

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1. ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Προπτυχιακό		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	AVA843	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	8 ^ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Οπτική Ανάπτυξη Χαρακτήρα και Περιβαλλόντων		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ	
Διαλέξη	3	6	
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ			
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Επιλογής		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ	-		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ	Ελληνικά		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΝΑΙ (στην Αγγλική)		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://avarts.ionio.gr/gr/studies/undergraduate/courses-descriptions/ava843/		
ΣΕΛΙΔΑ E CLASS			

2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Η απόκτηση γνώσης, θεωρητικής και πρακτικής στην ανάπτυξη Χαρακτήρα. Αποκωδικοποίηση/ανάλυση των οπτικών κανόνων και χρήση/σύνθεση αυτών για τη δημιουργία νέου, αυτόνομου καλλιτεχνικού έργου. Απόκτηση δεξιοτήτων στα περιβάλλοντα σχεδίασης για τη στέρεη κατασκευή πειστικού ήρωα, στήριξη στην αρχιτεκτονική και την σκηνογραφία ως βασικών στοιχείων για την ψηφιακή κινηματογραφία και το animation. Διαμόρφωση μοντέλου εργασίας και οργάνωσης για παραγωγή του έργου και παρουσίαση αυτού.

Γενικές Ικανότητες

- Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών
- Αυτόνομη εργασία
- Ομαδική εργασία
- Σεβασμός στη διαφορετικότητα και στην πολυπολιτισμικότητα
- Επίδειξη κοινωνικής, επαγγελματικής και ηθικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας σε θέματα φύλου
- Άσκηση κριτικής και αυτοκριτικής
- Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Σύντομη Περιγραφή:

Πρόκειται για μάθημα στα πλαίσια του οποίου πραγματοποιείται η Δημιουργία και Ανάπτυξη Χαρακτήρα (character development) και των Περιβαλλόντων στα οποία που θα ζήσει. Ο επινοημένος Χαρακτήρας αφορά τη χρήση τόσο στο χώρο του animation όσο και στο χώρο του σεναρίου, της λογοτεχνικής φόρμας, του κινηματογράφου κ.ά. Ταυτόχρονα με τον Χαρακτήρα και τον Κόσμο του, δίνεται η δυνατότητα για ανάπτυξη αρχετυπικών ρόλων που πλαισιώνουν τον κεντρικό όπως ο Ανταγωνιστής, ο Μέντορας κ.ά.

Οι τεχνικές υλοποιήσεις είναι μεικτές, όπως δισδιάστατα/τρισδιάστατα γραφικά, ζωντανές λήψεις και παραγωγή ήχου.

Μέσα από την έρευνα στην παγκόσμια δεξαμενή υλικών αναφοράς, θα δημιουργηθεί για τον κάθε ένα συμμετέχοντα ένα οπτικό λεξιλόγιο, μοναδικό κι αναγνωρίσιμο.

Πριν τη διαδικασία δημιουργίας του προφίλ του ήρωα, θα έχει στοιχειοθετηθεί ένα σύμπαν που θα έχει προκύψει από την έρευνα σε τομείς όπως η λογοτεχνία, η ψυχολογία, η υποκριτική τέχνη, η σκηνογραφία, η βίντεο τέχνη, η διαφήμιση, η επιτέλεση, ο κινηματογράφος.

Στη συνέχεια, έχοντας τις αποσκευές του προσωπικού αλφάβητου, θα δημιουργηθεί ο κόσμος του ήρωα και οι δυνάμεις που τον κινητοποιούν - οι πληροφορίες αυτές θα σκιαγραφηθούν σε ένα στοιχειώδες σενάριο. Αυτό θα είναι γραμμένο για ήρωα με όλα τα χαρακτηριστικά ανθρώπινα στοιχεία όπως αδυναμίες και προτερήματα, σκέψεις και συναισθήματα που θα τον οδηγήσουν μέσω της πλοκής στην ολοκλήρωση της ιστορίας, στη δικαίωση ή όχι. Η σκηνογραφία και ο ήρωας μπορεί να έχουν μορφή ψηφιακή ή αναλογική.

Κατασκευή του χαρακτήρα:

Έμφαση δίνεται στην ανάλυση της προσαρμογής της εσωτερικής δημιουργικής κατάστασης του ηθοποιού ή του ψηφιακού ήρωα. Ανάλυση της κινησιολογίας του ηθοποιού και των δυνατοτήτων του ανθρώπινου σώματος με στόχο την αναπαραγωγή τους για τη δημιουργία του ήρωα ψηφιακού ή αναλογικού. Έννοια πλαστικότητας, συγκράτησης και κυριαρχίας στην κίνηση. Χρόνος και ρυθμός. Ανάλυση του χρόνου και του ρυθμού ομιλίας του ηθοποιού και αντίστοιχα εφαρμογή των στοιχείων αυτών στον ήρωα. Αναζήτηση της συναισθηματικής κατάστασης του ήρωα ως παράγοντα διαμόρφωσης της κίνησης και του λόγου του. Τεχνική αυτοσχεδιασμού για την ανεύρεση της εξωτερικής μορφής του. Τέλος ορίζεται η Ταυτότητα του Ήρωα και πώς αυτός τοποθετείται στην έννοια του *Ταξιδιού του Ήρωα (Hero's Journey)*.

1^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟΙ ΟΡΙΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟ ΣΧΕΔΙΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΑΙ ΤΟ VISUAL DEVELOPMENT - Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΗΡΩΑ ΣΤΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

2^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: ΤΟ ΠΟΡΤΡΑΙΤΟ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΚΙ Η ΟΠΤΙΚΗ ΑΝΤΙΛΗΨΗ - ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΓΙΑ ΑΝΑΛΟΓΙΚΗ Ή ΨΗΦΙΑΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΠΡΟΣΩΠΟΥ

3^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Η ΧΡΗΣΙΜΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΣΙΛΟΥΕΤΑΣ ΣΤΟ ΣΧΕΔΙΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΑΙ Η ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΓΕΩΜΕΤΡΙΚΩΝ ΣΧΗΜΑΤΩΝ - ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ ΣΤΗΝ ΑΠΟΔΟΣΗ ΝΟΗΜΑΤΟΣ - ΑΣΚΗΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

4^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: Η ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΦΙΓΟΥΡΑ ΚΙ Η ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΤΗΣ - ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΓΙΑ ΑΝΑΛΟΓΙΚΗ Ή ΨΗΦΙΑΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ

5^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: MOODBOARD ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ - ΦΥΛΛΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΗΡΩΩΝ ΚΑΙ Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ ΣΤΗΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΜΨΥΧΩΣΗ

6^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: ΣΤΕΡΕΟΤΥΠΑ ΣΤΗΝ ΕΜΨΥΧΩΣΗ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΟΛΟΓΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ - ΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΤΟΥ ΗΡΩΑ

7^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: ΕΜΠΛΟΚΗ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΕ ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΕΝΤΑΞΗ ΣΕ ΔΡΑΣΗ - ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΟΥ ΗΡΩΑ ΚΑΙ Η ΑΠΟΔΟΣΗ ΤΟΥ ΣΕ ΣΕΝΑΡΙΑΚΗ ΜΟΡΦΗ

8^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΜΟΡΦΙΣΜΟΥ ΣΤΗΝ ΕΜΨΥΧΩΣΗ - ΣΧΕΔΙΑ ΖΩΙΚΩΝ ΜΟΡΦΩΝ

9^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: ΑΝΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΤΙΣ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΣΧΟΛΕΣ ΣΧΕΔΙΟΥ -ΑΒΑΤΑΡΣ, ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ, ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΔΡΟΜΟΥ ΚΑΙ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΤΩΝ ΜΟΡΦΩΝ

10^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: ΣΧΕΔΙΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ - ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΓΙΑ ΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΡΟΟΠΤΙΚΩΝ ΧΩΡΩΝ

11^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: ΘΕΩΡΙΑ ΧΡΩΜΑΤΩΝ ΚΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΟ ΦΥΛΛΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΑΙ ΤΟΝ ΟΠΤΙΚΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ

12^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: 2D Ή 3D ΚΙΝΗΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΖΗΤΟΥΜΕΝΑ

13^η ΕΒΔΟΜΑΔΑ: ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΠΑΡΑΔΟΤΕΩΝ, ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΕΛΙΚΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ

ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	Γίνεται χρήση πολυμέσων, ενθαρρύνεται η δια ζώσης και η online επικοινωνία και διάχυση γνώσεων μέσα από το eclass, δίνεται έμφαση στη διαδικτυακή έρευνα και στη χρήση του κατάλληλου λογισμικού ενώ προτείνεται η δημιουργία στην ομάδα και η παραγωγή πρωτότυπου έργου μέσα από την αλληλεπίδραση.														
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	<table border="0"> <tr> <td>Δραστηριότητα</td> <td>Φόρτος Εξαμήνου</td> </tr> <tr> <td>Διαλέξεις</td> <td>39</td> </tr> <tr> <td>Μελέτη και Ανάλυση</td> <td>56</td> </tr> <tr> <td>Βιβλιογραφίας</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Εξάσκηση και Προετοιμασία</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Σύνολο Μαθήματος</td> <td>125</td> </tr> <tr> <td>(ECTS: 6)</td> <td></td> </tr> </table>	Δραστηριότητα	Φόρτος Εξαμήνου	Διαλέξεις	39	Μελέτη και Ανάλυση	56	Βιβλιογραφίας		Εξάσκηση και Προετοιμασία	30	Σύνολο Μαθήματος	125	(ECTS: 6)	
Δραστηριότητα	Φόρτος Εξαμήνου														
Διαλέξεις	39														
Μελέτη και Ανάλυση	56														
Βιβλιογραφίας															
Εξάσκηση και Προετοιμασία	30														
Σύνολο Μαθήματος	125														
(ECTS: 6)															
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ	Εβδομαδιαίες εργασίες και πρακτική εξάσκηση στην αίθουσα. Συγκέντρωση υλικού αναφοράς (moodboard ήρωα και περιβάλλοντος), χτίσιμο προφίλ ήρωα μέσω ερωτηματολογίου και Φύλλου Χαρακτήρα. Δημιουργία σεναρίου για τη δράση του Χαρακτήρα (hero's journey) και Κίνηση Ήρωα σε ψηφιακό περιβάλλον. Παρουσίαση παραδοτέων και αξιολόγηση στην αίθουσα.														

5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

3DTotal Publishing, Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development, 3DTotal Publishing, 2020

Hanly, Michael & Rowney, Elisabeth. Visual Character Development in Film and Television: Your Character is Your Canvas. Routledge, 2019

Bancroft, Tom. Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life, Focal Press, 2012

Campbell, Joseph. Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα. Ο ρόλος του ήρωα στην παγκόσμια λογοτεχνία. Ιάμβλιχος, 2001 - Πρώτη έκδοση:1949

Tillman, Bryan. Creative Character Design, Taylor & Francis Ltd., 2011