



158. Ανάσταση της κίνησης

6. ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ

Εξέλιξη και λειτουργία

α. Μαγικές εικόνες

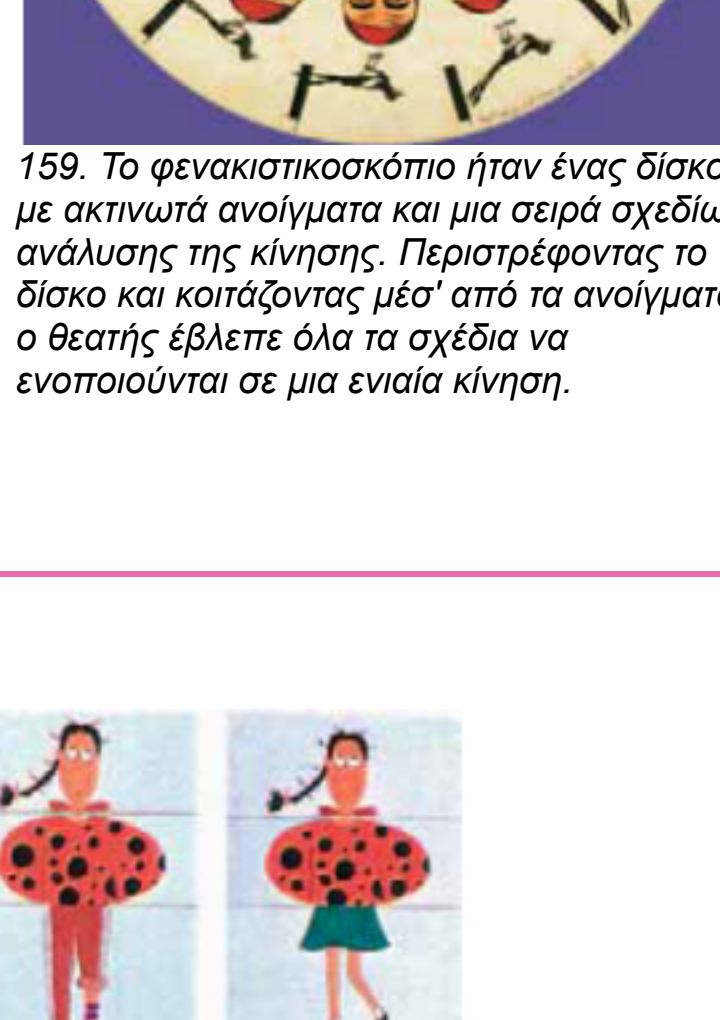
Η ιστορία του κινούμενου σχεδίου

Η εποχή των εφευρέσεων

Για τους περισσότερούς από εμάς το κινούμενο σχέδιο (animation) έχει συνδεθεί με τις πιο ευχάριστες στιγμές της παιδικής μας ηλικίας. Και ποιος δεν μαγεύτηκε από τις ονειρικές σκηνές της «Φαντασίας»; **W W**

Η ιδέα της απόδοσης της κίνησης του σχεδίου απασχόλησε τους ανθρώπους από τη εποχή των στηλών. Ο Πλάτωνας περιγράφει μια σκοτεινή αίσθηση από προβάλλοντα κινούμενες σκίες. Οι κινούμενες εικόνες αποτέλεσαν βασικό στοιχείο της τέχνης στην κοινωνία της Άνω Ανατολής.

Κατά τον 11ο αι. διαπιστώθηκε ότι το ανθρώπινο μάτι διακρίνει την εικόνα περισσότερο χρόνο απ' όση πραγματικά διαρκεί αυτή και την αναμνησεί με την επόμενη. Το φαινόμενο ονομάστηκε μετεκασμα. Εφαρμοζοντας τη νέα ανακάλυψη αναλλήθηκε η κίνηση σε διαδοχικές εικόνες που εναλλάσσονταν με ταχύτητα μπροστά σ' ένα φως δίνοντας την εντύπωση ότι οι μικρές κινούμαι (εικ. 158, 159). Οι πρώτες μορφές κινούμενου σχεδίου εντυπωσίασαν και μέγισαν τα πλάηη.

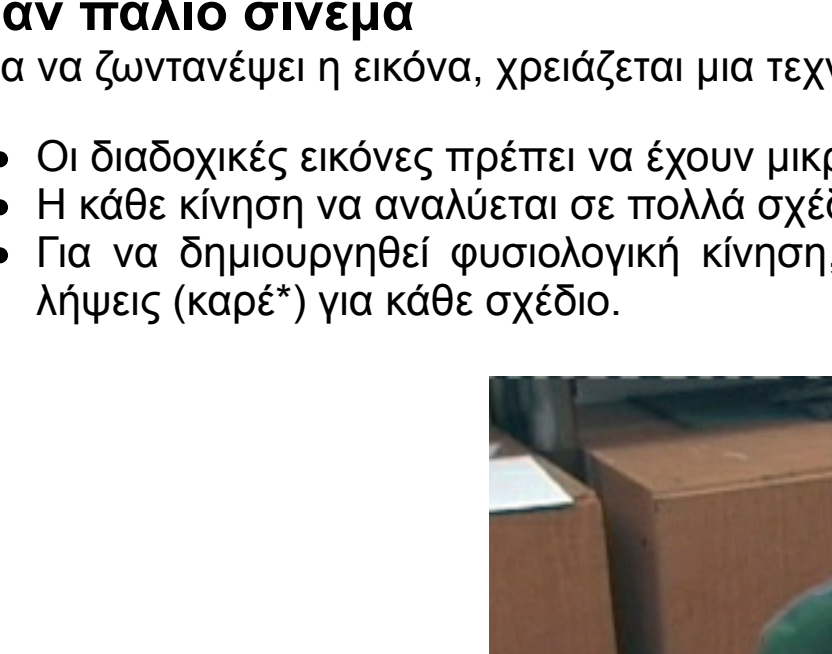


159. Το φενακισκοκόκκιτο ήταν ένας δίσκος με ελαστικά ανάγλυφα και μια σειρά σχεδίων ανάγλυφης της κίνησης. Περιστρέφοντας το δίσκο και κοιτάζοντας μέσα από τα ανάγλυφα, ο θεατής έβλεπε όλα τα σχέδια να εναλλάσσονται σε μια ενιαία κίνηση.

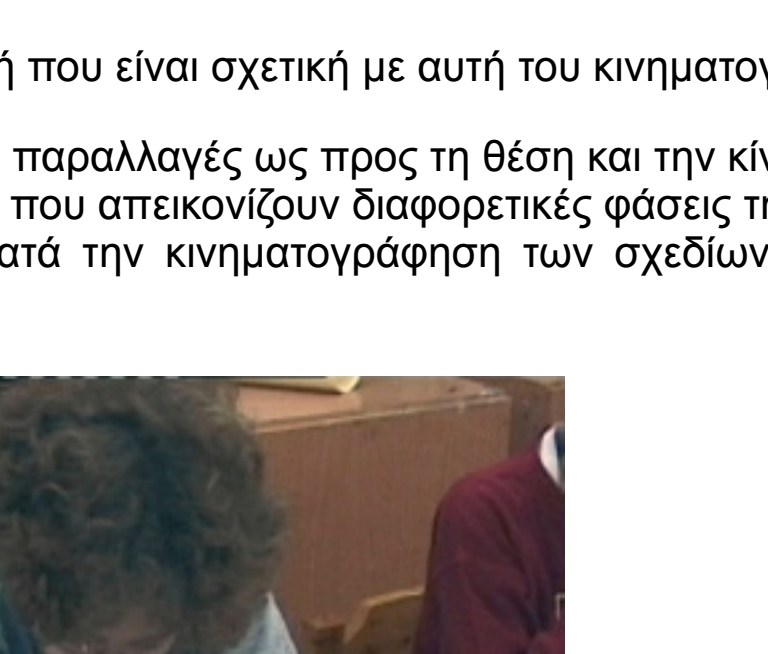
Από τη «μαγεία» στον κινηματογράφο

Η αρχική ιδέα της ανάγλυφης της κίνησης τελειοποιείται με μια σειρά εφευρέσεων. Η κίνηση έπαψε πια να είναι επαναλαμβανόμενη. Ο Ρενώ, που θεωρείται ο πατέρας του κινούμενου σχεδίου, χρησιμοποίησε μια μεγάλη ταινία που του επέτρεπε ν' αφηγηθεί οπτικά μια μικρή ιστορία, αναλόγως διαφορετικές κινήσεις σε πολλές εικόνες.

6 Κινημένο σχέδιο



160. Θαυματουργός οτι



161. Μεταμορφώσεις μιας φιγούρας κομμένης σε τρία μέρη

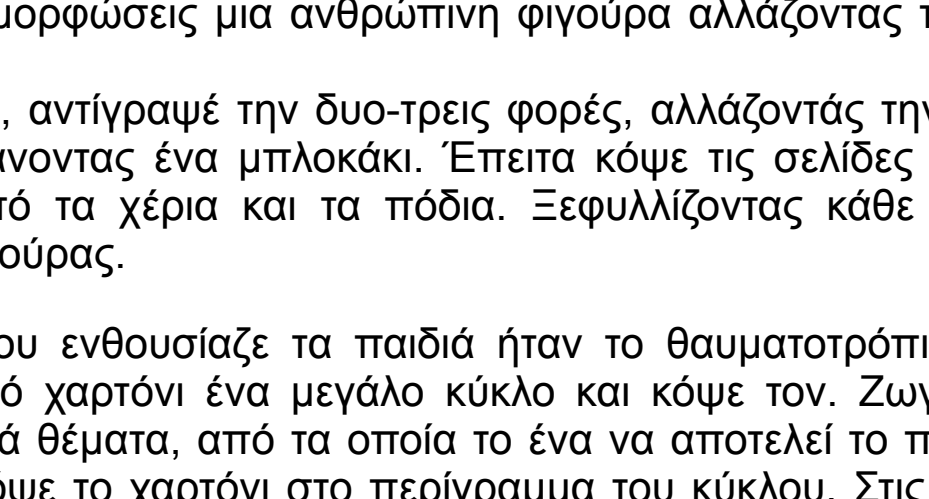
Ο δρόμος για την ανακάλυψη του κινηματογράφου έχει ανοίξει. Με την εφεύρεση της φωτογραφίας και την τελειοποίηση των μηχανών προβολής τα σχέδια αντικαταστάθηκαν από φωτογραφίες διαδοχικά τραβηγμένες σε μικρά χρονικά διαστήματα, σε μορφή ταινιών.

Στην αρχή του 20ού αι. χρησιμοποιείται η μηχανή λήψης για την κινηματογράφιση των σχεδίων. Σήμερα, με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας, τα κινούμενα σχέδια βρίσκονται στο απόγειό τους.

Σαν να ζωάνειμει η εικόνα

Αν θέλουμε να ζωάνειμει η εικόνα, χρειάζεται μια τεχνική που είναι σχετική με αυτή του κινηματογράφου:

- Οι διαδοχικές εικόνες πρέπει να έχουν μικρές παραλλαγές ως προς τη θέση και την κίνηση.
- Η κάθε κίνηση να αναλύεται σε πολλά σχέδια που απεικονίζουν διαφορετικές φάσεις της ίδιας κίνησης.
- Για να δημιουργηθεί φυσιολογική κίνηση, κατά την κινηματογράφιση των σχεδίων απαιτούνται τρεις λέψεις (καρέ*) για κάθε εικόνα.



162. Κατασκευάζοντας κομμένες φιγούρες (Κουτ Άουτς)

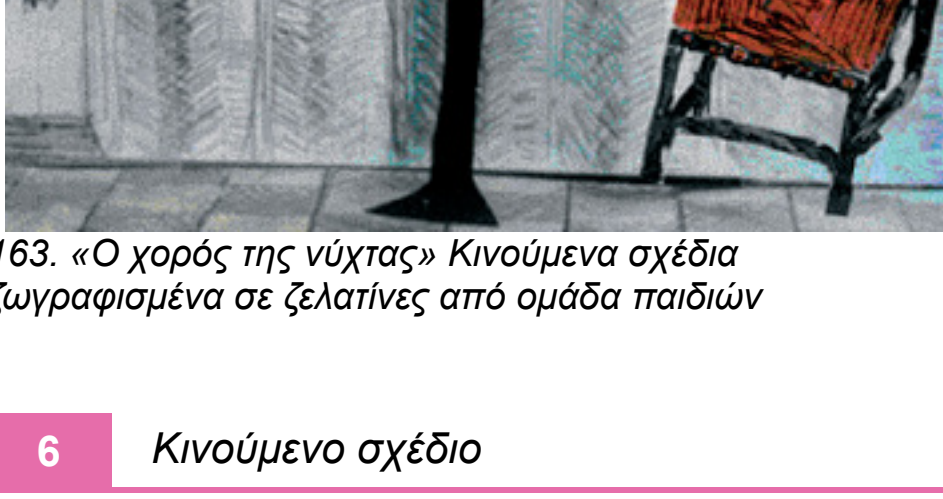
Κινώ τα σχέδιά μου

Αν θέλεις να δώσεις ζωή στα σχέδιά σου, μπορείς να πάρεις ιδέες από τα πρώτα βήματα του κινούμενου σχεδίου.

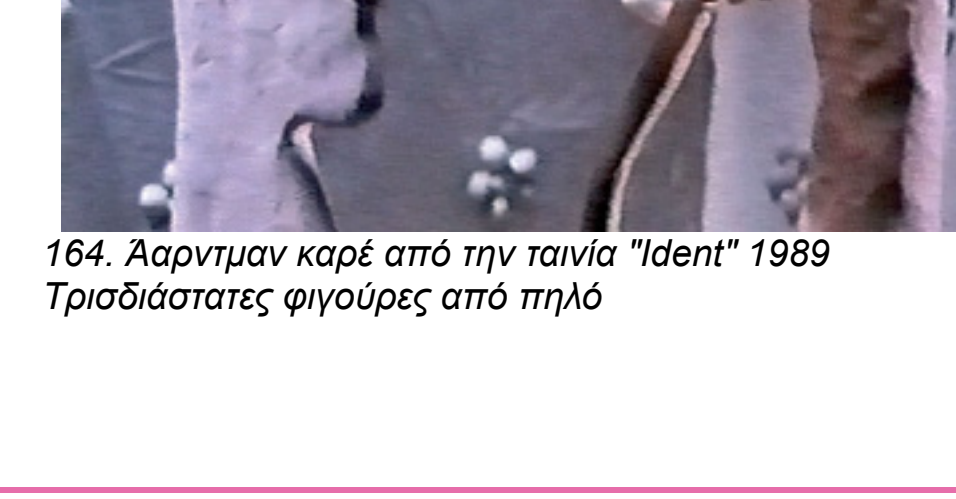
- Μια ιδέα είναι να μεταμορφώσεις μια ανθρώπινη φιγούρα αλλάζοντας τα μέρη της: ρούχα, στάσεις και εκφράσεις (εικ. 161).
- Σχεδιάσε τη φιγούρα, αντήγραψε τη δυο-τρεις φορές, αλλάζοντας την σε κάθε σχέδιο. Πάσε κάθετα όλα τα σχέδια πάνω σε ένα μπλοκάκι. Έπειτα κόψε τις λευκές σε τρεις οριζόντιες λωρίδες και χώρισε τα κεφάλια από τα χέρια και τα πόδια. Ξεφυλλίζοντας κάθε κομμάτι θα παρακολουθείς τις μεταμορφώσεις της φιγούρας.

- Ένα παλιό παιχνίδι που ενθουσίαζε τα παιδιά ήταν το θαυματολόγο (εικ.160). Για να το φτιάξεις, σχεδιάσε σ' ένα χοντρό χαρτόνι ένα μεγάλο κύκλο και κόψε τον. Ζωγράφισε πάνω στο περιεχόμενο του άλλου π. χ. ένα ψάρι και μια διαφορά. Κόψε το χαρτόνι στο περίγραμμα του κύκλου. Στις άκρες μιας διαμέτρου του κάνε δυο τρύπες και πέρα μέσα στην καθεμία ένα κομμάτι σπάγκο. Στήριξε το χαρτόνι αρκετές φορές, κρατώντας το χαλαρά από τους σπάγκους. Τεντώνοντας, καθώς το χαρτόνι θα στροβιλιζόταν, θα δεις τις δυο εικόνες να ενοποιούνται.

- Μπορείς ακόμα να κατασκευάσεις το δικό σου φενακισκοκόκκιτο. Σχεδιάσε έναν κύκλο σ' ένα χοντρό χαρτόνι και κόψε τον. Χώρισέ τον σε δύο-έξι μέρη και κόψε μικρά ανοίγματα πάνω στις ακτίνες του. Ζωγράφισε σε κάθε μέρος του κύκλου μια διαδοχική σειρά εικόνων με μικρές διαφορές μεταξύ τους, όπως στην εικόνα 159. Κάρφωσε το χαρτόνι σου σ' ένα ξυλάκι. Κράτησε την κατασκευή σου με την όψη στραμμένη προς τον καθρέφτη και δώσε περιτοριστική κίνηση στον κύκλο, κοιτάζοντας την εικόνα στον καθρέφτη από τα ανοίγματα του.



163. «Ο χορός της νύχτας» Κινημένο σχέδιο ζωγραφισμένο σε ξυλάκιες από ομάδα παιδιών



164. Ασπινίον καρτέ από την ταινία 'Ident' 1989 Τραβηγμένες φιγούρες από πηλό

6 Κινημένο σχέδιο

β. Βήμα βήμα

Η τεχνική



165. Α. Τρανήξιμ «Ο κύριος Ου»

Η ιδέα μιας ταινίας κινούμενων σχεδίων μπορεί να έχει ως προηγούμενο κάποια γεγονότα ή να βασίζεται σε ένα γλυπτό.

- Γίνεται μια συνοπτική διατύπωση της ιστορίας, όπου περιγράφεται η κεντρική ιδέα και το μήνυμ.
- Γράφεται το σενάριο, που είναι η ανάπτυξη της ιστορίας. Το σενάριο χωρίζεται σε μέρη, τις λεγόμενες σκηνές, οι οποίες αλλάζουν ανάλογα με τον τόπο και το χρόνο.
- Ακολουθεί το ντεκουτάζ, το κόψιμο δηλαδή της κάθε σκηνής σε κινηματογραφικές εικόνες, τα πλάνα.



ΣΚ 1: ΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΑΣΤΥ



ΣΚ 2: ΣΤΑΣΗ ΤΗΣ ΟΜΕΛΕΙΑΣ

- Περιγράφεται με ακρίβεια η πορεία των εικόνων και πώς θα σχεδιαστεί. Ορίζεται το μέγεθος του κάθε πλάνου (γενικό, κοντινό, λεπτομέρεια κτ. εκ. 169, 171).
- Προβλέπεται η οπτική ο γώνος.
- Με βάση το ντεκουτάζ, ο λόγος μετατρέπεται σε εικόνα. Σχεδιάζονται οι ήρωες (εικ. 171, 172, 174), οι χώροι (εικ.173) και όλα τα πλάνα (storyboard, εκκ. 179).
- Σχεδιάζεται κάθε κίνηση και κάθε θέση (εικ. 167).
- Ηχογραφούνται οι διάλογοι, οι ήχοι και η μουσική.
- Ηχογραφούνται τα κάρφωτα σε κάρφωτα ρυθμούς της μουσικής.

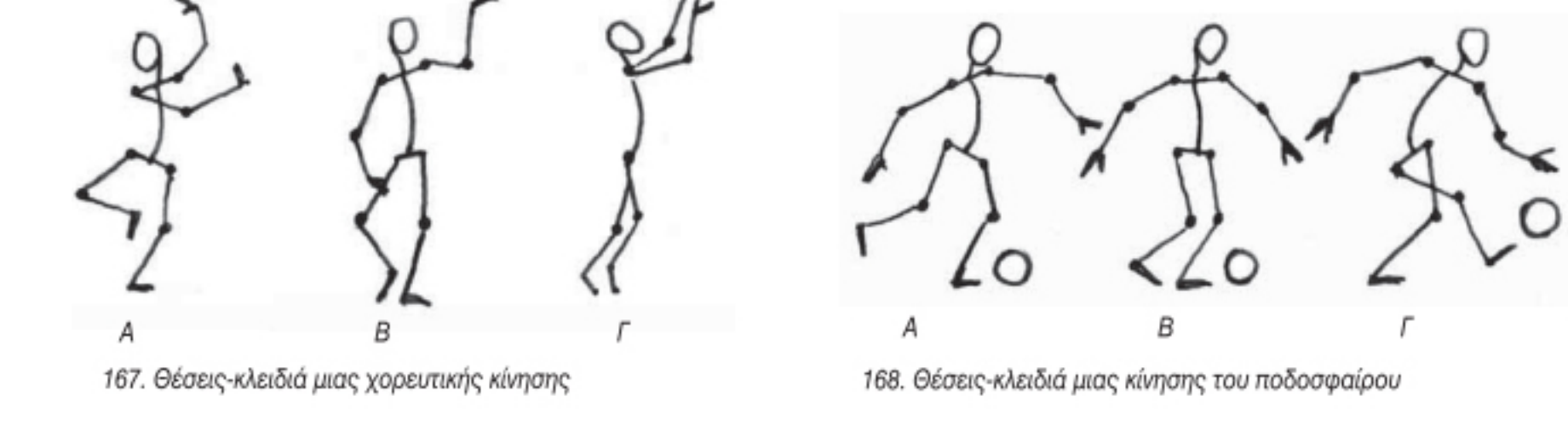
- Γίνεται η τεχνική επεξεργασία (εμφάνιση-εκτύπωση) και ακολουθεί η σύνθεση των εικόνων, το μοντάζ.
- Εκτυπώνεται η ταινία με εικόνα και ήχο.

166. Φ. Γκέλουκ «Ο γάτος» Στο σχέδιο 1 το σώμα και το κεφάλι του γάτου έχουν τη φόρμα του αυγού, ενώ η μύτη του είναι ένας κύκλος. Οι λέψεις, παρόμοιες με τις παλιές, αλλάζουν τη μορφή του αυγού και της ακοφίας δημιουργώντας την αίσθηση της κίνησης. Στο σχέδιο 2 η κάθετη γραμμή του θώρακα βάζει φωνάζει στην κίνηση της πλάτης. Οι φωνές της μύτης και του κεφαλιού στενεύουν για να αποδώσουν τη σύγκρουση. Το σώμα μεταμορφώνεται απροσδόκητα σε οπασμένο αυγό. Το αστέρι προκαλείται από την έκπληξη.

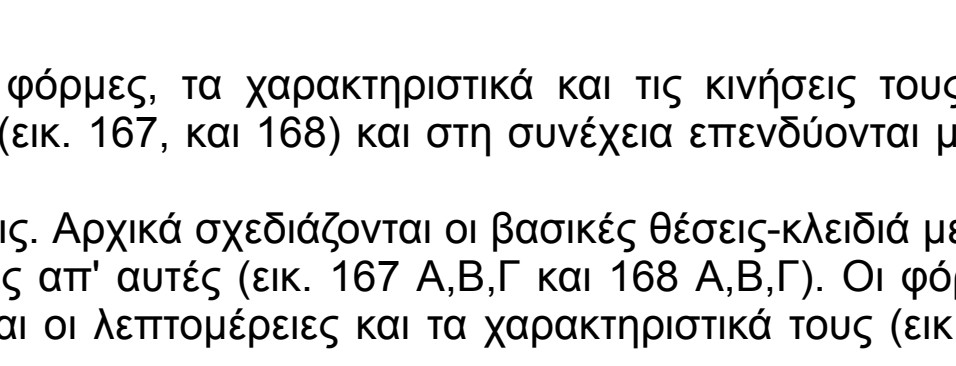
6 Κινημένο σχέδιο

γ. Παιχνίδια με τα σκίτσα

Δημιουργία σχεδίων με αλληλουχία



167. Θέσεις-κλειδιά μιας χορευτικής κίνησης



168. Θέσεις-κλειδιά μιας κίνησης του ποδοσφαιρού

Οι ήρωες των πρώτων ερμηνεύονται από τις φόρμες, τα χαρακτηριστικά και τις κινήσεις τους. Οι κινήσεις αποδίδονται συνήθως με διαφορετικό σκίτσα (εικ. 167, και 168) και στη συνέχεια επενδύονται με τις φόρμες (εικ. 169-71).

Κάθε κίνηση ανάλυται σε καρέ με διαφορετικές θέσεις. Αρχικά σχεδιάζονται οι βασικές θέσεις-κλειδιά της κίνησης σε σειρά: πρώτη, τελευταία, μεσαία και οι ενδιάμεσες απ' αυτές (εικ. 167 Α,Β,Γ και 168 Α,Β,Γ). Οι φόρμες τους είναι συνήθως απλές. Πάνω σ' αυτές σχεδιάζονται οι λεπτομέρειες και τα χαρακτηριστικά τους (εικ. 171 και 172).



169. Γενικό πλάνο



170. Κοντινό πλάνο



171. Οι φιγούρες των πρώτων



172. Τα χαρακτηριστικά

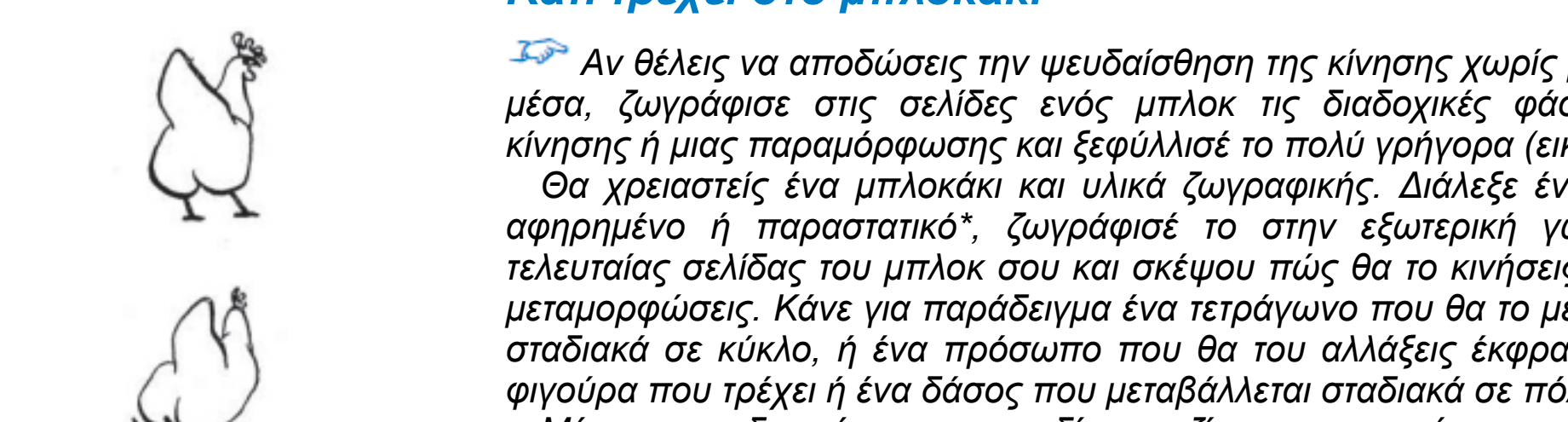


173. Το φόντο (μπαζουρόντι)

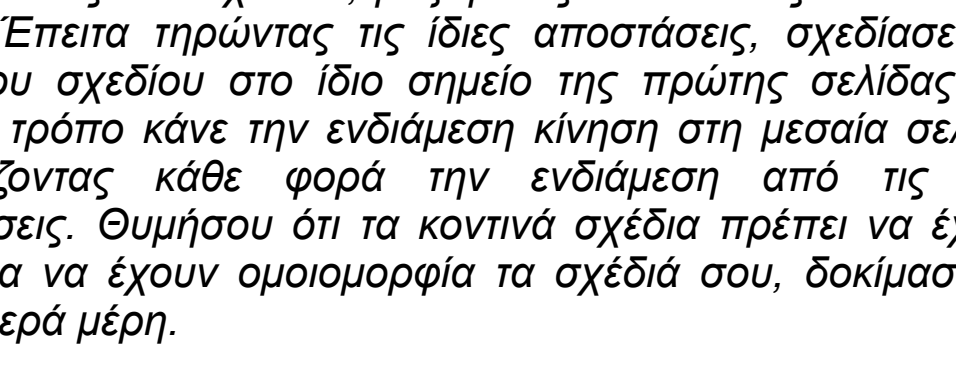
6 Κινημένο σχέδιο

δ. Παιχνίδια με τα σκίτσα

Δημιουργία σχεδίων με αλληλουχία



167. Θέσεις-κλειδιά μιας χορευτικής κίνησης



168. Θέσεις-κλειδιά μιας κίνησης του ποδοσφαιρού

Οι ήρωες των πρώτων ερμηνεύονται από τις φόρμες, τα χαρακτηριστικά και τις κινήσεις τους. Οι κινήσεις αποδίδονται συνήθως με διαφορετικό σκίτσα (εικ. 167, και 168) και στη συνέχεια επενδύονται με τις φόρμες (εικ. 169-71).

Κάθε κίνηση ανάλυται σε καρέ με διαφορετικές θέσεις. Αρχικά σχεδιάζονται οι βασικές θέσεις-κλειδιά της κίνησης σε σειρά: πρώτη, τελευταία, μεσαία και οι ενδιάμεσες απ' αυτές (εικ. 167 Α,Β,Γ και 168 Α,Β,Γ). Οι φόρμες τους είναι συνήθως απλές. Πάνω σ' αυτές σχεδιάζονται οι λεπτομέρειες και τα χαρακτηριστικά τους (εικ. 171 και 172).



169. Γενικό πλάνο



170. Κοντινό πλάνο



171. Οι φιγούρες των πρώτων



172. Τα χαρακτηριστικά



173. Το φόντο (μπαζουρόντι)

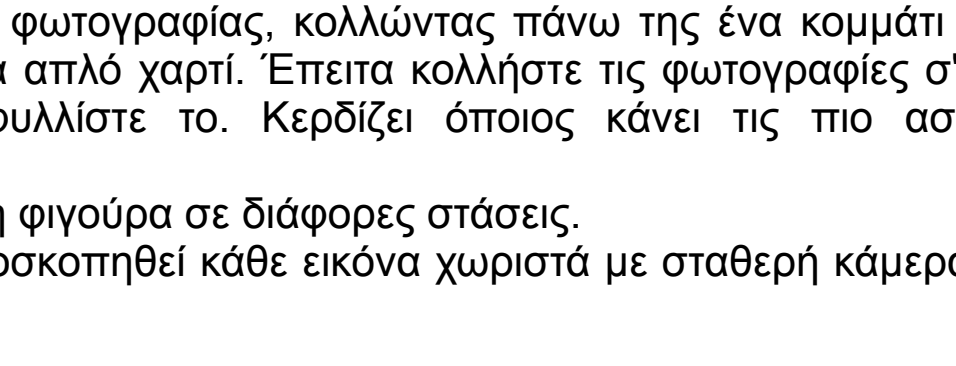
6 Κινημένο σχέδιο

ε. Παιχνίδια με τα σκίτσα

Δημιουργία σχεδίων με αλληλουχία



167. Θέσεις-κλειδιά μιας χορευτικής κίνησης



168. Θέσεις-κλειδιά μιας κίνησης του ποδοσφαιρού

Οι ήρωες των πρώτων ερμηνεύονται από τις φόρμες, τα χαρακτηριστικά και τις κινήσεις τους. Οι κινήσεις αποδίδονται συνήθως με διαφορετικό σκίτσα (εικ. 167, και 168) και στη συνέχεια επενδύονται με τις φόρμες (εικ. 169-71).

Κάθε κίνηση ανάλυται σε καρέ με διαφορετικές θέσεις. Αρχικά σχεδιάζονται οι βασικές θέσεις-κλειδιά της κίνησης σε σειρά: πρώτη, τελευταία, μεσαία και οι ενδιάμεσες απ' αυτές (εικ. 167 Α,Β,Γ και 168 Α,Β,Γ). Οι φόρμες τους είναι συνήθως απλές. Πάνω σ' αυτές σχεδιάζονται οι λεπτομέρειες και τα χαρακτηριστικά τους (εικ. 171 και 172).



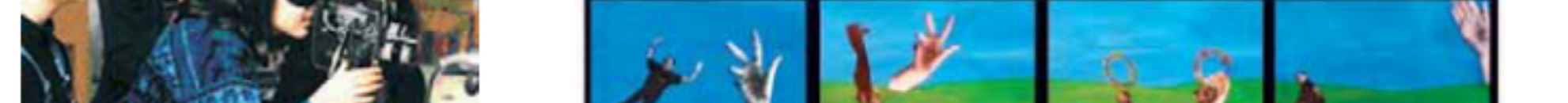
169. Γενικό πλάνο



170. Κοντινό πλάνο



171. Οι φιγούρες των πρώτων



172. Τα χαρακτηριστικά



173. Το φόντο (μπαζουρόντι)

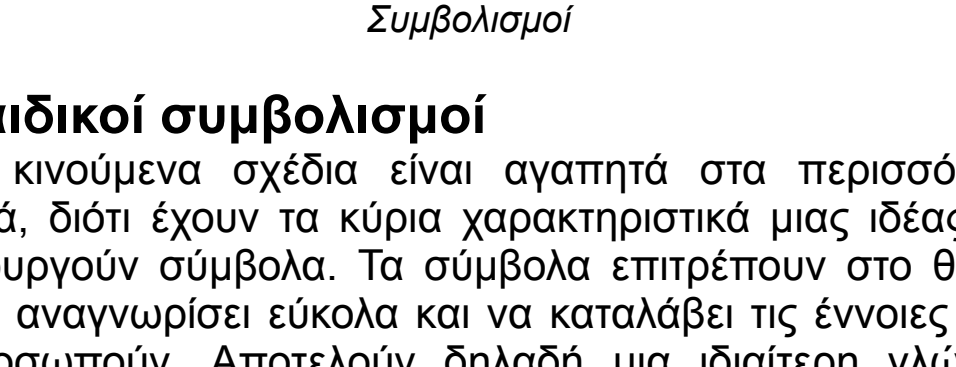
6 Κινημένο σχέδιο

ζ. Παιχνίδια με τα σκίτσα

Δημιουργία σχεδίων με αλληλουχία



167. Θέσεις-κλειδιά μιας χορευτικής κίνησης



168. Θέσεις-κλειδιά μιας κίνησης του ποδοσφαιρού

Οι ήρωες των πρώτων ερμηνεύονται από τις φόρμες, τα χαρακτηριστικά και τις κινήσεις τους. Οι κινήσεις αποδίδονται συνήθως με διαφορετικό σκίτσα (εικ. 167, και 168) και στη συνέχεια επενδύονται με τις φόρμες (εικ. 169-71).

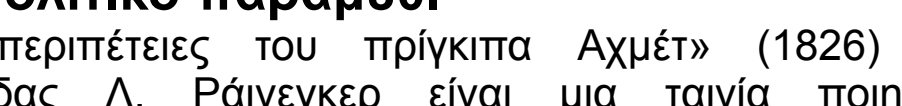
Κάθε κίνηση ανάλυται σε καρέ με διαφορετικές θέσεις. Αρχικά σχεδιάζονται οι βασικές θέσεις-κλειδιά της κίνησης σε σειρά: πρώτη, τελευταία, μεσαία και οι ενδιάμεσες απ' αυτές (εικ. 167 Α,Β,Γ και 168 Α,Β,Γ). Οι φόρμες τους είναι συνήθως απλές. Πάνω σ' αυτές σχεδιάζονται οι λεπτομέρειες και τα χαρακτηριστικά τους (εικ. 171 και 172).



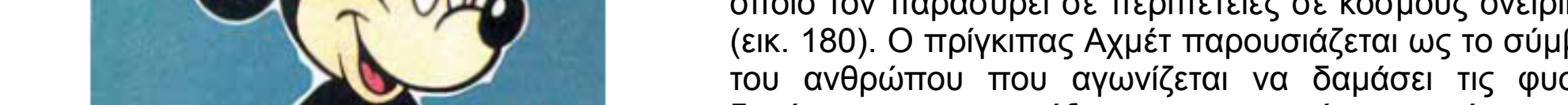
169. Γενικό πλάνο



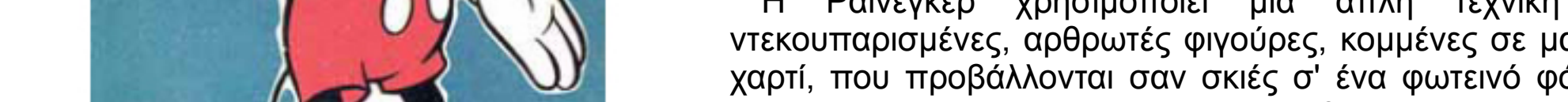
170. Κοντινό πλάνο



171. Οι φιγούρες των πρώτων



172. Τα χαρακτηριστικά



173. Το φόντο (μπαζουρόντι)

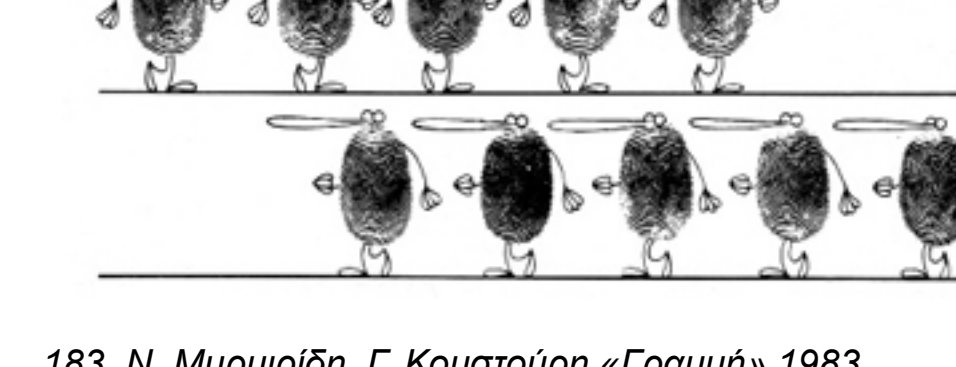
6 Κινημένο σχέδιο

η. Παιχνίδια με τα σκίτσα

Δημιουργία σχεδίων με αλληλουχία



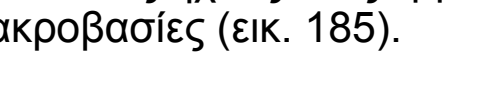
167. Θέσεις-κλειδιά μιας χορευτικής κίνησης



168. Θέσεις-κλειδιά μιας κίνησης του ποδοσφαιρού

Οι ήρωες των πρώτων ερμηνεύονται από τις φόρμες, τα χαρακτηριστικά και τις κινήσεις τους. Οι κινήσεις αποδίδονται συνήθως με διαφορετικό σκίτσα (εικ. 167, και 168) και στη συνέχεια επενδύονται με τις φόρμες (εικ. 169-71).

Κάθε κίνηση ανάλυται σε καρέ με διαφορετικές θέσεις. Αρχικά σχεδιάζονται οι βασικές θέσεις-κλειδιά της κίνησης σε σειρά: πρώτη, τελευταία, μεσαία και οι ενδιάμεσες απ' αυτές (εικ. 167 Α,Β,Γ και 168 Α,Β,Γ). Οι φόρμες τους είναι συνήθως απλές. Πάνω σ' αυτές σχεδιάζονται οι λεπτομέρειες και τα χαρακτηριστικά τους (εικ. 171 και 172).



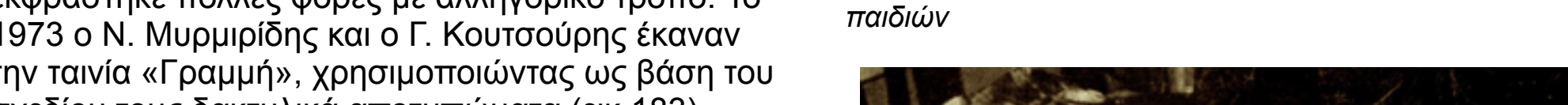
169. Γενικό πλάνο



170. Κοντινό πλάνο



171. Οι φιγούρες των πρώτων



172. Τα χαρακτηριστικά



173. Το φόντο (μπαζουρόντι)

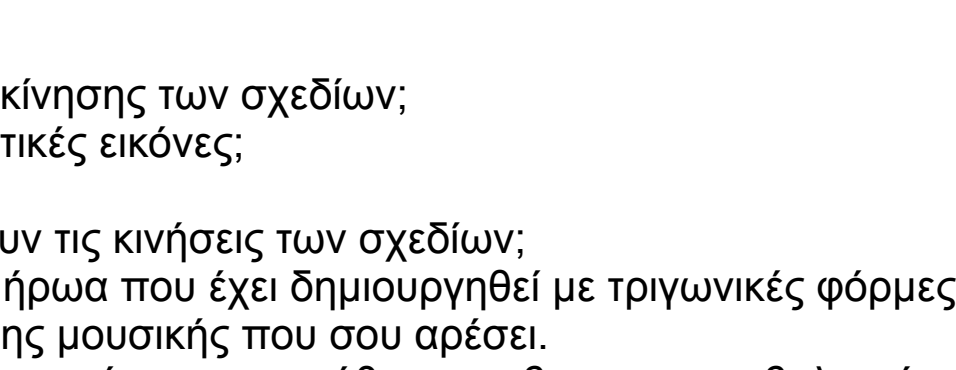
6 Κινημένο σχέδιο

θ. Παιχνίδια με τα σκίτσα

Δημιουργία σχεδίων με αλληλουχία



167. Θέσεις-κλειδιά μιας χορευτικής κίνησης



168. Θέσεις-κλειδιά μιας κίνησης του ποδοσφαιρού

Οι ήρωες των πρώτων ερμηνεύονται από τις φόρμες, τα χαρακτηριστικά και τις κινήσεις τους. Οι κινήσεις αποδίδονται συνήθως με διαφορετικό σκίτσα (εικ. 167, και 168) και στη συνέχεια επενδύονται με τις φόρμες (εικ. 169-71).

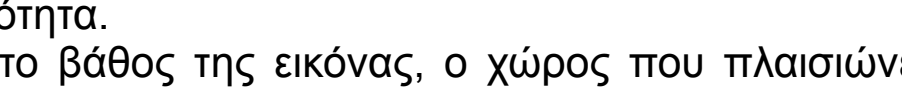
Κάθε κίνηση ανάλυται σε καρέ με διαφορετικές θέσεις. Αρχικά σχεδιάζονται οι βασικές θέσεις-κλειδιά της κίνησης σε σειρά: πρώτη, τελευταία, μεσαία και οι ενδιάμεσες απ' αυτές (εικ. 167 Α,Β,Γ και 168 Α,Β,Γ). Οι φόρμες τους είναι συνήθως απλές. Πάνω σ' αυτές σχεδιάζονται οι λεπτομέρειες και τα χαρακτηριστικά τους (εικ. 171 και 172).



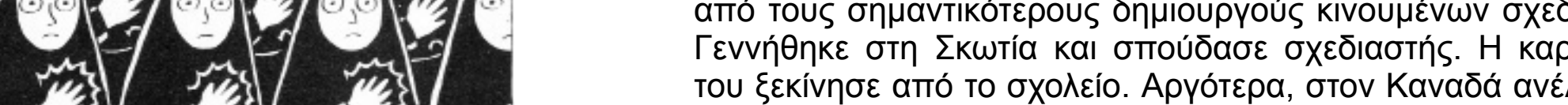
169. Γενικό πλάνο



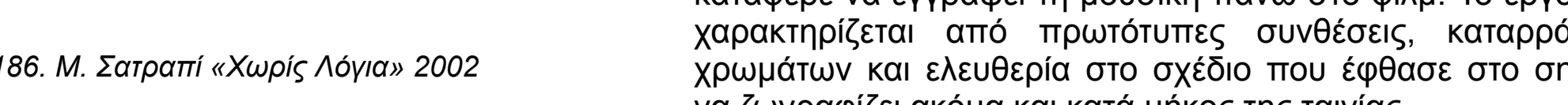
170. Κοντινό πλάνο



171. Οι φιγούρες των πρώτων



172. Τα χαρακτηριστικά

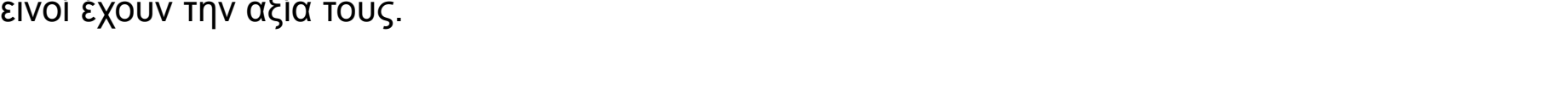


173. Το φόντο (μπαζουρόντι)

6 Κινημένο σχέδιο

ι. Παιχνίδια με τα σκίτσα

Δημιουργία σχεδίων με αλληλουχία



167. Θέσεις-κλειδιά μιας χορευτικής κίνησης

168. Θέσεις-κλειδιά μιας κίνησης του ποδοσφαιρού

Οι ήρωες των πρώτων ερμηνεύονται από τις φόρμες, τα χαρακτηριστικά και τις κινήσεις τους. Οι κινήσεις αποδίδονται συνήθως με διαφορετικό σκίτσα (εικ. 167, και 168) και στη συνέχεια επενδύονται με τις φόρμες (εικ. 169-71).

Κάθε κίνηση ανάλυται σε καρέ με διαφορετικές θέσεις. Αρχικά σχεδιάζονται οι βασικές θέσεις-κλειδιά της κίνησης σε σειρά: πρώτη, τελευταία, μεσαία και οι ενδιάμεσες απ' αυτές (εικ. 167 Α,Β,Γ και 168 Α,Β,Γ). Οι φόρμες τους είναι συνήθως απλές. Πάνω σ' αυτές σχεδιάζονται οι λεπτομέρειες και τα χαρακτηριστικά τους (εικ. 171 και 172).

169. Γενικό πλάνο

170. Κοντινό πλάνο

171. Οι φιγούρες των πρώτων

172. Τα χαρακτηριστικά

