



158. Ανάλυση της κίνησης

6. ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ

Εξέλιξη και λειτουργία

α. Μαγικές εικόνες

Η ιστορία του κινουμένου σχεδίου

Η εποχή των εφευρέσεων

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

Η ιδέα της απόδοσης της κίνησης του σχεδίου απασχόλησε τους ανθρώπους από τη εποχή των σπηλαίων. Ο Πλάτωνας περιγράφει μια σκοτεινή αίθουσα όπου προβάλλονταν κινούμενες σκιές. Οι κινούμενες εικόνες αποτέλεσαν βασικό στοιχείο της τέχνης στην κοινωνία της Άπω Ανατολής.

Κατά τον 11ο αι. διαπιστώθηκε ότι το ανθρώπινο μάτι διατηρεί την εικόνα περισσότερο χρόνο απ' όσο πραγματικά διαρκεί αυτή και την αναμειγνύει με την επόμενη. Το φαινόμενο ονομάστηκε μετείκασμα. Εφαρμόζοντας τη νέα ανακάλυψη αναλύθηκε η κίνηση σε διαδοχικές εικόνες που εναλλάσσονταν με ταχύτητα μπροστά σ' ένα φως δίνοντας την εντύπωση ότι οι μορφές κινούνται (εικ. 158, 159). Οι πρώτες μορφές κινουμένου σχεδίου εντυπωσίαζαν και μάγευαν τα πλήθη.

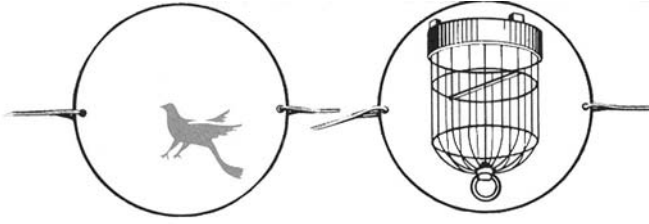
Από τη «μαγεία» στον κινηματογράφο

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



159. Το φενακιστικοσκόπιο ήταν ένας δίσκος με ακτινωτά ανοίγματα και μια σειρά σχεδίων ανάλυσης της κίνησης. Περιστρέφοντας το δίσκο και κοιτάζοντας μέσ' από τα ανοίγματα, ο θεατής έβλεπε όλα τα σχέδια να ενοποιούνται σε μια ενιαία κίνηση.

6 Κινούμενο Σχέδιο



160. Θαυματοτρόπιο



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 παλιό σινεμά

Για να ζωντανέψει 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 λήψεις (καρέ*) για κάθε σχέδιο.



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 κινουμένου σχεδίου.

- Μια ιδέα είναι να μεταμορφώσεις μια ανθρώπινη φιγούρα αλλάζοντας τα μέρη της: ρούχα, στάσεις και εκφράσεις (εικ. 161).

Σχεδίασε τη φιγούρα, αντίγραφέ την δυο-τρεις φορές, αλλάζοντάς την σε κάθε σχέδιο. Πιάσε κάθετα όλα τα σχέδια μαζί, κάνοντας ένα μπλοκάκι. Έπειτα κόψε τις σελίδες 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 θαυματοτρόπιο (εικ. 160). Για να το φτιάξεις, σχεδίασε σ' ένα χοντρό χαρτόνι ένα μεγάλο κύκλο και κόψε τον. Ζωγράφησε από τις δύο όψεις του κύκλου δυο διαφορετικά θέματα, από τα οποία το ένα να αποτελεί το περιεχόμενο του άλλου π. χ. ένα ψάρι και μια γυάλα. Κόψε το χαρτόνι στο περίγραμμα του κύκλου. Στις άκρες μιας διαμέτρου του κάνε δυο τρύπες και πέρνα μέσα στην καθεμιά ένα κομμάτι σπάγκο. Στρίψε το χαρτόνι αρκετές φορές, κρατώντας το χαλαρά από τους σπάγκους. Τεντώνοντας, καθώς το χαρτόνι θα στροβιλίζεται, θα δεις τις δυο εικόνες να ενοποιούνται.

- Μπορείς ακόμα να κατασκευάσεις το δικό σου φενακιστικοσκόπιο. Σχεδίασε έναν κύκλο σ' ένα χοντρό χαρτόνι και κόψε τον. Χώρισέ τον σε δώδεκα ίσα μέρη και κόψε μικρά ανοίγματα πάνω στις ακτίνες του. Ζωγράφησε 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 περιστροφική κίνηση στον κύκλο, κοιτάζοντας την εικόνα στον καθρέφτη από τα ανοίγματά του.



163. «Ο χορός της νύχτας» Κινούμενα σχέδια ζωγραφισμένα σε ζελατίνες από ομάδα παιδιών

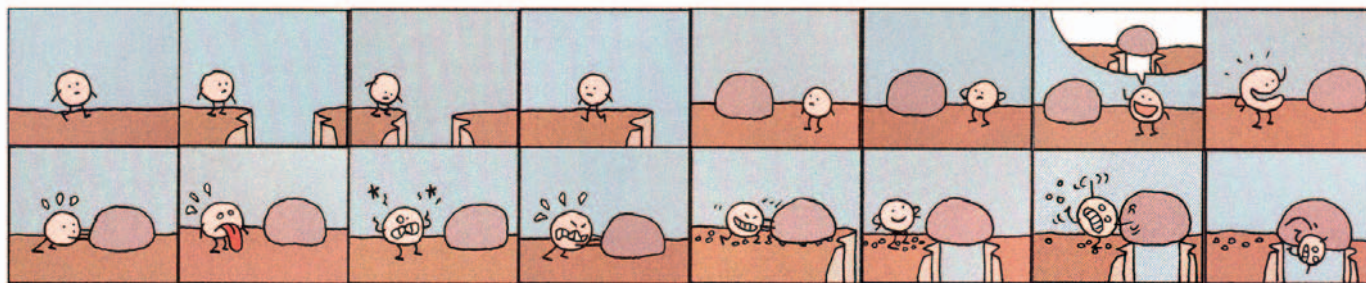


164. Άαρντμαν καρτέ από την ταινία "Ident" 1989 Τρισδιάστατες φιγούρες από πηλό



β. Βήμα βήμα

Η τεχνική



165. Λ. Τροντχάιμ «Ο κύριος Ο»

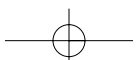
Η ιδέα μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων μπορεί να έχει ως αφετηρία κάποια γεγονότα ή να βασίζεται σε ένα ποίημα, τραγούδι ή ακόμα και σ' έναν πίνακα ή ένα γλυπτό.

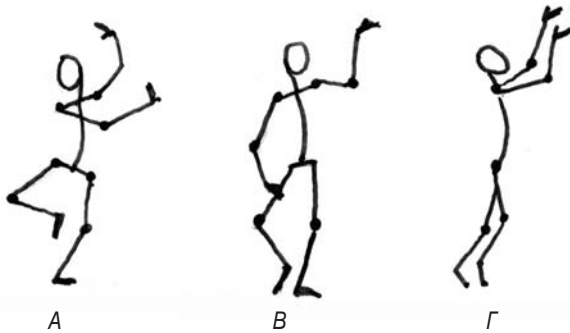
- Γίνεται μια συνοπτική διατύπωση της ιστορίας, όπου περιγράφεται η κεντρική ιδέα και το μήνυμα.
- Γράφεται το σενάριο, που είναι η ανάπτυξη της ιστορίας. Το σενάριο χωρίζεται σε μέρη, τις λεγόμενες σκηνές, οι οποίες αλλάζουν ανάλογα με τον τόπο και το χρόνο.
- Ακολουθεί το ντεκουπάζ, το κόψιμο δηλαδή της κάθε σκηνής σε κινηματογραφικές εικόνες, τα πλάνα. Περιγράφεται με ακρίβεια τι παριστάνει κάθε εικόνα και πώς θα σχεδιαστεί. Ορίζεται το μέγεθος του κάθε πλάνου (γενικό, κοντινό, λεπτομέρεια κτλ. εικ. 169,171). Προβλέπεται η οπτική του γωνία.
- Με βάση το ντεκουπάζ, ο λόγος μετατρέπεται σε εικόνα. Σχεδιάζονται οι ήρωες (εικ. 171, 172, 174), οι χώροι (εικ.173) και όλα τα πλάνα (storyboard, εικ. 179).
- Σχεδιάζεται κάθε κίνηση και κάθε θέση (εικ. 167).
- Ηχογραφούνται οι διάλογοι, οι ήχοι και η μουσική.
- Κινηματογραφούνται τα καρέ στους ρυθμούς της μουσικής.
- Γίνεται η τεχνική επεξεργασία (εμφάνιση- εκτύπωση) και ακολουθεί η σύνθεση των εικόνων, το μοντάζ.
- Εκτυπώνεται η ταινία με εικόνα και ήχο.



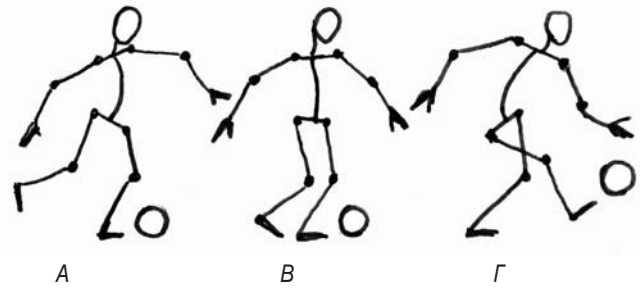
166.

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 πλάγιες, παράλληλες ευθείες των πέλδων του σκι, των μπατόν και της σκούφιας δημιουργούν την αίσθηση της κίνησης. Στο σχέδιο 2 η κάθετη γραμμή του δέντρου βάζει φραγμό στην κίνηση της πλαγιάς. Οι φόρμες της μύτης και του κεφαλιού στενεύουν για να αποδώσουν τη σύγκρουση. Το σώμα μεταμορφώνεται απροσδόκητα σε σπασμένο αυγό. Το αστείο προκαλείται από την έκπληξη.





167. Θέσεις-κλειδιά μιας χορευτικής κίνησης



168. Θέσεις-κλειδιά μιας κίνησης του ποδοσφαίρου

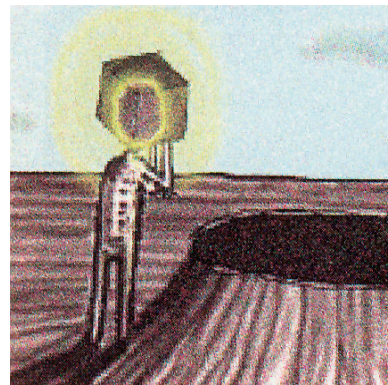
Οι ήρωες

Οι χαρακτήρες των ηρώων ερμηνεύονται από τις φόρμες, τα χαρακτηριστικά και τις κινήσεις τους. Οι κινήσεις αποδίδονται συνήθως με διαφορετικά σκίτσα (εικ. 167, και 168) και στη συνέχεια επενδύονται με τις φόρμες (εικ. 166 σχ 1).

Κάθε κίνηση αναλύεται σε καρέ με διαφορετικές θέσεις. Αρχικά σχεδιάζονται οι βασικές θέσεις-κλειδιά με την εξής 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 ηρώων



172. Τα χαρακτηριστικά




173. Το φόντο (μπαγκράουντ)



γ. Παιχνίδια με τα σκίτσα

Δημιουργία σχεδίων με αλληλουχία

Κάτι τρέχει στο μπλοκάκι


 Αν θέλεις να αποδώσεις την ψευδαίσθηση της κίνησης χωρίς μηχανικά μέσα, ζωγράφισε στις σελίδες ενός μπλοκ τις διαδοχικές φάσεις μιας κίνησης ή μιας παραμόρφωσης και ξεφύλλισέ το πολύ γρήγορα (εικ. 175).

Θα χρειαστείς ένα μπλοκάκι και υλικά ζωγραφικής. Διάλεξε ένα σχέδιο αφηρημένο ή παραστατικό*, ζωγράφισέ το στην εξωτερική γωνιά της τελευταίας σελίδας του μπλοκ σου και σκέψου πώς θα το κινήσεις ή θα το μεταμορφώσεις. Κάνε για παράδειγμα ένα τετράγωνο που θα το μεταβάλλεις σταδιακά σε κύκλο, ή ένα πρόσωπο που θα του αλλάξεις έκφραση ή μια φιγούρα που τρέχει ή ένα δάσος που μεταβάλλεται σταδιακά σε πόλη.

Μέτρησε τις διαστάσεις του σχεδίου, μαζί με τις αποστάσεις του από τις άκρες του μπλοκ. Έπειτα τηρώντας τις ίδιες αποστάσεις, σχεδίασε την τελευταία κίνηση του σχεδίου στο ίδιο σημείο της πρώτης σελίδας του μπλοκ. Με τον ίδιο τρόπο κάνε την ενδιάμεση κίνηση στη μεσαία σελίδα. Συνέχισε ζωγραφίζοντας κάθε φορά την ενδιάμεση κίνηση από τις δυο προηγούμενες κινήσεις. Θυμήσου ότι τα κοντινά σχέδια πρέπει να έχουν μικρές διαφορές. Για να έχουν ομοιομορφία τα σχέδιά σου, δοκίμασε να αντιγράψεις τα σταθερά μέρη.

Ομαδικά παιχνίδια

Μεταμορφώσεις

 Με την τεχνική του ξεφυλλίσματος θα μπορούσες αντί για σχέδια να κινήσεις και φωτογραφίες. Παίξετε μ' ένα φίλο σου το ρόλο του φωτογράφου και του μοντέλου:

Σταθεροποίησε τη φωτογραφική μηχανή, καδράροντας* το πρόσωπο του μοντέλου σου. Φωτογράφισέ τον ενώ κάνει διάφορους μορφασμούς και στη συνέχεια αλλάξτε ρόλους. Ο καθένας θα ζωγραφίσει με μαρκαδόρους πάνω στις φωτογραφίες του, αλλάζοντας κάθε φορά κι από ένα στοιχείο π.χ. τα μαλλιά, το φόντο ή τα χαρακτηριστικά ένα προς ένα.



176. Αναμείξεις εικόνων με τη βιντεοκάμερα. Τα πορτραίτα των παιδιών αναμειγνύονται και «συνομιλούν» με πορτραίτα ζωγράφων.



175. Μ.Μιλς «Εξέλιξη» Μεταμόρφωση



177. Προβολή ντεκουπαρισμένων* σχεδίων από μαθητές ιαπωνικού σχολείου

Μπορείτε ακόμα να αντικαταστήσετε ένα μέρος της φωτογραφίας, κολλώντας πάνω της ένα κομμάτι από άλλη φωτογραφία ή από μια ζωγραφιά ή ακόμα κι ένα απλό χαρτί. Έπειτα κολλήστε τις φωτογραφίες σ' ένα μπλοκάκι με τη σειρά που τις τραβήξατε και ξεφυλλίστε το. Κερδίζει όποιος κάνει τις πιο αστείες μεταμορφώσεις.

Το ίδιο παιχνίδι γίνεται φωτογραφίζοντας ολόκληρη τη φιγούρα σε διάφορες στάσεις.

Οι μεταμορφώσεις θα γίνουν πιο ζωντανές, αν βιντεοσκοπηθεί κάθε εικόνα χωριστά με σταθερή κάμερα και ακαριαία λήψη (εικ.178).

Φανταστικά θεάματα

Θέατρο σκιών

Όλοι οι μαθητές της τάξης, σε συνεργασία οργανώστε μια προβολή με πρωταγωνιστές τα δημιουργήματά σας, σε συνεργασία με τους συμμαθητές σου. Γράψτε ένα μικρό σενάριο, το οποίο να απαντά στα ερωτήματα: πού και γιατί συμβαίνουν τα δρώμενα.

Περιγράψτε τους ήρωες. Ένας θα ζωγραφίσει το χώρο που θα παισιώσει τη δράση. Οι υπόλοιποι μοιράζονται τις φιγούρες: ανθρώπους, ζώα, αυτοκίνητα, πλάσματα της φαντασίας. Όλα τα σχέδια ζωγραφίζονται σε σκούρο χαρτόνι και κόβονται όπως στην εικόνα 177. Για την προβολή θα χρειαστείτε έναν προβολέα διαφανειών. Ακουμπήστε στη βάση του το φόντο* και κινήστε μέσα σ' αυτό τις φιγούρες, κρατώντας τις από λωρίδες διάφανης ζελατίνης, που θα κολλήσετε πάνω τους. Επενδύστε το θέαμά σας με μουσική.



178.

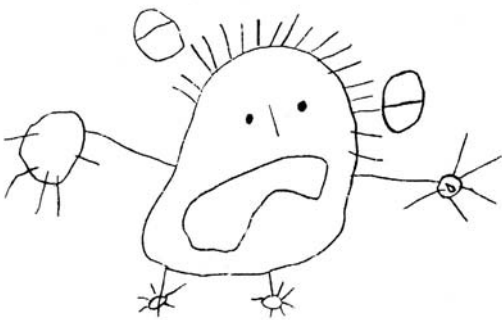
Μια παρόμοια παράσταση γίνεται χρησιμοποιώντας αντί για προβολέα ένα σεντόνι. Τεντώστε το πάνω στο τζάμι ενός παραθύρου και φωτίστε το από την αθέατη πλευρά. Οι φιγούρες πιάνονται από ξυλάκια που τα καρφώνουμε από την πίσω όψη. Κινούνται ακουμπώντας πάνω στο σεντόνι, όπως οι φιγούρες του Καραγκιόζη.



179. Storyboard κινουμένου σχεδίου. Ομαδική εργασία παιδιών κατασκευασμένη με κομμάτια χαρτιών και φωτογραφιών που αλλάζουν θέσεις πάνω σ' ένα ζωγραφισμένο φόντο.



180. Λ. Ράινεγκερ «Ο πρίγκιπας Αχμέτ»



181. «Άνθρωπος» Σελίν 4 ετών



182. Γ. Ντίσνεϋ «Μίκυ Μάους»

δ. Σταρ των κινουμένων σχεδίων

Συμβολισμοί

Παιδικό συμβολισμό

Τα κινούμενα σχέδια είναι αγαπητά στα περισσότερα παιδιά, διότι έχουν τα κύρια χαρακτηριστικά μιας ιδέας και δημιουργούν σύμβολα. Τα σύμβολα επιτρέπουν στο θεατή να τα αναγνωρίσει εύκολα και να καταλάβει τις έννοιες που εκπροσωπούν. Αποτελούν δηλαδή μια ιδιαίτερη γλώσσα εικόνων (κώδικες επικοινωνίας).

Ένα από τα πρώτα σύμβολα που δημιουργεί το μικρό παιδί είναι ο κύκλος και τον ταυτίζει συνήθως με τον εαυτό του (εικ. 181).

Γύρω από την πρωταρχική απόπειρα του παιδιού να ζωγραφίσει ένα κεφάλι με δυο τελείες, ένα κόμμα και μια παύλα, ο Γ. Ώνσερ έκανε την βραβευμένη ταινία «Τελεία-τελεία-κόμμα-παύλα». Αφηγείται πώς ένας άνθρωπος αποκτά μανία μ' ένα παιδικό σχέδιο, που τον ακολουθεί σ' όλη του τη ζωή και τη μεταδίδει στους άλλους. Η ταινία με τρόπο χιουμοριστικό εξετάζει τη λειτουργία του συμβόλου στην επικοινωνία ανάμεσα στους ανθρώπους.

Ανατολίτικο παραμύθι

«Οι περιπέτειες του πρίγκιπα Αχμέτ» (1826) της Γερμανίδας Λ. Ράινεγκερ είναι μια ταινία ποιητική, εμπνευσμένη από τα ανατολίτικα παραμύθια. Περιγράφει τον αγώνα του Αχμέτ να δαμάσει ένα ιπτάμενο άλογο, το οποίο τον παρασύρει σε περιπέτειες σε κόσμους ονειρικούς (εικ. 180). Ο πρίγκιπας Αχμέτ παρουσιάζεται ως το σύμβολο του ανθρώπου που αγωνίζεται να δαμάσει τις φυσικές δυνάμεις, για να πετάξει σε πνευματικές κατακτήσεις και ν' αποκτήσει τελικά την ευτυχία.

Η Ράινεγκερ χρησιμοποιεί μια απλή τεχνική με ντεκουπαρισμένες, αρθρωτές φιγούρες, κομμένες σε μαύρο χαρτί, που προβάλλονται σαν σκιές σ' ένα φωτεινό φόντο, χρωματισμένο πολλές φορές με τα βασικά χρώματα. Η ταινία παραπέμπει στο κινέζικο θέατρο σκιών.

Ο σούπερ σταρ

Ο Ντίσνεϋ το 1928 αναδεικνύει το ποντίκι (ένα από τα πιο περιφρονημένα ζώακια), ως το είδωλο του μέσου Αμερικανού πολίτη (εικ. 182). Έξυπνος, φιλικός, μεθοδικός, δραστήριος και επιτυχημένος ο Μίκυ Μάους υλοποιεί το αμερικάνικο όνειρο.

Η δημιουργία του Ντίσνεϋ διαφημίστηκε σημειώνοντας τεράστια εμπορική επιτυχία, που έφθασε στο σημείο να ταυτιστεί η έννοια του κινουμένου σχεδίου με το Μίκυ Μάους.

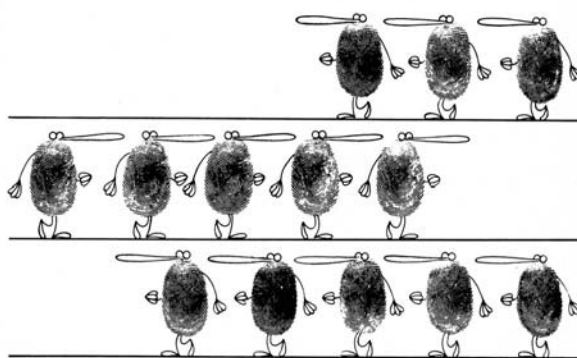
Εικονογράφηση της μουσικής

Ο Σκωτσέζος Ν. Μακλάρεν συνήθιζε να λέει ότι «η τέχνη των κινουμένων σχεδίων δεν είναι τέχνη των σχεδίων που κινούνται, αλλά τέχνη των κινήσεων που σχεδιάζονται». Χρησιμοποίησε απλά πλαστικά μέσα, σημεία, γραμμές και χρώματα, τα οποία χειρίστηκε ελεύθερα. Σχεδίαζε απευθείας πάνω στην ταινία με χρώματα, αλλά και με τα πιο απίθανα υλικά, όπως βελόνες, ξυραφάκια κτλ. Στην ταινία του «Αστέρια και ρίγες», γραμμές και αστράκια κινούνται υπό τους ήχους ενός εμβατηρίου κάνοντας ακροβασίες (εικ. 185).

Πολιτική σάτιρα

Στην Ελλάδα η αντίσταση κατά της δικτατορίας εκφράστηκε πολλές φορές με αλληγορικό τρόπο. Το 1973 ο Ν. Μυρμιρίδης και ο Γ. Κουτσούρης έκαναν την ταινία «Γραμμή», χρησιμοποιώντας ως βάση του σχεδίου τους δακτυλικά αποτυπώματα (εικ. 183).

Το αποτύπωμα που συμβολίζει την ταυτότητα του ατόμου, γίνεται εμφανές, αντικαθιστώντας τον ίδιο τον άνθρωπο. Ομοιόμορφα ανθρωπάκια, χωρίς προσωπικότητα, κινούνται προς την ίδια κατεύθυνση και αν βγουν απ' τη γραμμή, τεράστια δάκτυλα (σύμβολα εξουσίας) τα συνθλίβουν. Το έργο ασκεί κοινωνική κριτική, σατιρίζοντας το αυταρχικό καθεστώς.



183. Ν. Μυρμιρίδη, Γ. Κουτσούρη «Γραμμή» 1983



183. Ζωγραφισμένο φιλμ με μαρκαδόρους από ομάδα παιδιών



185. Ν. Μακλάρεν. Καρέ από διάφορες ταινίες

Τι θυμάμαι;

- Με ποιο τρόπο δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης των σχεδίων;
- Πώς θα μπορούσαν να αναμειχθούν δυο διαφορετικές εικόνες;
- Τι είναι το καρέ;
- Με ποια σειρά σχεδιάζονται οι θέσεις που αναλύουν τις κινήσεις των σχεδίων;
- Περιγράψε το χαρακτήρα που θα ταίριαζε σ' έναν ήρωα που έχει δημιουργηθεί με τριγωνικές φόρμες.
- Σχεδίασε έναν ήρωα που να συμβολίζει το είδος της μουσικής που σου αρέσει.
- Περιγράψε το σχέδιο της Ιρανής σχεδιάστριας Σατραπί και προσπάθησε να βρεις το συμβολισμό και το μήνυμά του (εικ. 186).
- Παρουσίασε στην τάξη το χαρακτήρα και το συμβολισμό του αγαπημένου σου ήρωα κινουμένων σχεδίων σε συσχετισμό με τη σύνθεση, τα χρώματα και την κίνησή του.
- Φωτογράφησε ένα θέμα από πολλές οπτικές γωνίες «καδράροντας» κοντινά ή μακρινά πλάνα.



186. Μ. Σατραπί «Χωρίς Λόγια» 2002

Γλωσσάρι

Καδράρισμα: η σύνθεση της εικόνας μέσα στο πλαίσιο του καρέ.

Καρέ (Carre): Καθένα από τα τετράγωνα κομμάτια με εικόνα που αποτελούν την κινηματογραφική ταινία.

Ντεκουπαρισμένος: κομμένος στο περίγραμμα

Παραστατικός: Αυτός που αναπαριστά πιστά την πραγματικότητα.

Φόντο: το βάθος της εικόνας, ο χώρος που πλαισιώνει τα δρώμενα.

Μακλάρεν Νόρμαν (Norman Mac Laren 1914-1987). Ένας από τους σημαντικότερους δημιουργούς κινουμένων σχεδίων. Γεννήθηκε στη Σκωτία και σπούδασε σχεδιαστής. Η καριέρα του ξεκίνησε από το σχολείο. Αργότερα, στον Καναδά ανέλαβε τον τομέα του πειραματικού κινουμένου σχεδίου. Κάνοντας ποικίλους πειραματισμούς με το αφηρημένο κινούμενο σχέδιο, κατάφερε να εγγράψει τη μουσική πάνω στο φιλμ. Το έργο του χαρακτηρίζεται από πρωτότυπες συνθέσεις, καταρράκτες χρωμάτων και ελευθερία στο σχέδιο που έφθασε στο σημείο να ζωγραφίζει ακόμα και κατά μήκος της ταινίας.

Ουώλτ Ντίσνεϋ (Walt Disney 1914-1987). Αμερικανός δημιουργός κινουμένων σχεδίων. Ξεκίνησε ως σχεδιαστής διαφημίσεων για να δημιουργήσει το μεγαλύτερο στούντιο παραγωγής κινουμένου σχεδίου στον κόσμο. Συνδύαζε την αχαλίνωτη φαντασία με το δημιουργικό ταλέντο και τις επιχειρηματικές ικανότητες με την τεχνική αρτιότητα των έργων του.

Οι ήρωές του είναι συνήθως εξανθρωπισμένα ζώα, τα οποία κινούνται όπως και οι άνθρωποι. Έκανε κόμικς, ταινίες κινουμένων σχεδίων, αλλά και ταινίες με αληθινούς ηθοποιούς. Στα έργα του προσπάθησε ν' αναδείξει τη ρόδινη πλευρά της ζωής, περνώντας το μήνυμα ότι όλοι οι άνθρωποι, δυνατοί και αδύναμοι, ονομαστοί και ταπεινοί έχουν την αξία τους.