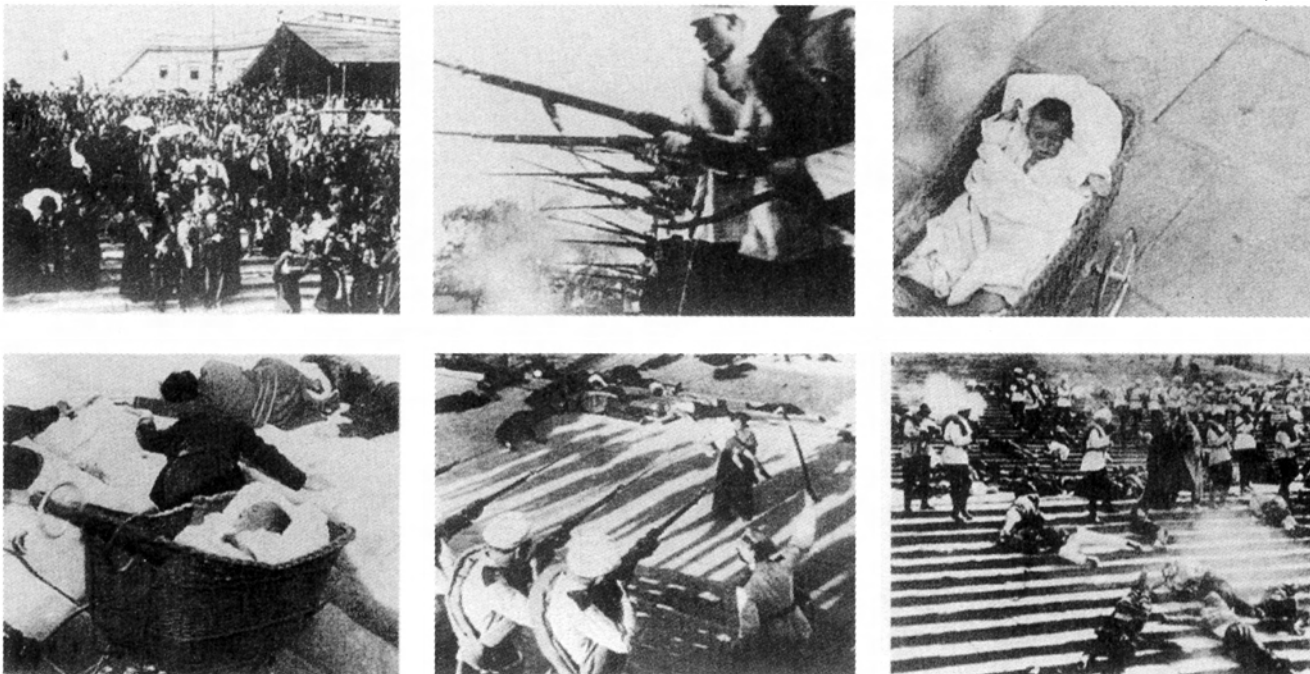


Βίντεο και Ηλεκτρονικός Υπολογιστής



2. Αϊζενστάιν, πλάνα από την ταινία «Θωρηκτό Ποτέμκιν», 1925. Ο Ρώσος σκηνοθέτης Σεργκέι Αϊζενστάιν (1898-1948) στην ταινία αυτή παρουσιάζει ένα τραγικό ιστορικό συμβάν μιας εξέγερσης. Χρησιμοποιώντας την εναλλαγή κοντινών και μακρινών πλάνων και αντιπαραθέτοντας τη στατικότητα (στα κοντινά) με την κίνηση (στα μακρινά) μετέδωσε στους θεατές την αίσθηση του φόβου και της τραγωδίας.

Μπορείτε να αντιληφθείτε το περιστατικό που παρουσιάζεται σε αυτά τα πλάνα και να καταλάβετε την κατάληξή του; Ποια αισθητικά στοιχεία παρατηρείτε;

Η διαδικασία δημιουργίας του βίντεο:

α) Καθορίζουμε και σχεδιάζουμε το βίντεο, δηλαδή το είδος του και το κοινό στο οποίο απευθύνεται, το θέμα, τα μηνύματα ή τις ιδέες που πραγματεύεται, το γενικό αισθητικό μέρος και τη διάρκειά του, τα μηχανήματα και τους συνεργάτες που χρειάζονται (Εικ.3).

β) Επεξεργαζόμαστε το σενάριο, το οποίο περιλαμβάνει όλες τις λεπτομέρειες για το γύρισμα, από την ιστορία και τους τυχόν διαλόγους μέχρι τα πλάνα, την χρονική τους διάρκεια, τους φωτισμούς, τους ήχους, τη μουσική, την κίνηση της μηχανής, τα ειδικά εφέ κ.τ.λ.

γ) Προγραμματίζουμε τα γυρίσματα, δηλαδή ξεχωρίζουμε την κάθε σκηνή, χωρίζουμε τα πλάνα σε εξωτερικά και εσωτερικά και αποφασίζουμε τη σειρά με την οποία θα κάνουμε τις λήψεις.

Σκεφθείτε ένα σενάριο και παρουσιάστε το προφορικά και περιληπτικά.



3. Οι συνεργάτες με τα μηχανήματα.

Βίντεο και Ηλεκτρονικός Υπολογιστής

δ) Πραγματοποιούμε τις λήψεις, οι οποίες γίνονται από τον χειριστή της κάμερας, που όταν την κρατάει πρέπει να κινείται ομαλά, ή μπορεί να την τοποθετήσει επάνω σε τρίποδα και να την ελέγχει από εκεί, ώστε να είναι περισσότερο σταθερή. Η κάμερα μπορεί να κινηθεί δεξιά ή αριστερά (πανοραμική κίνηση) (Εικ.5.α, β, γ), επάνω ή κάτω (κάθετη κίνηση) (Εικ.6.α, β) και μαζί με τον χειριστή εμπρός, πλάγια και κατακόρυφα.

ε) Προχωράμε στο μοντάζ ταινίας και ήχου, πολύ σημαντική διαδικασία, αφού μπορούμε να αλλάξουμε τη σειρά των πλάνων, να προσθέσουμε ή να αφαιρέσουμε σκηνές και ήχους αλλά και να δημιουργήσουμε διάφορα εφέ. Το μοντάζ μπορεί να γίνει απλά με δυο μηχανήματα εγγραφής βίντεο και δυο βιντεοκασέτες ή πιο επαγγελματικά σε υπολογιστή.



4. Το φως πρέπει να βρίσκεται πάντα πίσω από την κάμερα.



5.α



5.β



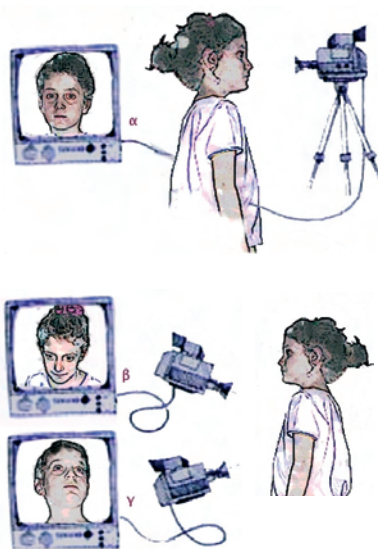
5.γ



6.α



6.β



7. Το ύψος της κάμερας αλλάζει την οπτική γωνία του θέματος.

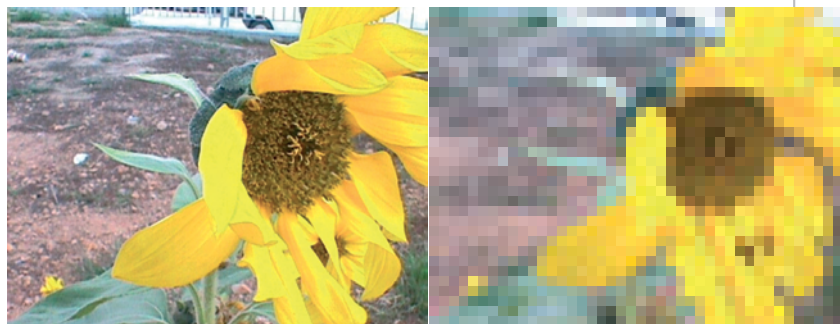
Φτιάξτε ένα μικρό «παράθυρο» από χαρτόνι και ψάξτε να δείτε μέσα από αυτό εικόνες από τον χώρο γύρω σας. Περιγράψτε τις ως μεμονωμένες εικόνες αλλά και ως πλάνα μιας μικρής ταινίας.

Βίντεο και Ηλεκτρονικός Υπολογιστής

2.2. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής και η ψηφιακή εικόνα

Μετά τον κινηματογράφο, την τηλεόραση και το βίντεο ήρθε η σειρά του υπολογιστή για να συμπληρώσει ή να αντικαταστήσει τα εκφραστικά μέσα των δημιουργών. **Η δυνατότητα καλλιτεχνικής δημιουργίας με τον υπολογιστή** εκτείνεται από τη δημιουργία ενός έργου (εκτυπώσεις, δισδιάστατα ή τρισδιάστατα γραφικά με κίνηση ή χωρίς, ταινίες κινουμένων σχεδίων, επεξεργασία ταινιών και βίντεο), το σχεδιασμό των αρχικών ιδεών για ένα έργο που θα δημιουργηθεί με κάποιο άλλο μέσο, μέχρι τα **πολυμέσα***. Οι καλλιτέχνες που ασχολούνται με τις οπτικές τέχνες (γλύπτες, σχεδιαστές, αρχιτέκτονες, φωτογράφοι, κινηματογραφιστές) χρησιμοποιούν εξειδικευμένα υπολογισμικά προγράμματα για να λύσουν προβλήματα σχεδιασμού, αφού τους προσφέρεται η ευκολία των πολλών εναλλακτικών λύσεων. Για παράδειγμα οι κινηματογραφιστές και οι δημιουργοί βίντεο επεξεργάζονται τις ταινίες προσθέτοντας ειδικά εφέ, συνδυάζοντας φανταστικές εικόνες ή προσθέτοντας κίνηση και ήχο, διαδικασίες που διαφορετικά θα ήταν δαπανηρές και χρονοβόρες, ενώ οι φωτογράφοι μπορούν να διορθώσουν, να χρωματίσουν ή να μετατρέψουν μια ασπρόμαυρη εικόνα σε έγχρωμη.

Η ψηφιακή εικόνα παράγεται από τον υπολογιστή ή εισάγεται σε αυτόν από κάποια ψηφιακή κάμερα. Αποτελείται από μικροσκοπικές κουκκίδες, τα pixels, και η ποιότητά της εξαρτάται από την πυκνότητα των pixels, τον αριθμό των χρωμάτων που έχουν χρησιμοποιηθεί και την ανάλυση με την οποία έχει αποθηκευτεί (Εικ.8.α, β).



8.α.β. Ψηφιακή εικόνα, τα pixels.

Τα προγράμματα σχεδίασης και επεξεργασίας της ψηφιακής εικόνας περιλαμβάνουν μια σειρά εργαλείων, τα οποία μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε όπως χειριζόμαστε τα πινέλα και τα χρώματα ή οποιοδήποτε άλλο καλλιτεχνικό μέσο. Μας παρέχουν τη δυνατότητα να ανασυνθέσουμε μια εικόνα επεμβαίνοντας στα επιμέρους στοιχεία της, να μεταβάλουμε την αίσθησή της αλλάζοντας τον φωτισμό ή τα χρώματα αλλά και να δημιουργήσουμε καινούριες εικόνες χρησιμοποιώντας έτοιμα γραφικά ή σχεδιάζοντάς τα (Εικ.9, 10).



9.10. Έργα μαθητών, ψηφιακά επεξεργασμένες φωτογραφίες.

Βίντεο και Ηλεκτρονικός Υπολογιστής

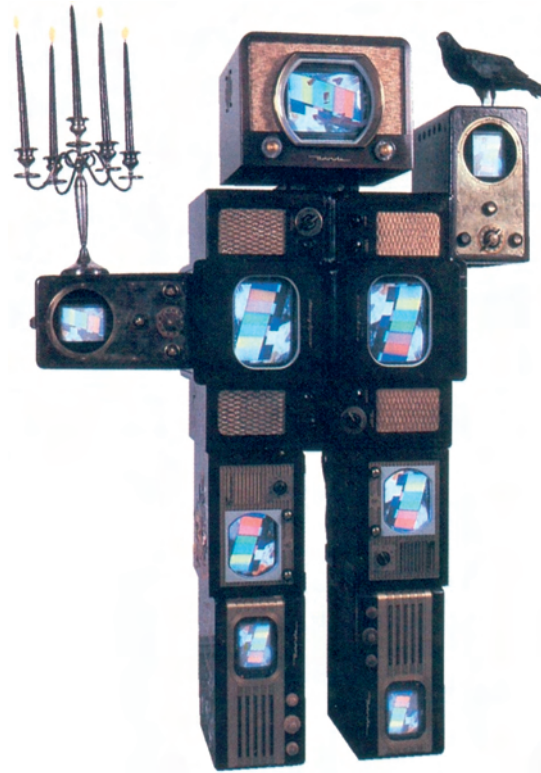
2.3. Βιντεοτέχνη (Video Art)

Στις αρχές της δεκαετίας του '60 η εμφάνιση της Video Art σε Αμερική και Ευρώπη συνδέθηκε κυρίως με μια αντίδραση στην εμπορική τηλεόραση. Οι καλλιτέχνες που προερχόταν κυρίως από το **κίνημα Φλούξους***, χρησιμοποίησαν διαφορετικά τη διαδραστική δυνατότητα της τηλεοπτικής τεχνολογίας: κατέγραφαν εικόνες και ήχους σε μαγνητοταινία (βιντεοσκόπηση μιας περφόρμανς*), τα επεξεργάζονταν (πειραματικό βίντεο) και αναμετέδιδαν την κινηματογραφημένη εικόνα σε μόνιτορ. Επίσης δημιούργησαν εγκαταστάσεις βίντεο (Video Installation), δηλαδή συνθέσεις μόνιτορ και άλλων αντικειμένων στον χώρο.

Ο Ναμ Τζουν Πάικ (Κορεάτης μουσικός, επιστήμονας και καλλιτέχνης, γεν. 1922) (Εικ.11) πειραματίστηκε επάνω στις πολλαπλές δυνατότητες της τηλεοπτικής εικόνας. Το 1963 εξέθεσε σε γκαλερί ένα είδος «ηλεκτρονικής ζωγραφικής»: ο ίδιος και οι θεατές διατάρασσαν το ηλεκτρομαγνητικό πεδίο, παραμορφώνοντας τις εικόνες που εξέπεμπαν δεκατρείς τηλεοράσεις. **Ο Βολφ Βόστελ** (Γερμανός, γεν. 1932) σκηνοθέτησε δρώμενα στα οποία αμφισβητούσε την τηλεοπτική εικόνα και τα κατέγραφε σε βίντεο (Εικ.12). Επίσης δημιούργησε εγκαταστάσεις με αποσυντονισμένες τηλεοράσεις. Με αφετηρία αυτές τις εκδηλώσεις άρχισε να αναπτύσσεται η βιντεοτέχνη και να πληθαίνουν οι καλλιτέχνες που ασχολούνται με αυτή.



12. Βόστελ, «Εσύ», 1964, χάπενινγκ καταγραμμένο σε βίντεο.



11. Πάικ, «Εντγκαρ Άλαν Πόε», 1990, βίντεο-γλυπτό.



13. Ρόσενμπαχ, «Οφηλία», 1987, βίντεο-ινσταλείσον που βασίστηκε σε έργο του Μιλέ.

Βίντεο και Ηλεκτρονικός Υπολογιστής

ΕΡΓΑΣΙΕΣ

1. Μέσα σε ένα μικρό μπλοκάκι 30 φύλλων να σκισάρετε σε κάθε φύλλο διαδοχικές εικόνες, ώστε φυλλομετρώντας το μπλοκάκι να παρουσιάζεται κίνηση. Η μέθοδος που ακολουθούμε είναι: α) σχεδιάζουμε πρώτα στο τελευταίο φύλλο, β) αντιγράφουμε στο προηγούμενο όσα στοιχεία θέλουμε να μείνουν όμοια, αλλάζουμε τα υπόλοιπα προσθέτοντας ή αφαιρώντας, γ) προχωράμε στις άλλες σελίδες με τον ίδιο τρόπο.

2. Να γράψετε ένα σενάριο επάνω στα πλάνα που ακολουθούν από βίντεο του Κέτριτζ.



3. Εργαζόμενοι ομαδικά, να δημιουργήσετε ένα βίντεο επιλέγοντας από τις φόρμες: ντοκιμαντέρ (περιβάλλον, σχολική ζωή), επικαιρότητα (συνέντευξη, γεγονός), ταινία (βιντεοσκόπηση μιας παράστασης, ταινία με πρωτότυπο σενάριο).

4. Να επεξεργαστείτε φωτογραφίες στον Η/Υ.

5. Να εικονογραφήσετε μια ιστορία σε 12 εικόνες, χρησιμοποιώντας σχέδια, ζωγραφική ή κολάζ, επιλέγοντας από τους τίτλους: «η γέννηση μιας γραμμής», «ιστορίες με τετράγωνα», «μια γραμμή συναντάει ένα μπουκάλι», «θάλασσα».

6. Χρησιμοποιώντας τις γνώσεις σας γύρω από το βίντεο και τον Η/Υ, μπορείτε να συμμετέχετε στις πολιτιστικές εκδηλώσεις στο τέλος της σχολικής χρονιάς, ετοιμάζοντας μια παρουσίαση με συνδυασμό προβολής βίντεο και ψηφιακών εικόνων σε ένα ενιαίο αισθητικό αποτέλεσμα.

ΥΛΙΚΑ

1. Σχεδίου και ζωγραφικής: μπλοκάκι 30 φύλλων (μέγεθος 15x10 cm), μολύβια Β, 4Β, γόμα, ξύστρα, ξυλομπογιές.

2. Βιντεοκάμερα, κασέτα.

3. Η/Υ, πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, ψηφιακές εικόνες.

4. Κολάζ: περιοδικά, κόλλα, ψαλίδι.

ΓΛΩΣΣΑΡΙ

Κίνημα Φλούξους: Καλλιτεχνικό κίνημα που απέρριπτε κάθε τι παραδοσιακό και δημιούργησε ακραία εικαστικά έργα. Εκπρόσωποι: Μπίσις (εικαστικά), Κέιτζ (μουσική), Πάικ (βίντεο).

Περφόρμανς: Ζωντανές παραστάσεις με το στοιχείο της κίνησης, του ήχου και πολλές φορές τη συμμετοχή του θεατή που δίνει στο έργο ζωντάνια και δυναμική.

Πολυμέσα (multimedia): Νέα συστήματα επικοινωνίας που συνδυάζουν εικόνα, ήχο, κείμενο και κινούμενη εικόνα. Η ψηφιακή τηλεόραση, το βίντεο, οι υπολογιστές, οι συσκευές εγγραφής και αναπαραγωγής, η βιντεοκάμερα, τα κινητά τηλέφωνα είναι μερικά από τα μέσα που μπορούν να συνδεθούν μεταξύ τους και να παράγουν εφαρμογές για επαγγελματική, καλλιτεχνική ή προσωπική χρήση.