

I personaggi

I personaggi

Personaggio 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

2

A che servono i personaggi?

Coinvolgere, stabilendo una **relazione comunicativa**

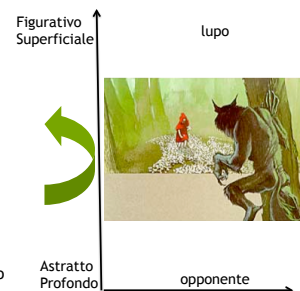
- Rendere accattivante o divertente un prodotto che ha fini diversi (es didattico)
- Suscitare il desiderio di passare del tempo assieme a loro (seduzione, persuasione o intimidazione)
- Fare da guida in un mondo sconosciuto facendo sentire protetto l'utente
- ...



Caratterizzare i personaggi

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

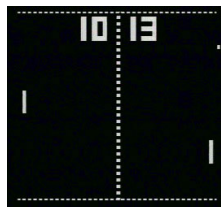
- Carattere profilo psicologico
- Corpo
- Sguardo
- Postura
- Voce
- Guardaroba
- Panoplia di oggetti che lo individuano come essere unico



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)
- ...



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 imprevedibili)
 - 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

Design dei personaggi

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

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

7

1 personaggi

I personaggi e i media

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

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

8

1 personaggi

I personaggi e i media

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

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

9

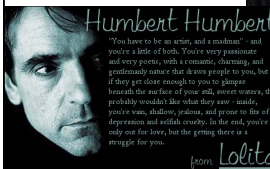
1 personaggi

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, Lolita di Nabokov 1955



Indiana Jones archeologo avventuriero ricerca l'arca nascosta dai nazisti, Lucas 1981

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?

Personaggi in video giochi: tipi di avatar

L'avatar è 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

Avatar iconico

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

ONE A FEW THOUSANDS MILLIONS (NEARLY) ALL

ANOTHER IS THE UNIVERSALITY OF CARTOON IMAGERY. THE MORE CARTOONY A FACE IS, FOR INSTANCE, THE MORE PEOPLE IT COULD BE SAID TO DESCRIBE.

Avatar iconico: un elogio

THIS, WHEN YOU LOOK AT A PHOTO OR REALISTIC DRAWING OF A FACE--

BUT WHEN YOU ENTER THE WORLD OF THE CARTOON--

THAT'S WHY I DECIDED TO DRAW MYSELF IN SUCH A SIMPLE STYLE.

WOULD YOU HAVE LISTENED TO ME IF I LOOKED LIKE THIS???

--YOU SEE IT AS THE FACE OF ANOTHER.

--YOU SEE YOURSELF

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

Dettaglio vs astrazione

THIS COMBINATION ALLOWS READERS TO MASK THEMSELVES IN A CHARACTER AND SAFELY ENTER A SENSUALLY STIMULATING WORLD.

ONE SET OF LINES TO SEE ANOTHER SET OF LINES TO BE.

Astrazione nei fumetti

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

17

I personaggi

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)

Somiglianza con l'uomo

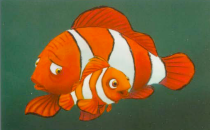
Polar Express 2004, regia R. Zemeckis

- motion capture di attori (T.Hanks) in scene CG
- Oscar 2005 montaggio sonoro



Alla ricerca di Nemo 2003, Pixar

- animazione in 3D
- Oscar 2004



Il disegno



Attenzione alle proporzioni reciproche

Il disegno



Preparare le diverse viste

I personaggi e la loro funzione

Per essere sicuri che i personaggi siano adeguati alla storia aiuta porsi **alcune domande**:

- Quali sono i ruoli attanziali che i personaggi devono ricoprire?
- 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?
- Che personaggi ho già immaginato? Ho dei preconcetti?

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14 22 I personaggi

I personaggi nella struttura

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?

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14 23 I personaggi

La personalità dei personaggi

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?

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14 24 I personaggi

Definire i personaggi

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

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

25

1 personaggi

Caratterizzazione di *Indiana Jones*



Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

26

1 personaggi

Uso del carattere

Esempio di dialogo scarno e piatto, che non usa la caratterizzazione dei personaggi

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!

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

27

1 personaggi

Uso del carattere

Caratterizzazione che influisce anche sulle movenze, la postura, la voce ecc...

Il dialogo diventa più convincente, se calato nella realtà dei personaggi

Sabu: *affidabile, collerica, valorosa, amante focosa*

Lester: *arrogante, sarcastico, spirituale, impulsivo*

LESTER (irrompendo nella stanza): per Dio! Sabu, ho notizie! (*impulsivo*)

SABU (coprendosi): Come osi violare la mia privacy! (*collerica*)

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 - Io giurai che se mai fosse tornato, avrei rischiato la mia vita per distruggerlo. Prepara la carrozza! (*collerica, amante fiera, affidabile, valorosa*)

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

28

1 personaggi

I personaggi e la struttura

- Già Aristotele dibatteva sull'importanza di questi due elementi del racconto e concludeva che i personaggi erano meno importanti della struttura
- Ma il romanzo '800 ha spostato l'interesse sui personaggi
- Ora i due elementi sono concepiti connessi
 - Se cambia la struttura cambia il personaggio
 - Il personaggio condiziona la struttura, composta dagli eventi rappresentati dalle azioni del personaggio

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

29

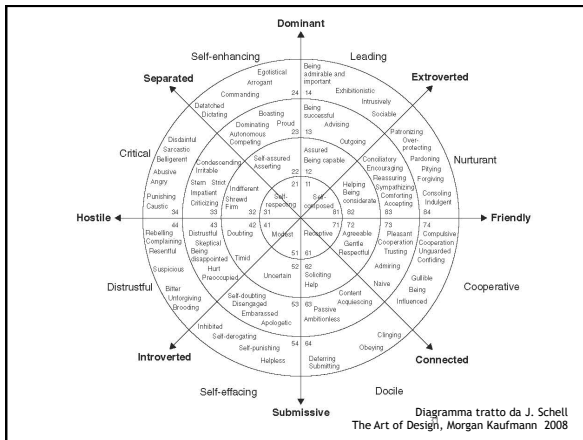
1 personaggi

Il circolo interpersonale

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

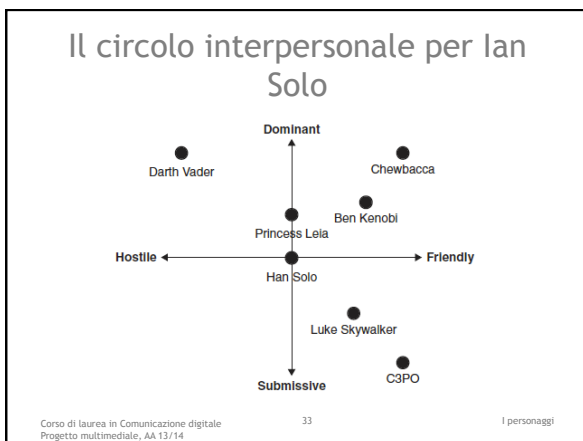
Un grafo con due assi:

- Ostilità vs amicizia
- Sottomissione vs dominanza



Il circolo interpersonale

- Per una buona visualizzazione delle relazioni dei personaggi
- Disporre un personaggio da analizzare nell'origine del grafo
- Collocare poi i rimanenti personaggi relativamente al personaggio scelto
- Analizzare il grafo che si ottiene



Il circolo interpersonale

- Il grafo evidenzia se ci sono relazioni incomplete tra i personaggi
- Ci sono personaggi *estremi*? Sarebbe bene che ci fossero?
- Personaggi amici tra loro hanno un grafo simile? Sarebbe meglio differenziare?

La rete dei personaggi

Avere il controllo delle relazioni tra i personaggi è cruciale. In alternativa al circolo interpersonale si può realizzare una rete

- Scegliere un personaggio
- Fare una lista degli altri
- Scrivere quello che il personaggio analizzato pensa degli altri
- Analizzare la rete che si ottiene

Lo status del personaggio

Nella relazione tra persone si realizza una ricerca inconscia della collocazione reciproca

Il tono della voce, i gesti, il portamento, il contatto oculare, la mimica facciale

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

Progettare il personaggio: lo status

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

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

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?

L'evoluzione del personaggio

- Le migliori sceneggiature sono quelle che rivelano il vero personaggio
- E ne modificano la natura interiore nel corso della storia

		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