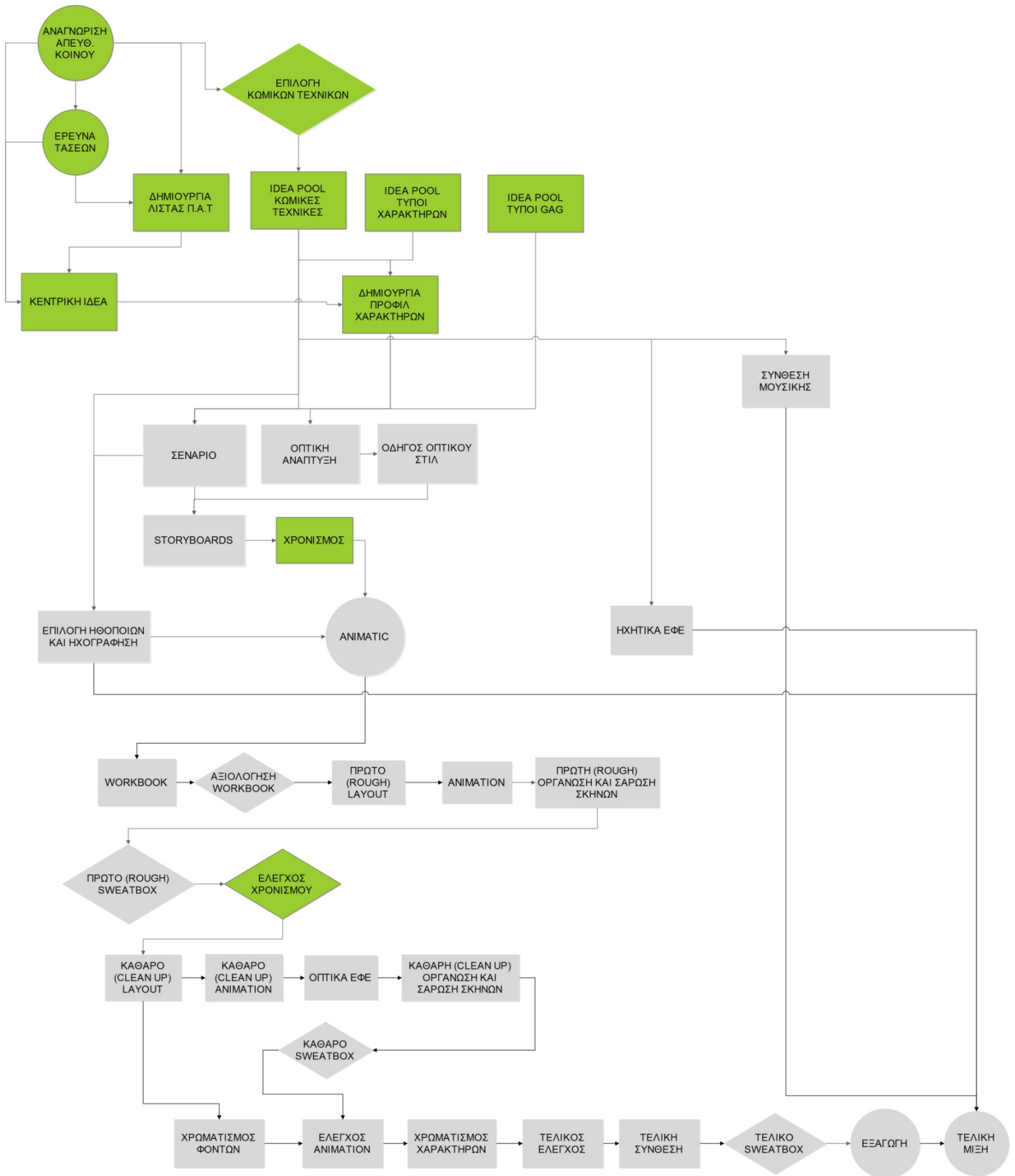
7. Τελικά Συμπεράσματα

Συγκρίνοντας την θεωρητική διατύπωση της μεθοδολογίας σχεδίασης κωμικού animation με την έμπρακτη εφαρμογή της παρατηρούμε ότι η αρχική ιδέα της ταινίας δεν προέκυψε μετά τον καταιγισμό ιδεών και την δημιουργία της λίστα Π.Α.Τ. .

Άρχισε να διαμορφώνεται με την περάτωση της αναγνώρισης του απευθυνόμενου κοινού, ενώ η λίστα Π.Α.Τ. βοήθησε στην τελική διαμόρφωση της και συνέχισε να τροφοδοτεί με ιδέες και επόμενα στάδια της παραγωγής. Το γεγονός αυτό καθιστά το συγκεκριμένο εργαλείο περισσότερο βάση ιδεών παρά περατό στάδιο.

Επίσης πολλές πιθανές ιδέες για το περιεχόμενο της ταινίας ή πιθανοί χαρακτήρες που προέκυψαν κατά την έρευνα τάσεων, απορρίφθηκαν λόγω των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών του κοινωνικό-οικονομικού φόντου του απευθυνόμενου κοινού. Ενώ, στην διατύπωση της μεθοδολογίας, δεν δόθηκε κάποια προτεραιότητα ανάμεσα στην περάτωση της έρευνας τάσεων και την αναγνώριση του απευθυνόμενου κοινού, η παραπάνω παρατήρηση δείχνει ότι η αναγνώριση του απευθυνόμενου κοινού πρέπει να προηγείται της έρευνας τάσεων.

Παρακάτω παρουσιάζεται το διάγραμμα ροής της μεθοδολογίας σχεδίασης κωμικού animation με ενσωματωμένες τις αλλαγές που σχολιάστηκαν.



Εικόνα 16: Διάγραμμα ροής μεθοδολογίας σχεδίασης κωμικού animation

Από το παράδειγμα της εφαρμογής, λείπουν τα στάδια του χρονισμού και του ελέγχου του χρονισμού, με τα οποία ελέγχεται αν κάποια στοιχεία όντως λειτουργούν κωμικά, αν και για τα περισσότερα στοιχεία ο έλεγχος γίνεται μόνο κατά την προβολή της ταινίας και με κριτήριο αν γέλασε το κοινό ή όχι.

Η μεθοδολογία που διατυπώθηκε και κατά επέκταση ολόκληρη η εργασία, δεν αποτελεί έναν μηχανισμό που εγγυάται να προκαλέσει γέλιο. Πρόκειται για μία γνωστική βάση η οποία συνδυάζει στοιχεία από διαφορετικά πεδία για να προτάσσει μία δομή σχεδιαστικής σκέψης (design thinking) σε έναν προβληματικό χώρο, αυτόν του γέλιου, των συναισθημάτων και της διάθεσης, αρκετά πρωτότυπο, αν όχι αχαρτογράφητο.

Ως αντίλογος της προσπάθειας αυτής, υπάρχει η άποψη ότι η δημιουργικότητα και η πηγαία έμπνευση του ανθρώπου ως δημιουργού και καλλιτέχνη δεν μπορεί να αποδομηθεί, να μοντελοποιηθεί και κατά συνέπεια, να αναπαραχθεί.

Η προτεινόμενη μεθοδολογία δεν έχει σκοπό να αντικαταστήσει την πηγαία έμπνευση του καλλιτέχνη ή δημιουργού, αλλά να υποδείξει με ακρίβεια τα σημεία στα οποία αυτή είναι παραπάνω από απαραίτητη,

8. Βιβλιογραφία

- Henri Bergson, Le Rire (Το Γέλιο). Μετάφραση Βασίλης Τομανάς, Εκδόσεις ΕΞΑΝΤΑΣ 1998
- Στάθης Βαλούκος, Η κωμωδία. Εκδόσεις Αιγόκερως, 2001

- Robert R. Provine, *Laughter – A scientific Investigation*, Faber and Faber, 2000
- Arthur Koestler, *The Act Of Creation (Η Πράξη Της Δημιουργίας)*. Μετάφραση Ι. Χατζινικολή. Εκδόσεις Χατζινικολή, 1976
- John Morreal(editor), *The Philosophy of Laughter and Humor*, State University of New York, 1987
- Jessica Miler Davis, *Η Φάρσα*. Μετάφραση: Ιουλία Ράλλη – Καίτη Χατζηδήμου. Εκδόσεις Ερμής, 1984
- Noel Carroll, *Comedy Incarnate*. Wiley Blackwell, 2009
- Andrew S. Horton (Editor), *Comedy/Cinema/Theory*. University of California Press, 1991
- Γιάννης Βασιλειάδης, *Animation – Ιστορία και αισθητική του κινουμένου σχεδίου*. Εκδόσεις Αιγόκερως, 2006
- Morlwyn Merchant, *Κωμωδία*. Μετάφραση: Αριστέα Παρίση. Εκδόσεις Ερμής, 1980
- Arthur Pollard, *Σάτιρα*. Μετάφραση: Θεοχάρης Παπαμάργαρης. Εκδόσεις Ερμής, 2000
- Philip Thomson, *Το Γκροτέσκο*. Μετάφραση: Ιουλία Ράλλη – Καίτη Χατζηδήμου. Εκδόσεις Ερμής, 1984

- Kit Laybourne, The Animation Book. Three Rivers Press, New York, 1998
- Maureen Furniss, The Animation Bible, Laurence King Publishing, 2008
- Maureen Furniss, Art In Motion: Animation Aesthetics. John Libbey Publishing, 1998
- David Bordwell – Kristin Thomson. Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου. Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης. 2006
- Berger, A. A. (1976). Laughing matter: A symposium: Anatomy of the joke. Journal of Communication, 26(3)
- Berger, A.A. (1993). An anatomy of humor. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers.
- Buijzen, Moniek and Valkenburg, Patti M. (2004) 'Developing a Typology of Humor in Audiovisual Media', Media Psychology, 6:2
- Madden, Thomas J. Weinberger, Marc G. (1982) The effects of humor on attention in magazine advertising. Journal of Advertising, Vol 11(3)
- Unger, L. S. (1996). The potential for using humor in global advertising. Humor, 9
- Margaret F. Callcott and Wei-Na Lee - A Content Analysis of Animation and Animated Spokes-Characters in Television Commercials - Journal of Advertising - Vol. 23, No. 4 (Dec., 1994)

- Kramer, P. (1988) Vitagraph, Slapstick and Early Cinema, Screen, John Logie Baird Centre
- Wells, Paul (1998) – Understanding Animation. Routledge
- Crafton, Donald - The View from Termite Terrace: Caricature and Parody in Warner Bros Animation - Film History, Vol. 5, No. 2, Animation (Jun., 1993)
- Thomas, Frank & Johnston, Ollie (1981) – The Illusion Of Life. Disney Animation, Disney Editions
- Hernandez, M.L. The Double Sense of Animated Images, Animation Studies – Vol.2, 2007
- Hooks, Ed (2003). Acting for animators, Heinemann, United States
- Blair, P (1994) Cartoon Animation, Walter Foster Publishing, pp. 11, 38
- Delman, T.D (2004). Collaboration with Children in the Character Design Process for a Short, Animated Film, Master of Fine Arts Thesis, Ohio University, pp 24-25
- Druzhinina, M. (2009) Social Criticism Gets Animated: Satire and Humor in Corpse Bride (2005) by Timothy Burton. B.A Thesis, Haskoli Islands

- Keller B.P & Bernstein D.H. (1995) As Satiric as They Wanna be: Parody Lawsuits Under Copyright, Trademark, Dilution and Publicity Laws, The Trademark Reporter 85
- Perez A.M (2003), Shrek: The Animated Fairytale Princess Re-invented. Fifty years of English Studies in Spain (1952-2002). A commemorative volume. Univ Santiago de Compostela
- Wright, J. Exploring Satire with Shrek:
http://rwtverio.ncte.org/lessons/lesson_view_printer_friendly2729.html?id=810
- Pratt, Alan (1993) Black Humor: Critical Essays
- Harris, Miriam (2009) - How Michaela Pavlatova both incorporates and rebels against the Czech animation tradition. Animation Studies Vol.4 – pp 106 -107
- Whitaker H. , Halas, J. (1981) Timing for Animation, Focal Press
- Wright, J. Ann (2005) Animation Writing and Development. Focal Press
- Beauchamp, Robin (2005) Designing Sound For Animation, Focal Press
- Catherine Winder, Zahra Dowlatabadi (2001) Producing Animation, Focal Press

9. Φιλμογραφία

- Gumball Wars (Scott Thierauf, 2011, 3D Animation)
- D.A.D (Mark Osberg, 2012, mixed media)
- Defective Detective (Avner Geller, Stevie Lewis, 2011, mixed media)
- Disassembled (Junaid Chundrigar, 2012, 2D animation)
- Easter Eggs (Oli Putland, 2012, stop motion)
- Electroshock (H. Jackson, P. Chandelier, V. Michel, B. Mortelecque, E. Maren, 2011, 3D Animation)
- Gawper (A Large Evil Corporation, 2012, puppet animation)
- Geraldine (Arthur De Pins, 2000, Cartoon)
- Harrey Podder – Say The Magic Word (Stodoe Studios, 2011, cartoon)
- Homeless (Yeugeni Krachak, 2011, mixed media)
- La Lune et Le Coq (R.M Bergeron 2011, 2D animation)
- Les Cartons de Mr Carton (Digloot Productions, 2012, Object Animation)
- Little Quentin (A.T. Hooft, Paco Vink. 2009)

- Nest (Michael J. Ruocco, 2012, cartoon)
- Princess of the magical tears (Brian Carter, 2012, 3DAnimation)
- Sheared (Nikolas Ilic, 2011, Cartoon)
- Sheeped Away (Junaid Chundrigar, 2011, Cartoon)
- The Lady and the Reaper (Javier Recio Gracia, Kandor Moon, 2009, 3D Animation)
- The Box – Poltergeist (Dadomani Studio, 2012, Mixed Media)
- This Way Up (Smith and Foulkes, 2009, 3D Animation)
- Villains : Vlad the Impaler (Bill Cleve, Kylar Roya, 2012, Cartoon)

10. Παράρτημα : Κωμικές τεχνικές κατά Berger

Λόγος

Νύξη

Η νύξη χρησιμοποιείται συχνά στο καθημερινό χιούμορ και συνδέεται με πολιτικά, κοινωνικά φαινόμενα, καθώς και με καταστάσεις που έχουν σεξουαλική πτυχή. Στη νύξη γίνεται αναφορά σε λάθη, σεξουαλικά ζητήματα, χαρακτηριστικά συμπεριφοράς ή στοιχεία της προσωπικότητας και άλλα ζητήματα των οποίων η αναφορά μπορεί να επιφέρει ντροπή, αλλά δεν είναι επώδυνη. Η νύξη σε πιο σοβαρά ζητήματα δεν θα προκαλέσει γέλιο αλλά αντίθετα, συναισθήματα. Σκοπός της νύξης είναι να φέρει το «θύμα» σε δύσκολη ή κατώτερη θέση, οπότε ως τεχνική επαληθεύει την θεωρία της Ανωτερότητας.

Στόμφος ή ρητορική υπερβολή

Η ρητορική υπερβολή είναι μία τεχνική που αντλεί την δυναμική της από το παράδοξο, την δυσαρμονία ανάμεσα στο τι λέγεται και πώς λέγεται. Παρόμοια λειτουργεί και ο στόμφος, όπου κάτι ανόητο λέγεται με σοβαρό ύφος και υπερβολή. Τα παραπάνω χαρακτηριστικά αντιστοιχούν την τεχνική αυτή με την θεωρία της δυσαρμονίας.

Ορισμός

Ο ορισμός λειτουργεί κωμικά όταν συνδέεται με άλλες τεχνικές όπως η υπερβολή ή η προσβολή. Γέλιο προκαλείται όταν ενώ ο ακροατής ενώ αναμένει να ακούσει κάτι σοβαρό ως ορισμό, αντί αυτού, ακούει κάτι αστείο. Η τεχνική του ορισμού αποτελεί και αυτή εφαρμογή του κωμικού της δυσαρμονίας.

Υπερβολή

Η υπερβολή, αυτή καθ' αυτή, δεν είναι αναγκαστικά κωμική. Θα πρέπει να συνδυαστεί με άλλες τεχνικές για να προκαλέσει γέλιο. Συνήθως συνδυάζεται με κωμικά ψέματα και βασίζεται στην διαφορά μεταξύ της καθιερωμένης εικόνας του προσώπου ή του αντικειμένου το οποίο σχολιάζεται και της αντίστοιχης εικόνας που δημιουργείται μετά την χρήση της υπερβολής. Οπότε πρόκειται για τεχνική της δυσαρμονίας.

Περίπαιγμα

Το περίπαιγμα μπορεί να περιγραφεί ως η μη σοβαρή χρήση της γλώσσας. Για να λειτουργήσει η τεχνική θα πρέπει ο ομιλητής να επικοινωνεί με κάποιο τρόπο ότι δεν εννοεί αυτά που λέει, ώστε να υπάρχει δυσαρμονία μεταξύ των λεγομένων και της εικόνας του ομιλητή.

Το περίπαιγμα είναι τεχνική συγγενική με την ειρωνεία, αλλά πιο αδύναμη. Και στις δύο τεχνικές θα πρέπει να αποκωδικοποιηθεί η στάση του ομιλητή. Στην ειρωνεία η στάση θα πρέπει να ερμηνευτεί ως αντιστροφή (εννοώ τι αντίθετο από αυτό που λέω), ενώ στο περίπαιγμα ως απαξίωση (δεν πιστεύω αυτό που λέω).

Τα χαρακτηριστικά αυτά ορίζουν το περίπαιγμα ως ένα ακόμη παράδειγμα του κωμικού της δυσαρμονίας .

Προσβολή

Η προσβολή από μόνη της δεν είναι κάτι το αστείο. Θα πρέπει να προϋπάρχει ένα κωμικό πλαίσιο και να συνοδευτεί με χρήση άλλων τεχνικών, όπως σύγκριση, υπερβολή και γελοιοποίηση, για να λειτουργήσει η προσβολή κωμικά. Αποτελεί παράδειγμα του κωμικού της ανωτερότητας.

Ειρωνεία

Το χιούμορ στην ειρωνεία πηγάζει από το κενό μεταξύ του τι ειπώθηκε και του τι εννοείται. Η ειρωνεία διακρίνεται σε τρία είδη.

Η σωκρατική ειρωνεία προϋποθέτει την προσποίηση άγνοιας ώστε να υποδείξει τις λανθασμένες ιδέες του προσώπου. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω επιδέξιων ερωτήσεων. Στο δεύτερο είδος ειρωνείας, το οποίο εκλαμβάνει και ο περισσότερος κόσμος ως τον ορισμό της ειρωνείας, λέμε κάτι ενώ εννοούμε το ακριβώς αντίθετο. Το τρίτο είδος ειρωνείας είναι η δραματική ή τραγική ειρωνεία. Στην τραγική ειρωνεία, οι χαρακτήρες πιστεύουν στο αντίθετο από το πραγματικό μίας κατάστασης ή οι δράσεις τους οδηγούν στο αντίθετο από αυτό που επιθυμούν.

Ένα θέμα που δημιουργείται με την ειρωνεία είναι ότι οι προθέσεις του είρωνα πρέπει να γίνουν ξεκάθαρες: το ακροατήριο πρέπει να καταλάβει ότι ο ομιλητής εννοεί το αντίθετο από αυτό που λέει. Πολλές φορές η ειρωνεία παρεξηγείται και το ακροατήριο εκλαμβάνει τα σχόλια του είρωνα στην κυριολεξία. Στην ανάπτυξη του ειρωνικού χαρακτήρα πρέπει να αναπτυχθούν παράλληλα και οι συνθήκες που θα κάνουν την ειρωνεία κατανοητή.

Όταν η ειρωνεία λειτουργεί, το ακροατήριο γελά λόγω της αντίθεσης αυτού που λέγεται με αυτού που εννοείται, οπότε η ειρωνεία αποτελεί τεχνική της δυσαρμονίας.

Υπερκυριολεξία.

Το χιούμορ στην υπερκυριολεξία βασίζεται στην ανικανότητα ενός χαρακτήρα να προσαρμοστεί σε δεδομένες συνθήκες και να αντεπεξέλθει σε κάτι που του ζητάται με λογικό τρόπο. Το πιο σύνηθες παράδειγμα υπέρ – κυριολεξίας είναι η κυριολεκτική ερμηνεία μεταφορικών φράσεων.

Η εμμονή αυτή στην κυριολεξία, μπορεί να χαρακτηριστεί και ως μηχανιστική συμπεριφορά, φέρνοντας στο νου τις θεωρίες του Μπερκσόν για το κωμικό. Επομένως η υπέρ- κυριολεξία εντάσσεται στην κατηγορία τεχνικών της ανωτερότητας.

Παρεξήγηση

Το χιούμορ της παρεξήγησης είναι καθαρά λεκτικό και συνδέεται συχνά με την ασάφεια του λόγου ή τα περίεργα νοήματα που δημιουργεί η γλώσσα όταν φράσεις χρησιμοποιούνται εκτός πλαισίου. Η παρεξήγηση αποτελεί ακόμη ένα παράδειγμα χιούμορ της δυσαρμονίας.

Λογομαχία

Η λογομαχία είναι μία τεχνική στην οποία η λεκτική επιθετικότητα αντιμετωπίζεται με εξίσου επιθετικές αποκρίσεις. Είναι ένα είδος λεκτικής μονομαχίας, στην οποία κερδισμένος βγαίνει αυτός που θα αντικρούσει μία προσβολή με μία μεγαλύτερη προσβολή. Ο χρονισμός είναι πολύ σημαντικός εφόσον η απάντηση στην προσβολή πρέπει να δοθεί αμέσως.

Γελάμε με μία λογομαχία γιατί βρίσκουμε ευχαρίστηση να βλέπουμε την αποφασιστική άμυνα του εγώ ενός ατόμου και παράλληλα την πιθανή ταπείνωση του επιτεθέντα.

Η λογομαχία συνδέεται με την τεχνική της προσβολής και είναι λεκτικό αντίστοιχο της υπερνίκησης που εμπεριέχεται στις σκηνές κυνηγητού, οι οποίες θα αναλυθούν παρακάτω. Αποτελεί παράδειγμα χιούμορ ανωτερότητας αλλά μπορεί να έχει και εκτονωτική λειτουργία.

Εμπαιγμός

Ο εμπαιγμός είναι μορφή λεκτικής επίθεσης εναντίον ενός ατόμου, ενός αντικειμένου ή μίας ιδέας. Σκοπός της είναι να προκαλέσει περιφρονητικό γέλιο και γελοιοποίηση, αν και σε αρκετές περιπτώσεις ο εμπαιγμός είναι ελάχιστα πρόσχαρος.

Ο εμπαιγμός συναντάται με διάφορες μορφές: η κοροϊδία, η οποία περιλαμβάνει την επίθεση σε κάποιον με κακοήγη τρόπο. Ο χλευασμός, ο οποίος είναι η μίμηση εμφάνισης ή δράσεων κάποιου και η υπενθύμιση κάποιου ντροπιαστικού γεγονότος.

Ο εμπαιγμός αποτελεί παράδειγμα του χιούμορ της ανωτερότητας, εφόσον γελάμε με την ταπείνωση του άλλου.

Σάτιρα

Η σάτιρα είναι από τις πιο σημαντικές μορφές λογοτεχνικού χιούμορ. Σε γενικές γραμμές επιτίθεται στο status quo και μπορεί να θεωρηθεί μία μορφή αντίστασης. Πρόκειται για μία αρκετά γενική μορφή χιούμορ η οποία χρησιμοποιεί διάφορες από τις τεχνικές που συζητήθηκαν ήδη.

Στόχος της σάτιρας συνήθως είναι δημόσια πρόσωπα θεσμοί ή γεγονότα που θεωρούνται “ανέγγιχτοι”.

Σύμφωνα με τον I.Jack, η σάτιρα γεννήθηκε από το ένστικτο για διαμαρτυρία. Είναι η διαμαρτυρία που έγινε τέχνη. Η λειτουργία της έχει κοινωνικό χαρακτήρα, χωρίς

υπερβατικά στοιχεία. Λειτουργεί ως μέσο σωφρονισμού ή τιμωρίας. Έχει πάντα έντονη συνείδηση για το πώς είναι τα πράγματα και για το πώς θα έπρεπε να είναι. Η επιτυχία της βασίζεται στην αποδοχή της κοινωνίας, έστω και τυπικής, των αρχών και κανόνων που την διέπουν και υπερασπίζεται.

Δεν διαθέτει φORMALISΤΙΚΟΥΣ περιορισμούς, ενώ χαρακτηρίζεται από μια παλινδρομική ελλειπτική κίνηση πάνω από τις δύο εστίες της σατιρικής σφαίρας.

Ανάμεσα στο ξέσπασμα ανοησίας και την καυτηρίαση του κακού, το ελαφρύ και το σοβαρό, το εντελώς ασήμαντο και το διδακτικό, την χοντροκοπιά και την κομψότητα. Από την κίνηση αυτή προκύπτουν οι λεγόμενοι τόνοι του σατιρικού φάσματος : το πνεύμα, η γελοιοποίηση, η ειρωνεία, ο σαρκασμός, ο κυνισμός, το σαρδόνιο γέλιο και η λοιδορία.

Η δυναμική της σάτιρας εντοπίζεται κάπου ανάμεσα στην Θεωρία της Ανωτερότητας και της Εκτόνωσης. Σατιρίζοντας τοποθετούμε το θύμα της σάτιρας σε θέση χαμηλότερη από την δική μας, τονίζοντας τα ελαττώματα του. Επίσης, λόγω του κοινωνικού σχολιασμού που παρέχει, αποτελεί ευκαιρία έκφρασης, αμφιβολίας και αποδοκιμασίας του κοινωνικού κατεστημένου που υπό άλλες συνθήκες καταπιέζεται.

Σαρκασμός

Από το αρχαίο ελληνικό “σαρκάζειν”. Περιλαμβάνει τη χρήση καυστικών σχολίων, συχνά ειπωμένα με επιθετικό τρόπο. Ο σαρκασμός ξεχωρίζει από τον τόνο της φωνής που χρησιμοποιείται. Η χαρακτηριστική επιθετικότητα της τεχνικής την κατατάσσει στις τεχνικές ανωτερότητας.

Παιδισμός

Πρόκειται για παιχνίδι με τον ήχο και την σημασία των λέξεων. Η ονομασία της τεχνικής προέρχεται από το γεγονός ότι τα παιδιά βρίσκουν ευχαρίστηση στο να χειρίζονται ήχους σε πολύ μικρή ηλικία, ενώ λέξεις καθώς μεγαλώνουν.

Πρόκειται για μία πολύ απλή μορφή χιούμορ. Ο Φρόιντ σχολιάζει ότι γενικότερα τα αστεία κατάγονται από το παιχνίδι με λέξεις και σκέψεις οι οποίες κατακρίνονται από την λογική. Η τεχνική αυτή μπορεί να χαρακτηριστεί ως τεχνική της εκτόνωσης, ιδωμένη ως χρήση ενός απωθημένου τρόπου έκφρασης της παιδικής ηλικίας, αλλά παράλληλα και ως τεχνική δυσαρμονίας από τη σκοπιά του απρόσμενου ενός ενήλικα που φέρεται σαν παιδί.

Λογοπαίγνιο

Το λογοπαίγνιο χαρακτηρίζεται ως η πιο απλή μορφή χιούμορ, παρόλο που πολλά λογοπαίγνια είναι εξαιρετικά έξυπνα. Για να είναι ένα λογοπαίγνιο επιτυχημένο θα πρέπει να υπάρχει παράλληλα παιχνίδι με τον ήχο των λέξεων και παιχνίδι με το νόημα τους. Από σημειωτική πλευρά, ένα λογοπαίγνιο μπορεί να οριστεί ως ένα σημαίνον το οποίο αντιπροσωπεύει δύο σημαινόμενα.

Βρίσκουμε τα λογοπαίγνια ευχάριστα πιθανότατα εξαιτίας αυτού που ο Φρόιντ χαρακτήρισε ως “οικονομία” (expenditure): χρησιμοποιούμε μία λέξη με δύο σημασίες.

Το λογοπαίγνιο θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως τεχνική της δυσαρμονίας εφόσον υπάρχει διαφορά ανάμεσα στην εξ' ορισμού λειτουργία της λέξης και τη νέα διάσταση που αποκτά ως λογοπαίγνιο.

Λογική

Παράλογο

Το παράλογο λειτουργεί με βάση την ανθρώπινη τάση για λογική ή εκλογίκευση. Λειτουργεί σε πολλά επίπεδα, από την απλότητα ενός παιδικού αστείου μέχρι την πολυπλοκότητα μιας φιλοσοφικής θέσης.

Αν η ζωή είναι παράλογη, όπως υποστηρίζουν πολλοί υπαρξιστές, τότε το χιούμορ του παραλόγου μπορεί να ιδωθεί ως μέσο προς τον ρεαλισμό: μια απόπειρα κατανόησης της στάσης της ανθρωπότητας μέσα σε ένα παράλογο σύμπαν.

Το χιούμορ του παραλόγου είναι χιούμορ της δυσαρμονίας. Όλοι οι άνθρωποι νιώθουν την ανάγκη να επιβάλουν την αίσθηση λογικής και τάξης στο περιβάλλον τους. Όταν ερχόμαστε αντιμέτωποι με καταστάσεις στις οποίες η επιβολή αυτή δεν λειτουργεί, υπό συγκεκριμένες συνθήκες, οι καταστάσεις αυτές μας διασκεδάζουν.

Ατύχημα

Τα ατυχήματα είναι κωμικά υπό προϋποθέσεις. Θα πρέπει να μην είναι σοβαρά ή να μην δημιουργούν συναισθήματα άγχους. Συνήθη κωμικά ατυχήματα είναι τα τυπογραφικά λάθη ή η λάθος προφορά λέξεων.

Το ατύχημα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως τεχνική της ανωτερότητας αν είναι εμφανής η αιτία του ατυχήματος -γελάμε με αυτόν που έκανε λάθος - είτε ως τεχνική της δυσαρμονίας αν το ατύχημα είναι κάτι το απρόσμενο.

Αναλογία ή μεταφορά.

Ο μηχανισμός της χιουμοριστικής αναλογίας βασίζεται σε κάποιο είδος “φθονερής” σύγκρισης. Γενικά οι αναλογίες αυτές καθ' αυτές δεν έχουν χιουμοριστικό περιεχόμενο. Θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν σε συνδυασμό με κάποια άλλη τεχνική του κωμικού, όπως η προσβολή, για να έχουν κωμικό αποτέλεσμα.

Ανάλογα με την κωμική τεχνική η οποία συνοδεύει την αναλογία, η τεχνική εντάσσεται και στην αντίστοιχη ευρύτερη κατηγορία κωμικού.

Κατάλογος

Ο χιουμοριστικός κατάλογος είναι μια βασική κωμική τεχνική. Αποτελεί ουσιαστικά όχημα με το οποίο γίνεται δυνατή η χρήση ανοησίας, αστείων παιχνιδιών και διαφόρων μορφών δυσαρμονίας και η παρουσίασή τους σε μορφή καταλόγου.

Αποτελεί μία τεχνική δυσαρμονίας όπου ο κωμικός εκμεταλλεύεται την λειτουργικότητα και την λογική της λίστας.

Σύμπτωση.

Το χιούμορ της σύμπτωσης αφορά την αίσθηση τάξης που έχουμε για το σύμπαν και τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί η “μοίρα”.

Το χιούμορ της σύμπτωσης βασίζεται κυρίως σε ντροπιαστικές καταστάσεις: συνθήκες που τυχαία συμβάλουν στο να βρεθεί κάποιος σε άβολη θέση. Το αστείο μπορεί να σταματήσει εκεί ή να συνεχιστεί με την απόπειρα διαφυγής του “θύματος” από την άβολη κατάσταση. Υπάρχει περίπτωση παρ' όλα αυτά μια σύμπτωση να θεωρείται αστεία, χωρίς να περιπλέκει κάποιον σε άβολες καταστάσεις.

Κατά βάση λοιπόν η σύμπτωση είναι τεχνική της δυσαρμονίας, εφόσον σχετίζεται με το απίθανο και το απρόσμενο μιας κατάστασης. Όταν όμως η σύμπτωση οδηγεί σε κάποια ντροπιαστική κατάσταση, στο κωμικό συντελούν και συναισθήματα ανωτερότητας.

Σύγκριση

Η σύγκριση, ως έννοια, δεν εμπεριέχει το κωμικό. Λειτουργεί κωμικά όταν τα συγκρινόμενα αντικείμενα και η σχέση μεταξύ τους είναι κωμική ή όταν η σύγκριση συνδυάζεται με άλλες τεχνικές.

Η σύγκριση ως τεχνική εντάσσεται σε μια ή περισσότερες κατηγορίες κωμικού ανάλογα με το περιεχόμενό της.

Άγνοια – αφέλεια

Η τεχνική της άγνοιας σχετίζεται με τις τεχνικές της έκθεσης και του ντροπιάσματος. Προκαλείται μία αίσθηση ανωτερότητας όταν η άγνοια του άλλου αποκαλύπτεται.

Εφόσον η έννοια της άγνοιας είναι σχετική και προκύπτει μέσω σύγκρισης, η τεχνική αποκαλύπτοντας την άγνοια ενός “χαζού” χαρακτήρα, βοηθά στον ορισμό και την εγκαθίδρυση των πιο “σοβαρών” χαρακτήρων.

Είναι προφανής η ένταξη της τεχνικής αυτής στην κατηγορία των τεχνικών ανωτερότητας. Παρ' όλα αυτά θα μπορούσε να χαρακτηριστεί και ως τεχνική εκτόνωσης εφόσον οι “χαζοί” χαρακτήρας μπορούν να προκαλέσουν μια αναπόληση στην παιδική ηλικία, όταν η άγνοια και η αφέλεια δεν ήταν κατακριτέα.

Λάθη

Τα λάθη οδηγούν σε αυτό που είναι γνωστό ως κωμωδία του σφάλματος. Βασίζονται στο αθέλητο, την κακή κρίση ή την άγνοια. Γελάμε με την στιγμιαία ανικανότητα του ατόμου που κάνει το λάθος, με την έλλειψη γνώσης του.

Αναμφίβολα, εμπλέκονται συναισθήματα ανωτερότητας απέναντι σε αυτόν που κάνει το λάθος, οπότε και τα λάθη εντάσσονται στην αντίστοιχη κατηγορία τεχνικών.

Επανάληψη και μοτίβο

Η επανάληψη είναι μία τεχνική που συναντάται σε πολλές μορφές. Αποτελεί μέρος του χιούμορ του θέματος και της παραλλαγής και του πριν και μετά, πέρα από την αυτόματη λειτουργία της ως κωμική τεχνική.

Το χιούμορ της επανάληψης προέρχεται από την ένταση που δημιουργείται από την καθιέρωση μιας σειράς. Αναρωτιόμαστε αν η σειρά ή το μοτίβο θα διατηρηθεί ή θα υπάρξει κάποια ενδιαφέρουσα διαφοροποίηση.

Στο βιβλίο του, “Η ανατομία της κριτικής”, ο Northrop Frye υποστηρίζει ότι η επανάληψη απευθύνεται στον πυρήνα του χιούμορ. Εφόσον το γέλιο έχει ανακλαστικά χαρακτηριστικά, όπως και άλλα αντανάκλαστικά, μπορεί να επηρεαστεί από ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο.

Η επανάληψη σχετίζεται άμεσα με τον “μηχανιστικό” παράγοντα του Bergson. Κωμικοί χαρακτήρες δρουν ή σκέπτονται μηχανιστικά επαναλαμβάνοντας τις ίδιες συμπεριφορές ανεξαρτήτως των περιβαλλόντων συνθηκών.

Το κωμικό πηγάζει από την αίσθηση ανωτερότητας απέναντι στην επανάληψη αυτή, οπότε και η τεχνική εντάσσεται στην αντίστοιχη κατηγορία τεχνικών.

Αντιστροφή και αντιπαράθεση

Η αντιστροφή είναι μία από τις πιο κοινές κωμικές τεχνικές. Αποκαλύπτει τα παράλογα χαρακτηριστικά της ζωής και συχνά εκφράζει απόψεις βαθύτερες και διασκεδαστικές.

Όπως και παρόμοιες τεχνικές που απευθύνονται σε παγιωμένες απόψεις για τη ζωή και το προβλέψιμο, λογικό και αναμενόμενο, εντάσσεται και αυτή στις τεχνικές της δυσαρμονίας.

Ακαμψία

Η ακαμψία είναι μία μορφή υπέρ-κυριολεξίας με την διαφορά ότι η ακαμψία χαρακτηρίζει περισσότερο δράσεις και συμπεριφορές παρά μια απλοϊκή ερμηνεία της γλώσσας,

Περιγράφει μηχανικούς χαρακτήρες των οποίων η απλοϊκότητα στη σκέψη προκαλεί γέλιο. Υποδηλώνει επίσης μειωμένη συνείδηση και έλλειψη νοημοσύνης. Γελάμε με τους άκαμπτους χαρακτήρες λόγω του αισθήματος ανωτερότητας που δημιουργείται απέναντί τους, οπότε και η τεχνική εντάσσεται στην αντίστοιχη κατηγορία.

Η ακαμψία αποτελεί μία από τις βάσεις της Κομέντια Ντελ Άρτε όπου τυποποιημένοι χαρακτήρες παίζουν πάντα τον ίδιο ρόλο, καθώς και της σύγχρονης κωμωδίας όπου τύποι χαρακτήρων έρχονται σε αντιπαράθεση.

Θέμα και παραλλαγή

Το θέμα και παραλλαγή είναι μία τεχνική η οποία στηρίζεται στην λογική και την κατανόηση. Δείχνει την σχετικότητα των πραγμάτων και εστιάζει στο πως διαφορετικοί άνθρωποι, μέλη ομάδων, κοινωνιών ανταποκρίνονται διαφορετικά σε καταστάσεις.

Η τεχνική αυτή για να έχει κωμικό αποτέλεσμα πρέπει να συνδυαστεί με άλλες τεχνικές και απευθύνεται στο “κωμικό” αίσθημα ανωτερότητας απέναντι στο διαφορετικό.

Απογοήτευση

Η τεχνική της απογοήτευσης περιλαμβάνει την παρουσίαση μιας σειράς γεγονότων ή δράσεων και στη συνέχεια την άρνηση των λογικών συνεπειών της σειράς αυτής. Εφόσον η τεχνική χρησιμοποιείται για την ανατροπή του λογικά αναμενόμενου, εντάσσεται στην κατηγορία τεχνικών δυσαρμονίας.

Ταυτότητα

Πριν και μετά: Μεταμόρφωση, Ανάπτυξη και μάθηση

Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται ευρέως σε ταινίες και θεατρικά έργα με σκοπό να δείξει πως χαρακτήρες μπορούν να αλλάξουν τον εαυτό τους ή να μεταμορφωθούν σε κάποιον άλλον.

Η αλλαγή του χαρακτήρα έρχεται σε αντίθεση με την ακαμψία, ή αλλιώς την Μπεργκσόν – κή μηχανιστική συμπεριφορά, των άλλων γύρω του. Η σύγκριση αυτή αποτελεί την πηγή χιούμορ και λειτουργεί με δύο τρόπους. Είτε χρίζοντας “θύμα” γέλιου τους υπόλοιπους που δεν αλλάζουν, είτε -αντίστροφα – τον χαρακτήρα που αλλάζει.

Στην πρώτη περίπτωση η τεχνική λειτουργεί αντίστοιχα με την τεχνική της ακαμψίας, γεγονός που την τοποθετεί στην κατηγορία των τεχνικών της ανωτερότητας.

Στην δεύτερη περίπτωση, όταν δηλαδή εστιάζουμε στην υπεροχή του κεντρικού χαρακτήρα, το γέλιο έρχεται ως ένδειξη επιβράβευσης και αναγνώρισης. Τα συναισθήματα αυτά συνδέονται με εκτόνωση απωθημένων υπέρβασης εμποδίων φυσικών ή κοινωνικών. Ειδομένη με αυτό το τρόπο η τεχνική εντάσσεται στις τεχνικές εκτόνωσης.

Μπουρλέσκο

Το μπουρλέσκο, στον αυστηρό ορισμό του, είναι μία γενική κατηγορία, όπως το χιούμορ. Ο Μ. Abrams γράφει σχετικά: “Μπουρλέσκο, παρωδία, καρικατούρα και διακωμώδηση είναι συχνά όροι ταυτόσημοι. Παρ’ όλα αυτά είναι καλύτερα να χρησιμοποιείται ο όρος μπουρλέσκο ως γενικός όρος για όλες τις καλλιτεχνικές μορφές στις οποίες δράση, άνθρωποι ή άλλα καλλιτεχνικά έργα γελοιοποιούνται μέσω μιας δυσαρμονικής μίμησης. Οι υπόλοιποι όροι είναι κατάλληλοι για την περιγραφή υπό – κατηγοριών του μπουρλέσκο.

Το γέλιο που προκαλεί το μπουρλέσκο δεν πηγάζει από τη μορφή του αυτή καθ’ αυτή αλλά από κάποιο αντικείμενο ή άτομο το οποίο σατιρίζεται μέσω του μπουρλέσκο.

Η γενικότητα του όρου, δυσκολεύει την χρήση του μπουρλέσκ ως αυτόνομη τεχνική. Παρ’ όλα’ αυτά, τα συστατικά του στοιχεία (σεξουαλικά προκλητικά αποσπάσματα, σλάπστικ χιούμορ, ημίγυμνα χορευτικά) μπορούν να χρησιμοποιηθούν εμβόλιμα, προκαλώντας γέλιο είτε ως συντελεστές εκτόνωσης καταπιεσμένων συναισθημάτων, είτε ως δυσαρμονικό κωμικό θέαμα.

Καρικατούρα

Η καρικατούρα είναι από τις πιο βασικές μορφές χιούμορ και εκτιμάται εύκολα εφόσον βασίζεται στην αρχή της αντίθεσης και της σύγκρισης.

Ένας ορισμός της καρικατούρας είναι η γελοία και γκροτέσκ αναπαράσταση ανθρώπων μέσω υπερβολής των γνώριμων χαρακτηριστικών τους παράλληλα με την διατήρηση ομοιότητας.

Πρόκειται για τεχνική δυσαρμονίας εφόσον παρέχει μία ασυνήθιστη εναλλακτική εικόνα από την παγιωμένη.

Εκκεντρικότητα

Το χιούμορ της εκκεντρικότητας βασίζεται στη διαφορά μεταξύ αυτού που θεωρείται “φυσιολογικό” ή συνηθισμένο και των συναισθημάτων που δημιουργούνται με την εμπειρία του ασυνήθιστου και του αποκλίνοντα. Στην εκκεντρικότητα υπάρχει η χρήση και του χιούμορ του παραλόγου, το οποίο αλλιώνει την αίσθηση της λογικής και την γενική αίσθηση για το πώς οι άνθρωποι φέρονται και σκέπτονται.

Υπάρχει διαφοροποίηση ανάμεσα στους παράξενους ανθρώπους (άνθρωποι συνήθως κάποιας άλλης κουλτούρας με διαφορετικά ήθη και έθιμα) και στους εκκεντρικούς (άνθρωποι που ανήκουν στο ίδιο κοινωνικό σύνολο με εμάς, αλλά δεν υπακούν στους κανόνες του).

Η ανυπακοή αυτή στο σωστό πλαίσιο λειτουργεί κωμικά, δημιουργώντας αίσθημα δυσαρμονίας ή εναλλακτικά, μπορεί να λειτουργεί ως συντελεστής εκτόνωσης απωθημένων του κοινωνικού συμβιβασμού. Ανάλογα με τη χρήση της λοιπόν, η τεχνική μπορεί να χαρακτηριστεί είτε ως τεχνική δυσαρμονίας, είτε ως τεχνική εκτόνωσης.

Ντροπιασμά και η αποφυγή του

Η τεχνική του ντροπιάσματος ήδη αναφέρθηκε στην ανάλυση της τεχνικής των συμπτώσεων. Αν και συνήθως οι δύο τεχνικές χρησιμοποιούνται παράλληλα, μπορούν να λειτουργήσουν και αυτόνομα.

Το ντροπιασμά είναι παράδειγμα τεχνικών ανωτερότητας. Συγκεκριμένα, γελάμε με το ντροπιασμά κάποιου άλλου αισθανόμενοι ανώτεροι από αυτόν, εφόσον δεν βρισκόμαστε στην μειονεκτική θέση του.

Έκθεση

Η τεχνική της έκθεσης έχει διάφορες εκδοχές. Στη πρώτη εκδοχή αφορά κάτι κρυμμένο πολύ κοντά στην επιφάνεια, εύκολο να εκτεθεί, χωρίς να γίνεται φανερό, ή κάτι σε μία κωμική ιστορία το οποίο δεν γνωρίζει ο χαρακτήρας, αλλά γνωρίζει το κοινό. Στη δεύτερη εκδοχή, η έκθεση σχετίζεται με το άσεμνο και την σεξουαλικότητα.

Στη πρώτη εκδοχή εμπλέκονται συναισθήματα ανωτερότητας, εφόσον το κοινό βρίσκεται σε υπεροπτική θέση σε σχέση με τον χαρακτήρα. Στη δεύτερη περίπτωση, η έκθεση εμπλέκει την αίσθηση εκτόνωσης, μέσω της οικονομίας της δράσης. Ο Φρόντ αναφέρει:

“Η τυχαία έκθεση έχει κωμικό αποτέλεσμα γιατί συγκρίνουμε την ευκολία με την οποία αποκτήσαμε θέαση του εκτεθειμένου ατόμου, σε σχέση με την προσπάθεια που θα απαιτούσε η πρόσβαση στο ίδιο θέαμα υπό άλλες συνθήκες”.

Γκροτέσκο

Με τον όρο γκροτέσκο, περιγράφουμε το μακάβριο και φρικιαστικό που παρουσιάζεται με κωμικό τρόπο. Χαρακτηριστικά του είναι η συνύπαρξη τερατόμορφων και κωμικών στοιχείων, η άμεση και έντονη σωματική περιγραφή του με σαφέστατες λεπτομέρειες στην παρουσίαση και η συγγένεια του με το σωματικά ανώμαλο. Η δυναμική του αντλείται από την παρουσίαση του φανταστικού με ρεαλιστικό τρόπο. Σύμφωνα με τον Wolfgang Kayser, το γκροτέσκο είναι η έκφραση του αποξενωμένου και αλλοτριωμένου κόσμου, δηλαδή του γνώριμου κόσμου, ιδωμένου μέσα από μία προοπτική που ξαφνικά τον καθιστά «αλλόκοτο», με το αλλόκοτο να περιγράφει το κωμικό, το τρομακτικό ή και τα δύο ταυτόχρονα. Είναι ένα παιχνίδι με το παράλογο, ο καλλιτέχνης «παίζει», προκαλώντας γέλιο ή φρίκη, με τους βαθύτατους παραλογισμούς της ζωής.

Στοιχεία του Γκροτέσκο:

- Η δυσαρμονία, ως μείγμα ετερογενών στοιχείων ή συγχώνευση ανομοιοτήτων. Εμφανίζεται τόσο στο έργο, όσο και στις αντιδράσεις που προκαλεί.
- Κράμα κωμικού και τρομακτικού. Οι ιδιαίτερες επιπτώσεις του γκροτέσκο μειώνονται όταν επέρχεται λύση στην σύγκρουση μεταξύ κωμικών και τρομακτικών στοιχείων. Το γκροτέσκο για να κρατήσει την ταυτότητα του πρέπει λοιπόν να παραμείνει ανεπίλυτο, χωρίς να υπερισχύσει δηλαδή κάποιο από τα δύο συστατικά.
- Έντονο στοιχείο υπερβολής και ακρότητας και συνειδητή σύγχυση μεταξύ φανταστικού και πραγματικότητας.
- Το ανώμαλο: Στόχος του γκροτέσκο είναι η ταυτόχρονη εμφάνιση των δύο αντιδράσεων που προκαλεί το ανώμαλο.
- Σύγχυση ανάμεσα στο έμψυχο και άψυχο. Σύμφωνα με τον H. Bergson αποτελεί την πηγή του κωμικού ενώ για τον W. Kayser αποτελεί θεμέλιο του γκροτέσκο, εντοπίζοντας την καταγωγή του στο κουκλοθέατρο και τις μαριονέτες. Οι μαριονέτες είναι κωμικές εξαιτίας της ατελής μίμησης της ανθρώπινης κίνησης, μορφής και συμπεριφοράς, αλλά ταυτόχρονα και απόκοσμες λόγω του πρωτόγονου, βαθιά ριζωμένου φόβου του ανθρώπου για κινούμενα και ανθρωπόμορφα αντικείμενα.

Το γκροτέσκο, αποτελεί την βάση του μαύρου χιούμορ, ενώ η δυναμική του εντοπίζεται στη θεωρία της δυσαρμονίας αλλά και στην εκτόνωση καταπιεσμένων φόβων.

Απομίμηση και προσποίηση

Στην απομίμηση κάποιος προσποιείται κάποιο αντικείμενο, διατηρώντας όμως την ταυτότητα του, η οποία συγχωνεύεται με το αντικείμενο που παριστάνει. Στην προσποίηση ένα άτομο υιοθετεί την ταυτότητα κάποιου άλλου.

Η απομίμηση και η προσποίηση διαφέρουν από την μιμητική όπου ένα άτομο διατηρεί την ταυτότητά του, αλλά παράλληλα παριστάνει κάποιο γνωστό πρόσωπο.

Στην απομίμηση το χιούμορ πηγάζει από τη διαφορά ανάμεσα στο αντικείμενο που παριστάνεται και την προσωπικότητα και φύση του μιμητή.

Η τεχνική απευθύνει συναίσθημα δυσαρμονίας μεταξύ του φαίνεσθαι και του είναι, οπότε εντάσσεται στην αντίστοιχη κατηγορία τεχνικών.

Στην απομίμηση δεν υπάρχει συνειδητή προσπάθεια εξαπάτησης, ενώ το προσποιητό περιλαμβάνει εξαπάτηση. Στο άκρο του το προσποιητό φτάνει στην προσωποποίηση (impersonation).

Προσωποποίηση και αναγνώριση.

Η προσωποποίηση είναι από τις πιο άμεσες μορφές χιούμορ ταυτότητας. Στη τεχνική αυτή, η ταυτότητα ενός ατόμου “κλέβεται” και υπόκειται διαφόρων ειδών κωμικής υποτίμησης. Σε μία άλλη της μορφή, αντικείμενο κλοπής γίνεται η επαγγελματική ιδιότητα κάποιου.

Το γέλιο σε αυτή τη περίπτωση πηγάζει από την δυσαρμονία μεταξύ των πραγματικών προσόντων του “κλέφτη” και αυτών που προσποιείται ότι έχει, καθώς και από

τον τρόπο με τον οποίο οι άλλοι τον αντιμετωπίζουν, με βάση το κύρος ή τις ιδιότητες που φέρει το προσποιητό επάγγελμα.

Σε μία άλλη εκδοχή, η προσωποποίηση γίνεται κατά λάθος, δίχως ο χαρακτήρας να συνειδητοποιεί ότι παριστάνει κάποιον άλλον, με ανάλογες κωμικές συνέπειες.

Σε όλες τις παραπάνω εκδοχές, εμπλέκονται συναισθήματα ανωτερότητας ή και εκτόνωσης, αν η προσωποποίηση αφορά κάποιον με κύρος ή εξουσία. Παρ' όλα αυτά, κύρια πηγή γέλιου είναι η δυσαρμονία μεταξύ πραγματικής και πλασματικής ταυτότητας, οπότε και η τεχνική εντάσσεται στην αντίστοιχη κατηγορία.

Μιμητική

Η μιμητική είναι μία μορφή χιούμορ στην οποία κάποιος, διατηρώντας την ταυτότητά του, "κλέβει" ή "δανείζεται" την ταυτότητα κάποιου άλλου. Το χιούμορ πηγάζει από το να προέρχονται η φωνή κάποιου, οι τρόποι του και η προσωπικότητά του εμφανώς από λάθος πηγή.

Πρόκειται για τεχνική δυσαρμονίας, ενώ για να αποτελεί κάποιος υλικό μίμησης θα πρέπει να έχει αναγνωρίσιμα και διακριτά χαρακτηριστικά.

Παρωδία

Η παρωδία είναι ένα είδος μίμησης όπου το έργο κάποιου γνωστού δημιουργού, γελοιοποιείται. Ανάλογα με τη μίμηση, το αρχικό έργο θα πρέπει να είναι γνωστό και να χρησιμοποιηθούν παράλληλα και άλλες τεχνικές ώστε να ενισχυθεί το κωμικό.

Αντίστοιχα με την μιμητική, η παρωδία είναι τεχνική δυσαρμονίας μεταξύ του αρχικού έργου και της παρωδίας του.

Κλίμακα

Πολύ μεγάλα ή πολύ μικρά αντικείμενα συνήθως προκαλούν γέλιο λόγω του αταίριαστου του μεγέθους τους. Η κλίμακα μπορεί να χρησιμοποιηθεί επίσης για να καταρρίψει προσδοκίες.

Όταν η λογική υπαγορεύει ότι το αντικείμενο που θα εμφανιστεί είναι “φυσιολογικού” μεγέθους, ενώ αντιθέτως είναι πολύ μικρό ή πολύ μεγάλο. Έμμεσα, η τεχνική της κλίμακας μειώνει ή μεγενθύνει την εντύπωση που έχει το κοινό για τον εαυτό του, μέσω διαδικασιών ταύτισης με τον χαρακτήρα. Η αλλαγή αυτή έχει κωμικό αποτέλεσμα.

Επίσης, το κωμικό της κλίμακας εμπεριέχει μια έννοια αντίστασης, όταν μικρά αντικείμενα μπορούν να υπερνικήσουν ισχυρότερες δυνάμεις.

Σε γενικές γραμμές η τεχνική της κλίμακας είναι τεχνική δυσαρμονίας. Στην περίπτωση όμως που η τεχνική υπονοεί αντίσταση, θα μπορούσε να λειτουργήσει και ως τεχνική εκτόνωσης.

Στερεότυπο και τυποποίηση

Τα αστεία που σχετίζονται με στερεότυπα μπορούν να περιγραφούν ως γενικευμένες προσβολές ή επιθέσεις κατά θρησκειών, γένους, εθνικών ομάδων και άλλων.

Το χιούμορ του στερεότυπου επεκτείνεται και πέρα από αυτό όμως. Τα στερεότυπα είναι χρήσιμα στη κωμωδία γιατί παρέχουν άμεση ψευδό – εξήγηση συμπεριφορών και κάνουν με απλό τρόπο κατανοητά τα κίνητρα του χαρακτήρα.

Από κοινωνιολογική σκοπιά, τα στερεότυπα είναι κοινές απόψεις ή ιδέες στα πλαίσια μιας ομάδας για μία άλλη ομάδα. Μπορούν να είναι θετικά, αρνητικά ή ανάμικτα, αλλά σε όλες τις περιπτώσεις παραμένουν υπέρ – απλοποιήσεις και γενικεύσεις.

Ο μηχανισμός πίσω από την τεχνική του στερεότυπου είναι αυτός της προσβολής και της εξασφάλισης αισθήματος ανωτερότητας της ομάδας που κάνει χρήση του στερεότυπου, γεγονός που κατατάσσει την τεχνική στην αντίστοιχη κατηγορία.

Η τυποποίηση λειτουργεί με τον ίδιο μηχανισμό αλλά αφορά τύπους προσωπικότητας.

Αποκάλυψη χαρακτήρα

Ανάλογη τεχνική με την μιμητική ή την προσποίηση, με τη διαφορά ότι στην αποκάλυψη χαρακτήρα δίνεται έμφαση στην διαδικασία και τα γεγονότα που οδηγούν στην αποκάλυψη καθώς και τις μετέπειτα συνέπειες.

Αυτό που αποκαλύπτεται οδηγεί συνήθως σε ντροπή και γελοιοποίηση του χαρακτήρα. Το χαρακτηριστικό αυτό εντάσσει την τεχνική στην κατηγορία τεχνικών ανωτερότητας.

Δράση

Κυνηγητό

Η τεχνική του κυνηγητού είναι συνδυασμός πολλών στοιχείων. Στην πιο απλή της μορφή είναι ζήτημα συνεχούς κίνησης η οποία δημιουργεί τις συνθήκες για την εξέλιξη κωμικών περιστατικών.

Ο κυνηγημένος θα πρέπει να χρησιμοποιήσει ταχύτητα σε συνδυασμό με εξυπνάδα για να αποφύγει τους διώκτες του και μεγάλο μέρος του χιούμορ προκύπτει από την αναγνώριση και επιβράβευση της νοημοσύνης του κυνηγημένου.

Εμπλέκονται λοιπόν, παράλληλα, συναισθήματα ανωτερότητας, όταν η διαδικασία φυγής καταλήγει σε κωμικά παθήματα, αλλά και εκτόνωση, όταν ο φαινομενικά αδύναμος διωκόμενος υπερνικά τους αντιπάλους του.

Σλάπстик (Slapstick)

Στη παρούσα εργασία, έχει ήδη γίνει αναφορά στο σλάπстик ως είδος κινηματογραφικής κωμωδίας στην παράθεση του παραδείγματος του Μακ Σένετ.

Το σλάπстик είναι σωματικό χιούμορ και συχνά περιλαμβάνει την υποβάθμιση μέσω δράσης. Το πέταγμα της τούρτας, για παράδειγμα, στο πρόσωπο κάποιου άλλου, είναι μια εξωτερικευμένη, αντικειμενική μορφή προσβολής. Λειτουργεί αλλάζοντας ένα άτομο, το οποίο δηλώνει ενήλικας και κατά πάσα πιθανότητα κατέχει κάποια θέση ισχύος, σε κάποιον που μοιάζει με ένα μικρό παιδί που κάνει ζημιές ενώ τρώει. Πρόκειται δηλαδή, για μία “επίθεση” κατά ενός ενήλικα, της σοβαρότητας και της ισχύος ενός ατόμου.

Η τεχνική του σλάπстик είναι ένα είδος δημοκρατικής υποβάθμισης. Συνδέεται με την αίσθηση ότι είμαστε όλοι άνθρωποι και ότι οι ομοιότητες μεταξύ ατόμων είναι πιο σημαντικές από τις τεχνητές διαφορές που επιβάλλονται από τους κοινωνικούς θεσμούς.

Η παραβατική αυτή ιδιότητα του σλάπстик το καθιστά μέσο εκτόνωσης, παρόλο που περιλαμβάνει και χαρακτηριστικά του χιούμορ ανωτερότητας ή δυσαρμονίας.

Ταχύτητα.

Η ταχύτητα δεν είναι εξ' ορισμού αστεία αλλά μπορεί να μετατραπεί σε παράγοντα κωμικού όταν χρησιμοποιείται σε σκηνές κυνηγητού, όταν η δράση επιταχύνεται και διώκτες και κυνηγημένοι τρέχουν σε απίστευτες ταχύτητες.

Δεν είναι ξεκάθαρο γιατί η επιτάχυνση ή η επιβράδυνση της κίνησης προκαλεί γέλιο. Μία εξήγηση είναι ότι η ταχύτητα επιτίθεται στην αίσθηση λογικής και την αίσθηση ότι κατανοούμε το πώς λειτουργεί ο κόσμος. Υπάρχει αντίθεση ανάμεσα σε αυτό που θεωρούμε φυσιολογικό ως κίνηση και αυτό που παρατηρούμε να εξελίσσεται. Υπό αυτή τη σκοπιά η ταχύτητα είναι τεχνική δυσαρμονία.

Μία άλλη εξήγηση είναι ότι βρίσκουμε ευχαρίστηση στο να παρατηρούμε άτομα να αψηφούν τους νόμους της φύσης, αρνούμενοι να δεσμευτούν από αυτούς. Νιώθουμε και εμείς εξίσου ότι μπορούμε να αντισταθούμε σε κάποιες κοινωνικές δυνάμεις, οι οποίες θεωρούνται ανυπέρβλητες. Υπό την σκοπιά αυτή, η ταχύτητα αποτελεί τεχνική εκτόνωσης.

