

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

Vol 6, No 3 (2025)

SPECIAL ISSUE ANIMATION



Guest editorial special issue about animation

Λαμπρινή Τριβέλλα

doi: [10.12681/afiinmec.41943](https://doi.org/10.12681/afiinmec.41943)

To cite this article:

Τριβέλλα Λ. (2025). Guest editorial special issue about animation . *Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]*, 6(3). <https://doi.org/10.12681/afiinmec.41943>

GUEST EDITORIAL

Λαμπρινή Τριβέλλα

Επ.Συνεργάτης, ΠαΔΑ

ltrivella@uniwa.gr

Το παρόν τεύχος αποτελεί ένα ειδικό τεύχος αφιερωμένο σε ερευνητικές εργασίες για το animation. Αποτελεί ιδιαίτερη χαρά και τιμή να εκδίδω ως guest editor το πρώτο ειδικό τεύχος που εστιάζει μόνο στο animation, ως μέλος του Δ.Σ. της Ελληνικής Ένωσης Κινουμένων Σχεδίων ΑΣΙΦΑ ΕΛΛΑΣ. Αυτό το τεύχος φιλοξενεί άρθρα που καλύπτουν θέματα τόσο σε θεωρητικό όσο και σε πρακτικό επίπεδο δημιουργίας animation στο πλαίσιο της εκπαίδευσης και του πολιτισμού. Η επιλογή των άρθρων ενισχύει το εύρος πρακτικής εφαρμογής κυρίως στην εκπαίδευση, αναδεικνύοντας και τις θεωρητικές βάσεις του animation σε πολιτισμικό επίπεδο.

Πιο συγκεκριμένα, στο πρώτο άρθρο «**Μικρού μήκους ταινία κινούμενων σχεδίων Ο τυφλός συγγραφέας. Μια περίπτωση ανορθόδοξης δημιουργίας «ανίμησης» στα τυφλά**», παρουσιάζεται η ανορθόδοξη ανάπτυξη μιας μικρού μήκους ταινίας κινούμενων σχεδίων που βασίζεται περισσότερο στην αφή παρά στην όραση. Το αποτέλεσμα αυτής της ανορθόδοξης προσέγγισης γέννησε νέες ιδέες σχετικά με την αντίληψη και την αισθητική του έργου. Αυτή η μέθοδος επιδιώκει να μεταδώσει ένα μήνυμα απαλλαγμένο από συμβατικές οπτικές, μέσω της τέχνης της «ανίμησης».

Το δεύτερο άρθρο, «**Καθολική θεώρηση του character design**», αποτελεί μια εισαγωγική έρευνα στο πεδίο του σχεδιασμού χαρακτήρων και είναι το πρώτο μέρος μιας συνεχούς διερεύνησης του θέματος. Μέσω της μεθοδολογικής προσέγγισης της εικαστικής παρατήρησης, αναπτύχθηκε ο χάρτης των χαρακτήρων ο οποίος αποτελεί την αρχή της καταγραφής της ποικιλίας των οπτικών χαρακτήρων και τα μέσα στα οποία αυτοί παρουσιάζονται, προσφέροντας μια συνολική εικόνα του πεδίου σχεδιασμού, ως πολυδιάστατο και πολυχρηστικό πεδίο.

Το τρίτο άρθρο, **GIF ANIMATION «Ένα πρόγραμμα εικαστικής παιδείας»**, αποτελεί μια πρόταση εκπαιδευτικού προγράμματος στο χώρο της εικαστικής παιδείας αναδεικνύοντας την παιδαγωγική και εικαστική διάσταση της μορφής του Gif animation. Αυτό το πρόγραμμα εφαρμόστηκε στο 9ο Εσπερινό ΕΠΑ.Λ. Πάτρας, στον τομέα Εφαρμοσμένων Τεχνών με Ειδικότητα Συντήρησης Έργων Τέχνης κατά τη σχολική χρονιά 2022-2023, και έτυχε θετικής απήχησης στους σπουδαστές.

Το τέταρτο άρθρο, «**Μεθοδολογία μεταφοράς τεχνικής Stop motion animation πλαστελίνης σε 3D computer studio στο Blender με αξιοποίηση της Φωτογραμμετρίας**», αποτελεί μια ερευνητική εργασία που εστιάζει στον προσδιορισμό της μεθοδολογίας μεταφοράς της τεχνικής stop motion animation με κούκα πλαστελίνης στο 3d computer studio του blender. Δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στο εργαλείο της φωτογραμμετρίας για να οριοθετηθούν οι ποιοτικές παράμετροι μεταφοράς της τεχνικής για τους χαρακτήρες και τα περιβάλλοντα.

Το πέμπτο άρθρο, **Οργάνωση και Δημιουργική Ανάπτυξη Οπτικοακουστικής Παραγωγής Animation: Μελέτη Περίπτωσης της Μικρού Μήκους Ταινίας Animation «Ανοιχτά Φτερά»**, πραγματεύεται τη δημιουργική και οργανωτική διαδικασία που ακολουθήθηκε για την παραγωγή της μικρού μήκους animation ταινίας "Ανοιχτά Φτερά" (βραβείο ΙΡΙΣ, 2025 της ελληνικής ακαδημίας κινηματογράφου). Η έρευνα εστιάζει στη μεταφορά της παραδοσιακής

τεχνικής stop motion σε ψηφιακό περιβάλλον 3D animation, τη σύνθεση μιας διεπιστημονικής δημιουργικής ομάδας και την εκπαιδευτική αξιοποίηση της συμμετοχής φοιτητών όλων των βαθμίδων σε ένα animation project. Μέσα από την ανάλυση της μελέτης περίπτωσης, αναδεικνύονται τα οφέλη, οι δυσκολίες και οι καινοτομίες που προκύπτουν όταν η ακαδημαϊκή κοινότητα εμπλέκεται σε επαγγελματικές δημιουργικές διαδικασίες.

Το έκτο άρθρο, Οι ιδιαιτερότητες και οι προοπτικές εξέλιξης της διαδικασίας της οπτικοακουστικής παραγωγής και της δημιουργίας animation σε περιβάλλον διευρυνμένης πραγματικότητας (ΔΠ/XR) στην εποχή της τεχνητής νοημοσύνης (ΤΝ/ΑΙ) αποτελεί μια ερευνητική εργασία στο πλαίσιο μεταδιδακτορικής έρευνας σχετικά με την επιρροή της τεχνητής νοημοσύνης στη διαμόρφωση της διαδικασίας της παραγωγής και της δημιουργίας animation σε XR περιβάλλοντα στο πεδίο των εγκαταστάσεων και των βίντεο παιχνιδιών. Το άρθρο αναλύει τις τεχνολογικές, αφηγηματικές και αισθητικές επιπτώσεις αυτών των εξελίξεων, παρουσιάζοντας παραδείγματα έργων και εφαρμογών από τη διεθνή σκηνή στο πεδίο των εγκαταστάσεων και των βίντεο παιχνιδιών. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στις δημιουργικές ροές εργασίας που διαμορφώνονται από εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης, καθώς και στις προκλήσεις που ανακύπτουν για τους δημιουργούς. Η μελέτη καταλήγει στη διαπίστωση ότι η μελλοντική ανάπτυξη της XR παραγωγής θα βασίζεται σε διεπιστημονική συνεργασία και στην αξιοποίηση της συν-δημιουργίας ανθρώπου και μηχανής.