

Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]

Vol 6, No 3 (2025)

SPECIAL ISSUE ANIMATION



UNIVERSAL APPROACH TO CHARACTER DESIGN

ARISTOMENIS CHATZIPAPAS, *Vice President of the Department of Audio and Visual Arts, Ionian University*

doi: [10.12681/afiinmec.40338](https://doi.org/10.12681/afiinmec.40338)

To cite this article:

CHATZIPAPAS, A., & Tiligadis, K. (2025). UNIVERSAL APPROACH TO CHARACTER DESIGN. *Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]*, 6(3).
<https://doi.org/10.12681/afiinmec.40338>

ΚΑΘΟΛΙΚΗ ΘΕΩΡΗΣΗ ΤΟΥ CHARACTER DESIGN (Α΄ Μέρος)

Χατζήπαπας Αριστομένης

Υποψήφιος διδάκτωρ Ιονίου Πανεπιστημίου - ΠΕ08 Καθηγητής Εικαστικών
aris.river@yahoo.gr

Τηλιγάδης Κωνσταντίνος

Αναπληρωτής Πρόεδρος Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας, Ιονίου Πανεπιστημίου
gustil@ionio.gr

Abstract

This paper serves as an introduction to the field of character design and is the first part of an ongoing exploration of this topic. It follows the approach of practice-led research and proposes the strategy of visual observation as a method for data collection. Through this approach, the "character map" was developed, which records the variety of visual characters and the mediums in which they are presented, providing a comprehensive overview of the field of character design. The characters are not limited to the conventional mediums such as animation, comics, and video games, but extend to other forms of visual arts and visual communication. Overall, the paper concludes that character design is a multidimensional and multifunctional field that, due to its breadth, can be considered an autonomous artistic domain with a variety of applications.

Key-words: Character design, Observation, art forms

Περίληψη

Η παρούσα εργασία αποτελεί μια εισαγωγή στο πεδίο του σχεδιασμού χαρακτήρων (character design) και αποτελεί το πρώτο μέρος μιας συνεχούς διερεύνησης του εν λόγω θέματος. Ακολουθεί την προσέγγιση της καθοδηγούμενης από την πρακτική έρευνα (practice-led research) και προτείνει τη στρατηγική της εικαστικής παρατήρησης ως μέθοδο συλλογής δεδομένων. Μέσω αυτής της προσέγγισης, αναπτύχθηκε ο «χάρτης των χαρακτήρων», ο οποίος καταγράφει την ποικιλία των οπτικών χαρακτήρων και τα μέσα στα οποία αυτοί παρουσιάζονται, προσφέροντας μια συνολική εικόνα του πεδίου του σχεδιασμού χαρακτήρων. Οι χαρακτήρες δεν περιορίζονται μόνο στα συνηθισμένα μέσα, όπως το animation, τα κόμικς και τα παιχνίδια, αλλά επεκτείνονται σε άλλες μορφές εικαστικών τεχνών και οπτικής επικοινωνίας. Συνολικά, η εργασία καταλήγει στο συμπέρασμα ότι ο σχεδιασμός χαρακτήρων αποτελεί ένα πολυδιάστατο και πολυχρηστικό πεδίο το οποίο, λόγω της ευρύτητας του, μπορεί να θεωρηθεί ως ένα αυτόνομο καλλιτεχνικό πεδίο με ποικίλες εφαρμογές.

Λέξεις-κλειδιά: Σχεδίαση χαρακτήρων, Παρατήρηση, μορφές τέχνης

1. Εισαγωγή

Η παρούσα εργασία αποτελεί μια εισαγωγή στο πεδίο του σχεδιασμού και της παραγωγής χαρακτήρων (character design) και συνιστά το πρώτο μέρος μιας συνεχιζόμενης διερεύνησης του θέματος. Για να καλυφθούν σε βάθος όλες οι πτυχές

του αντικειμένου, απαιτείται περαιτέρω ανάλυση και ανάπτυξη. Στην ελληνική βιβλιογραφία παρατηρείται έλλειψη σημαντικών ερευνητικών ευρημάτων σχετικά με το character design. Ευρύτερα, όπως επισημαίνει η Wang, ο σχεδιασμός χαρακτήρων δεν αποτελεί συχνό αντικείμενο ακαδημαϊκής έρευνας. Υπάρχει ωστόσο βιβλιογραφία που εστιάζει κυρίως στα μέσα όπως τα κινούμενα σχέδια και τα κόμικς, τα οποία σχετίζονται με τη μελέτη του σχεδιασμού χαρακτήρων (Wang, 2018). Ένα κρίσιμο ερέθισμα για τη διαμόρφωση και τη διερεύνηση του θέματος αποτέλεσε η δημιουργία μιας κοινότητας που συγκροτείται γύρω από το character design και την τέχνη, με κοινό τόπο δράσης την διεθνή πλατφόρμα Pictoplasma. Στην πλατφόρμα αυτή προάγετε ο διάλογος και η αλληλεπίδραση μεταξύ επαγγελματιών και ερευνητών, ενθαρρύνοντας την εξερεύνηση και ανάπτυξη του σύγχρονου character design, καθώς και την ενσωμάτωσή του σε διάφορες μορφές τέχνης και μορφές οπτικής επικοινωνίας¹.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, τα ερευνητικά ερωτήματα που προκύπτουν επικεντρώνονται στα εξής: 1) Ποιο είναι το εύρος του πεδίου της σχεδίασης χαρακτήρων; Εμφανίζονται οι χαρακτήρες μόνο σε μέσα όπως τα κινούμενα σχέδια, τα κόμικς ή τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ή έχουν παρουσία και σε άλλες μορφές εικαστικών τεχνών και επικοινωνίας; 2) Ποιες είναι οι λειτουργίες και οι χρήσεις των χαρακτήρων στις διάφορες μορφές οπτικής επικοινωνίας; Με ποιον τρόπο επηρεάζουν την αφήγηση, τα συναισθήματα, την αναγνωρισιμότητα και άλλες πτυχές της εικαστικής γλώσσας και οπτικής επικοινωνίας; 3) Πώς διαμορφώνεται η αισθητική και η μορφή των χαρακτήρων, ανάλογα με το μέσο ανάπτυξής τους και την ταυτότητα του καλλιτέχνη; Υπάρχουν διαφοροποιημένοι σχεδιαστικοί προσανατολισμοί για το animation, τα κόμικς, τα παιχνίδια, τα ψηφιακά μέσα κ.ά.;

Σύμφωνα με τα ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν, ο στόχος της παρούσας έρευνας είναι η διερεύνηση και η χαρτογράφηση, στον μέγιστο δυνατό βαθμό, όλων των μορφών οπτικών χαρακτήρων που εμφανίζονται στις διάφορες εκφάνσεις των εικαστικών τεχνών και των μέσων οπτικής επικοινωνίας. Η έρευνα εστιάζει στην ανάλυση των διαστάσεων του οπτικού χαρακτήρα, καλύπτοντας τις περισσότερες περιπτώσεις στις οποίες αυτός εμφανίζεται, με σκοπό την απόκτηση μιας συνολικής και ολοκληρωμένης κατανόησης του θέματος.

Για την απάντηση των ερωτημάτων, ακολουθήθηκε έρευνα σχετιζόμενη με την πρακτική (practice-related research). Ωστόσο, διακρίνονται δύο τύποι έρευνας που σχετίζονται με την πρακτική: η έρευνα βασισμένη στην πρακτική (practice-based) και η έρευνα καθοδηγούμενη από την πρακτική (practice-led) (Candy, 2006). Στην παρούσα εργασία, ακολουθήθηκε η έρευνα καθοδηγούμενη από την πρακτική, η οποία επικεντρώνεται στη φύση της πρακτικής και αποσκοπεί στη δημιουργία νέας γνώσης με λειτουργική σημασία για την ίδια την πρακτική. Ο κύριος στόχος της έρευνας είναι να προάγει τη γνώση σχετικά με την πρακτική ή να ενισχύσει τη γνώση εντός της πρακτικής αυτής (Candy, 2006), (στην περίπτωση της εργασίας αφορά τις πρακτικές που ακολουθούν οι καλλιτέχνες για την σχεδίαση χαρακτήρων σε συγκεκριμένα μέσα). Η έρευνα που καθοδηγείται από την πράξη στους τομείς της Τέχνης, του Σχεδιασμού και της Αρχιτεκτονικής αποτελεί μια θεμελιώδη δραστηριότητα, η οποία παρουσιάζει διαρκή αύξηση. Αυτή η προσέγγιση έχει θετική επίδραση στην ακαδημαϊκή κουλτούρα των σχετικών τμημάτων, καθώς οι ακαδημαϊκοί επαγγελματίες συχνά την αντιλαμβάνονται ως τον κυριότερο τρόπο ενασχόλησης με την έρευνα. Συνεπώς, θεωρείται ένα κρίσιμο εργαλείο για την ενίσχυση και την ανάπτυξη των ακαδημαϊκών τομέων της Τέχνης, του Σχεδιασμού και της Αρχιτεκτονικής (Rust, Mottram & Till, 2007). Το κύριο χαρακτηριστικό της έρευνας που καθοδηγείται από την πρακτική είναι η επιθυμία ή η ανάγκη δημιουργίας

τεχνουργημάτων και η παρουσίασή τους ως μέρος της «απάντησης» στα ερευνητικά ερωτήματα που τίθενται εξαρχής. Με αυτόν τον τρόπο, η ενέργεια που καθοδηγείται από την πρακτική διαφέρει από πολλές άλλες προσεγγίσεις, καθώς δεν χρησιμοποιεί απλώς τεχνουργήματα ως αποδεικτικά στοιχεία, αλλά επιχειρεί να παρουσιάσει τα τεχνουργήματα που δημιουργούνται κατά τη διάρκεια της ερευνητικής διαδικασίας ως επιχειρήματα. Ωστόσο τα τεχνουργήματα από μόνα τους δεν μπορούν να ενσωματώσουν τη γνώση: ως εκ τούτου, δεν υπάρχει ενσωματωμένη γνώση στο αντικείμενο μέχρι να ερμηνευτεί (Biggs, 2002). Όπως αναφέρει η Ασλανίδου: «Τα τεχνουργήματα (artifacts) είναι αντικείμενα που κατασκευάζουν οι κοινωνίες και οι πολιτισμοί για ιδιωτική χρήση. Παρέχουν ενδείξεις- αποδείξεις σε σχέση με τα υλικά του παρελθόντος τα οποία τεκμηριώνουν και καταγράφουν [...]. Παραδείγματα τέτοιων τεχνουργημάτων αποτελούν οι φωτογραφίες, τα εργαλεία, τα κτίρια, τα παιχνίδια, η κεραμική, τα κοσμήματα, τα ενδύματα, τα όπλα, η ζωγραφική, τα έπιπλα κ.λ.π. Ως προς τη χρήση μπορεί να είναι θρησκευτικά, καλλιτεχνικά, τεχνολογικά ή λειτουργικά» (Ασλανίδου, 2023, σ.249). Στην περίπτωση της εργασίας, για τον τρόπο της ερμηνείας των τεχνουργημάτων, προτάθηκε μια συστηματική προσέγγιση η οποία στηρίζεται σε μια σειρά συντονισμένων διαδικασιών η Εικαστική Παρατήρηση (ΕΠ). Η ΕΠ ωστόσο, για να λειτουργήσει αποτελεσματικά, στηρίζεται στην εικαστική γλώσσα. Παρά το γεγονός ότι η τέχνη ως μέσο έκφρασης και επικοινωνίας υπήρχε από την προϊστορική εποχή, η συστηματική μελέτη της ως "γλώσσα" αναπτύχθηκε σε μεγαλύτερο βαθμό κυρίως κατά την περίοδο της σύγχρονης τέχνης. Αρχικά, ο άνθρωπος δημιούργησε τέχνη και στη συνέχεια προχώρησε στην ανάλυσή της. Η ανάλυση αυτή συνιστά μια θεωρητική διερεύνηση, η οποία εξελίσσεται μέσω μιας σειράς λογικών συλλογισμών (Ντίνια- Μπούνταλη, 2011). Υπάρχει ένα οπτικό συντακτικό, το οποίο περιλαμβάνει «οδηγίες» για τη σύνθεση της εικόνας και βασικά στοιχεία, καθώς και τεχνικές για τη δημιουργία ξεκάθαρων οπτικών μηνυμάτων. Η κατανόηση αυτών των στοιχείων επιτρέπει την καλύτερη αποκρυπτογράφηση των οπτικών μηνυμάτων. Παρά την πολυπλοκότητά του, το οπτικό συντακτικό είναι επιδεκτικό προσδιορισμού (Dondis, 2002). Από την άποψη των συνολικών δυνατοτήτων έκφρασης, το έργο τέχνης αποτελείται από δύο βασικά στοιχεία: τη μορφή και το περιεχόμενο. Η μορφή αναφέρεται στο εξωτερικό και ορατό μέρος του έργου, με την υλική του υπόσταση (σχήμα, χρώμα, εικόνες, ποιότητες ύλης, όγκος, χώρος κ.ά.), ενώ το περιεχόμενο αφορά το ψυχικό ή, κατά άλλους, το ιδεολογικό στοιχείο του έργου (Κάνιστρα, 1991). Ένα ακόμα ουσιαστικό στοιχείο αποτελεί η τεχνική της δημιουργίας ενός έργου, καθώς συμμετέχει στη διαμόρφωση του συναισθήματος και καθορίζει σε σημαντικό βαθμό την τελική μορφή του έργου (Μπενάκη & Τσιούρης, 2015).

Το πρακτικό μέρος της εργασίας αναλύθηκε σε βάθος μέσω της χρήσης της ΕΠ, εξετάζοντας τα τεχνουργήματα σύμφωνα με τη μορφή, το περιεχόμενο και την τεχνική τους. Μέσω της ΕΠ με εστίαση στους οπτικούς χαρακτήρες και μέσω της κατηγοριοποίησης, σύγκρισης και κριτικής προσέγγισης των πηγών, παρουσιάζονται και εξετάζονται οι πτυχές του θέματος.

2. Character Design

Στη σχεδίαση και τη δημιουργία χαρακτήρων, ο δημιουργός/σχεδιαστής αποκτά «θεϊκές ιδιότητες», διότι «πλάθει» και δημιουργεί εκ του μηδενός ένα «πλάσμα» που δεν παράγεται μέσω διαδικασίας επιλογής (casting), όπως οι ηθοποιοί στον κινηματογράφο ή την τηλεόραση. Η ζωή αυτού του πλάσματος, του ήρωα, αποτελείται αφενός μεν από το βιογραφικό του, την εσωτερική ζωή (από τη στιγμή της γέννησης μέχρι και τη στιγμή που αρχίζει να εμφανίζεται σε μια ταινία),

αφετέρου δε από την εξωτερική ζωή, που αφορά τη δράση του κατά τη διάρκεια της εμφάνισής του σε μια ταινία (Κυριακουλάκος, 2018). Στις εικαστικές τέχνες, το character design αποτελεί μια ολοκληρωμένη πρόταση για τη δημιουργία της αισθητικής, της προσωπικότητας, της συμπεριφοράς και της συνολικής οπτικής εμφάνισης ενός χαρακτήρα/ ήρωα κ.τ.λ., ως όχημα συνήθως για την αφήγηση μιας ιστορίας. Ο σχεδιασμός λοιπόν αφορά δυο κύριες κατευθύνσεις: την εσωτερική ζωή του χαρακτήρα και την εξωτερική του μορφή (Χατζήπαπας & Τηλιγάδης, 2022).

Μάλιστα ακόμα και μετά τον σχεδιασμό του ο χαρακτήρας φέρει ευθύνες, κυρίως συμπεριφοράς. Πρέπει να σέβεται τα στοιχεία που του δόθηκαν, να είναι συνεπής και να «παλεύει» καθημερινά για την εδραίωσή του (Μπαρτζώκας, 2010). Το character design λοιπόν αποτελεί μια προκλητική και ιδιαίτερα απαιτητική διαδικασία, ενώ συνθέτει ένα αυτόνομο εικαστικό πεδίο έρευνας, με πολλαπλές χρήσεις και εφαρμογές (Χατζήπαπας & Τηλιγάδης, 2022).

Ο Βασιλειάδης (2006) όταν αναφέρεται στην τέχνη του animation οδηγείται σε κάποιες διαπιστώσεις που αφορούν τους χαρακτήρες. Οι χαρακτήρες αποτελούνται από διάφορους τύπους οι οποίοι είναι αυθύπαρκτοι, έχουν τη δική τους υπόσταση, χαρακτηριστική ευελιξία και πλαστικότητα. Στην πραγματικότητα δεν αποτελούν αντιγραφή αλλά παραμόρφωση και καρικατούρα² των αληθινών τύπων

Όπως αναφέρει ο Gombrich (1995, σ.391). «Η επινόηση της καρικατούρας προϋποθέτει τη θεωρητική ανακάλυψη της διαφοράς ανάμεσα στην ομοιότητα και την ισοδυναμία». Χρειάζεται ωστόσο να τονιστεί ότι το περισσότερο ουσιώδες και κυρίαρχο από τα συστατικά των χαρακτήρων δεν χάνεται ούτε και αλλοιώνεται, έτσι όπως τους δημιουργεί μοναδικά ο καλλιτέχνης (Βασιλειάδης, 2006). «Ο Καλλιτέχνης στην προσπάθειά του να πληροφορήσει μία ακρίβεια υπερβάλλει ή ελαχιστοποιεί ορισμένα γραφικά χαρακτηριστικά, προκειμένου να δώσει στα σχέδιά του περισσότερη σημασία και νόημα. [...] η καρικατούρα, τέχνη της παραμόρφωσης των χαρακτηριστικών, μπαίνει στην υπηρεσία ενός περιεκτικού πνεύματος και εξωτερικεύοντας πληροφορεί» (Κωνσταντινίδου - Σεμόγλου, 2001, 91). Οι πιο πολλοί συγγραφείς μιλούν για την καρικατούρα ως μέσο έκφρασης μιας καθορισμένης πρόθεσης. Για παράδειγμα στο θέατρο ο ηθοποιός που ενσαρκώνει ένα ρόλο δεν ταυτίζεται μαζί του, ενώ η καρικατούρα που ενσαρκώνει ένα ρόλο ταυτίζεται με αυτόν. Ενδεχομένως η παραμόρφωση είναι σκόπιμη γιατί περιέχει τη πρόθεση του δημιουργού να μας πείσει ότι ο ήρωας πρέπει να έχει τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Διαμέσου της καρικατούρας η συγκεκριμενοποίηση των χαρακτήρων/ηρώων δεν απευθύνεται μόνο στην εσωτερικότητά τους ή τη δράση τους, αλλά έχει έμμεση επίδραση και στην εξωτερική τους εμφάνιση. Οι χαρακτήρες/ήρωες δεν εμφανίζονται πάντα με την ίδια συμπεριφορά, αλλά και με σταθερή εμφάνιση. Παράδειγμα ο Λούκυ Λουκ, με το κόκκινο φουλάρι, το πλατύγυρο καπέλο και το μεγάλο πιστόλι είναι τόσο χαρακτηριστική φιγούρα που διαφοροποιείται και διακρίνεται αμέσως, παρά τις πολυάριθμες απομιμήσεις του (Κωνσταντίνου - Σεμόγλου, 2001). Τέλος, άλλη μια διαπίστωση του Βασιλειάδη για τους χαρακτήρες στο κινούμενο σχέδιο είναι η τάση για υπερβολή, μεγαλοποίηση κι έμφαση στην παρουσίαση. Τονίζονται τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων (η εκκεντρικότητα, η ανθρώπινη αδυναμία, η αφέλεια, η πονηριά κ.ά.), διότι το επιβάλλουν ψυχολογικοί κι αισθητικοί λόγοι (Βασιλειάδης, 2006). Επιπρόσθετα υπάρχει και η απλοποίηση η οποία επιβάλλεται από το είδος και την αναγκαιότητα της γραφικής οικονομίας (Βασιλειάδης, 2006).

Συμπερασματικά, οι χαρακτήρες διατηρούν τα βασικά τους χαρακτηριστικά, με σταθερά οπτικά στοιχεία που τους καθιστούν αναγνωρίσιμους. Παρά τις υπερβολές ή παραμορφώσεις, είτε αυτές αφορούν την προσωπικότητα είτε την εμφάνιση, τα

ουσιώδη χαρακτηριστικά παραμένουν αναλλοίωτα, κάνοντας τον χαρακτήρα μοναδικό. Οι παραμορφώσεις δεν είναι τυχαίες, αλλά αναγκαίες για την αποτελεσματική μετάδοση του μηνύματος, ενισχύοντας την ψυχολογική και αισθητική επίδραση. Η απλοποίηση των γραφικών στοιχείων εξυπηρετεί την κατανόηση και τη λειτουργικότητα του χαρακτήρα.

3. Μεθοδολογία εντοπισμού οπτικών χαρακτήρων

Στην παρούσα εργασία, ακολουθήθηκε μια ερευνητική προσέγγιση καθοδηγούμενη από την πρακτική (practice-led), η οποία αποσκοπεί στη δημιουργία νέας γνώσης με άμεση εφαρμογή στην ίδια την πρακτική. Η στρατηγική που προτάθηκε βασίζεται στην Εικαστική Παρατήρηση ως μέθοδο συλλογής δεδομένων. Για να είναι αποτελεσματική η ΕΠ, απαιτείται οι ερευνητές, οι οποίοι στην προκειμένη περίπτωση είναι και οι παρατηρητές, να διαθέτουν τόσο θεωρητική όσο και εμπειρική γνώση της εικαστικής γλώσσας. Συνεπώς, είναι απαραίτητη η θεωρητική ενημέρωση και πληροφόρηση, σε συνδυασμό πάντα με την πρακτική και βιωματική εμπειρία στους τομείς των εικαστικών τεχνών, του σχεδιασμού κ.ά.

Η τέχνη στο σύνολό της είναι κατά γενική παραδοχή μια μορφή ανθρώπινης επικοινωνίας, προϊόν της ανθρώπινης ενέργειας που ξεκινά από τις αισθήσεις και απευθύνεται καταρχήν σε αυτές. Οι Εικαστικές τέχνες ανήκουν αποκλειστικά στο χώρο της οπτικής επικοινωνίας και απευθύνονται καταρχήν στα μάτια (Κοζάκου - Τσιάρα, 2006). Η όρασή μας λειτουργεί συνεχώς, εστιάζοντας και επιλέγοντας ανάμεσα σε όλα όσα μας περιβάλλουν. Βλέπουμε μόνο ό,τι επιλέγουμε να δούμε και αυτή η διαδικασία είναι μια ενεργή πράξη που καθορίζει τι γίνεται αντιληπτό από εμάς. Η ματιά μας διαρκώς εξερευνά, κινείται και δημιουργεί έναν νοητό κύκλο που περιλαμβάνει ό,τι αναγνωρίζουμε ως παρόν στη ζωή μας (Berger, 1993). Η όραση, όπως εύστοχα αναφέρει ο Zeki, «αποτελεί μια ενεργός διεργασία κατά την οποία ο εγκέφαλος στην αναζήτηση της γνώσης για τον οπτικό κόσμο απορρίπτει, επιλέγει, και συγκρίνοντας τις επιλεγμένες πληροφορίες με τις αποθηκευμένες καταγραφές, δημιουργεί την οπτική εικόνα, μία διεργασία που παρουσιάζει αξιοσημείωτη ομοιότητα με αυτό που κάνει ένας καλλιτέχνης» (Zeki, 2002, 29). Η παρατήρηση ως στρατηγική συλλογής δεδομένων αποτελεί ένα εργαλείο της κοινωνικής έρευνας που επιχειρεί να καταγράψει με έναν σχετικά συστηματικό τρόπο τις συμπεριφορές και αντιδράσεις των ατόμων στο κοινωνικό τους περιβάλλον. Ο παρατηρητής προσπαθεί να κρατά οργανωμένες σημειώσεις από την εμπειρία του και να τις παρουσιάζει με όσο το δυνατόν πιο αντικειμενικό τρόπο (Κεδράκα, 2009). Στην ΕΠ εντούτοις δεν παρατηρούνται συμπεριφορές ατόμων ή ομάδων, αλλά τα τεχνουργήματα τα οποία έχουν παράγει ώστε να διεξαχθούν συμπεράσματα για θέματα που αφορούν την πρακτική του σχεδιασμού χαρακτήρων και την εικαστική γλώσσα ευρύτερα. Στην περίπτωση της εργασίας, τα τεχνουργήματα ως προς την χρήση τους έχουν καλλιτεχνικό - εικαστικό χαρακτήρα και ανιχνεύθηκαν, εξετάστηκαν και εκτιμήθηκαν μέσω της ΕΠ.

Για το σχεδιασμό και τη δομή της ΕΠ, οι συγγραφείς βασίστηκαν στην επιστημονική παρατήρηση και την προσαρμοσαν στη μεθοδολογία τους σύμφωνα με τις ανάγκες της έρευνας. Δύο κύριοι λόγοι οδήγησαν σε αυτήν την επιλογή: Πρώτον, η παρατήρηση αποτελεί ένα θεμελιώδες στοιχείο της επιστημονικής μεθοδολογίας αλλά και των εικαστικών τεχνών και δεύτερον, η χρήση της διευκολύνει την επικοινωνία των εικαστικών θεμάτων με την ευρύτερη επιστημονική κοινότητα. Όπως αναφέρει ο Μαγγουλιώτης, (2002, σ.73) στην περίπτωση των εικαστικών τεχνών η παρατήρηση παίζει σημαντικό ρόλο. «Οι ενέργειες της παρατήρησης αποσκοπούν στην ανακάλυψη του πραγματικού κόσμου. Μέσω των ικανοτήτων της παρατήρησης

επιδιώκονται τρόποι ανίχνευσης, εξέτασης, επιλογής, επίκρισης και εκτίμησης των φαινομένων. Το έργο των ανακαλύψεων όμως της παρατήρησης επαφίεται στις αισθήσεις. Χωρίς αυτές η παρατήρηση αδυνατεί να λειτουργήσει».

3.1. Βασικά χαρακτηριστικά των διαδικασιών της ΕΠ: Η παρατήρηση δεν είναι μια πράξη που γίνεται με τυχαίο και ανοργάνωτο τρόπο. Ο εκάστοτε παρατηρητής οφείλει να πάρει μια σειρά από αποφάσεις οργανωτικού χαρακτήρα προτού προχωρήσει στη διαδικασία της παρατήρησης, με συμμετοχικό ή μη τρόπο (Κακανά & Μπότσογλου, 2016). Σημαντικό λοιπόν στοιχείο της παρατήρησης αποτελεί ο βαθμός συμμετοχής του ερευνητή σε σχέση με τα άτομα ή την ομάδα κ.τ.λ. (Κεδράκα, 2009). Στο ένα άκρο έχουμε τον παρατηρητή ως απόλυτο συμμετέχων, ενώ στο άλλο άκρο τον απόλυτο παρατηρητή. Από τη απόλυτη συμμετοχή μετακινούμαστε στην απόλυτη αποστασιοποίηση (Gold, 1958). Ο ερευνητής μπορεί να παρατηρεί μόνον, χωρίς να λαμβάνει μέρος στη διαδικασία και- πιθανόν- χωρίς να το γνωρίζουν οι παρατηρούμενοι. Πρόκειται για το πιο αυστηρό και δομημένο είδος παρατήρησης και καταγραφής (Κεδράκα, 2009). Στην περίπτωση της εργασίας οι συγγραφείς/παρατηρητές ανάλαβαν τον ρόλο του απόλυτου παρατηρητή ο οποίος παρατηρεί τα έργα/τεχνουργήματα των καλλιτεχνών χωρίς να σχετίζεται μαζί τους και χωρίς καν να το γνωρίζουν οι παρατηρούμενοι. Σε αυτήν την περίπτωση γεννιέται το θέμα της ηθικής διάστασης της παρατήρησης και αφορά ζητήματα δεοντολογίας. «Έχουμε το δικαίωμα να παρατηρούμε τη συμπεριφορά ενός ατόμου όταν αυτό δεν γνωρίζει; Και αν του το γνωστοποιήσουμε, η παρατηρούμενη συμπεριφορά δεν είναι πλέον αυθόρμητη, οπότε και δεν αποτελεί την επιθυμητή προς παρατήρηση συμπεριφορά» (Καλούρη - Αντωνοπούλου, 1999, σ.22). Ωστόσο, στην προκειμένη περίπτωση, η ΕΠ δεν υπόκειται σε ηθικά διλήμματα, καθώς δεν παρατηρούνται υποκείμενα χωρίς τη συγκατάθεσή τους αλλά τα έργα τους. Τα έργα αυτά είτε κατατάσσονται στην ιστορία της τέχνης και την παγκόσμια κληρονομιά, όπου είναι διαθέσιμα σε βιβλιογραφίες και στο διαδίκτυο, είτε τα σύγχρονα έργα μπορούν να εντοπιστούν μέσω επίσημων ιστοσελίδων των καλλιτεχνών ή άλλων διαδικτυακών πηγών.

Τα είδη της παρατήρησης που υπάρχουν, καταλαμβάνουν ένα εύρος από τη μη δομημένη στη δομημένη παρατήρηση, από την αλληλεπιδραστική στην προαποφασισμένη (Cohen, et.al, 2008). Στην προκειμένη περίπτωση ακολουθείται η δομημένη - προαποφασισμένη παρατήρηση. Σε μία αρκετά δομημένη παρατήρηση ξέρουμε από πριν τι αναζητούμε και έχουμε σχηματίσει και διαμορφώσει από πριν τις κατηγορίες και τις ομάδες της παρατήρησης (Cohen, et.al, 2008; Ασλανίδου, 2013). Ο παρατηρητής ενστερνίζεται έναν παθητικό, διακριτικό ρόλο και μόνο καταγράφει την εμφάνιση των παραγόντων που μελετά σε ένα φύλλο παρατήρησης (Cohen, et.al, 2008).

3.2. Μεθοδολογία σχεδιασμού ΕΠ: Στη διαδικασία της επικοινωνίας, το πρωταρχικό ρόλο παίζουν οι πέντε βασικές αισθήσεις (όραση, ακοή, όσφρηση, γεύση, αφή). Οι τρόποι επικοινωνίας εξαρτώνται από μια ή περισσότερες από αυτές τις ανθρώπινες αισθήσεις, πάνω στις οποίες βασίζονται τα διάφορα είδη επικοινωνίας, όπως η οπτική, η ακουστική, η γευστική, κ.λπ. Στα οπτικά συστήματα επικοινωνίας περιλαμβάνονται όλα τα συστήματα γραπτής επικοινωνίας, οι γραφικές αναπαραστάσεις, οι οπτικές σημάνσεις στους δρόμους, καθώς και οι απλούστερες μορφές, όπως το νεύμα, ο μορφασμός του προσώπου και οι κινήσεις του σώματος. Ωστόσο, για να κατανοηθεί η επικοινωνία, είναι απαραίτητο να προσδιορίζεται το μέσο με το οποίο πραγματοποιείται κάθε φορά. Υπάρχουν τα παραδοσιακά μέσα επικοινωνίας, όπως ο λόγος, η γραφή, η εκτύπωση χωρίς μελάνι, η τυπογραφία, καθώς και τα σύγχρονα οπτικοακουστικά μέσα κ.ά. (Βιθυνός κ.α., 2002). Στην

εικαστική γλώσσα κάθε οπτικό μέσο διαθέτει πρώτα και κύρια συγκεκριμένα δομικά στοιχεία και δεύτερον ακολουθεί μια μοναδική μεθοδολογία για την εφαρμογή των αποφάσεων και τη χρήση τεχνικών που σχετίζονται με το νόημα και την έκφρασή του (Dondis, 2002). Από τα παραπάνω μέσα θα μας απασχολήσουν αυτά που ανήκουν αποκλειστικά στην οπτική επικοινωνία και σε διάφορες μορφές τέχνης που μπορεί να είναι δισδιάστατα ή τρισδιάστατα, χειροποίητα ή έντυπα, αναλογικά ή ψηφιακά κ.ά. Πιο συγκεκριμένα ερευνάται το πεδίο του Character Design στα διάφορα μέσα οπτικής επικοινωνίας (εφόσον εμφανίζονται), ανιχνεύοντας κάθε φορά τις πιθανές διαφορετικές εικαστικές ποιότητες που παρουσιάζονται αντίστοιχα. Ωστόσο, στον καθορισμό του πεδίου εστίασης εύρεσης των χαρακτήρων μέσω της ΕΠ παρουσιάστηκαν προβλήματα ταξινόμησης. Παράδειγμα αποτελεί το θέατρο σκιών (ένα από τα αρχαιότερα είδη θεατρικής τέχνης), όπου οι χαρακτήρες/ φιγούρες που χρησιμοποιούνται αποτελούν μια δισδιάστατη κατασκευή και ένα εξολοκλήρου εικαστικό προϊόν. Παρόμοιο παράδειγμα αποτελεί και το κουκλοθέατρο που και αυτό χρησιμοποιεί κούκλες ή μαριονέτες στις παραστάσεις του, οι οποίες αποτελούν μια τρισδιάστατη κατασκευή και ένα εξολοκλήρου εικαστικό προϊόν. Ακόμα, ένα άλλο πεδίο που προτάθηκε και ερευνήθηκε είναι αυτό της διαφήμισης. Η διαφήμιση με διάφορους τρόπους χρησιμοποιεί χαρακτήρες όπως σε συσκευασίες, διαφημιστικά σποτ κ.α. Η πρόταση όμως απορρίφθηκε διότι οι εφαρμογές των χαρακτήρων στη διαφήμιση συμπεριλαμβάνονται σε άλλα πεδία εικαστικής έκφρασης που αναφέρονται. Π.χ. η εμφάνιση των χαρακτήρων στις συσκευασίες των προϊόντων εντάχθηκε στο πεδίο των έντυπων εικόνων³ κ.τ.λ. Τέλος, λήφθηκε υπόψη και μια ιδιαίτερη ιδιότητα των χαρακτήρων οι οποίοι λειτουργούν σε κάποιες περιπτώσεις ως σύμβολα, ενώ σε κάποιες άλλες δεν είναι εμφανείς αλλά υποδηλώνονται έμμεσα ή και συγκαλυμμένα. Οπότε για την καλύτερη δυνατή προσέγγιση του θέματος ερευνήθηκε η παρουσία των χαρακτήρων με εικαστική διάσταση, σε ένα μεγάλο εύρος καλλιτεχνικών μορφών κι εκτός των εικαστικών μορφών τέχνης.

Σύμφωνα με τις περιοχές εστίασης, ο ερευνητής καθορίζει τα συγκεκριμένα αντικείμενα από τα οποία θα συλλέγουν δεδομένα και στη συνέχεια προσδιορίζεται η μέθοδος για τη συλλογή των απαραίτητων πληροφοριών (Ασλανίδου, 2013). Τα παραπάνω αντικείμενα προέκυψαν έπειτα από μια συστηματική μελέτη των οπτικών χαρακτήρων, η οποία βασίζεται στις οπτικές μορφές επικοινωνίας που έχουν αναπτυχθεί μέσα από την εξερεύνηση της ιστορίας των εικαστικών τεχνών, καθώς και άλλων μορφών τέχνης (καλών και εφαρμοσμένων τεχνών/ η τέχνη του θεάτρου κ.τ.λ.).

Εκτός από την παρατήρηση αυτή καθ' αυτή, η οποία φυσικά έχει μεγάλη σημασία για το πεδίο που μελετάμε, εξίσου σημαντική είναι και η διαδικασία καταγραφής των στοιχείων που παρατηρούμε. Τα δεδομένα που συλλέγονται μπορεί να πάρουν πολλές μορφές. Αυτά μπορεί να περιλαμβάνουν σημειώσεις του παρατηρητή κατά τη διάρκεια διάφορων διαδικασιών ή δραστηριοτήτων, τη συλλογή γραπτών ή άλλων υλικών τεκμηρίων που συμπληρώνουν την παρατήρηση κ.α. Όλες αυτές οι μορφές πρωτογενών δεδομένων μπορούν να καταγράφονται με διάφορους τρόπους, είτε πιο οργανωμένα είτε λιγότερο, όπως μέσω γραπτών σημειώσεων, ηχογραφήσεων, φωτογραφιών, βίντεο κ.ά. (Κακανά & Μπότσογλου, 2016). Στην περίπτωση της εργασίας, η συλλογή των δεδομένων περιλάμβανε κυρίως: α) φωτογραφικό υλικό που αφορά τα καλλιτεχνικά έργα με οπτικούς χαρακτήρες, β) κείμενα και σημειώσεις που συνοδεύουν τις φωτογραφίες, περιγράφοντας στοιχεία των έργων, από την μορφή (κλίμακες, αναλογίες, χρώμα, ύψος κ.τ.λ.), το περιεχόμενο (χρονολογία, στοιχεία καλλιτεχνών, περιοχή/χώρα προέλευσης, χρήση του χαρακτήρα, αφηγηματική διάσταση κ.ά.), τις τεχνικές και τέλος το μέσο. γ) links και βιβλιογραφικές αναφορές.

Όλα αυτά τα δεδομένα καταχωρούνται σε ένα ενιαίο αρχείο PowerPoint τα οποία στη πορεία ταξινομούνται και οργανώνονται.

Το πρώτος μέρος της εικαστική διερεύνηση ξεκίνησε το Δεκέμβριο του 2022 έως το τον Δεκέμβριο του 2024 και διήρκησε 2 χρόνια. Ο τρόπος συλλογής των δεδομένων ακολούθησε μια συγκεκριμένη πορεία: Αρχικά, εξετάστηκαν οι οπτικοί χαρακτήρες στις παραδοσιακές μορφές τέχνης (όπως ζωγραφική, γλυπτική κ.ά.). Στη συνέχεια, μελετήθηκαν οι πιο σύγχρονες μορφές τέχνης (όπως οι ψηφιακές τέχνες, το graffiti κ.ά.), ακολουθώντας τη μέθοδο της εμπειριστατωμένης απαρίθμησης, κατά χρονολογική σειρά. Κατόπιν ακολούθησε η σειρά των εφαρμοσμένων τεχνών (συσκευασίες, μασκότ κ.α) και τέλος από τη τέχνη του θέατρου (θέατρο σκιών, κουκλοθέατρο κ.α.). Η διαδικασία αυτή ακολούθηθηκε με κυκλικό τρόπο, περιλαμβάνοντας συχνές επαναλήψεις, ώστε να διασφαλιστεί η πλήρης και εις βάθος κάλυψη του θέματος.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, προέκυψαν επτά (7) αντικείμενα, αν και δεν αποκλείεται η ύπαρξη και άλλων, τα οποία ενδέχεται να μην εντοπίστηκαν από τους ερευνητές. Για τα αντικείμενα αυτά προτάθηκαν τίτλοι, οι οποίοι αποτυπώνουν όσο το δυνατόν πληρέστερα το περιεχόμενο που αντιστοιχεί στα αντίστοιχα μέσα οπτικής επικοινωνίας. Οι τίτλοι που προτάθηκαν είναι: 1) Χειροποίητοι δισδιάστατοι χαρακτήρες, 2) Έντυποι χαρακτήρες, 3) Ψηφιακοί χαρακτήρες, 4) Χαρακτήρες σκιές, 5) Δημόσιοι χαρακτήρες, 6) Τρισδιάστατοι χαρακτήρες, 7) Χαρακτήρες υποδήλωσης. Για την οργάνωση του τρόπου συλλογής των δεδομένων της παρατήρησης γίνονται καταγραφές σε φύλλα εργασίας και λίστες. Ο Βρεττός (χ.χ.) αναφέρει ότι στην σύνταξη του φύλλου παρατήρησης είναι σημαντικό να έχουμε επεξεργασθεί τις κατηγορίες, δηλαδή τα σημεία, τις μορφές συμπεριφοράς που θα παρατηρήσουμε. Αυτές οι κατηγορίες περιέχονται στο φύλλο παρατήρησης (κλειδές παρατήρησης). Εν’ τέλει οι κλειδές παρατήρησης που προέκυψαν αποτελούν τα επτά (7) προαναφερθέντα αντικείμενα/ κατηγορίες. Ένα φύλλο παρατήρησης δεν μπορεί να περιέχει πάρα πολλές κατηγορίες, γιατί θα είναι δύσχρηστο στην εφαρμογή, ούτε όμως και πολύ λίγες (Βρεττός, χ.χ.). Προέκυψε λοιπόν ένα σύνολο τριανταένα (31) μέσων οπτικής επικοινωνίας και μορφών τέχνης, τα οποία εντάσσονται στα επτά (7) προαναφερθέντα αντικείμενα. Το Φύλλο Παρατήρησης που προέκυψε, φανέρωσε και οδήγησε στη διαμόρφωση ενός «χάρτη των χαρακτήρων» (Σχ. 1).

Αντικείμενα	1. Χειροποίητοι δισδιάστατοι χαρακτήρες	2. Έντυποι χαρακτήρες	3. Ψηφιακοί χαρακτήρες	4. Χαρακτήρες σκιές	5. Δημόσιοι Χαρακτήρες	6. Τρισδιάστατοι χαρακτήρες	7. Χαρακτήρες υποδήλωσης
Μέσα	1.Ζωγραφική	1.Comics	1.Animation	1.Θέατρο σκιών	1.Καρναβαλικ άρματα	1.Κουκλοθέατρο	1.Σύμβολο
	2.Κεντητική	2.Συσκευασίες	2.Emoticons	2.Shadowology	2.Μασκότ	2.Γλυπτική	2.Συγκεκαλυμμένα
	3.Αγγειογραφία	3.Αυτοκόλλητα	3.Emoji	3.Hand Shadow	3.Graffiti character	3.Toys	3.Αόρατος
	4.Ψηφιδωτό	4.Εικονογράφηση	4.Άβαταρ		4.Μνημεία	4.Μαριονέτες	
	5.Χειρόγραφα Εικονογραφημένα	5.Paper toys	5.Video games		5. Street animation		
					6.Μασκαράτες		

Σχήμα 1. Φύλλο Παρατήρησης Χαρακτήρων, «ο χάρτης των χαρακτικών». Το κόκκινο πλαίσιο οριοθετεί το πεδίο των χαρακτήρων που αναλύθηκαν στη παρούσα εργασία.

Η εργασία, όπως έχει ήδη αναφερθεί, αποτελεί το πρώτο μέρος μιας συνεχούς διερεύνησης του θέματος, η οποία απαιτεί περαιτέρω ανάλυση και ανάπτυξη για την

πλήρη κάλυψη όλων των πτυχών του αντικειμένου. Στο παρόν στάδιο, αναλύθηκαν τα δύο πρώτα μέσα επικοινωνίας για κάθε αντικείμενο (όπως φαίνεται στο σχεδιάγραμμα με το κόκκινο πλαίσιο), ενώ θα ακολουθεί μια δεύτερη εργασία (β' μέρος) που θα ολοκληρωθεί η έρευνα Συγκεκριμένα, στο πρώτο αντικείμενο «1. Χειροποίητοι δισδιάστατοι χαρακτήρες», καταγράφονται πέντε (5) μέσα οπτικής επικοινωνίας, στα οποία αναλύονται τα πρώτα δύο (2), η ζωγραφική και η κεντητική (Σχ. 1). Η ίδια διαδικασία ακολουθείται και στα υπόλοιπα έξι (6) αντικείμενα. Στο πλαίσιο της ανάλυσης τελικά αναφέρονται δεκατέσσερα (14) παραδείγματα καλλιτεχνικών έργων που προερχόμενα από έναν πληθυσμό άνω των δεκατεσσάρων καλλιτεχνών, καθώς ορισμένα έργα αποτελούν συλλογικές δημιουργίες.

3.4. Ανάλυση δεδομένων: (1ο Αντικείμενο) Χειροποίητοι δισδιάστατοι χαρακτήρες. (1^ο Μέσο) Ζωγραφική: Ένα σύγχρονο παράδειγμα αποτελεί ο Mr. DOB (εικ. 1), το alter ego και η πρώτη υπογραφή του καλλιτέχνη Takashi Murakami, που εμφανίζεται στα έργα του ήδη από το 1993. Με αυτό το χαμογελαστό πλάσμα, ο Murakami ήλπιζε να δημιουργήσει ένα ιαπωνικό icon με παγκόσμια απήχηση, στο πνεύμα των Hello Kitty και Pikachu. Άντλησε έμπνευση από χαρακτήρες της λαϊκής κουλτούρας της Ανατολής και της Δύσης, συμπεριλαμβανομένου του αξιολάτρευτου ιαπωνικού Manga Doraemon και του εμβληματικού Mickey Mouse του Walt Disney⁴. Το όνομα DOB προέρχεται από τον ιαπωνικό όρο slang (αργκό) "dobozone" που μεταφράζεται ως «ΓΙΑΤΙ». Εν μέρει αποτελεί ένα τέρας κι εν μέρει ένα τρυφερό πλάσμα. Η εμφάνισή του είναι ρευστή (μερικές φορές αποτελείται από πολλά μάτια και κοφτερά δόντια) (Estiler, 2019). Στη ζωγραφική, φυσικά, υπάρχουν αρκετά χαρακτηριστικά παραδείγματα που αφορούν την απεικόνιση χαρακτήρων στο έργο των καλλιτεχνών. Για παράδειγμα, ο Έλληνας ζωγράφος, χαράκτης και γλύπτης Γιάννης Γαϊτης, το 1967 παρουσίασε για πρώτη φορά τα «Ανθρωπάκια» ή «ο άνθρωπος με το καπέλο», το χαρακτηριστικό στοιχείο του έργου του και σήμα κατατεθέν, κάνοντάς τα ένα μέσο ειρωνείας και κοινωνικής κριτικής (Αδαμοπούλου, 2000). **(2^ο Μέσο) Κεντητική/υφαντική:** Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ο διάσημος τοιχοτάπητας της Μπαγιέ (εικ. 2), έργο Ρομανικής τέχνης. Το έργο αυτό, μήκους 70 μ. και πλάτους 50 εκ., λειτουργεί ως εικονογραφημένο χρονικό και αφηγείται μια εκστρατεία και τη νίκη που τη συνόδευσε, με εντυπωσιακή αφηγηματική ζωντάνια, εξαιρετική οικονομία μέσων και μεγάλη προσοχή σε ό,τι θεωρούνταν σημαντικό (Gombrich, 2006). Στην ταπισερί απεικονίζονται 72 διαφορετικές σκηνές με μορφές ανθρώπων και ζώων, συνοδευόμενες από επιγραφές στα λατινικά. Υποστηρίζεται ότι το έργο δεν ολοκληρώθηκε, καθώς εντοπίζεται τμήμα χωρίς κέντημα. Η αφήγηση περιγράφει το ταξίδι του Χάρολντ στη Νορμανδία, την επιστροφή του στην Αγγλία και τη στέψη του μετά τον θάνατο του βασιλιά Εδουάρδου του Εξομολογητή τον 11ο αιώνα, ενώ εικονίζεται επίσης η προετοιμασία της αποστολής που διοργάνωσε ο Γουλιέλμος ο Κατακτητής κ.α.5.

(2ο Αντικείμενο) Έντυποι χαρακτήρες. (1^ο Μέσο) Comics: Τα Comics αποτελούν την 9^η τέχνη. Οι Αμερικάνοι τα βάφτισαν Comics, δάνειο από την ελληνική λέξη κωμικό, διότι είχαν χιουμοριστικό περιεχόμενο. Οι Γάλλοι τα ονόμασαν Bandes dessinées (ιστορία σε εικόνες), δηλαδή εικονογραφημένες λωρίδες. Οι Ιταλοί τα είπαν Fumetti (κόμικς) από τα μπαλονάκια στα οποία γράφονται τα λόγια, οι Ιάπωνες τα ονομάζουν Manga, και οι Έλληνες επιμένουν αμερικάνικα αποκαλώντας τα «κόμικς» (Κουκουλάς, 2006, σ.13). Όσον αφορά τον όρο «κόμικς» ο Καλιόρης είχε προτείνει στα ελληνικά τη λέξη εικονογράφημα. Ο Μαρτινίδης πάρα ταύτα πρότεινε τη λέξη εικονογραφήγημα γιατί έτσι αποδίδεται η κατεξοχήν ποιότητα αυτού του είδους τέχνης, δηλαδή η αφήγηση ιστοριών με τη συμπαράθεση σχεδιασμένων εικόνων

(Μαρτινίδης, 1989). Ένας πολύ γνωστός χαρακτήρας των κόμικς είναι και ο Λούκυ Λουκ (Lucky Luke) (εικ. 3). Αποτελεί το κύριο χαρακτήρα του περιοδικού Comic με το όνομα «Λούκυ Λουκ» κι αποτελεί δημιουργία του Morris (Maurice de Bevere). Ενδιαφέρον ωστόσο παρουσιάζει και μια αλλαγή που υπέστη ο χαρακτήρας. Μέχρι το 1983, ο Λούκι Λουκ εμφανιζόταν με τσιγάρο στο στόμα. Ο σχεδιαστής είχε δηλώσει ότι το τσιγάρο αποτελούσε μέρος του χαρακτήρα του ήρωα, όπως η πίπα του Ποπάι. Όμως ο Morris αναγκάστηκε να το αντικαταστήσει με ένα κομμάτι άχυρο, αφενός λόγω της κριτικής που δέχτηκε από τις αντικαπνιστικές οργανώσεις και αφετέρου για εμπορικούς λόγους. Το 1988, ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας τον βράβευσε για την απομάκρυνση του τσιγάρου από το χαρακτήρα (Μηχανή του χρόνου, χ.χ.). **(2^ο Μέσο)** Συσκευασίες: Η εξέλιξη της τυπογραφίας υπήρξε η αφορμή για την αναζήτηση περιπτώσεων στις οποίες οι ήρωες των κόμικς έγιναν τόσο δημοφιλείς και αγαπητοί, ώστε να χρησιμοποιούνται ως επιτυχημένα διαφημιστικά πρότυπα. Σχεδιαστές των οποίων η πορεία στον χώρο των κόμικς είναι αξιόλογη, δημιουργούν διαφημιστικές καμπάνιες με γνωστούς ή νέους ήρωες που σχεδιάζονται ειδικά για την προώθηση των προϊόντων (Κελαϊδή, 2019). Ο χαρακτήρας του Honey Nut Cheerios είναι μια ανθρωπόμορφη μέλισσα (εικ. 4), σχεδιασμένη για τις πρώτες διαφημίσεις από τον Dean Yeagle στο Zander's Animation Parlor στη Νέα Υόρκη. Η μέλισσα δεν είχε όνομα μέχρι το 2000, όταν η Kristine Tong, μια μαθήτρια της Πέμπτης τάξης από το Coolidge του Τέξας, κέρδισε έναν εθνικό διαγωνισμό για το όνομά της, βαφτίζοντάς την "BuzzBee".

(3ο Αντικείμενο) Ψηφιακοί χαρακτήρες. **(1^ο Μέσο)** Animation: Πώς κατάφερε ένα ανθρωπόμορφο σφουγγάρι που ζει στη θάλασσα σε έναν ανανά να γίνει ο αγαπημένος ήρωας μικρών και μεγάλων; Ο δημιουργός του Μπομπ Σφουγγαράκη (εικ. 5) ήταν θαλάσσιος βιολόγος και στο παρελθόν είχε δουλέψει ως ψήστης σε εστιατόριο, όπως ακριβώς ο ίδιος ο Μπομπ Σφουγγαράκης. Ο Στέφεν Χίλεμπεργκ (Stephen Hillenburg) είχε πτυχίο στη διαχείριση φυσικών πόρων, με ειδίκευση στον θαλάσσιο πλούτο και δίδασκε θαλάσσια βιολογία. Παράλληλα είχε μεγάλο πάθος με τη ζωγραφική και έτσι δημιούργησε το κόμικ «Ρηχά Παράκτια», την πρόιμη εκδοχή του Μπομπ Σφουγγαράκη. Η προσωπικότητα του Μπομπ Σφουγγαράκη βασίζεται σε χαρακτηριστικά τριών κωμικών. Ο καλλιτεχνικός διευθυντής Ντέρεκ Ντραϊμον αναφέρει ότι ο Χίλεμπεργκ ήθελε να δημιουργήσει έναν χαρακτήρα με μια νεανική, αγορίστικη στάση, κάτι ανάμεσα σε παιδί και ενήλικα, έχοντας στο μυαλό του συγκεκριμένα πρότυπα όπως τον Jerry Lewis, τον Pee-Wee Herman και τον Stan Lauren. Ο Μπομπ Σφουγγαράκης αποτελεί ένα από τα μεγαλύτερα χρονικά καρτούν στο τηλεοπτικό κανάλι Nickelodeon που ακόμα συνεχίζεται⁶. **(2^ο Μέσο)** Emoticons (εικ. 6). Αναμφίβολα στην επικοινωνία που πραγματοποιείται σε πραγματικό χώρο και χρόνο τα πρόσωπα που συμμετέχουν εκφράζουν πολύ περισσότερες πληροφορίες από αυτές που εκδηλώνονται μόνο μέσα στον λόγο τους. Στην άμεση ανθρώπινη επικοινωνία λαμβάνουν μέρος η γλώσσα του σώματος (εκφράσεις προσώπου, στάση του σώματος, χειρονομίες), καθώς επίσης η φυσική απόσταση από τον συνομιλητή, ο τόνος, η ένταση και η ποιότητα της φωνής των ομιλητών, κ.α. Αυτά είναι μονάχα μερικά από τα παραγλωσσικά και εξωγλωσσικά στοιχεία του λόγου, τα οποία συμβάλλουν στην ερμηνεία του μηνύματος (Baron, 2001). Το κενό που δημιουργείται στην εξ αποστάσεως επικοινωνία λόγω της απουσίας «πραγματικής» επαφής, καλείται να συμπληρωθεί με άλλου είδους συμβάσεις (Παππά, 2018). Ο όρος «emoticons» - μία λέξη που προέρχεται από τις λέξεις “emotion = συναίσθημα” και “icons = εικονίδια” - αναφέρεται στα γραφικά σημεία - εικονίδια που μεταφέρουν κάποιου είδους συναίσθημα, όπως προκύπτει κι από την ετυμολογική ανάλυση της λέξης.

(4ο Αντικείμενο) Χαρακτήρες σκιές. **(1ο Μέσο)** Θέατρο σκιών: Η ακριβής προέλευση του θεάτρου σκιών παραμένει αβέβαιη, αλλά σύμφωνα με τις επικρατέστερες θεωρίες οι ρίζες του εντοπίζονται στην Ινδία, την Ινδονησία και γενικότερα στην Ασία. Στην Ελλάδα ο Καραγκιόζης (εικ. 7) αποτελεί το ελληνικό θέατρο σκιών (Μιτεντζή, 2018). Ο Ευγένιος Σπαθάρης αναφέρει για τον Καραγκιόζη «Ιδανικός τύπος του φτωχού Έλληνα με διάθεση να ανακατεύεται σε όλα, αφού βρίσκεται μονίμως χωρίς χρήματα. Είναι πονηρός και τεμπέλης, καμιά φορά γίνεται καυστικός με τα αστεία του, αλλά στο βάθος είναι αγαθός και καλόκαρδος. Όσον αφορά στη μορφολογία του, έχει κάποιες ιδιαιτερότητες, όπως το χέρι του που είναι εξαιρετικά ευκίνητο και υπερβολικά μακρύ και τον βοηθά να ξύνει την πλάτη και το κεφάλι του και να χειρονομεί [...]. Ο Καραγκιόζης αποτελεί ένα κωμικό πρόσωπο, που ενώ κουβαλάει πόνο και δυστυχία, τα αντιμετωπίζει με γέλιο και αισιοδοξία» (Μιτεντζή, 2018, σ.20-21). Πέρα από τις βασικούς ήρωες, κάθε καραγκιοζοπαίχτης επινοούσε νέες φιγούρες που εξυπηρετούσαν τη ροή και την πλοκή του έργου του και αυτό είχε ως αποτέλεσμα να υπάρχουν πολλοί χαρακτήρες και φιγούρες που εμφανίζονται στα έργα του θεάτρου σκιών (Μιτεντζή, 2018). **(2ο Μέσο)** Σκιολογία (Shadowology): Ο Βέλγος καλλιτέχνης Vincent Balo Bal χρησιμοποιεί καθημερινά αντικείμενα για να χειριστεί το φως και τις σκιές σε ένα καινοτόμο έργο που ονόμασε “Shadowology” (εικ. 8), (Cole, 2022). Ξεκινώντας το 2016, ο Bal έχει δημιουργήσει πάνω από χίλια σκίτσα με την μέθοδο της «σκιολογίας», τα οποία δημοσίευσε στο προσωπικό του λογαριασμό στο Instagram⁷ ως μέρος της σειράς «Shadowology». Όλα ξεκίνησαν όταν παρατήρησε μια σκιά που αντανακλούσε σε ένα φλιτζάνι τσαγιού στο γραφείο του και του έμοιασε, όπως ανέφερε, «λίγο σαν μικροσκοπικός ελέφαντας». Είναι μια σχετικά απλή διαδικασία. Βρίσκεις ένα άψυχο αντικείμενο, χρησιμοποιείς τις φυσικές σκιάσεις του που προκύπτουν από μια πηγή φωτός και στην συνέχεια γεμίζεις τα κενά σχήματα λειτουργώντας τα σαν μια πύλη για κάθε είδους φανταστικές δημιουργίες. (Milligan, 2024).

(5ο Αντικείμενο) Δημόσιοι χαρακτήρες. **(1ο Μέσο)** Ο βασιλικά Καρνάβαλος: Το Πατρινό Καρναβάλι είναι η μεγαλύτερη και παλαιότερη αποκριατική γιορτή στην Ελλάδα. Πρόκειται για μια εντυπωσιακή εκδήλωση που περιλαμβάνει την παρέλαση αρμάτων και πληρωμάτων. Τα καρναβαλικά άρματα δημιουργούνται στο Καρναβαλικό Εργαστήριο του Δήμου Πατρέων και η έμπνευση γι’ αυτά συχνά γεννιέται μετά από μέρες σκέψης, μέχρι να αρχίσει ο γλύπτης να σχεδιάζει τα πρώτα σχέδια με κάρβουνο ή μολύβι σε ένα λευκό φύλλο χαρτιού. Ο βασιλιάς Καρνάβαλος (εικ. 9), ο κεντρικός χαρακτήρας της γιορτής, μαζί με τα εντυπωσιακά άρματα αποτελεί τον πυρήνα της Μεγάλης Γιορτής της Πάτρας. Ως «βασιλιάς» του γέλιου, ο Καρνάβαλος κάθεται σε έναν θρόνο, φορά συνήθως στέμμα και εντυπωσιακή, πολύχρωμη ενδυμασία, ενώ κρατά σκήπτρο. Με τεράστιες διαστάσεις και ηγεμονική παρουσία έχει κατακόκκινες παρειές και κόκκινη μύτη από το κρασί. Το 1953 αποκτά κίνηση και «ζωντανεύει», ενθουσιάζοντας τους θεατές. Το κεφάλι του περιστρέφεται, τα μάτια του ανοιγοκλείνουν και τα χέρια του κινούνται χαιρετώντας το πλήθος. Από το 1968, μετά από διάφορους πειραματισμούς του Δημήτρη Βούρτση, καθιερώθηκε η χρήση φελιζόλ για την κατασκευή των αρμάτων. Το υλικό αυτό βέβαια έχει μικρότερη οικολογική προστασία και είναι πιο ακριβό σε σχέση με το κοτετσόσυρμα, τον πηλό, τον γύψο και το χαρτί που χρησιμοποιούνταν προηγουμένως, όμως ήταν πιο δύσχηστα και δυσκίνητα. Η εύκολη και γρήγορη χρήση του έκανε τις κατασκευές πολύ πιο απλές και αποτελεσματικές. Τα πρόσωπα που μπορεί να έχει ο βασιλιάς Καρνάβαλος είναι πάρα πολλά. Κάθε χρόνο παραδίδεται στην πυρά (σύμφωνα με το έθιμο) για να ξαναγεννηθεί την επόμενη. Από φακίρης και Διόνυσος, έως πιερότος και κλόουν, ο Καρνάβαλος κάθε χρονιά μεταμφιέζεται και συνοδεύει

τους χιλιάδες ακόλουθούς του στις παρελάσεις⁸. **(2^ο Μέσο)** Μασκότ: Σύμφωνα με τον Μπαμπινιώτη, η μασκότ είναι ένα αντικείμενο, όπως ένα ομοίωμα ζώου ή ακόμα και ένα ζώο, που πιστεύεται ότι φέρνει τύχη σε μια ομάδα ή σε μια διοργάνωση. Επιπλέον, μπορεί να λειτουργεί ως σύμβολο εκπροσώπησης. Για παράδειγμα, η μασκότ των Ολυμπιακών Αγώνων του 1980 στη Μόσχα ήταν ένα ομοίωμα μικρής αρκούδας (Μπαμπινιώτης, 2008). Η εταιρεία Arturmascots η οποία από το 2013 σχεδιάζει, παράγει και δημιουργεί μασκότ για κάθε είδους εταιρείες, αναφέρει ότι οι μασκότ είναι ένας πολύ σημαντικός τρόπος προσέλκυσης του κοινού. Έχουν την δυναμική να διασκεδάσουν δημιουργώντας έντονα συναισθήματα στα παιδιά που θέλουν να τις αγκαλιάσουν, αλλά ακόμα και στους ενήλικες δημιουργεί δυνατές αναμνήσεις και θέλουν να φωτογραφηθούν μαζί τους. Είναι εξαιρετικά φορητές και μπορούν να κάνουν προωθητικές ενέργειες σε αρκετά σημεία, εκδηλώσεις, εμπορικές εκθέσεις, καταστήματα, να ταξιδέψουν σε άλλη πόλη ή σε όλη την χώρα κ.τ.λ.⁹ Γνωστές μασκότ στη Ελλάδα είναι ο Φοίβος και η Αθηνά (Εικ. 10) των Ολυμπιακών Αγώνων του 2004, σχεδιασμένες από την εταιρεία Paragraph Design με επικεφαλής του σχεδιασμού τον Σπύρο Γκόγκο. Η έμπνευση των μασκότ ήρθε από τις αρχαίες ελληνικές κωδωνόσχημες κούκλες και τα ονόματά τους προέρχονται από τους θεούς της αρχαιότητας, την Αθηνά και τον Απόλλωνα (Φοίβος) (Γαβριελάτος, 2024).

(6^ο Αντικείμενο) Τρισδιάστατοι χαρακτήρες. **(1^ο Μέσο)** Κουκλοθέατρο: Το κουκλοθέατρο είναι ένα είδος θεάτρου όπου οι κούκλες που ζωντανεύουν από ανθρώπους (συνήα κρυμμένους από τους θεατές), αναλαμβάνουν τον πρωταγωνιστικό ρόλο. Αυτή η μορφή θεάτρου μας επιτρέπει να παρουσιάσουμε και να αναπαραστήσουμε πρόσωπα και καταστάσεις που δε μπορούν να απεικονιστούν με άλλα θεατρικά είδη. Τα πρόσωπα που δημιουργούνται εδώ φτιάχνονται σύμφωνα με τις επιθυμίες μας, σε απίθανες και ιδιαίτερα εκφραστικές μορφές (Μαγουλιώτης, 2006). Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το «The Muppet Show», η τηλεοπτική σειρά στην οποία εμφανιζόταν ένας θίασος από μαριονέτες, τα Μάπετς, τις οποίες χειρίζονταν μαριονετίστες. Η σειρά δημιουργήθηκε από τον γνωστό μαριονετίστα και τηλεοπτικό παραγωγό Τζιμ Χένσον (Jim Henson), ο οποίος μαζί με την ομάδα του υπέγραψαν και την παραγωγή της. Πολύ γνωστός χαρακτήρας αποτέλεσε ο Κέρμιτ ο Βάτραχος (εικ. 11) διευθυντής και παρουσιαστής του Σώου. Εντελώς πράσινος, δεινός κονφερανσιέ (παρουσιαστής), μονίμως σαστισμένος με όλα τα παλαβά που έχει να αντιμετωπίσει. Στο κουκλοθέατρο, φυσικά, υπάρχουν αρκετά χαρακτηριστικά παραδείγματα που αφορούν την απεικόνιση χαρακτήρων. Για παράδειγμα, η «Φρουτοπία» ένα τηλεοπτικό κουκλοθέατρο που κατάφερε να κερδίσει εκατομμύρια τηλεθεατές όλων των ηλικιών. Κεντρικός χαρακτήρας είναι ο Πίκος Απίκος, ο «δαιμόνιος δημοσιογράφος» που εργάζεται για την εφημερίδα «Τρέχα Γύρευε». Ως απεσταλμένος της αναλαμβάνει να λύσει το μυστήριο της εξαφάνισης του Μανώλη, του μανάβη (Γεωργόπουλος, 2016). **(2^ο Μέσο)** Γλυπτική: “Ο Λαοκόων και οι γιοί του” (εικ 12), Περ. 175-150 π.Χ. αποτελεί ένα συλλογικό έργο από τους Καλλιτέχνες Αγήσανδρος, Πολύδωρος, Αθηνόδωρος, Μάρμαρο. Το έργο έχει ύψος 2,42 εκ. και βρίσκεται στο Μουσείο Πίου Κλημεντίνου στη Ρώμη. Ο ρόλος του Λαοκόωντα ήταν σημαντικός διότι στο τέλος του Τρωικού Πολέμου, προειδοποίησε τους Τρώες να μην αποδεχθούν τον Δούρειο Ίππο, όπου κρύβονταν οι στρατιώτες των Ελλήνων. Παρόλα αυτά, οι θεοί που είχαν αποφασίσει την καταστροφή της Τροίας και βλέποντας τα σχέδιά τους να κινδυνεύουν, έστειλαν από τη θάλασσα δύο τεράστια φίδια, τα οποία τυλίχτηκαν γύρω από τον Λαοκόωντα και τα παιδιά του, πνίγοντάς τους. Ο τρόπος με τον οποίο οι μύες του κορμού και των χεριών του εκφράζουν την ένταση και τον πόνο της απελπισμένης μάχης, η έκφραση του πόνου στο πρόσωπο του Λαοκόωντα, οι ανίσχυρες κινήσεις των παιδιών του και όλη η ένταση και η κίνηση που

αποτυπώνονται στην σύνθεση, παγώνουν και σχηματίζουν ένα σταθερό και παράλληλα θαυμαστό σύμπλεγμα (Gombrich, 2006).

(7^ο Αντικείμενο) Χαρακτήρες υποδήλωσης: **(1^ο Μέσο)** Σύμβολο: Ο καλλιτέχνης παρατηρώντας το περιβάλλον και στηριζόμενος στην εσωτερική του όραση, αντλεί από τον πλούσιο κόσμο των συμβόλων που δημιούργησαν οι άνθρωποι (για να αντιληφθούν και να ερμηνεύσουν τον κόσμο), ή ακόμα διαμορφώνει τα προσωπικά του σύμβολα. Έτσι δημιουργεί μορφές που ενώ εξωτερικά αναπαριστούν εικόνες του πραγματικού κόσμου γίνονται σύμβολα που μας μεταφέρουν άλλες εικόνες και άλλα μηνύματα τα οποία χρειάζονται τη συμμετοχή του θεατή για να ερμηνευτούν και να γίνουν κατανοητά (Τσιάρα, 2022). Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η ζωγραφική του Νίκου Εγγονόπουλου. Ο Εγγονόπουλος, τόσο ζωγράφος όσο και ποιητής, συνδύασε την επιρροή της αιογραφίας και της ζωγραφικής του Κόντογλου για να δημιουργήσει μια "εθνοκεντρική ζωγραφική" όπου μορφές και σύμβολα από διάφορες εποχές της ελληνικής ιστορίας συνυπάρχουν σε ασυνήθιστα σκηνικά. Κεντρικός ήρωας σε αυτές τις συνθέσεις είναι το ανδρείκελο, μια κούκλα χωρίς πρόσωπο που μεταμορφώνεται σε ήρωα και σύμβολο της ελληνικότητας (εικ. 13) (Πετρίδου & Ζιρώ, 2015). **(2^ο Μέσο)** Έμμεση ή συγκεκαλυμμένη υποδήλωση χαρακτήρα: Παράδειγμα αποτελεί ο γνωστός πίνακας ως "Las Meninas" (εικ. 14) με αρχικό τίτλο «Η οικογένεια του Φιλίππου Δ'». Αποτελεί ίσως το αριστούργημα του Βελάσκεθ και μία από τις εντυπωσιακές επιδείξεις των απεριόριστων δυνατοτήτων της ζωγραφικής του καβαλέτου. Σε αυτό το έργο το κεντρικό πρόσωπο είναι ινφάντα Μαργαρίτα (τίτλος που έφερε μια Ισπανίδα πριγκίπισσα), κόρη του Φιλίππου Δ' και τις δεύτερης συζύγου του. Στο έργο εμφανίζεται και ο ίδιος ο καλλιτέχνης με το πινέλο και την παλέτα στα χέρια μπροστά στο γιγαντιαίο τελάρο, καθώς και άλλες μορφές. Τα είδωλα του Φιλίππου Δ' και της συζύγου του εμφανίζονται μέσα από ένα καθρέφτη στο βάθος του έργου (Honour & Fleming, 1998). Ο καθρέφτης στο πίσω μέρος του εργαστηρίου δείχνει τον βασιλιά και τη βασίλισσα που ποζάρουν στο ζωγράφο. Βλέπουμε λοιπόν εκείνο που βλέπουν αυτοί. Ένα πλήθος κόσμου που μόλις μπήκε στο εργαστήρι (Gombrich, 2006). Έτσι ανάμεσα στο έργο και τον θεατή, παρεμβάλλεται τελικά το κύριο θέμα του έργου, το οποίο είναι το βασιλικό ζευγάρι. Ωστόσο, αυτό παρουσιάζεται ως αντανάκλαση και υπονοείται ότι βρίσκεται κάπου ανάμεσα στο έργο και τον θεατή.

Συμπεράσματα

Στη διαδικασία οργάνωσης και σκιαγράφησης του πεδίου του character design, με την έρευνα καθοδηγούμενη από την πρακτική (practice-led) προτάθηκε η στρατηγική της Εικαστικής Παρατήρησης (ΕΠ). Μέσω της συλλογής των δεδομένων, προέκυψε το φύλλο παρατήρησης το οποίο τελικά λειτουργεί ως «χάρτης των χαρακτήρων» (Σχήμα 1), καθιστώντας ορατό το εύρος χρήσης των χαρακτήρων και τα μέσα στα οποία αυτοί εμφανίζονται. Ο χάρτης αναδεικνύει μια συνολική εικόνα του θέματος, οργανώνοντας τα διάφορα είδη χαρακτήρων και αποκαλύπτοντας τις σχέσεις μεταξύ των επιμέρους αντικειμένων, προσφέροντας έτσι μια πιο ολοκληρωμένη και σαφή κατανόηση του θέματος. Τα αποτελέσματα (του α μέρους) της έρευνας αναδεικνύουν τις ιδιαιτερότητες και τις νέες παραμέτρους που προκύπτουν κάθε φορά στον σχεδιασμό χαρακτήρων (character design) σε όποια μορφή και αν απαντάται αυτός λαμβάνοντας πληροφορίες από την μορφή, το περιεχόμενο, την τεχνική και το μέσο. Επιπροσθέτως, αναδείχθηκαν ορισμένα στοιχεία όσον αφορά στον σχεδιασμό του κάθε χαρακτήρα που τον καθιστούν ξεχωριστό και μοναδικό στο είδος του. Δηλαδή, εκτός από την αφηγηματική τους δυνατότητα (π.χ. ο Λούκι Λούκ, εικ. 3, ο Καραγκιόζης, εικ. 7 κ.ά.), οι χαρακτήρες μπορούν να λειτουργούν και ως alter ego ή

υπογραφή του καλλιτέχνη (π.χ. ο Mr. DOB του Takashi Murakami, εικ. 1). Αναλόγως του μέσου στο οποίο αναπτύσσονται οι χαρακτήρες εμφανίζονται σε διάφορες κλίμακες μεγέθους, από μαριονέτες μικρού μεγέθους (π.χ. Κέρμιτ ο Βάτραχος, εικ. 11) έως καρναβαλικά άρματα μεγάλων διαστάσεων (π.χ. Βασιλιάς Καρνάβαλος, εικ. 9). Επιπλέον μπορούν να λειτουργούν ως πολιτισμικά σύμβολα για τοπικές εκδηλώσεις (π.χ. η φιγούρα του Βασιλιά Καρνάβαλου στην Πάτρα, εικ. 9). Οι χαρακτήρες συχνά εμφανίζονται με ανθρωπομορφικές¹⁰ ή παρειδωλικές¹¹ μορφές (π.χ. η ανθρωπόμορφη μέλισσα Buzz the Bee, (εικ. 4, ή η μέθοδος σκιολογίας του Vincent Bal, εικ. 8). Ανάλογα με τις αφηγηματικές ανάγκες, οι χαρακτήρες εμφανίζονται είτε μόνοι (π.χ. η μασκότ Buzz the Bee, εικ. 4), είτε ως μέρος μιας ομάδας, όπως ο κύριος χαρακτήρας/ πρωταγωνιστής, οι δευτερεύοντες χαρακτήρες / εχθροί και οι κομπάρσοι που εικονογραφούν μια ιστορία (π.χ. ταπισερί της Μπαγιέ, εικ. 2, ο Μπομπ Σφουγγαράκης, εικ. 5 κ.τ.λ.). Οι χαρακτήρες διαθέτουν σημαντικές επικοινωνιακές δυνατότητες (π.χ. οι μασκότ, εικ. 10) και χρησιμοποιούνται σε καθημερινές σύγχρονες επικοινωνιακές εφαρμογές (π.χ. emoticons, εικ. 6). Τους βρίσκουμε σε μια μεγάλη ποικιλία υλικών και μέσων όπως έντυποι, χειροποίητοι, ψηφιακοί, τρισδιάστατοι κ.τλ. καθώς και σε «πλατφόρμες» επικοινωνίας (ψηφιακά, έντυπα, τρισδιάστατα κ.ά.). Αναπτύσσονται σε μια μεγάλη ποικιλία από τεχνικές ανάπτυξης όπως, την παρειδωλία¹¹ (π.χ. Vincent Bal, εικ. 8), ενώ μπορεί να σχεδιάζονται με τη χρήση συνθετικής σκέψης (π.χ. ο Μπομπ Σφουγγαράκης, ο οποίος είχε στοιχεία από την προσωπικότητα τριών κωμικών, εικ. 5) κ.τ.λ..

Σύμφωνα με τα ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν το πεδίο της σχεδίασης χαρακτήρων εκτείνεται πέρα από τα παραδοσιακά μέσα του animation, των κόμικς και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, καθώς οι χαρακτήρες συναντώνται σε πλήθος διαφορετικών μέσων οπτικής επικοινωνίας. Η λειτουργία των χαρακτήρων διαφοροποιείται αναλόγως του μέσου, ενώ η αισθητική και η μορφή τους επηρεάζονται από τις απαιτήσεις του εκάστοτε μέσου. Επίσης, σε κάθε μέσο, οι χαρακτήρες επιτελούν ποικίλες λειτουργίες, από τη μετάδοση συναισθηματικών καταστάσεων και την ενίσχυση της αφήγησης, έως τη δημιουργία αναγνωρισιμότητας και εμπορικής αξίας. Ακόμα, η αισθητική των χαρακτήρων διαφέρει σημαντικά ανάλογα με τα μέσα. Στο animation, η ανάγκη για «ρεαλιστικότητα» οδηγεί σε πιο λεπτομερείς και φυσικούς σχεδιασμούς. Αντίθετα, στο θέατρο σκιών η υπερβολή και οι απλουστευμένες μορφές συχνά χρησιμοποιούνται για να ενισχύσουν την αναγνωρισιμότητα και να προσαρμοστούν στις ανάγκες του μέσου.

Η εργασία συνιστά μια εισαγωγή σε μια καθολική θεώρηση του character design, παρουσιάζοντας και αναλύοντας ένα μέρος αυτής της διερεύνησης. Παρά το ότι η εργασία αποτελεί το πρώτο μέρος της έρευνας, καθίσταται σαφές ότι το character design αποτελεί ένα πολυδιάστατο, πολύμορφο και πολυχρηστικό καλλιτεχνικό πεδίο έρευνας, το οποίο έχει τη δυναμική να χαρακτηριστεί, λόγω της ευρύτητας του, ως αυτόνομο εικαστικό πεδίο, με πολλαπλές χρήσεις και εφαρμογές.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Baron, N. S. (2001). *Alphabet to Email: How Written English Evolved and Where it's Heading*. Routledge.
- Berger, J. (1993). *Η εικόνα και το βλέμμα*. Οδυσσέας.
- Biggs, M. (2002). The role of the artefact in art and design research. *International journal of design sciences and technology*, 10 (2), 19-24.
- Candy, L. (2006). Practice based research: A guide. *CCS report*, 1(2), 1-19.
- Cohen, L., Manion, L., Morrison, K. (2008). *Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας*. (Σ. Κυρανακης, Μ. Μαυράκη, Χ. Μητσοπούλου, Π. Μπιθαρα & Μ. Φιλοπούλου, Μτφρ.). Μεταίχμιο.
- Cole, M. (2022, August 26). *Artist Cleverly Harnesses the Shapes of Shadows to Create Quirky Characters*. <https://shorturl.at/zfjKv>

- Dondis, D. A. (2002). *Βασικές αρχές οπτικής παιδείας*. (μτφ. Μ. Διακοδημητρίου). Πάτρα: Ε.Α.Π.
- Estiler, K. (2019, April 18). *Mr. DOB: Takashi Murakami's Most Famous Character Explained*. <https://hypebeast.com/2019/4/takashi-murakami-mr-dob-character-history>
- Gold, R., L. (1958). *Roles in sociological field observation*. Social. Oxford University Press.
- Gombrich, E.H. 1995. *Τέχνη και ψευδαισθηση*. Νεφέλη.
- Gombrich, E.H. (2006). *Το χρονικό τη τέχνης*. (Λ.Κασδαγλή, Μτφρ.). Μορφωτικό ίδρυμα Εθνικής τραπεζής).
- Honour, H., & Fleming, J. (1998). *Ιστορία της τέχνης*. (μτφ. Α. Παππάς). Υποδομή.
- Zeki, S. (2002). *Εσωτερική όραση*. Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.
- Kandinsky, W. (1986). *Τέχνη και καλλιτέχνες* (Γ. Κεντρώτης, Μτφρ.). Νεφέλη.
- Milligan, S (2024, August 12). *Vincent Bal's Shadowology*. Raandoom <https://shorturl.at/OUibo>
- Rust, C., Mottram, J., & Till, J. (2007). Review of practice-led research in art, design & architecture. UK, Arts and Humanities Research Council.
- Wang, A. (2018). *An approach to design visuals for archetypes based on character archetype taxonomies*. (Thesis, Office of Graduate and Professional Studies of Texas A&M University). <https://hdl.handle.net/1969.1/173302>
- <https://www.gazzetta.gr/weekend-journal/article/973930/einai-mia-mono-mia-i-oneiremeni-froytopia>
- Αδαμοπούλου, Α. (2000). *Η Ελληνική μεταπολεμική τέχνη. Εικαστικές παρεμβάσεις στο χώρο*. University Studio Press.
- Αντωνοπούλου, Ρ. (1999). *Παιδαγωγική Ψυχολογία*. Έλλην.
- Ασλανίδου, Μ., Ι. (2023). *Επιστημονική έρευνα και συγγραφή στις τέχνες*. Κλειδάριθμος.
- Βασιλειάδης, Γ. (2006). *Animation*. Αιγόκερος.
- Βιθυνός, Μ., Δασκαλοθανάσης, Ν., Λυκούδης, Μ & Λυμπεράκης, Α. (2002). *Η τέχνη και η επικοινωνία στις γραφικές τέχνες*. Ε.Α.Π.
- Βρεττός, Ι.Ε. (χ.χ.). *Η Παρατήρηση ως ερευνητικό εργαλείο*. (αδημ. σημειώσεις).
- Γαβριελάτος, Α. (2024, Ιούλιος 26). *Οι μασκότ των Ολυμπιακών Αγώνων*. <https://irunmag.gr/must-read/oi-maskot-ton-olympiakon-agonon/>
- Γεωργόπουλος, Γ. (2016, Σεπτεμβρίου 3). *Είναι μία, μόνο μία, η ονειρευμένη Φρουτοπία!* Καλούρη - Κακανά, Δ., & Μπότσογλου, Κ. (2016). Θεωρητικές παραδοχές της μεθοδολογίας της παρατήρησης. *Διερεύνηση και κατανόηση των παραμέτρων της εκπαιδευτικής διαδικασίας*, 15-40.
- Κάνιστρα, Μ. (1991). *Η σύγχρονη εικαστική αγωγή στο σχολείο*. Αθήνα; Σμίλη.
- Κεδράκα, Κ. (2009). *Μεθοδολογία Παρατήρησης*. Αθήνα (αδημ. σημειώσεις). DOI: 10.13140/RG.2.1.4526.6969
- Κελαϊδή, Μ. (2019). *Γραφιστική και comics στη διαφήμιση*. Διπλωματική εργασία. ΕΑΠ.
- Κοζάκου -Τσιάρα, Ο. (2006). *Εισαγωγή στην εικαστική γλώσσα*. Gutenberg
- Κουκουλάς, Γ. (2006). *Ένατη τέχνη*. ΚΨΜ.
- Κωνσταντινίδου - Σεμόγλου, Ν. (2001). *Κόμικς, παιδί και αστείο*. Εξάντας.
- Μαγουλιώτης, Α. (2006). *Κουκλοθέτρο I*. Καστανιώτη.
- Μαγουλιώτης, Α.,Ν. (2002). *Εικαστικές δημιουργίες I*. Καστανιώτη.
- Μαρτινίδης, Π. (1989). *Κόμικς. Τέχνη και τεχνικές εικογραφήγησης*. ΑΣΕ Α.Ε.
- Μηχανή του χρόνου. (χ.χ.). *Λούκι Λουκ, ο "φτωχός και μόνος καουμπούι" που πυροβολεί πιο γρήγορα και από τη σκιά του. Το αγαπημένο άλογο, η Ντόλυ, ήταν αρσενικό και η σύγκρουσή του με τις αντικαπιταλιστικές οργανώσεις τον ανάγκασε να κόψει το τσιγάρο*. https://www.mixanitouxronou.gr/louki-louk-o-ftochos-ke-monos-kaoumpoi-pou-pirovoli-pio-grigora-ke-apo-ti-skia-tou-to-agapimeno-alogo-i-ntoli-itan-arseniko-ke-i-sigkrousi-tou-me-tis-antikapnistikes-organosis-ton-anagkase-na-k/#goog_rewarded
- Μιτεντζή, Ε. (2018). *Ανάπτυξη και χρήση πολυμεσικής εφαρμογής «Eshadow» για τη διδασκαλία του θεάτρου σκιών σε τάξη Στ' Δημοτικού και την ανάδειξη των αντιλήψεων των μαθητών για τη σύνδεσή του με το λαϊκό πολιτισμό. (Μεταπτυχιακή διατριβή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών)*. <http://hdl.handle.net/11610/20745>.
- Μπαμπινιώτης, Γ. (2008). *Λεξικό Νέας Ελληνικής Γλώσσας*. Αθήνα: Κέντρο Λεξικολογίας.
- Μπαρτζώκας, Β. (2010, Ιούνιος 01). *Character design, festival pictoplasma/ Ένα πολύ ιδιαίτερο φεστιβάλ*. <https://shorturl.at/DkOtv>
- Μπενάκη, Α. & Τσιούρης, Γ. (2015). *Ψυχοδυναμική Ανθρωπίνου Σώματος και Σημειολογία Μορφών*. Αθήνα :Ιων.
- Ντίνια- Μπούνταλη, Ε. (2011). *Ζωγραφική: Τέχνη και επιστήμη*. Αθήνα: Κοντύλι.
- Παππά, Φ. Δ. (2018). *Χρήση και λειτουργία των Emoticons στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης: Συναισθηματική και νοηματική ανάλυση αυτών*. (Μεταπτυχιακή διατριβή, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών). <http://hdl.handle.net/11615/49236>

Πετρίδου, Β. & Ζιρώ, Ο. (2015). *Τέχνες και αρχιτεκτονική από την αναγέννηση έως τον 21ο αιώνα*. ΣΕΑΒ.

Τσιάρα, Μ. (2022). *Αρχές Βασιικού Σχεδίου*. Πεδίο.

Χατζήπαπας, Α., Τηλιγάδης, Κ. (2022, Οκτωβρίου 14-16). *Εικαστική ανάπτυξη & σχεδίαση χαρακτήρων. Ένα πρόγραμμα διδασκαλίας [πρακτικά συνεδρίου]. 8ο Διεθνές Συνέδριο για την Προώθηση της Εκπαιδευτικής Καινοτομίας, Λάρισα.*

Σημειώσεις

1. Η επίσημη ιστοσελίδα του Pictoplasma: <https://pictoplasma.com/>
2. Η λέξη «καρικατούρα» αναφέρεται σε μια υπερβολική ή γελοιογραφική αναπαράσταση προσώπου ή αντικειμένου, όπου οι χαρακτηριστικές του λεπτομέρειες παραμορφώνονται για να προκαλέσουν γέλιο ή για να επισημάνουν κάτι άσχημο ή αστείο. Για παράδειγμα, μπορεί να χρησιμοποιείται για να περιγράψει κάτι που είναι πολύ κακοφτιαγμένο ή άσχημο, όπως λέμε «αυτή η καρικατούρα του ξενοδοχείου είναι ένα κακό αντίγραφο των ευρωπαϊκών σαλέ». Επίσης, αν αναφερόμαστε σε πρόσωπο με γελοία ή αστεία εμφάνιση, μπορεί να μιλήσουμε για «καρικατούρα» του προσώπου αυτού. https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=%CE%BA%CE%B1%CF%81%CE%B9%CE%BA%CE%B1%CF%84%CE%BF%CF%8D%CF%81%CE%B1&dq=
3. Έντυπο είναι οτιδήποτε παράγεται με εκτύπωση σε χαρτί, φυλλάδιο, έγγραφο, εφημερίδα, περιοδικό.
4. Mr. DOB, <https://www.artsy.net/artist-series/takashi-murakami-mr-dob>
5. Η επίσημη ιστοσελίδα του μουσείου της Ταπισερί της Bayeux στη Γαλλία: <https://www.bayeuxmuseum.com/en/the-bayeux-tapestry/>
6. Nickelodeon-<https://www.nickelodeon.gr/nea/story/3340/14-gegonota-poy-isos-na-min-gnorizeis-gia-ton-mpom-sfoygaraki>
7. Η επίσημη ιστοσελίδα στο Instagram του Vincent Bal – Shadowology: https://www.instagram.com/vincent_bal/
8. Καρναβαλικό εργαστήρι του Δήμου Πατρέων: <https://www.carnivalpatras.gr/carnival-workshop/>
9. Η επίσημη ιστοσελίδα της εταιρίας artupmascots: <https://artupmascots.com/>
10. Γενικά με τον όρο ανθρωπομορφισμός νοείται η προσπάθεια του ανθρώπου να αποδώσει σε μη ανθρώπινα όντα, αντικείμενα, φυσικά ή υπερφυσικά φαινόμενα, ανθρώπινες ιδιότητες ή μορφή.
11. Παρειδωλία ονομάζεται το ψυχολογικό φαινόμενο κατά το οποίο ένα δυσδιάκριτο ή ασαφές εξωτερικό ερέθισμα εκλαμβάνεται εσφαλμένα ως ευκρινές και πλήρως αναγνωρίσιμο.

Παράρτημα



Εικόνα 1. Mr DOB,
<https://www.artsy.net/artist-series/takashi-murakami-mr-dob>



Εικόνα 2. Λεπτομέρεια απεικόνιση μάχης,
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/30/Bayeux_Tapestry_scene55_William_Hastings_battlefield.jpg



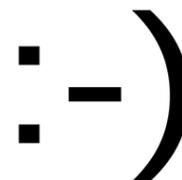
Εικόνα 3. Ο Λούκυ Λουκ είναι ένας καουμπού με μοναδικές ικανότητες στο σημάδι και στην ταχύτητα τραβήγματος του πιστολιού
<https://shorturl.at/BArDn>



Εικόνα 4. Buzz the Bee,
https://characters.fandom.com/wiki/Buzz_the_Honey_Nut_Cherios_Bee?file=Buzz_the_Bee.jpg



Εικόνα 5. Ο Μπομπ Σφουγγαράκης,
<https://shorturl.at/YIKRU>



Εικόνα 6. Emoticon με χαμογελαστό πρόσωπο,
https://en.wikipedia.org/wiki/Emoticon#/media/File:Emoticon_Smile_Face.svg



Εικόνα 7. Καραγκιόζης του
Ευγένιου Σπαθάρη,
<https://shorturl.at/iOfvd>



Εικόνα 8. 'Bananas' Vincent
Bal,
[https://www.raandoom.com/our-
blog/vincent-bals-shadowology](https://www.raandoom.com/our-blog/vincent-bals-shadowology)



Εικόνα 9. Βασιλιάς
καρνάβαλος, Πατρινό
καρναβάλι 2003,
[https://panosholidays.gr/pa-
trino-karnavali/](https://panosholidays.gr/pa-trino-karnavali/)



Εικόνα 10. Ο Φοίβος και η
Αθηνά, οι μασκότ των
Ολυμπιακών Αγώνων στην
Ελλάδα το 2004,
<https://shorturl.at/kS2lz>



Εικόνα 11. Ο Κέρμιτ ο
Βάτραχος,
[https://www.mothersblog.gr/ne-
ws/story/48746/kermit-the-frog-
akoyste-gia-proti-fora-ti-nea-
foni-toy-diasimoy-vatraxoy-sto-
muppet-show](https://www.mothersblog.gr/news/story/48746/kermit-the-frog-akoyste-gia-proti-fora-ti-nea-foni-toy-diasimoy-vatraxoy-sto-muppet-show)



Εικόνα 12. Ο Λαοκόων και
οι γιοί του (Βατικανό),
<https://shorturl.at/eMaDV>



Εικόνα 13. «Ο Ερμής εν
αναμονή», 1939, λάδι σε
μουςαμά,
[https://projectmyths.blogspot.co
m/2014/05/](https://projectmyths.blogspot.com/2014/05/)



Εικόνα 14. Las Meninas, Diego
Velázquez,
<https://shorturl.at/sa8In>