

## Figurativizzare i personaggi

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## I personaggi

- Personaggio immaginario è una persona o una creatura che appare in un'opera narrativa: romanzo, favola, fumetto, cartone, film, videogioco
- Possono essere umani, animali, alieni o divinità ma anche oggetti
- Seguendo il **metalinguaggio** di Greimas distinguiamo
  - **Attanti**: tipi ricorrenti astratti
  - **Attori**: loro concreta e variabile manifestazione

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## A che servono i personaggi?

- Coinvolgere specifici utenti stabilendo una **relazione comunicativa**
  - Rendere accattivante o divertente un prodotto che ha fini diversi (es. didattico)
  - Suscitare il desiderio di passare del tempo assieme a loro (seduzione, persuasione o intimidazione)
  - Fare da guida in un mondo sconosciuto facendo sentire protetto l'utente



Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## A che servono i personaggi?

**Impersonare un ruolo attanziale**, ossia passare dall'astratto (ruolo attanziale) al concreto:

- Carattere profilo psicologico
- Corpo
- Sguardo
- Postura
- Voce
- Guardaroba
- Panoplia di oggetti che lo individuano come essere unico

Figurativo  
Superficiale



Astratto  
Profondo



Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## I personaggi sono indispensabili?

- Se un buon personaggio rende tanto attraente un'applicazione interattiva, come spiegare il successo di giochi privi di personaggi?
  - Pong (anni '60)
  - Snake (anni '70-'80)
  - Tetris (anni '80)
  - ...



Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## I personaggi sono indispensabili?

- I giocatori sono attivi, sono **Soggetti** che non si trovano in possesso del loro **Oggetto** di valore (es. la vittoria)
  - Combattono per raggiungere un obiettivo
  - Sono messi alla prova da ostacoli
  - Sono chiamati in gioco in prima persona dal risultato del gioco, **contano le loro azioni non quelle dei personaggi**
    - Le 3 fasi secondo Propp
      - La mancanza iniziale (es. non ho vinto ancora nulla)
      - La partita = la lotta per riparare alla mancanza (Es. cerco di rispondere a tutti palleggi e/o di piazzare delle palle imprendibili)
      - La riparazione e la ricompensa (punteggio)
- Situazione completamente diversa dalla narrativa tradizionali in cui si osserva l'azione con diversi gradi di coinvolgimento e partecipazione

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## L'eroe

Presente sin dalle origini della tragedia greca  
Figura centrale della narrazione  
La sua missione, il suo scopo (riunirsi all'Oggetto di valore) porta avanti il filo del racconto  
Dobbiamo credere nella sua missione, dobbiamo attribuire lo stesso valore all'Oggetto



Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## L'eroe

Con l'eroe si innesca un processo di totale identificazione  
Nei giochi interattivi ancor più che nella narrazione tradizionale  
Le nostre azioni sono le sue azioni  
Le sue debolezze (e ne deve avere almeno qualcuna) sono le nostre



Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## L'oggetto di valore

- L'eroe si trova in uno stato di mancanza, cioè di disgiunzione da un Oggetto di valore
  - "Il cavaliere deve liberare la principessa"
  - "Il cavaliere può vincere il drago"
  - "Il re vuole che il cavaliere liberi la principessa"
  - "Il re fa uccidere il drago dal cavaliere"
- Ciò dà il via alla sequenze di peripezie che portano l'eroe a ricongiungersi con esso

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## L'antagonista

- L'antagonista è l'avversario che interseca la strada dell'eroe
- La sua opposizione surriscalda la scena e rende interessante la narrazione



Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

## Deve sempre esserci un antagonista?

- Bisogna conoscere la natura del progetto
  - Se si tratta di giochi e/o narrazioni → SÌ
  - Se si tratta di esperienze in forma aperta → NON SEMPRE (a meno che non siano introdotti o inventati dal giocatore stesso)
- Nei giochi per bambini è bene che l'antagonista non sia una figura violenta o distruttiva
  - ragazzi cattivi con tratti umoristici
  - sciocchi villici un po' tonti...
- A volte l'antagonista ha caratteri non umani
  - animale (anche mitologico), tempeste, ostacoli fisici e/o impedimenti morali...

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## L'agone

- Le parole **antagonista** e **protagonista** derivano dalla stessa radice greca *agon*
  - una gara sportiva per aggiudicarsi un premio che si svolge in pubblico – agone sportivo (giochi olimpici)
  - Poi indica una manifestazione pubblica sportiva o artistica – agone drammatico
  - Elemento fondamentale nella commedia classica greca
- Il protagonista cerca di guadagnarsi il premio
- L'antagonista intralcia il percorso verso il raggiungimento del premio;
- Il loro scontro è il cuore della storia

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Design dei personaggi: la funzione

- Per essere sicuri che i personaggi siano adeguati alla storia bisogna porsi **alcune domande**:
  - Quali sono i ruoli attanziali che i personaggi devono ricoprire?
  - Che personaggi ho già immaginato? Ho dei preconcetti?
  - Quale personaggio incarnerebbe bene un certo ruolo attanziale?
  - I personaggi possono ricoprire più di un ruolo attanziale?
  - Devo cambiare qualche personaggio per adattarlo meglio al suo ruolo?
  - Devo introdurre nuovi personaggi?

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Design dei personaggi

- Le storie interessanti richiedono personaggi coinvolgenti
- Ma i media che si usano per comunicarle influiscono sulla descrizione del personaggio e sul grado di coinvolgimento che riusciamo ad ottenere

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Design dei personaggi

- Psiche vs Fisico**
  - Novelle, racconti, storie, narrativa, alcuni generi cinematografici
    - I personaggi sono coinvolti in profondi conflitti interiori, **sentiamo spesso i loro pensieri interiori**
  - Film d'azione e/o avventura
    - I personaggi sono coinvolti in conflitti emotivi e fisici, che si risolvono in un misto di comunicazione e azione. **Non sentiamo i loro pensieri ma vediamo le loro azioni e ascoltiamo cosa dicono**
  - Giochi
    - Quasi sempre coinvolti in **prove esclusivamente fisiche. Non hanno quasi pensieri** (i giocatori pensano al posto loro) e solo occasionalmente sono capaci di parlare

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Design dei personaggi

- Reale vs Fantastico**
  - Novelle, racconti, storie, narrativa, alcuni generi cinematografici
    - I personaggi sono spesso tratti da personaggi reali
  - Film
    - I personaggi possono essere reali ma con tendenze fantastiche
  - Giochi
    - I giochi rappresentano sono quasi esclusivamente mondi di fantasia. I personaggi lo riflettono

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Design dei personaggi

### Complesso vs Semplice

La profondità dei personaggi diminuisce man mano che ci spostiamo dalla narrativa ai giochi

Un uomo che si consuma per l'amore di una adolescente

**Humbert Humbert**  
"You have to be an artist, and a madman" - and you're a little of both. You're very passionate and very poetic, with a romantic, dramatic, and gentlemanly nature that draws people to you, but if they get close enough to you to glimpse beneath the surface of your still, sweet waters, they probably wouldn't like what they see: inside you're vain, shallow, jealous, and prone to fits of depression and selfish cruelty. In the end, you're only out for love, but the getting there is a struggle for you.

**Lolita**  
Indiana Jones archeologo avventuriero ricerca l'arca nascosta dai nazisti

Mario lotta per la principessa salvandola dall'Orsino



Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Personaggi in video giochi: avatar

- Avatar**: dal sanscrito un dio che scende sulla terra e prende forme fisiche umane
  - Un aspetto magico e di comunicazione tra mondi diversi
- Relazione tra avatar e giocatore
  - Totale coinvolgimento ma anche a tratti molto distinti
  - Più coinvolgente la prima o terza persona?

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

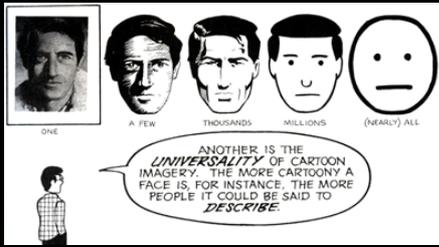
### Personaggi in video giochi: tipi di avatar

- L'avatar la persona che il giocatore avrebbe sempre voluto essere
  - Potenti guerrieri, avvenenti principesse, coraggiosi agenti segreti non sono simili ai giocatori che ci si identificano ma sono forme idealizzate molto attraenti
- L'avatar è iconico:
  - meno dettagli vanno in un personaggio più opportunità ha il lettore di proiettarsi nel carattere – McCloud, Understanding comics

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12 Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

### Avatar iconico

- I disegni e i fumetti consentono di focalizzare l'attenzione su un'idea



Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12 Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

### Avatar iconico: un elogio



Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12 Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

### Realismo vs iconicità

- Più dettagli si forniscono più personaggi e ambienti appaiono *altro e specifici*
- La combinazione di ambienti dettagliati e personaggi iconici può essere molto significativa per creare immersione

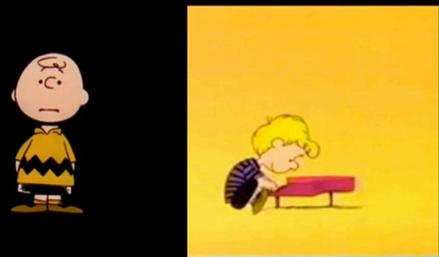
Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12 Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

### Dettaglio vs astrazione



Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12 Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

### Astrazione nei fumetti



Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12 Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Design dei personaggi

- Per definire un personaggio può essere utile creare una sorta di **bibbia del personaggio**
  - La lista di tutte le cose che possono definirlo: ciò che ama, ciò che odia, come veste, cosa mangia, dove è cresciuto
  - Riducendo al minimo, ci deve essere almeno una **lista distillata** di caratteri che lo definiscono e lo accompagnano in tutta la vicenda

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Design dei personaggi: la personalità

- Assicurarsi che i tratti del carattere siano visibili in ciò che i personaggi dicono o fanno
- Porsi semplici domande e darsi risposte:
  - Quali sono i tratti essenziali del carattere?
  - Come si manifestano nelle parole, nelle azioni e nella gestualità del personaggio?

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Design dei personaggi: le funzioni

- Separare le **funzioni** dei personaggi dal loro aspetto per assicurarsi che la storia sia completa e per evidenziarne la struttura
- Pensare in termini di struttura e funzioni
  - I personaggi svolgono tutte le funzioni?
  - Quelli che ho immaginato mappano bene le funzioni?
  - Mi servono altri personaggi?

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Design dei personaggi: uso del carattere

- Es. dato il dialogo - alquanto piatto:  
LESTER: Sabu !  
SABU: Cosa c'è?  
LESTER: Qualcuno ha rubato la corona del Re  
SABU: Ma sai che significa?  
LESTER: No.  
SABU: Che Freccia Scura è tornato. Dobbiamo fermarlo!

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Design dei personaggi: il carattere

- D** Caratterizzazione che influisce anche sulle movenze, la postura, la voce ecc...
- Calato nella realtà dei personaggi di cui abbiamo ideato le funzioni e le personalità, il dialogo si arricchisce e diventa più convincente:  
*Sabu: affidabile, colerica, valorosa, amante focosa*  
*Lester: arrogante, sarcastico, spirituale, impulsivo*
  - LESTER (irrompendo nella stanza): per Dio! Sabu, ho notizie! (*impulsivo e spirituale*)
  - SABU: (coprendosi) Come osi violare la mia privacy! (*colerica*)
  - LESTER: Forse non sai che la corona è stata rubata? (*arrogante e sarcastico*)
  - SABU (uno sguardo lontano nei suoi occhi): Ciò significa che io mantengo ciò che prometto... (*affidabile e valorosa*)
  - LESTER: Prego Vishnu che questa non sia un'altra storia di una vecchia fiamma... (*Lester: spirituale e sarcastico; Sabu: amante focosa*)
  - SABU: Silenzio! Freccia Scura ha spezzato il mio cuore e quello di mia sorella - lo giurai che se mai fosse tornato, avrei rischiato la mia vita per distruggerlo. Prepara la carrozza! (*colerica, amante fiera, affidabile, valorosa*)

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Il circolo interpersonale

I personaggi non sono soli, per questo può essere utile mapparli in un sistema di relazioni interpersonali

Un grafo con due assi:

- Ostilità vs amicizia
- Sottomissione vs dominanza

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti



## Progettare il personaggio: lo status

- Lo status è relativo nel rapporto tra due personaggi e non una caratteristica assoluta
- Comportamenti sottomessi
  - Evitare di guardare l'interlocutore, esercitare dei gesti nervosi inconsci
- Comportamenti dominanti
  - Essere calmi e in controllo, guardare in faccia, non muoversi mentre si parla

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Progettare il personaggio: lo status

- Questi comportamenti sono spesso inconsci per noi
- Vanno progettati in modo esplicito per i personaggi
  - Conflitti tra status sono interessanti
  - Cambiamenti di status sono interessanti
  - Dare l'opportunità ai personaggi di esprimere il proprio status nei confronti di altri

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Progettare il personaggio: l'apparenza

- La voce umana è incredibilmente comunicativa
  - Sarebbe utile che i personaggi avessero una voce professionista
- La mimica facciale è estremamente comunicativa
  - Arrossiamo, piangiamo, corrughiamo la fronte, sorridiamo, ridiamo

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## L'evoluzione del personaggio

- I personaggi dei romanzi si trasformano
  - Evitare la tendenza nelle storie digitali e nei giochi ad avere personaggi ingessati
- Preparare una tabella per studiare possibili cambiamenti
  - I cambiamenti sono interessanti? Vengono comunicati bene nella storia? Ce ne sono a sufficienza per evitare la monotonia della storia?

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

		SCENES				
		At home	The invitation	The night of ball	The next day	At last
C H A R A C T E R S	Cinderella	A sad, suffering servant	Hopeful then disappointed	A beautiful princess	Suffering and sad again	Happily ever after
	Her step-sisters and step-mother	Superior and mean	Ecstatic and arrogant	Disappointed at getting no attention	Hopeful that they might fit the slipper	Disgraced and incredulous
	The Prince	Lonely	Still lonely	Fascinated with a mystery woman	Desperately searching	Happily ever after

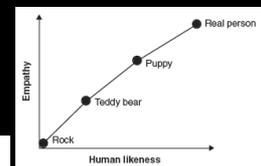
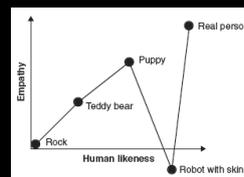
Seguire l'evoluzione di un personaggio nel tempo e non solo la storia nella sua interezza

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Somiglianza con l'uomo

- In generale sviluppiamo più empatia per i personaggi antropomorfi



- Ma non quando la somiglianza fa apparire il personaggio come uno *strano* umano
- Meglio l'astrazione *Masahiro Mori* (ricercatore di robotica)

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Somiglianza con l'uomo

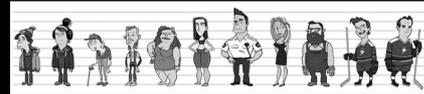
- Polar Express 2004, regia R. Zemeckis
  - motion capture di attori (T.Hanks) in scene CG
  - Oscar 2005 montaggio sonoro
- Alla ricerca di Nemo 2003, Pixar
  - animazione in 3D
  - Oscar 2004



Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Il processo di design

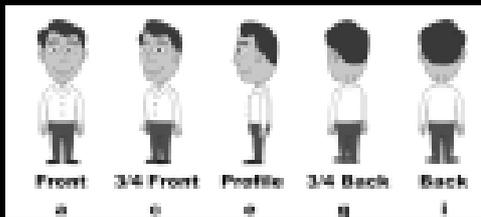


La dimensione relativa tra i vari attori è importante

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti

## Il processo di design



Realizzare modelli girevoli a 360°

Laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale AA 2011/12

Figurativizzazione dei personaggi  
Prof. M.A. Alberti