

Worksheet

Story name: Eventyret om Enhjørningen / scene no.:
Character name: Enhjørning

What drives the character: (Choose 1: survival, safety and security, love and to "belong", need to know and understand, selfworth and selfesteem, God and the noble cause, selfrealization)

At høre til sin flok, selvrealisation (indirekte)

Characters main goal:
At finde hjem, og at lære sig selv bedre at kende.

What is at stake for the character:
Liv og død - hvis ikke den finder hjem kommer enhjørningen til at dø alene i skoven.

Characters friends and enemies:
Venner: flokken, de magiske svampe, floden
Fjender: lågen

What the character needs to fulfill goal/ mission:
At finde sine superkæfter!

Your name: Malou

Karen/Nea 2015

Karakterens fysiske udtryk

Hår, tøj, form, farver, vægt, højde, særlige kendetegn som tatoveringer, særlige karakteristiske træk eller andet.

Karakterdesign /// Sem 1 /// KEA

Physical

Gender(s) Kønsneutral
Age 7 enhjørningår
Height Lav med meget korte ben
Weight Lidt for meget
Eye color Sort
Hair color Lysere
Distinguishes marks (tattoo, piercing, scars) Modermærker på bagpartiet
Illnesses Angst, bipolar lidelse
Enhanced features Buttet og nuttet
Strengths Nuttet! Naiv og nysgerrig
Handicap Ved ikke hvordan hen skal finde hjem
Weakness Bange for det ukendte
Build (basic shape) Rund krop med bløde former

Clothes

Costume Birthday suit
colors Hvid pels
style Glansfuld
uniform/specific outfit Horn - lille for en enhjørning
Rank Lavstående enhjørning i flokken
Embroidery
Belt, hat
Decoration

Sociologi

Hvad er hans baggrund?

Hvilken betydning har hans baggrund for historien/karakterens motivation?

Social/family

Parents Stadig sammen, men skuffede over hovedpersonen
Siblings 7
Marital status Meget single
Relationship Muligvis asexuel, men måske når hen møder den rigtige?
Pets Ingen
Friends få og de er alle kiksedede
Enemies De seje enhjørninger
Ethnicity ENHJØRNING!!
Eating habits Hele tiden
Main mode og transportation Enhjørningeben
Workspace Lysninger og stier i skoven
Important items Trøstedsen
Weakness Bor omkring folk som ikke tror på hen
Accent Slammer lidt
Living space Enhjørningehule

Karen/Nea 2015

Karakterdesign /// Sem 1 /// KEA

Psyke

Hvilke handlinger gør karakteren, der afslører hans psyke/sande jeg?

Psychology

Beliefs Wicca
Superstitions Meget!
Fears Mørke, det ukendte, seksualitet
Prefers groups or solitary life Grupper, men føler sig ikke hjemme i flokken
Planned-out or spontaneous Planlægger - men udvikler sig til spontan
Hobby Dans, teater
Prejudices Mod dyr og planter som ser uhyggelige ud
Stressors At være alene
Ambitions At blive populær, overvinde sin frygt
Addictions Tryllestøv
Journal entries(keep diary) Skriver om alle sine inderste følelser i en dagbog med selvvollimmet på forsiden
Leader og follower Andrer sig i løbet af historien fra "følger" til "leder"
Music & book preferences Elsker følelsesporno og eventyr
Sleeping habits Synsover
How does x relax Onani for at sove men KUN derfor
Recreation
What excites Alt der glimter

Obsessions

Renlighed, andres opfattelse

As seen by others

As seen by self

Special memories

Nightmares At være ekskluderet

Modstanderen

Hvordan ser vi modstanderen? (fysisk, symbolsk)

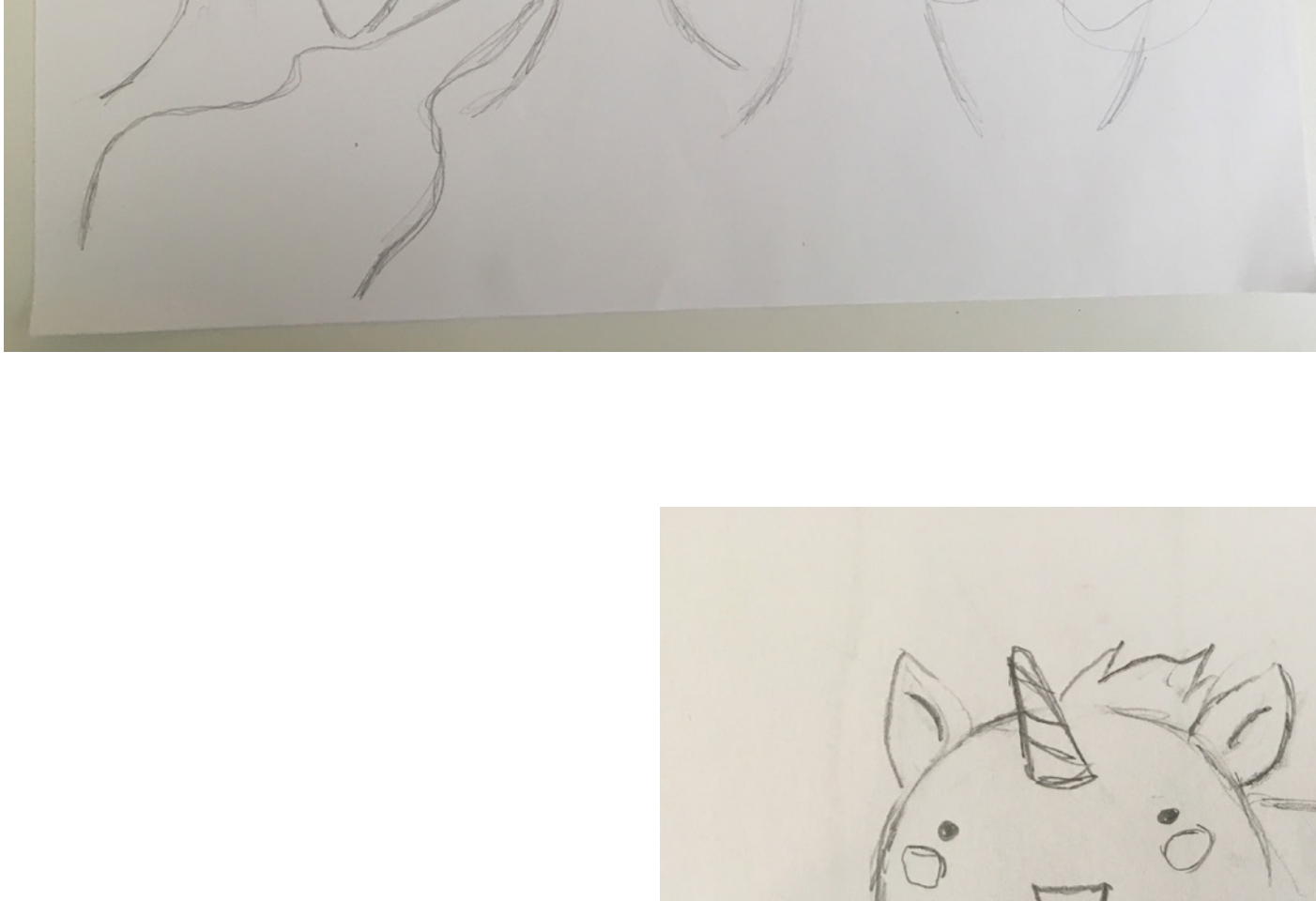
Hvilket fysiske udtryk - sammenlign med hovedkarakteren (former, farver etc.)

Modstanderen er en diffus tåge, og fungerer på det fysiske plan som en forhindring for at finde vej hjem. På det symbolske plan er tågen "det ukendte", og enhjørningen må finde styrke i sig selv for at overvinde den.

Tågens form er blød og omskiftelig, og det er hvad der giver den sin fiende-faktor.

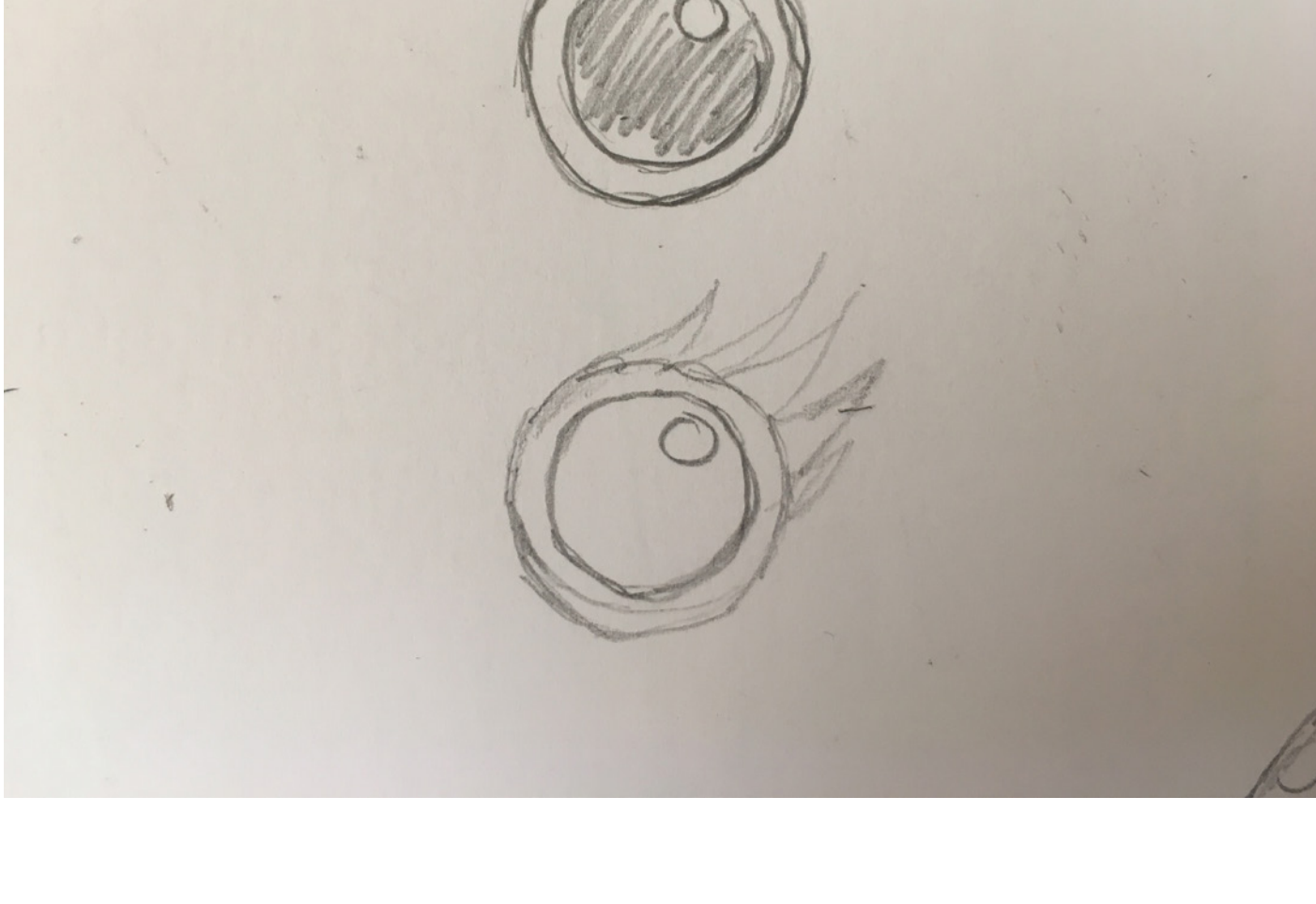
Karakterdesign /// Sem 1 /// KEA

SKITSER



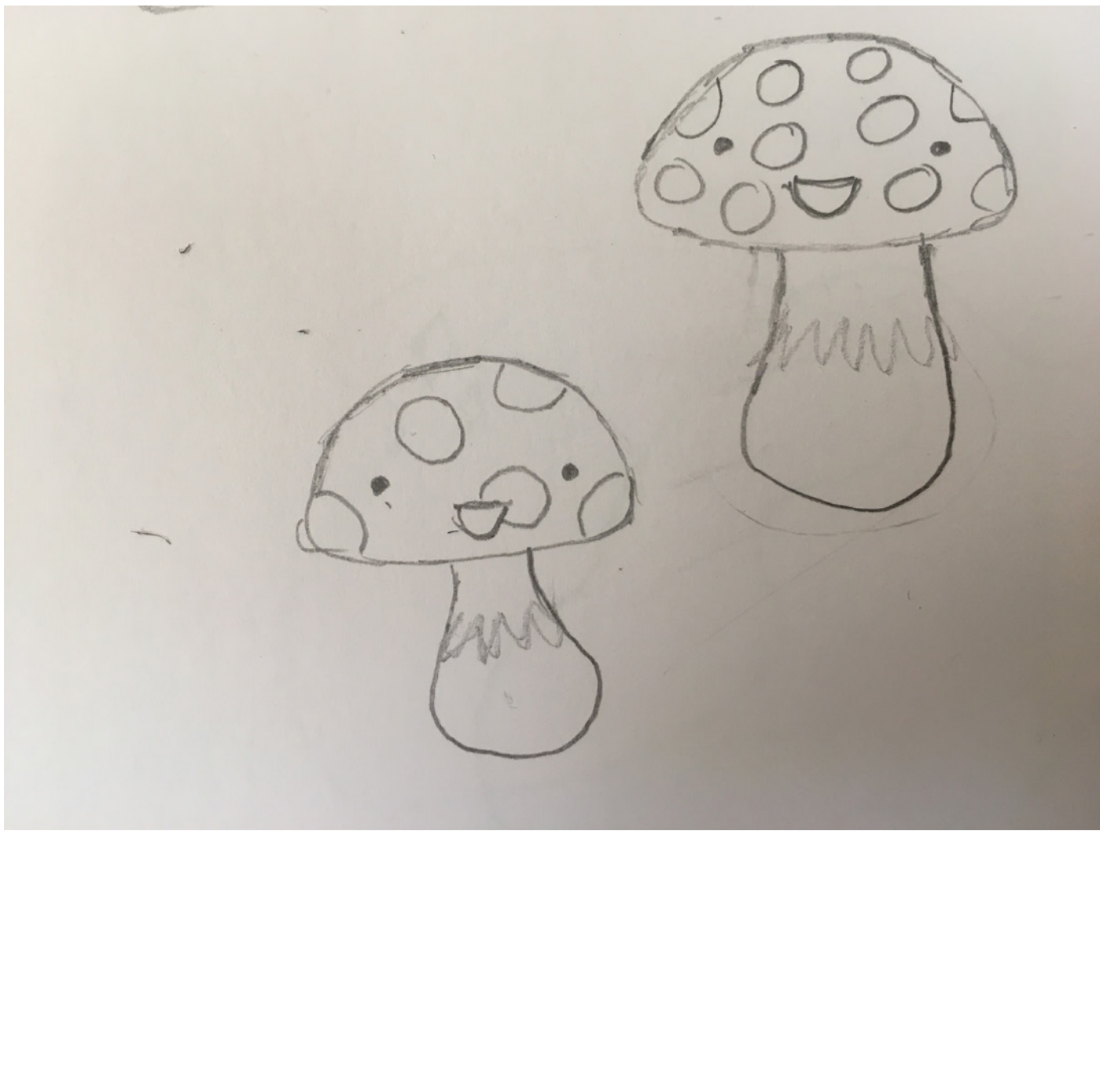
Skitsering af scenografi og tåge (karakter)

Skitsering af hovedperson: enhjørning



Skitsering af øjne til super-enhjørning

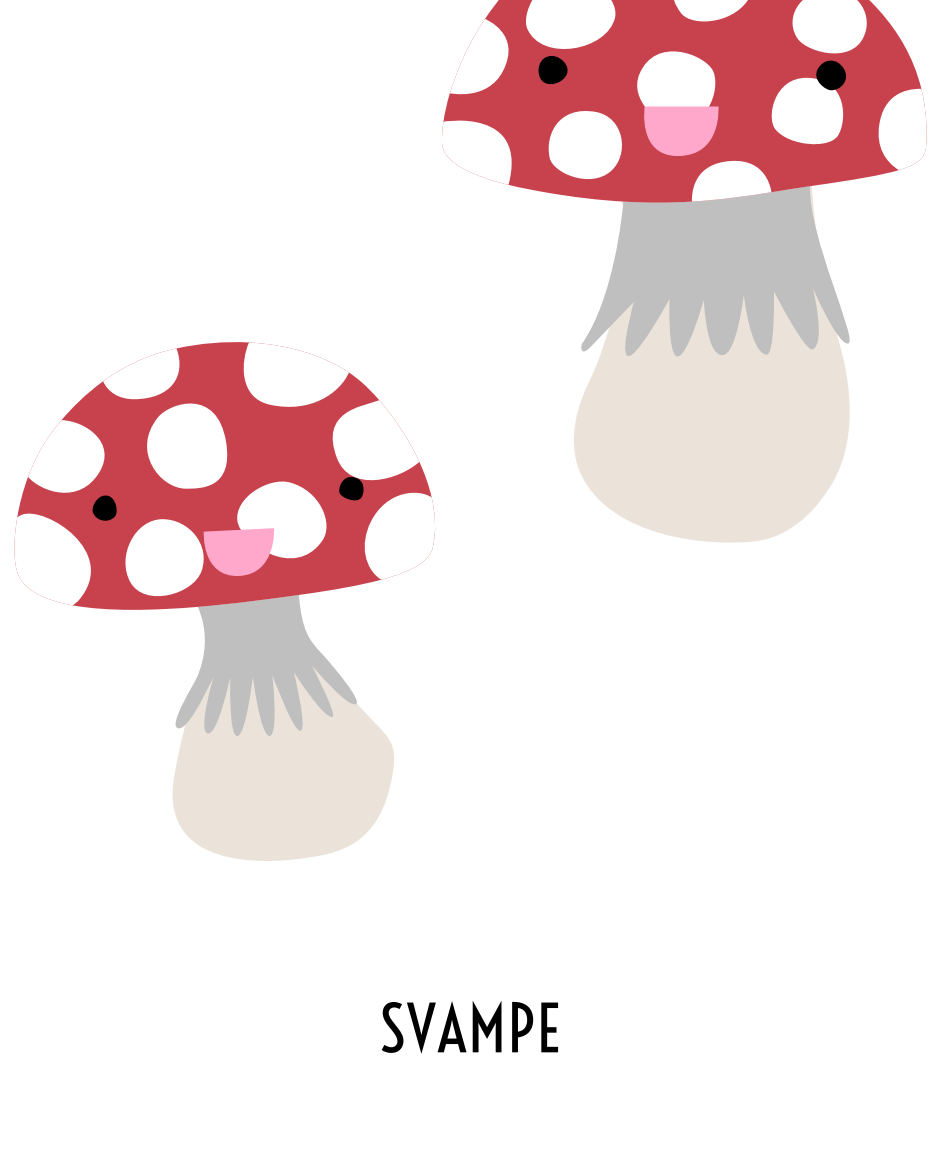
Skitsering af karakterer: svampe



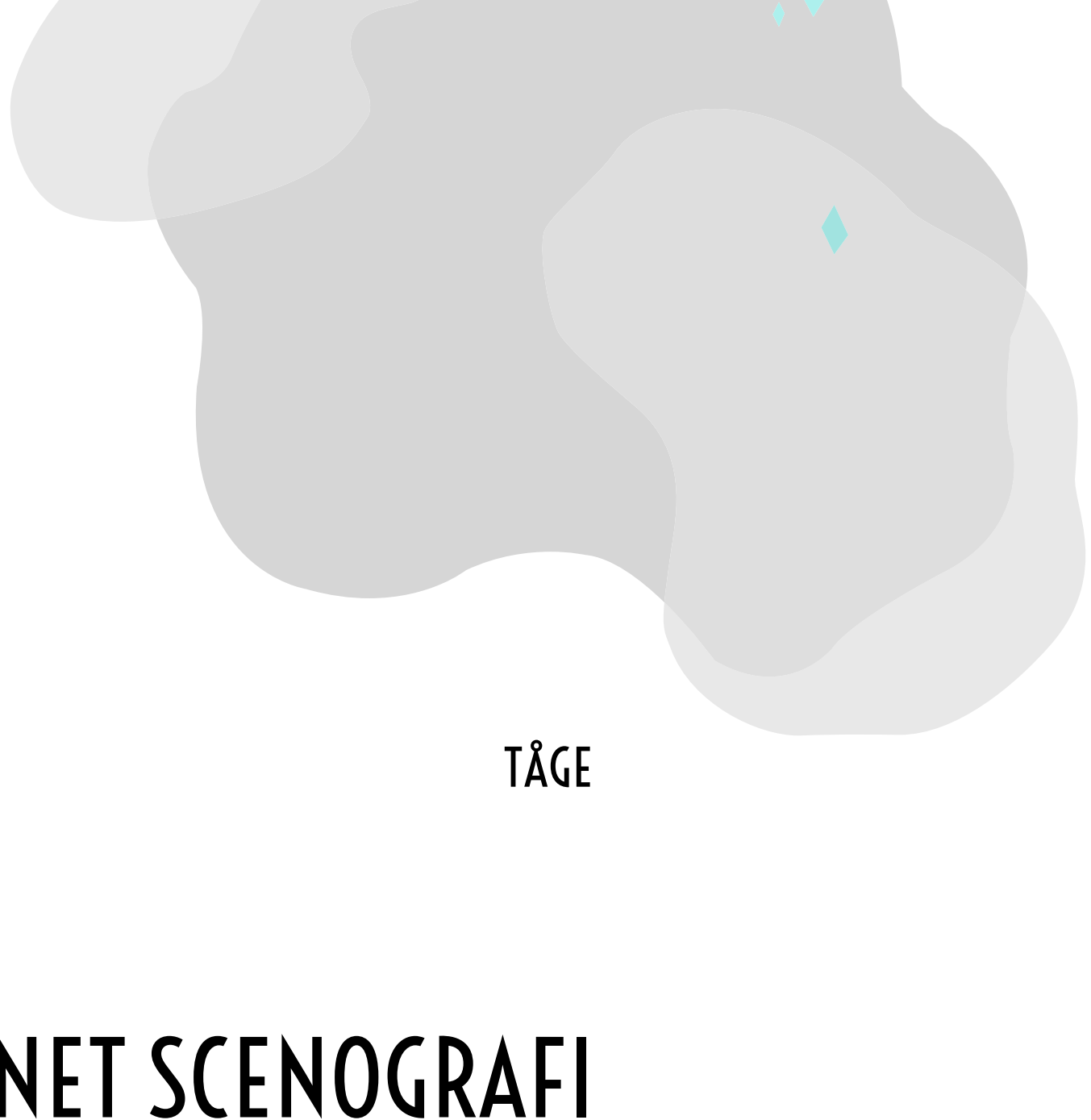
RENTEGNEDE KARAKTERER



ENHJØRNING



SVAMPE



TÅGE

RENTEGNET SCENOGRAFI

