

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΤΟΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΕΧΝΗ



Νέα Εκπαιδευτήρια Μαλλiάρα
Β΄ Γυμνασίου
Σχολικό έτος 2014-2015
Επιβλέπων καθηγητής: κ. Στέλιος Κεσσανίδης

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΟΜΑΔΑ

Τα ονόματα των μαθητών έχουν αφαιρεθεί στη διαδικτυακή έκδοση

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Γενικό εισαγωγικό μέρος	5
Βασικές έννοιες	5
Ορισμός της τεχνολογίας	5
Ορισμός για τον πολιτισμό	6
Ορισμός τέχνης	8
Η ζωγραφική από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα	9
Η τεχνολογία στην ζωγραφική	10
Φωτογραφική μηχανή	17
Η ιστορία του κινηματογράφου	21
Η ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου	24
Μοντάζ	25
Τεχνολογία στα μοτέρ	26
Φωτισμός και λαμπάδα	28
Βαφή πασχαλινών αυγών	30
Κιθάρα	31
Έρευνα - Μεθοδολογία	33
Συμπεράσματα	41
Κατασκευή τεχνημάτων	42
Συμπεράσματα από τη συνεργασία	43
Βιβλιογραφικές αναφορές	44
	45

ΓΕΝΙΚΟ ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ

Ορισμός της Τεχνολογίας

Τεχνολογία είναι μία έννοια που αναφέρεται στην κατασκευή, τροποποίηση, χρήση γνώσεων και εργαλείων, μηχανημάτων, τεχνικών, συστημάτων και πολλών άλλων τέτοιων μέσων, για την επίλυση ενός προβλήματος, τη βελτίωση μιας ήδη υπάρχουσας λύσης, την επίτευξη ενός στόχου ακόμα την εκτέλεση μιας συγκεκριμένης λειτουργίας.

Η τεχνολογία μπορεί επίσης να αναφέρεται στη συλλογή των εργαλείων αυτών για να βοηθήσουν σε κάτι ή ακόμα και για την κατασκευή τους.

Επηρεάζει σημαντικά τον άνθρωπο, διευκολύνοντάς τον σε πάρα πολλά πράγματα και αυτός είναι και ο στόχος της.

Ο όρος αυτός μπορεί να εφαρμοστεί είτε γενικά, είτε σε κάποιους συγκεκριμένους τομείς, όπως για παράδειγμα στην ιατρική.

Ορισμός και σημασία της τεχνολογίας

Με την ευρεία έννοια του όρου είναι οτιδήποτε έχει δημιουργήσει ο άνθρωπος στον υλικό τομέα από την στιγμή που εμφανίστηκε στη γη έως σήμερα.

Η πρώτη εμφάνιση της τεχνολογίας συμπίπτει με την ανακάλυψη των πρώτων εργαλείων από πέτρα.

Βασικό κίνητρο για την ανάπτυξη της τεχνολογίας και τη δημιουργία των πρώτων τεχνολογικών ανακαλύψεων, των εργαλείων ήταν η εξασφάλιση της τροφής από τον πρωτόγονο άνθρωπο όπως και η ανάγκη για προστασία από τους κινδύνους της φύσης. Με την βοήθεια της τεχνολογίας ο άνθρωπος έχει αυξήσει τις δυνατότητές του απέναντι στην φύση και έχει αλλάξει το περιβάλλον του, με σκοπό να ικανοποιήσει τις ανάγκες του και να κάνει ευκολότερη τη ζωή του.

Αλλαγές του φυσικού περιβάλλοντος από την ανθρώπινη επέμβαση:

- Αποξήρανση λιμνών—καλλιεργήσιμες εκτάσεις.
- Τεχνητές λίμνες (τεχνητά φράγματα).
- Αξιοποίηση της αιολικής ενέργειας.

Το περιβάλλον στο οποίο ζούμε σήμερα είναι τεχνολογικό.

Οι αλλαγές που πραγματοποιούνται είναι ραγδαίες.

- Στο σχολείο
- Στην ενημέρωση

- Στην επικοινωνία
- Στην υγεία
- Στα μέσα μεταφορά

Η τεχνολογία σαν εργαλείο αποτελεί μια δύναμη για το άτομο ή την ομάδα που την κατέχει γιατί δίνει ένα προβάδισμα σε σχέση με εκείνους που δεν την κατέχουν π.χ. ο γιατρός ή το νοσοκομείο με τα σύγχρονα μηχανήματα.

Τα κράτη που διαθέτουν την κατάλληλη τεχνολογία και τις εφαρμογές της βρίσκονται σε πλεονεκτικότερη θέση. Οι τεχνολογικές δεξιότητες είναι πολύτιμες, αλλά η γενικότερη στάση και η αντίληψη των ατόμων απέναντι στην τεχνολογία είναι επίσης σημαντική για την κοινωνία.

Γιατί μια κοινωνία που στο σύνολό της κατέχει τα τεχνολογικά ζητήματα μπορεί να συμβάλλει στην οικονομική ανάπτυξη της χώρας της και να δώσει πιο αποτελεσματικές τεχνολογικές λύσεις σε προβλήματα που αντιμετωπίζει.

Ορισμός για τον Πολιτισμό

Είναι πολλές οι φορές που χρησιμοποιούμε τον όρο «πολιτισμός» τόσο στον γραπτό όσο και στον προφορικό μας λόγο. Στην πραγματικότητα όλοι μας γνωρίζουμε το περιεχόμενο της έννοιας έχοντας υπόψη τις βασικές εννοιολογικές προεκτάσεις της. Η λέξη «πολιτισμός», (εκ του πόλις-πολίτης/Γαλλ. *Civilisation*/Αγγλ. *Civilization*), χρησιμοποιήθηκε κατά κόρον από τον νεοέλληνα διαφωτιστή Αδαμάντιο Κοραή τον 18ο αιώνα. Η χρήση της λέξης και της έννοιας «πολιτισμός» χρησιμοποιείται όταν θέλουμε να δείξουμε την σύνθεση μιας κοινωνίας (πολυπολιτισμική κοινωνία), την επιστημονική πρόοδο, την αναβάθμιση των θεσμών, το επίπεδο διαβίωσης και κοινωνικής συμβίωσης καθώς και το σύνολο των ανθρωπίνων επιτευγμάτων.

Μεγάλη ωστόσο συζήτηση διατυπώθηκε κυρίως κατά την περίοδο του διαφωτισμού (τέλη 17ου και 18ου αιώνα), αλλά και μετέπειτα, για την εννοιολογική συσχέτιση και διαφοροποίηση των όρων πολιτισμός και κουλτούρα (*culture*). Η εννοιολογική προσέγγιση της λέξης «κουλτούρα» ταυτίζεται με το επίπεδο της μόρφωσης και της παιδείας, τον τρόπο σκέψης μιας κοινωνίας (σε τοπικό ή εθνικό επίπεδο), τα ήθη, τις πνευματικές αξίες, τον τρόπο ζωής, την θρησκεία καθώς και την ενασχόληση με τις τέχνες (γλυπτική, ζωγραφική, μουσική κλπ). Ο βαθμός ανάπτυξης τους ωστόσο ταυτίζεται με την έννοια του πολιτισμού. Πολλά φιλοσοφικά ρεύματα και ιδεολογίες που αναπτύχθηκαν κατά την περίοδο της βιομηχανικής επανάστασης, (ο ρομαντισμός, η νεωτερικότητα, η ριζοσπαστική παράδοση, η συντηρητική παράδοση, κλπ), προσπάθησαν να εξηγήσουν αλλά και να διαχωρίσουν την υλική ανάπτυξη (πολιτισμός), από την πνευματική ανάπτυξη (κουλτούρα). Σήμερα οι δυο έννοιες σχεδόν ταυτίζονται, ενώ θεωρείται σκόπιμο να εξετάζονται οι αξίες και τα ήθη παράλληλα με την τεχνολογική και υλική πρόοδο.

Με την έννοια αυτή καλύπτει τρία διαφορετικά σε έκταση φαινόμενα: τον ιδιαίτερο (εθνικό) μιας συγκεκριμένης κάθε φορά κοινωνίας (π.χ. αζτέκικος πολιτισμός, πολιτισμός των Ζουλού), τον πολιτισμό μιας ομάδας κοινωνιών με κοινά πολιτιστικά στοιχεία (π.χ. ισλαμικός), τον πολιτισμό ως στάδιο ή φάση στην εξέλιξη της κοινωνικής ιστορίας του ανθρώπου (π.χ. πολιτισμός της απολυταρχίας, της συνταγματικής μοναρχίας, της δημοκρατίας, του σοσιαλισμού).

Με τον όρο "πολιτισμός" συγχέεται συχνά η έννοια "παιδεία" που είναι η εκπαίδευση και ο εξευγενισμός του νου, των προτιμήσεων και των τρόπων και αναφέρεται κυρίως, όπως παρατηρεί ο Tylor, στο σύνθετο εκείνο σύνολο που περιλαμβάνει γνώσεις, πεποιθήσεις, τέχνες, ήθη, δίκαιο, έθιμα και κάθε άλλη ικανότητα και συνήθεια που αποκτά ο άνθρωπος ως μέλος της κοινωνίας. Έτσι, ενώ ο όρος "πολιτισμός" αναφέρεται σε κοινωνικά σύνολα ή ομάδες κοινωνικών συνόλων, ο όρος "παιδεία" μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να περιγράψει πολιτιστικά φαινόμενα που χαρακτηρίζουν όχι μόνο κοινωνικά σύνολα ή σύνολα κοινωνιών, αλλά και ομάδες ή κατηγορίες που απαρτίζουν ένα κοινωνικό σύνολο.

Τα χαρακτηριστικά στοιχεία του είναι η πρωτοτυπία και η συνέχεια, πράγμα που σημαίνει ότι κανένας πολιτισμός δεν επαναλαμβάνεται και ότι πορεύεται με βάση τις προηγούμενες μορφές εμφάνισής του, χωρίς αυτό να συνεπάγεται ότι αποτελεί προϋπόθεση της μετέπειτα μορφής το ποιόν της προηγούμενης, αλλά απλώς τη βάση της. Και αυτό γιατί ο πολιτισμός δεν μπορεί και αυτός, όπως το ανθρώπινο πνεύμα, να υπαχθεί στο νόμο αιτίου - αποτελέσματος, δράσης - αντίδρασης. Οι νόμοι που διέπουν τον πολιτισμό κατά τον Άγγλο ιστορικό Arnold Toynbee είναι δύο: α) ο νόμος πρόκλησης - απάντησης και β) ο νόμος της υποχώρησης - επιστροφής. Με τον πρώτο νόμο συνάγεται ότι το ανθρώπινο πνεύμα "απαντά" και δεν "αντιδρά" απλώς, σε κάθε πρόκληση από το φυσικό ή το κοινωνικό του περιβάλλον. Έτσι το άτομο απαντά στο κρύο με την ενδυμασία και στην αυθαιρεσία με το νόμο.

Η απάντηση αποτελεί τη σύνθεση κάθε φορά μιας πολιτιστικής μορφής, της οποίας η ιστορική εξέλιξη ονομάζεται πολιτισμός. Από το δεύτερο νόμο συμπεραίνουμε ότι κάθε πολιτιστική μορφή σε συγκεκριμένο τόπο και χρόνο, σε σχέση με την προηγούμενη ή την επόμενη της αποτελεί μία υποχώρηση ή μία επιστροφή ή, παραστατικότερα, τα γηρατεία της προηγούμενης ή τα νιάτα της επόμενης. Οι όροι "υποχώρηση και επιστροφή" δεν πρέπει με κανένα τρόπο να ταυτίζονται με τις έννοιες "οπισθοδρόμηση ή παρακμή" του πολιτισμού και "βελτίωση" ή "τελειοποίησή" του, γιατί οι έννοιες αυτές ενέχουν κάποια αξία ή απαξία για κάθε πολιτιστικό φαινόμενο και το βλέπουν στατικό σε σχέση με το προηγούμενο ή το επόμενο του, χωρίς να το συνδέουν οργανικά μ' αυτά.

Το δεύτερο κριτήριο αναφέρεται στην έκταση των γνώσεων και στον πλούτο της σοφίας. Η έκταση της γνώσης συνίσταται στην ιστορική μνήμη της πορείας του ανθρώπου σε κάθε χρονική στιγμή και κάθε τοπικό σημείο, στην αντιμετώπιση οποιουδήποτε προβλήματος θέτει το παρόν και στην πρόβλεψη οποιουδήποτε προβλήματος που είναι πιθανόν να προκύψει στο μέλλον. Μία απλή πολιτιστική μορφή αντιμετωπίζει ανοργάνωτα και "εκ των ενόντων" το παρόν. Αντίθετα μία συνθετότερη αισθάνεται την ανάγκη να γνωρίζει και το παρελθόν, ενώ τέλος μία αναπτυγμένη ενδιαφέρεται και προνοεί και για το μέλλον.

Στο τρίτο κριτήριο περιλαμβάνεται ο τύπος της θρησκείας και μὲν αυτό εννοούμε τη δυνατότητα του ανθρώπου να αντιλαμβάνεται τη θέση του στον κόσμο και την ικανότητά του να διακρίνει εάν η ζωή του εξαρτάται από παράγοντες εξωτερικούς, από αίτια που δεν μπορεί να επηρεάσει και που συνιστούν τη μοίρα του.

Στις απλούστερες μορφές πολιτισμού τα πράγματα για τον άνθρωπο και την κοινότητα είναι θολά. Καθένας αισθάνεται αδύναμος να αντιμετωπίσει τα προβλήματα που σχετίζονται με τη ύπαρξή του και πολύ περισσότερο δε γνωρίζει το περιβάλλον του το φυσικό, το κοινωνικό, αλλά και τον εαυτό του. Έτσι θεοποιεί τη φύση, λατρεύει τους προγόνους και θεωρεί ιερά πρόσωπα τους ισχυρότερους στην κοινότητα.

Σε περισσότερο αναπτυγμένο πολιτισμό, αντίθετα και αντιστρόφως ανάλογα με την έκταση των γνώσεών του, ο άνθρωπος τείνει προς το μονοθεϊσμό, θεοποιώντας την αιτία όλων των πραγμάτων και τη ζωοποιο δύναμη στην οποία ανάγεται υποθετικά, χωρίς όμως να μπορεί να την κατανοήσει. Η συνειδητοποίηση του σχετικού και του εξελίξιμου ως θέση άλλωστε δημιουργεί αυτόματα την επιθυμία για κάτι αιώνιο, αναλλοίωτο, άφθαρτο, άναρχο και παντοδύναμο ως αντίθεση, ενώ οι αντιλήψεις γενικά για το "κακό" δημιουργούν τις υποθέσεις για την ενόραση του τέλει. Τέλος το πρόβλημα του θανάτου ερμηνεύεται ως αντίθετο φαινόμενο προς τη ζωή και γι' αυτό ο θάνατος ή θεοποιείται ή καταργείται, με την πίστη σε μία μεταθανάτια ζωή (Σαμαρά - Κρίσπη, Κυριαζή - Νάκου, 2011).

Ορισμός Τέχνης

Τέχνη είναι μια επιστημονική θεωρία που παραμένει πάντα απόπειρα διατύπωσης, επειδή η σκέψη πάνω στην οποία βασίζεται και προορίζεται για να ανασκευάσει ή να απορρίψει τις έρευνες.

Τέχνη στην ελληνική γλώσσα σημαίνει η οποιαδήποτε διαδικασία για την παραγωγή κάποιου προϊόντος

Σύγχρονη τέχνη: Είναι κυρίως η καλλιτεχνική παραγωγή που παρατηρήθηκε μετά τα τέλη του 19ου αιώνα έως και το 1970. Η σύγχρονη τέχνη χαρακτηρίζεται από μια νέα προσέγγιση στις τέχνες, έτσι η αναπαράσταση των αντικειμένων δεν θα πρέπει να έχει πρωτεύουσα σημασία. Τέλος όσο ο πειρασμός με νέους τρόπους απεικόνισης των πραγμάτων. Η έννοια της σύγχρονης τέχνης ταυτίζεται συχνά με την έννοια μοντερνισμός.



Ιστορική αναδρομή

19ος αιώνας: Η μοντέρνα τέχνη ξεκίνησε ως ένα κίνημα της Δύσης ειδικότερα στο χώρο της ζωγραφικής και της γλυπτικής. Η τέχνη τότε αναπτύχθηκε στην Γερμανία και στο Παρίσι.

20ος αιώνας: Ανάμεσα στα κινήματα μοντέρνας τέχνης που άνθισαν στις αρχές του 20ου αιώνα ήταν ο Φωβισμός, ο Κυβισμός και ο Φουτουρισμός. Στον Α΄ παγκόσμιο πόλεμο έθεσε ένα τέλος στα καλλιτεχνικά ρεύματα. Κάποια κινήματα όπως ο Νεοπαστικισμός βοήθησαν σημαντικά στον έρχομο νέων ιδεών για την τέχνη και ειδικότερα σε ότι αφορά την αρχιτεκτονική.

Η ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑ ΜΕΧΡΙ ΣΗΜΕΡΑ

Από την αρχαιότητα η ζωγραφική ήταν μία τέχνη με την οποία εξέφραζαν οι λαοί τις πολιτιστικές παραδόσεις τους, τη θρησκεία τους, τη φυλή τους και πολλές φορές η ζωγραφική εξυπηρετούσε κάποιο σκοπό, π.χ. τελετουργική ζωγραφική, θρησκευτική, διακοσμητική, ψυχαγωγική, κ.λπ.

Τα ζώα και τα πουλιά αποτελούσαν το κύριο θέμα ζωγραφικών έργων ή συμπεριλαμβάνονταν στο έργο για την συμβολική σημασία τους. Στις παραστάσεις των προϊστορικών σπηλαίων ή στους αιγυπτιακούς τάφους τα ζώα απεικονίζονταν με πιο φυσικό τρόπο από ότι οι ανθρώπινες μορφές. Από την ζωγραφική έχουν αντλήσει στοιχεία οι ιστορικοί για πάρα πολλά γεγονότα των αρχαίων χρόνων καθώς και για τον τρόπο ζωής των προγόνων μας.

Τα παλιά χρόνια οι ζωγράφοι χρησιμοποιούνταν μάλλον ως ειδικευμένοι μαστόροι παρά ως δημιουργοί καλλιτέχνες. Ο καλλιτέχνης εμφανίστηκε την εποχή της Αναγέννησης στην Ευρώπη και στην Από Ανατολή με την θέση του λογίου ή του αυλικού, που υπέγραφε το έργο του και αποφάσιζε ο ίδιος ποιο θα ήταν το σχέδιο του. Μέσα στα επόμενα χρόνια η ζωγραφική παίρνει ακόμη πιο γρήγορους ρυθμούς μέχρι σήμερα όπου τεχνολογία και ζωγραφική συνεργάζονται για να δώσουν πιο εντυπωσιακά αποτελέσματα. (Πάπυρου, Τόμος 26, Σελ. 132, Σελ.148, 149.)

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΤΗΝ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ

Η Ψηφιακή τέχνη είναι η τέχνη που ασκείται μέσω του υπολογιστή ή μέσω άλλων ηλεκτρονικών μέσων. Αρχισε περίπου το 1958 και έθεσε ως στόχο της να προωθήσει την αλληλεπίδραση μεταξύ των νέων αναπτυσσόμενων τεχνολογιών των πληροφοριών καθώς και τη μελέτη και την πρακτική της τέχνης. Τα τελευταία χρόνια έχει γίνει όλο και πιο σαφές ότι αυτή η αλληλεπίδραση έχει οδηγήσει, όχι μόνο στην παροχή νέων εργαλείων για την εκτέλεση στις υπάρχουσες πρακτικές αλλά και στην εξέλιξη των δραστηριοτήτων και των πρωτοφανών τρόπων σκέψης (Anna, 2005).



<http://bit.ly/1JmYXAH>

Η ζωγραφική στα αρχαία χρόνια

Το χρώμα έπαιξε σημαντικό ρόλο στην αρχαία ζωγραφική. Μαζί με την φωτοσκίαση και το γραμμικό σχέδιο έδιναν «σάρκα και οστά» σε κάθε ζωγραφική δημιουργία. Οι αρχαίοι ως κύρια χρώματα είχαν το κόκκινο, το κίτρινο, το μαύρο και το άσπρο και με την μίξη τους μεγάλωναν σημαντικά την χρωματική τους γκάμα. Ωστόσο οι αρχαίοι συγγραφείς συμφωνούν ότι η ζωγραφική στον ελληνικό χώρο γεννήθηκε στην Κόρινθο και τη Σικυώνα. Από τα δύο αυτά μέρη κατάγονταν οι περισσότεροι από τους παλαιότερους γνωστούς Έλληνες ζωγράφους. Με το πέρασμα του χρόνου δημιουργήθηκαν και κάποιες σχολές ζωγραφικής όπως η αττική, η ιωνική, η πελοποννησιακή, η ασιατική κ.α. Τα παλαιότερα έργα των Ελλήνων ζωγράφων έπρεπε να ήταν μόνο μονόχρωμα, όμως δεν άργησαν να εμπλουτίσουν την παλέτα τους με περισσότερα χρώματα, τα οποία στην αρχή δεν τα αναμείγνυαν αλλά τα χρησιμοποιούσαν ξεχωριστά.

Έτσι με τη βοήθεια του χρώματος ξεχώρισαν τις γυναικείες μορφές από τις ανδρικές, καλύπτοντας τα γυμνά μέρη με λευκό. Στα τέλη του 5ου αι. π.Χ. οι Έλληνες μπόρεσαν να μιμηθούν τέλεια την φύση και να φτιάξουν έργα με ψευδαίσθηση και οφθαλμαπάτη. Αυτό το κατάφεραν με σκιαγραφία καθώς και με το χρώμα (Τιβέριος, 2000).



Η ζωγραφική στην εποχή της Αναγέννησης

Ο διεθνής όρος Αναγέννηση είναι ο όρος που προσδιορίζει την τέχνη του 15ου και 16ου αιώνα, όμως καθιερώθηκε στην ιστορία της τέχνης πολύ αργότερα, κατά τον 19ο αιώνα.

Στην εποχή της αναγέννησης πριν από τον Αλμπέρτι, ο Φιλίππο Μπρουνελέσκι υποστήριξε ότι όλες οι παράλληλες γραμμές τείνουν προς ένα σημείο, το λεγόμενο «σημείο φυγής». Βασισμένος σε αυτή τη διαπίστωση ο Αλμπέρτι διατύπωσε μια γενική θεωρία για την απεικόνιση των τρισδιάστατων αντικειμένων στην δισδιάστατη επιφάνεια του πίνακα.

Ο Αλμπέρτι σύγκρινε την επιφάνεια του πίνακα με ανοιχτό παράθυρο, μέσα από το οποίο ο θεατής αντικρίζει τον κόσμο. Το παράθυρο ή η επιφάνεια του πίνακα, που προβάλλεται σαν κινηματογραφική οθόνη ανάμεσα στο μάτι και το θέμα του πίνακα, παγιδεύει τις ακτίνες που οδηγούν από τον φυσικό κόσμο στο βλέμμα του καλλιτέχνη.

Σύμφωνα με αυτή την ιδέα, τα πάντα στον πίνακα θα πρέπει να κατευθύνονται προς ένα μόνο σημείο, το σημείο φυγής. Με βάση αυτές τις φανταστικές γραμμές που συγκλίνουν στο βάθος του πίνακα, ο Αλμπέρτι υπολόγιζε τις αποστάσεις στον χώρο. Τέλος, όσο πιο μακριά βρίσκονται τα αντικείμενα τόσο πιο μικρά φαίνονται (Krausse, 2006).



<http://bit.ly/1JmZe6A>

Ζωγραφική είναι η τέχνη με την οποία εκφράζουμε τις ιδέες και τα συναισθήματά μας μέσω της εικόνας δημιουργώντας συγκεκριμένες μορφές και σχήματα. Τα στοιχεία της ζωγραφικής δηλαδή τα σχήματα, οι γραμμές, τα χρώματα, οι τόνοι και η υφή χρησιμοποιούνται με διάφορους τρόπους για να δώσουν πάνω σε μια επίπεδη επιφάνεια την αίσθηση του όγκου, του χώρου, της κίνησης και του φωτός. Μπορεί να απεικονίσουν φυσικά ή υπερφυσικά φαινόμενα, να παρουσιάσουν ένα θέμα ή ακόμη και να αφηγηθούν μια ιστορία. Ένας καλλιτέχνης μπορεί να μεταδώσει ένα μήνυμα ή να εκφράσει τα συναισθήματά του με ένα έργο του.

Κατά τον 19ο αιώνα ο ζωγράφος άρχισε να χάνει την κοινωνική του θέση και σιγά σιγά αποκτάει την δυνατότητα να επικοινωνήσει με τον κόσμο κυρίως μέσα από τις εμπορικές γκαλερί και τα δημόσια μουσεία. Μπορεί βέβαια το έργο του να δημοσιεύεται σε καλλιτεχνικά περιοδικά, να βραβεύεται με χρηματικά βραβεία. Ο σημερινός καλλιτέχνης κέρδισε την ελευθερία να επιλέγει ο ίδιος την εικαστική του γλώσσα και να πειραματίζεται με νέες μορφές και νέα υλικά και τεχνικές. (Πάπυρος, τόμος 26, σελ. 132).

Η παραδοσιακή ζωγραφική χρησιμοποιεί τα εξής μέσα:

Μελάνι, Ακουαρέλα (υδατογραφία), Ελαιογραφία, Τέμπερα, Φρέσκο (νωπογραφία), Γκουάς, Συνθετικά μέσα, κ.α.

Είδη ζωγραφικής :

ΤΟΙΧΟΓΡΑΦΙΑ

ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΤΟΥ ΚΑΒΑΛΕΤΟΥ

ΜΙΚΡΟΓΡΑΦΙΑ

ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΣΕ ΚΥΛΙΝΔΡΟΥΣ

ΜΟΝΤΕΡΝΑ ΕΙΔΗ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ

ΠΑΝΟΡΑΜΑΤΑ

Θέματα ζωγραφικής :

ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΗ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ

ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ

ΠΡΟΣΩΠΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΝΘΡΩΠΟΓΡΑΦΙΑ Ή ΗΘΟΓΡΑΦΙΑ (σκηνές από την καθημερινή ζωή)
ΤΟΠΙΟΓΡΑΦΙΑ (τοπία)
ΝΕΚΡΗ ΦΥΣΗ
(Πάπυρος , τόμος 26, σελ. 137 έως 148).

Όταν η ηλεκτρονική τεχνολογία επιδρά στην παραδοσιακή ζωγραφική, τότε το έργο τέχνης αποκτά μια νέα μορφή που μας δείχνει την αγωνία του καλλιτέχνη να ερευνήσει νέους δρόμους στην τέχνη. Στην πινακοθήκη Σύρου κάποια στιγμή φιλοξενήθηκε η έκθεση με τίτλο «Από το συμβατικό στο ψηφιακό έργο τέχνης» με ζωγραφική μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ο καλλιτέχνης αυτός ζωγραφίζει στον υπολογιστή και μετά μεταφέρει το έργο του σε εκτυπώσιμη επιφάνεια (καμβά, χαρτί ή άλλο εκτυπώσιμο υλικό). Σε αυτή την έκθεση φαίνεται πόσο τεράστια είναι η επίδραση της ηλεκτρονικής τεχνολογίας στην παραδοσιακή ζωγραφική και πως, από τα λεγόμενα bits δημιουργείται με pixels ένα ισότιμο έργο ζωγραφικής με αυτά που γνωρίζαμε μέχρι τώρα. Ένα δείγμα της τέχνης αυτής είναι και ο παρακάτω πίνακας.
<http://www.enet.gr/?i=news.el.article&id=371698>



<http://www.enet.gr/%3Fi%3Dnews.el.article%26id%3D371698>

Στην εποχή μας ακούμε όρους όπως *Animation, Τέχνη των Νέων Μέσων, Computer Art, Internet Art, Net. Art, Κυβερνοτέχνη, Εικονική Πραγματικότητα, Βιοτεχνολογική Τέχνη, κ.α.* που δείχνει πόσο πολύ η τεχνολογία έχει εισχωρήσει στην τέχνη και δημιουργεί βέβαια πολλά ερωτήματα όπως αν πρόκειται πραγματικά για τέχνη ή απλώς για πειραματικές μορφές της που βασίζονται σε τεχνολογικές εφαρμογές; <http://bit.ly/1NV4QG6>

Ένα από τα πιο διάσημα έργα ζωγραφικής είναι η Μόνα Λίζα ή αλλιώς Τζιοκόντα του Λεονάρντο Ντα Βίντσι, που έχει μείνει στην ιστορία για το μυστήριο χαμόγελό της.



<http://bit.ly/1fGQ3D4>

Η παραδοσιακή ζωγραφική φαίνεται να διαφέρει αρκετά από τον σχεδιασμό με ψηφιακά μέσα, όμως αυτά τα δύο συχνά συγχωνεύονται για να πειραματιστούν οι καλλιτέχνες με νέο τρόπο. Χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες σαν εργαλείο για τη δημιουργία ενός πίνακα, ενός σκίτσου ή μίας εκτύπωσης. Μερικά παραδείγματα:

Ο Chris Finley συχνά δημιουργεί ψηφιακά πρότυπα για τους πίνακές του.

Ο Joseph Nechvatal δημιουργεί πίνακες με ένα πρόγραμμα που λειτουργεί σαν ιός και μεταμορφώνει την εικόνα.

Ο Αμερικανός καλλιτέχνης Warren Neidisch που δημιούργησε πρώτα ασπρόμαυρες φωτογραφίες και μετά τις μετέτρεψε σε ψηφιακές εικόνες (Βασιλάκος, 2008: 84-85).

Από τότε που υπήρχαν τα μαθηματικά και οι τεχνολογία, οι καλλιτέχνες τα χρησιμοποιούσαν για τους δικούς τους σκοπούς, δηλαδή εφάρμοζαν αυτά τα εργαλεία για να δημιουργήσουν νέα έργα τέχνης με μεγάλη επιτυχία και άριστα αποτελέσματα τις περισσότερες φορές.

Ένα βίντεο που αξίζει να δούμε όλοι είναι το παρακάτω, το οποίο μας δείχνει πόσο έχει προχωρήσει η τεχνολογία στην ζωγραφική. Έχει ως θέμα «ρομπότ της Disney μετατρέπει την παραλία σε μπλοκ ζωγραφικής». <https://www.youtube.com/watch?v=Y0ZZF60QzM>

Μπαρόκ

Ο όρος μπαρόκ προέρχεται από την τη λέξη “barocco” που σήμαινε ακανόνιστο μαργαριτάρι, δηλαδή υποδηλώνει πως κάτι είναι αλλόκοτο ασύμμετρο ή ανώμαλο(κάτι που πάει ενάντια στους κανόνες). Περιγράφει έναν ρυθμό που ήρθε μετά την Αναγέννηση κατά τον 17 και τον μισό 18 αιώνα. Τα χαρακτηριστικά του Μπαρόκ ύφους είναι η αντιφατικότητα, η ανθεκτικότητα, η πολλαπλότητα, ο δυναμισμός, η υπερβολή, η θεατρικότητα και η ταραχή, δηλαδή οτιδήποτε ήταν αντίθετο με την αρμονία (Αλμπάνη, Κασιμάτη 2008:387).



<http://bit.ly/1K45Z0G>

ΠΟΠ ΑΡΤ

Σε αντίθεση με καλλιτέχνες των μεταπολεμικών χρόνων που επέμεναν στην συμβολική απεικόνιση των αντικειμένων οι καλλιτέχνες της ποπ αρτ χρησιμοποιούν έναν πιο άμεσο και απροκάλυπτο τρόπο. Η ποπ αρτ εμφανίστηκε στα τέλη της δεκαετίας του 1950 σχεδόν ταυτόχρονα στην Αγγλία και στις Η.Π.Α. υποστηρίζοντας ότι κοινά και καθημερινά αντικείμενα αποτελούν έργα τέχνης. Οι καλλιτέχνες της ποπ αρτ χρησιμοποιούν εικόνες από την μαζική κουλτούρα, τα λαϊκά έντυπα, τη διαφήμιση και τον κόσμο της μαζικής κατανάλωσης.



<http://bit.ly/1EkViV1>

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ

Σύντομη ιστορική αναδρομή

Η φωτογραφική μηχανή έχει καταγεγραμμένη ιστορία περίπου 130 χρόνια από την πρώτη κάμερα μαζικής παραγωγής από την γνωστή εταιρία ονομαζόμενη Kodak. Όμως, σαν μηχανή η φωτογραφική μηχανή υπήρχε σε διάφορα εργαστήρια επιστημόνων, οι οποίοι προσπαθούσαν να την αξιοποιήσουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

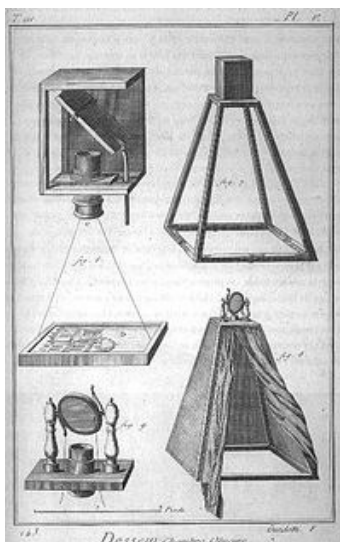
Παρόλα αυτά δεν ξέρουμε από πότε υπάρχει η φωτογραφική μηχανή ως μηχανήμα, αφότου δεν ξέρουμε πόσο καιρό ήταν οι επιστήμονες σε αναζήτηση. Γνωστοί επιστήμονες ήταν ο Νιέπς και ο ερευνητής Νταγκέρ, οι οποίοι προσπαθούσαν να αποτυπώσουν εικόνες πάνω σε πλάκες χαλκού και μετέπειτα γυαλιού.

Η Kodak με τα μοντέλα της, βοήθησε στην κατασκευή νέων φωτογραφικών μηχανών, οι οποίες είχαν την δυνατότητα να αποτυπώνουν λίγες εικόνες σε κάθε καρούλι film. Η φωτογραφική μηχανή ξεκίνησε ως ένα απλό hobby το οποίο ήταν ακριβό. Όμως με το πέρασμα των δεκαετιών υπήρχε τόσο μεγάλη εξέλιξη, με αποτέλεσμα στις μέρες μας να υπάρχει σε κάθε σπίτι μια φωτογραφική μηχανή ή ένα άλλο μηχανήμα το οποίο έχει τη δυνατότητα να τραβάει φωτογραφίες (απλές ή πιο σύνθετες).

Ανάπτυξη δεν υπήρχε μόνο σ' αυτό τον τομέα, αλλά και στον τομέα στον οποίο μπορεί να καταγράψει ένα στιγμιότυπο. Δηλαδή έχει αλλάξει η ανάλυση της εικόνας, η ταχύτητα για να τραβήξει ένα στιγμιότυπο, αλλά και οι συνθήκες κατά τις οποίες θα τραβηχτεί το στιγμιότυπο. Για παράδειγμα, κάποιος μπορούσε να τραβήξει ένα στιγμιότυπο καθώς κινείται, ακόμα και στο διάστημα ή και κάτω από το νερό. Επιπλέον, τα φιλμ κόστιζαν λιγότερο και είχαν αρχίσει να καλυτερεύουν, με αποτέλεσμα απλοί ερασιτέχνες να μπορούσαν να καταγράφουν πολύ καλές φωτογραφίες. Η μεγαλύτερη αλλαγή στον κόσμο της φωτογραφικής συνέβησε την τελευταία εικοσαετία (20 χρόνια) με την κατασκευή των ψηφιακών μηχανών (Hedgcoe, 2002).

Πρώτες φωτογραφικές

Οι πρώτες φωτογραφικές μηχανές αποτελούν ουσιαστικά απλές προβολές εικόνων πάνω ή σε πανί ή σε γυαλί ή σε τοίχο ή σε πλάκες χαλκού. Αυτό το κατασκευάσμα ήταν μεγάλο σε διαστάσεις και για να αποτυπώσει ένα στιγμιότυπο, έπρεπε να βρίσκεται μέσα σε ένα σκοτεινό δωμάτιο ή κουτί το οποίο και να διαθέτει μια γυαλιστερή επιφάνεια στην απέναντι επιφάνεια από μια πολύ μικρή τρύπα (απέναντι πλευρά). Σε μια παρόμοια κατασκευή, οι ακτίνες του φωτός διαπερνούν την τρύπα και σχηματίζουν πάνω στην επιφάνεια ένα είδωλο του αντικειμένου έξω από το κουτί.



<http://bit.ly/1zRlyg3>

Από την “Camera Obsura” και μετέπειτα, όλες οι κατασκευές ήταν διάφορα και πρωτότυπα πειράματα. Οπότε, μπορούμε να πούμε ότι η ιστορία αυτού του τόσο σημαντικού μηχανήματος ξεκίνησε το 1888 από τον ερευνητή George Eastman ο οποίος παρουσίασε την πρώτη φωτογραφική μηχανή της μεγάλης και σημαντικής παραγωγής φωτογραφικών μηχανών Kodak. Ένα άλλο στάδιο στην εξέλιξη της φωτογραφικής ήταν το 1916 όταν η εταιρία Agfa κυκλοφόρησε το πρώτο έγχρωμο φιλμ και το 1935 όταν από την εταιρία Kodak εφευρέθηκε το πρώτο έγχρωμο θετικό φιλμ. Τελευταίος σταθμός ήταν στις αρχές του 20ου αιώνα, με την παρουσίαση της πρώτης ψηφιακής μηχανής μετά από συνεργασία της Kodak και της Fuji (Hedgcoe, 2002)..

Τα μέρη μιας Φωτογραφικής μηχανής

Μία φωτογραφική μηχανή αποτελείται από τον φακό, το διάφραγμα, το κλείστρο (φωτοφράκτης) ένα φωτόμετρο (προαιρετικά) το σκόπευτρο και έναν μηχανισμό για το φιλμ ή τον αισθητήρα αν είναι ψηφιακή. Ανάλογα με το είδος της μπορεί να έχει και περισσότερα εξαρτήματα αλλά τα παραπάνω είναι τα ελάχιστα απαραίτητα. Συνηθισμένο εξάρτημα που πολλές φορές είναι ενσωματωμένο στη μηχανή είναι το φλας.

Τα είδη φωτογραφικής

Σήμερα οι φωτογραφικές μηχανές χωρίζονται σε δύο μεγάλες ομάδες ανάλογα με το μέσο στο οποίο καταγράφουν την εικόνα : Τις ψηφιακές που χρησιμοποιούν αισθητήρες τύπου CMOS ή CCD και αποθηκεύουν την πληροφορία σε μνήμη RAM και τις “παλαιές” συμβατικές αναλογικές που χρησιμοποιούν φιλμ σε διάφορα μεγέθη.

Τόσο στις αναλογικές όσο και στις ψηφιακές διακρίνουμε πολλά είδη. ενδεικτικά τα σημαντικότερα είναι:

- Οι μονοοπτικές ρεφλέξ (SLR) που είναι και η πιο συνηθισμένες για επαγγελματική αλλά και “απαιτητική” ερασιτεχνική χρήση
- Οι “συμπαγείς” (compact) μηχανές που είναι οι πιο δημοφιλείς στους ερασιτέχνες

αφού συνδυάζουν μικρό μέγεθος με ευκολία χρήσης.

- Οι μηχανές studio (μεσαίου ή μεγάλου “φορμά”) που είναι προορισμένες όπως λέει και το όνομα τους για φωτογραφήσεις σε εσωτερικούς χώρους όπου απαιτείται κορυφαία ποιότητα.
- Οι διοπτικές ρεφλέξ (TLR) που πρακτικά έχουν καταργηθεί και χρησιμοποιούνται από πολύ λίγους.
- Οι φωτογραφικές μηχανές στιγμιαίας εμφάνισης Polaroid που δεν παράγονται σήμερα.
- Οι μηχανές ειδικών χρήσεων όπως π. χ. εκείνες που χρησιμοποιούνται για αεροφωτογραφήσεις, εκείνες που λειτουργούν σε υπερυψηλές ταχύτητες κλείστρου, οι υποβρύχιες.

Μονοοπτικές ρεφλέξ (SLR):

Οι μονοοπτικές ρεφλέξ φωτογραφικές μηχανές, γνωστές και ως φωτογραφικές μηχανές SLR (Single Lens Reflex) είναι ο κυρίαρχος σήμερα και ο πιο συνηθισμένος τύπος κλασικής φωτογραφικής μηχανής.

Στις μηχανές αυτές η σκόπευση γίνεται απ’ ευθείας μέσω του φακού της μηχανής, αφού μεσολαβεί ένας καθρέπτης που αντανakλά το είδωλο σε ένα πεντάπρισμα, το οποίο προβάλλει την εικόνα στο σκόπευτρο. Όταν ο φωτογράφος πατήσει το κουμπί απελευθέρωσης του φωτοφράκτη, ο καθρέπτης σηκώνεται στιγμιαία, ώστε η εικόνα από τον φακό να πέσει στο φιλμ ή στον αισθητήρα. Επίσης η φωτομέτρηση και η εστίαση γίνεται διαμέσου του φακού (TTL through the lens) οπότε έχει ακριβέστερα αποτελέσματα (Hedgecoe, 2002).

Φωτογραφικές μηχανές με φιλμ

Οι φωτογραφικές μηχανές με φιλμ χρησιμοποιούν φιλμ (συνήθως πλάτους 35mm) στο οποίο αποτυπώνεται η φωτογραφία κατά τη λήψη. Στη συνέχεια το φιλμ περνά από τη διαδικασία της εμφάνισης σε σκοτεινό θάλαμο ή σε ειδικά φωτογραφικά εργαστήρια. Με τη διαδικασία της εμφάνισης παράγεται ένα αρνητικό, που θα χρησιμοποιηθεί για την εκτύπωση των φωτογραφιών στο χαρτί. Τα θετικά φιλμ έχουν ως αποτέλεσμα θετικό είδωλο, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατευθείαν για προβολή των φωτογραφιών που ονομάζονται “διαφάνειες”.

Τα μεγέθη του φιλμ μπορεί να είναι από πολύ μεγάλου “φορμά” δηλαδή 6x9 cm έως πολύ μικρά με διάσταση 13x17mm μόνο. Πιο συνηθισμένες είναι σήμερα οι αυτόματες φωτογραφικές μηχανές που επιτρέπουν στους αρχάριους χρήστες τη λήψη ικανοποιητικών φωτογραφιών χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια.

Οι ψηφιακές μηχανές χρησιμοποιούν αντί για φιλμ έναν ηλεκτρονικό αισθητήρα ο οποίος μπορεί να έχει μέγεθος από 640x480 εικονοστοιχεία (pixels) στις παλαιότερες ή τις απλές έως και 10320 x 7752 pixels σε κορυφαία μοντέλα. Όσο μεγαλύτερη ανάλυση έχει, τόσο μεγαλύτερη λεπτομέρεια έχει η φωτογραφία και αντίστοιχα μπορεί να μεγεθυνθεί περισσότερο. Η τεχνολογία των αισθητήρων στις επαγγελματικές μηχανές είναι CMOS (Complementary MetalOxide Semiconductor) και στις ερασιτεχνικές CCD (Charged Coupled Device) (Hedgecoe, 2002).

Ο Φωτοφράκτης (κλείστρο)

Ο φωτοφράκτης ελέγχει τη διάρκεια που το φιλμ θα εκτεθεί στο φως. Οι σημερινοί μηχανικοί ή ηλεκτρονικοί φωτοφράκτες έχουν τη δυνατότητα "ταχυτήτων" από μερικά δευτερόλεπτα μέχρι 1/4000 δευτερολέπτου ή και λιγότερο. Η ταχύτητα του φωτοφράκτη επηρεάζει την έκθεση, όπως και τον τρόπο που θα καταγραφεί μια κίνηση καθαρά ή κουνημένη.

Υπάρχουν δύο βασικά είδη φωτοφράκτη:

- ο διαφραγματικός, συνήθως τοποθετημένος μέσα στο φακό.
- ο φωτοφράκτης εστιακού επιπέδου, τοποθετημένος μέσα στο σώμα της μηχανής ακριβώς μπροστά από το φιλμ.

Είναι τύπου "κουρτίνας" και υπάρχουν είδη με κάθετη και οριζόντια κίνηση. Πλεονέκτημα τους είναι ότι πετυχαίνουν πολύ μεγαλύτερες ταχύτητες από του απλούστερους διαφραγματικούς.

Το Διάφραγμα

Αποτελείται από σύνολο μεταλλικών λεπίδων που σχηματίζουν ένα δίσκο στο εσωτερικό του φακού. Στο κέντρο του δίσκου δημιουργείται μια τρύπα και η οποία μεγαλώνει ή μικραίνει καθώς περιστρέφουμε ένα σημείο του φακού επιτρέποντας να περνά αντίστοιχα περισσότερο ή λιγότερο φως που χρειάζεται για να τραβηχτεί μια φωτογραφία. Με τον ίδιο τρόπο λειτουργεί και η ίριδα του ματιού μας.

Οι φακοί

Υπάρχουν διάφορα είδη φακών ανάλογα με την μηχανή και την χρήση για την οποία προορίζονται:

- Οι φακοί σταθερής εστίασης που βρίσκονται σε πολύ φθηνές μηχανές αλλά και στα περισσότερα κινητά τηλέφωνα.
- Οι φακοί μονού στοιχείου που αποτελούνται από ένα μόνο γυάλινο στοιχείο και υπήρχαν σε παλαιότερα φθηνά μοντέλα.
- Οι φακοί πολλαπλών στοιχείων όπου το φως διαπερνά και διαθλάται μέσω πολλών οπτικών στοιχείων σχηματίζοντας μια καθαρή εικόνα στο σημείο εστίασης του φιλμ ή του αισθητήρα
- Οι κατοπτρικοί φακοί οι οποίοι είναι τηλεφακοί υψηλών επιδόσεων και χρησιμοποιούνται για αθλητική ή αστρονομική φωτογραφία, όπου εκτός από τα γυάλινα στοιχεία χρησιμοποιείται καθρέπτες για να αυξηθεί η εστιακή απόσταση.

Ενώ τα τελευταία χρόνια μπορεί ένας φακός να εστιάσει χειροκίνητα ή αυτόματα, τέλος έχει αναπτυχθεί τόσο πολύ η τεχνολογία, ώστε μπορούμε να κάνουμε zoom, δηλαδή να εστιάζουμε σταθερά σε μεγάλη απόσταση (Hedgcoe, 2002).

Η εμφάνιση του φιλμ και η εκτύπωση των φωτογραφιών

Το φιλμ ανοίγεται και επεξεργάζεται σε "φωτοστεγανό" χώρο που ονομάζεται "σκοτεινός θάλαμος".

Για να μπορεί να εργάζεται ο φωτογράφος υπάρχει ένα ειδικό κόκκινο φως το οποίο δεν μπορεί να βλάψει τα ευαίσθητα φιλμ και χαρτιά.

Εκεί αφού πρώτα με την βοήθεια ειδικών χημικών εμφανιστεί και σταθεροποιηθεί μπορεί να τοποθετηθεί σε μια συσκευή που ονομάζεται μεγεθυντήρας για να γίνει η εκτύπω-

ση. Ο μεγενθητήρας μοιάζει σαν μία συσκευή προβολής που όμως είναι τοποθετημένη κάθετα ώστε να προβάλλει την εικόνα πάνω στο τραπέζι. Αφού ο φωτογράφος υπολογίσει τον χρόνο έκθεσης του χαρτιού, ανοίγει το «κλείστρο» του φακού και γίνεται η έκθεση.

Αμέσως μετά πρέπει και το χαρτί να εμφανιστεί και να σταθεροποιηθεί χρησιμοποιώντας 3 διαφορετικά χημικά τα οποία βρίσκονται σε 3 λεκάνες. Σήμερα τα μεγάλα εργαστήρια επεξεργασίας (Kodak) έχουν αυτοματοποιήσει εντελώς την διαδικασία που γίνεται όλη μέσα σε ένα μηχάνημα (Hedgcoe, 2002).

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

Ο κινηματογράφος γεννήθηκε μόλις στο τέλος του 19ου αιώνα , αλλά τεκμήρια της προέλευσής του ανιχνεύονται πολλούς αιώνες πριν σε πάμπολλες και ποικίλες προσπάθειες και επιτεύξεις, που οδήγησαν στο ολοκληρωμένο τεχνικό φαινόμενο, που είναι ο κινηματογράφος. Το 1895, καταγράφεται η δημιουργία μιας συσκευής κατάλληλης για τη φωτογραφική απότυπωση της φυσικής κίνησης με την προς θέαση αναπαραγωγή τους δια της προβολής τους.

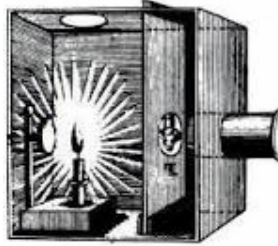
Η πρωτοβουλία των αστρονόμων ,των φυσικών φιλόσοφων και των μηχανικών (Μπέικον, Κοπέρνικος, Καίπλερ, Γαλιλαίος, Ντεκάρτ και Νιούτον), που με οδηγούς τους προπάτορες τον Αριστοτέλη, τον Αρχιμήδη, τον Κλαύδιο Πτολεμαίο, τον Ήρωνα τον Αλεξανδρέα και τον Άραβα μαθηματικό Αλ-Χάζεν δημιούργησαν τη νέα πειραματική φυσική, που προϊόν των εφαρμογών της είναι ο κινηματογράφος. Κατά την ιστορική διαδρομή, τα κυριότερα από διάφορα ίχνη ,επιστημονικά έργα, συγγράμματα, πειράματα, τεχνήματα, μέθοδοι οπτικής αναπαράστασης ,καθώς και οι συντελεστές που απετέλεσαν σταθμούς και συνέβαλαν στην δημιουργία συσκευών ,μηχανών και οργάνων ,όπως και του κινηματογράφου, εντοπίζονται με την ακόλουθη χρονολογική σειρά :

Περί την 3η χιλιετία π.Χ. εμφανίζεται το Θέατρο των σκιών στην Ασία. Τον 4ο αιώνα π.Χ. Ο Αριστοτέλης κάνει μνημεία για μία «μία εικόνα του ήλιου που μπορεί να περάσει μέσα από μία τρύπα και να σταθεί σε μία επιφάνεια, όπου και μπορεί να διαδοθεί». Ένα αιώνα μετά ο Αρχιμήδης κατασκευάζει την κατόπτρα. Το 1656 ο Κρίστιαν Χόιχενς κατασκευάζει τη Magica Laterna. Το 1660 ο Τόμας Βάλγκενσταϊν επιτυγχάνει αρμογή τεχνητού φωτισμού στη Μαγική Λατέρνα. Το 1680 ο Ισαάκ Νιούτον προχωρά στην πραγματοποίηση του πειράματος με τον δίσκο. Τέλος το 1799 ο Ετιέν Γκασπάρ Ρόμπερτσον παίρνει το πρώτο δίπλωμα ευρεσιτεχνίας για μία τελειοποιημένη Μαγική Λατέρνα με το όνομα Phantascope κι έτσι σηματοδοτείται η είσοδος στη βιομηχανική εποχή. (Ρήντερ, 1985)

Το 1893 ο Ντίξον φτιάχνει για χάρη του Έντισον το πρώτο κινηματογραφικό στούντιο στην περιοχή East Orange του New Jersey και το ονομάζει Black Maria. Παράλληλα στο Σικάγο ανοίγουν δυο αίθουσες παρουσίασης κινούμενων εικόνων, το Kinetoskop του Έντισον και το Zoopraxiographical Hall του Μάυμπριτζ. Στο Black Maria γυρίζονται τρεις πρώτες ταινίες. Το 1894 ο Τσαρλς Τζέκινς και Τόμας Τζένκινς του βελτιωμένου τους Phantascope. (Ρήντερ, 1985)



<http://bit.ly/1ACBNUj>
(Λαμπρινός, 1999)



<http://bit.ly/1ylf312>



<< Η μαγική Λατέρνα>>

Ο πρώτος Κινηματογράφος

Ο πρώτος κινηματογράφος ιδρύθηκε το 1885 από τον Λουί Λυμιέρ ο οποίος ήταν επικεφαλής του μεγαλύτερου φωτογραφικού εργοστασίου στην Ευρώπη και οι πρώτες ταινίες που προβλήθηκαν ήταν ελάχιστων δευτερολέπτων και έδειχναν ένα πλοίο που σάλπαρε ή ένα τραίνο που έφτανε στον σταθμό του. Ονόμασε τον κινηματογράφο του Γκραν Καφέ. Μάλιστα οι θεατές προς το τέλος της προβολής με το τραίνο άρχισαν να φεύγουν πανικόβλητοι από την αίθουσα νομίζοντας ότι πήγαινε να τους χτυπήσει.

Ο εξοπλισμός και οι ταινίες κατατέθηκαν στο όνομα Λουί και Ωγκύστ Λυμιέρ αν και στην πραγματικότητα ο εφευρέτης ήταν ο Λουί. Μέχρι το 1886 οι καθημερινές προβολές είχαν φτάσει τις είκοσι. Το περιεχόμενο των ταινιών αφορούσε κυρίως την μεσαία αστική τάξη και το περιεχόμενο τους ήταν συνήθως κωμικό. Το 1898 οι Λυμιέρ είχαν στην κατοχή του χίλιες ταινίες ενώ το 1905 τον πούλησαν στον Πατέ και ασχολήθηκαν με την δημιουργία της έγχρωμης φωτογραφίας. (Ρήντερ, 1985)



<http://bit.ly/1zf8keT>
Ο κινηματογράφος των Λυμιέρ

Ο πρώτος αστέρας του Κινηματογράφου

Μέχρι και το 1912 οι περισσότερες κωμωδίες αποτελούνταν από άχαρους παχύσαρκους ηθοποιούς που πάθαιναν ατυχήματα. Το 1913 όμως ένας νεαρός ηθοποιός του θεάτρου υπογραφεί συμβόλαιο με την εταιρία Κήστοουν. Με αυτόν το τρόπο ο Τσαρλί Τσάπλιν άρχισε μια από τις μεγαλύτερες κινηματογραφικές καριέρες στην ιστορία. Μέσα σε έναν χρόνο έπαιξε σε τριάντα ταινίες μικρού μήκους που από αυτές οι δεκαπέντε είχαν γραφτεί και σκηνοθετηθεί από τον ίδιο ενώ πρωταγωνιστούσε ως ο «κάλος αλήτης». Έπειτα έφυγε από Κήστοουν και υπέγραψε με την εταιρία Εσανέι για 1250 δολάρια την εβδομάδα ενώ το 1917 έγινε ο πρώτος εκατομμυριούχος ηθοποιός. Ο Τσάρλι Τσάπλιν τελικά απεβίωσε το 1977 ενώ μέχρι σήμερα θεωρείται ένας από τους κορυφαίους ηθοποιούς παγκόσμιος και τα έργα ανήκουν στα κορυφαία κινηματογραφικά έργα της ιστορίας. Έτσι γράφτηκε για πάντα στην ιστορία του κινηματογράφου. (Ρήντερ, 1985)



Τσάρλι Τσάπλιν
<http://bit.ly/1usEj7f>

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

Οι πρώτες εμπορικά και ποιοτικά πετυχημένες ταινίες του ελληνικού κινηματογράφου άρχισαν να φτιάχνονται τη δεκαετία του 1970. Η πρώτη πετυχημένη ταινία ήταν (σύμφωνα με τον πίνακα για τα εισιτήρια Α΄ προβολής της περιόδου 1970/1971) στην πρώτη θέση «η Υπολοχαγός Νατάσσα», στη δεύτερη η ταινία «Ένα αστείο κορίτσι», στη τρίτη θέση «Η θεία μου η χίπισσα».

Άρθρο του Κώστα Πάρλα από την εφημερίδα το βήμα την περίοδο 1970-1971 για την ταινία «Υπολοχαγός Νατάσσα», με πρωταγωνίστρια την Αλίκη Βουγιουκλάκη.

Η ταινία περιέχει πολλές δόσεις από ότι επιθυμεί η καρδιά ενός μη πολλά αναμένοντος θεατή: Πολύ ρομαντισμό στην αρχή, πολύ δράμα στη συνέχεια και στο τέλος πολύ κλάμα και πολύ αίσθημα. Δηλαδή η Αλίκη Βουγιουκλάκη επιχειρεί μια αρχή απομακρύνσεως από τους συνήθεις ρόλους της. Στους προηγούμενους ρόλους της υπάρχει υπερβολή στη χάρη και την τσαχπινιά όπου περνά στο θεατή της χωρίς ιδιαίτερες δυσκολίες. Αντίθετα η υπερβολή στο κλάμα και στα δάκρυα βρίσκει πάντοτε μια αντίθεση που βγαίνει ενστικτωδώς σαν αντίδραση. Επίσης υπάρχουν πολλές υποχωρήσεις και συμβιβασμοί κατά τη διάρκεια της ταινίας: υπάρχουν στιγμές όπου φαίνεται η πρωταγωνίστρια να έχει απαρνηθεί την περιποιημένη της μορφή για χάρη κάποιου άλλου στόχου (δραματικού, μας βεβαιούν οι διαφημίσεις της ταινίας). Και από την άλλη μεριά, στο επόμενο πλάνο την βλέπουμε με το πιο τέλει σύγχρονο «μείκαπ» να οδεύει (εν καιρώ Κατοχής) προς το εκτελεστικό απόσπασμα...(Σολδάτος, 2002).



Αλίκη Βουγιουκλάκη
<http://bit.ly/1AkDfrp>

MONTAZ

Ίσως η πιο σημαντική διαδικασία στην επεξεργασία ταινιών είναι το μοντάζ. Τι είναι όμως το μοντάζ ; Το μοντάζ δεν μπορεί να οριστεί με ακρίβεια αλλά πολλή γενικά είναι μια τεχνική και καλλιτεχνική διαδικασία, σύμφωνα με την οποία τα μέρη του έργου που γυρίστηκαν τμηματικά και όχι σύμφωνα με την χρονική σειρά που υποδεικνύει το σενάριο συνδυάζονται όπως ορίζει αυτό. (Διζικιρίκης,1985)

Η αναλογική τεχνολογία του μοντάζ

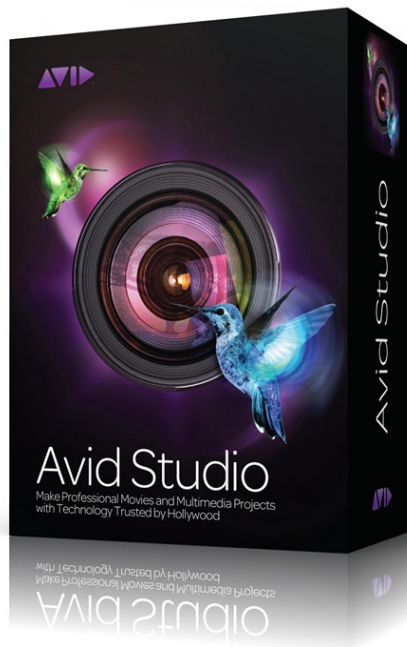
- Μουβιόλα: Δίνει την δυνατότητα να εργαστούμε με οποιοδήποτε είδος φιλμ (16mm, 35mm). Επίσης η μουβιόλα βάζει σε παράλληλη διάταξη τον ήχο και την εικόνα αλλά μας αφήνει να χειριστούμε χειροκίνητα το φιλμ όπως επίσης και να το προβάλουμε
- Κολλέζα: Είναι ένα μεταλλικό εργαλείο όπου με την βοήθεια του μπορούμε να ενώσουμε τα διαφορά πλάνα με γρήγορο τρόπο χρησιμοποιώντας σελοτέιπ. Είναι εφεύρεση Ιταλού μοντέρ που ήταν τόσο χρήσιμη που οι ειδικοί του μοντάζ την μετονόμασαν “όγδοο θαύμα”.
- Το ψαλίδι του Μοντάζ: Είναι ένα μικρό, λεπτό, αντιμαγνητικό και όσο γίνεται καλύτερα τροχισμένο ψαλίδι που χρησιμοποιεί ο μοντέρ για να κόψει το φιλμ με το καλύτερο δυνατό τρόπο ώστε η κόλληση να γίνει πιο εύκολα χωρίς να “χαθεί” κάποιο καρέ.

(Δαυλόπουλος, 1985) .

Το ψηφιακό μοντάζ

Το μοντάζ με ψηφιακά μέσα είναι πολύ απλό να γίνει. Το μονό που χρειάζεται ο μοντέρ είναι ένα υπολογιστής και ένα από τα ειδικά προγράμματα όπως ο Avid και το Final cut pro. Το γεγονός αυτό φέρνει πολλά πλεονεκτήματα. Κάποια από αυτά είναι τα εξής :

- Αυξημένη ταχύτητα
 - Μειωμένο κόστος
 - Λιγότερο ανθρωπινό δυναμικό
 - Ο σκηνοθέτης μπορεί να κρίνει και επιτόπου ο μοντέρ να κάνει οποιαδήποτε αλλαγή
 - Καλύτερος ήχος
 - Καλύτερα εφέ
- (Murch, 2001).



Το πρόγραμμα Avid έφερε την επανάσταση στο μοντάζ
<http://www.trustedreviews.com/avid-studio-1-1-review>

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΤΑ ΜΟΤΕΡ

Οι ηλεκτρικοί κινητήρες μικρής ισχύος (μοτέρ) είναι μια κατηγορία στρεφόμενων ηλεκτρικών μηχανών. Το βασικό τους στοιχείο είναι η μετατροπή ενέργειας από ηλεκτρική σε μηχανική μορφή και αντίστροφα.

Οι ηλεκτροκινητήρες χρησιμοποιούνται για να δώσουν κίνηση σε μια σχεδόν απεριόριστη γκάμα μηχανισμών. Καλύπτουν μια τεράστια σειρά εφαρμογών από τα μηχανήματα οικιακής χρήσης μέχρι τις μεγαλύτερες και πολυπλοκότερες βιομηχανικές εγκαταστάσεις.



<http://bit.ly/1AC47pS>

Υπάρχουν πολλά είδη μοτέρ και η επιλογή του κατάλληλου γίνεται ανάλογα με τη χρήση όπου προορίζεται.

Είδη μοτέρ

- Μοτέρ συνεχούς ρεύματος (DC Motors) ή εναλλασσομένου ρεύματος (AC Motors).
- Μοτέρ συνεχούς Κίνησης (Continuous Motors) ή Βηματικά μοτέρ (Stepping Motors)
- Μοτέρ με σερβομηχανισμό (Servomotors)

Προδιαγραφές των κινητήρων – μοτέρ

- Η τάση λειτουργίας
- Η ποσότητα ρεύματος
- Η ταχύτητα
- Η ροπή στρέψης

Οι ηλεκτροκινητήρες έχουν δύο μέλη, ένα σταθερό μέλος που λέγεται στάτης (stator) και ένα στρεφόμενο μέλος που λέγεται δρομέας (rotor)

Ο απλός κινητήρας DC λειτουργεί μόνο με συνεχές ρεύμα από μπαταρία. Το ρεύμα διοχετεύεται στο πηνίο και αυτό περιστρέφεται ανάμεσα στους πόλους ενός μόνιμου μαγνήτη. Το μαγνητικά πεδία του πηνίου και του μαγνήτη αλληλεπιδρούν και αναγκάζουν το πηνίο να στραφεί. Ένας εναλλάκτης αντιστρέφει τις συνδέσεις στην μπαταρία σε κάθε μισή στροφή και διατηρεί τη φορά περιστροφής του πηνίου σταθερή.

Οι ηλεκτρικοί κινητήρες χρησιμοποιούνται

- Στην βιομηχανία και σε διάφορες επαγγελματικές εφαρμογές αντλίες ανεμιστήρες ανελκυστήρες κ.λπ.
- Στην κίνηση οχημάτων π.χ. Τρόλεϊ, τραμ κ.λπ.
- Σε διάφορες συσκευές οικιακής χρήσης σκούπες, μίξερ κ.λπ. (Μαλιώτης, 2008).



<http://bit.ly/1zvm4S> <http://bit.ly/1xGGia4>

ΦΩΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΛΑΜΠΑΔΑ

Αρχιτεκτονικός Φωτισμός

Η μελέτη του αρχιτεκτονικού φωτισμού, αφορά την τοποθέτηση και τον έλεγχο του φωτός, τεχνητού ή φυσικού, μέσα σε έναν αρχιτεκτονικό χώρο. Το φως και η αρχιτεκτονική δεν είναι εντελώς διαφορετικές έννοιες, καθώς τα αρχιτεκτονικά στοιχεία όπως για παράδειγμα οι επιφάνειες, ο όγκος, τα χρώματα και η υφή χάνουν την σημασία τους χωρίς το φως. Οι αρχιτέκτονες σχεδιάζουν στο μυαλό τους το φυσικό φως. Αυτά τα στοιχεία αναφέρονται στον φυσικό φωτισμό, που είναι άλλωστε βασικό στοιχείο της αρχιτεκτονικής μελέτης, παραβλέποντας τον τεχνητό φωτισμό.

Σκοπιμότητα της μελέτης αρχιτεκτονικού φωτισμού:

Η μελέτη του αρχιτεκτονικού φωτισμού, αναδεικνύει τους αρχιτεκτονικούς και περιβαλλοντικούς χώρους. Ο σωστός φωτισμός, βελτιώνει την λειτουργία του χώρου, δίνοντας έμφαση στην ευκρίνεια του περιβάλλοντος του κάθε χρήστη. Η αισθητική του χώρου βελτιώνεται, όταν ενισχύεται η αρχιτεκτονική. Κατά την μελέτη του αρχιτεκτονικού φωτισμού καθορίζεται ο κατάλληλος αριθμός και η σωστή τοποθέτηση των φωτιστικών σωμάτων. Λαμβάνεται επίσης υπόψη το συνολικό κόστος και η συντήρηση του κάθε φωτιστικού (Κοντορήγας, 2005).

Ορισμός Λαμπάδας

Η λαμπάδα, είναι ένα κερί με μεγάλο μήκος και διάμετρο σε αντίθεση με τα κανονικά κεριά. Τις περισσότερες φορές χρησιμοποιείται σε θρησκευτικές τελετές, όπως η βάπτισμα ή η Ανάσταση. Στα αρχαία χρόνια, οι λαμπάδες ονομάζονταν οι αναμμένοι πυρσοί, τους οποίους χρησιμοποιούσαν οι αθλητές στις λαμπαδηδρομίες. Στην Ανάσταση, κάθε μεγάλο Σάββατο, χρησιμοποιούνται κυρίως λευκές λαμπάδες για την μεταφορά του Αγίου Φωτός στους πιστούς. Στα παιδιά πάντως δίνονται λαμπάδες με χρώμα όπως για παράδειγμα κόκκινες, πράσινες, μπλε, πορτοκαλί και πολλές άλλες, με σκοπό να τους εντυπωσιάσουν. Επίσης, σε αυτές τις λαμπάδες πολλές φορές τοποθετούνται πάνω διάφορα αξεσουάρ και μπιχλιμπίδια.



<http://bit.ly/1zSvIVX>



<http://bit.ly/1y6biTV>



<http://bit.ly/1uxLj2B>

Ιστορική Αναδρομή της Λαμπάδας

Το φως ήταν πάντα ένα σύμβολο της ανθρώπινης προόδου. Το κερί ήταν μία από τις πρώτες κατασκευές τεχνητού φωτισμού. Για δύο χιλιάδες χρόνια το κερί φωτίζε τον δρόμο στους εξερευνητές, τους στρατιώτες, τους ιερείς και τους διανοούμενους. Τα πρώτα κεριά μερικές φορές είχαν παράξενες μορφές για να αξιοποιήσουν τις διαθέσιμες πηγές. Όπως ο πολιτισμός έτσι και τα κεριά εξελίχθηκαν και πολλά από τα παλιά κεριά μοιάζουν με αυτά που χρησιμοποιούμε σήμερα. Η χρήση και η εξέλιξη των κεριών φαίνεται ότι ξεκινάει από την προϊστορική εποχή, ωστόσο πολύ λίγα πράγματα είναι γνωστά σχετικά με την καταγωγή των κεριών.

Αν και έχει ειπωθεί ότι τα πρώτα κεριά δημιουργήθηκαν από τους αρχαίους Αιγυπτίους οι οποίοι χρησιμοποιούσαν πυρσούς από καλάμια που τα βουτούσαν σε λίπος, αυτές οι κατασκευές δεν είχαν φυτίλι για να μπορούμε να τις θεωρήσουμε κεριά. Από γραπτές πηγές κι από ευρήματα, είναι γνωστό πως στην Ευρώπη το κερί, χρησιμοποιείται ευρύτατα από τους Γαλάτες, τους Ρωμαίους, τους Ετρούσκους, και τους Έλληνες στην εθνική και θρησκευτική λατρεία, αλλά και σε τελετές και σε γάμους.

Κατά την διάρκεια του 19ου αιώνα, σημειώθηκε η πιο σημαντική ανάπτυξη της εποχής στην κατασκευή κεριών. Το 1811 ανακαλύπτεται η στεατίνη, το 1825 το στριφτό φυτίλι και το 1834 ο εφευρέτης Joseph Morgan παρουσίασε μια μηχανή, η οποία επέτρεπε την διαρκή παραγωγή κεριών με καλούπι, χρησιμοποιώντας ένα κύλινδρο που ωθούσε ένα κινούμενο πιστόνι και εξήγαγε τα κεριά καθώς στερεοποιούνταν.

Με την παρουσίαση των φωτεινών λαμπτήρων το 1879, η κατασκευή κεριών παρήκμασε μέχρι το τέλος του αιώνα που το ενδιαφέρον για τα κεριά αναζωπυρώθηκε. Η βιομηχανία κεριών αναβαθμίστηκε κατά τη διάρκεια του δεύτερου μισού του 20ου αιώνα με την ανάπτυξη των αμερικάνικων βιομηχανιών πετρελαίου και κρεάτων. Με την εξάπλωση του αργού πετρελαίου και των προϊόντων κρέατος, ήρθε επίσης και η εξάπλωση των υποπροϊόντων που είναι τα βασικά συστατικά της σύγχρονης κηροπλαστικής, της παραφίνης και της στεατίνης (Πολίτης, 2005).



<http://bit.ly/1yXKeqe>

ΒΑΦΗ ΠΑΣΧΑΛΙΝΩΝ ΑΥΓΩΝ

Ριζάρι

Η βαφή των αυγών αποτελείται από κάποια συστατικά. Ένας τρόπος για να βάψεις με φυσικό τρόπο τα πασχαλινά αυγά είναι να χρησιμοποιήσεις ριζάρι, το οποίο είναι ένα φυσικό υλικό που αν του εφαρμόσεις την σωστή διαδικασία, τα αυγά θα βγουν ένα βαθύ κόκκινο χρώμα. Όμως για να γίνει αυτό πρέπει να κάνεις μια συγκεκριμένη διαδικασία, στην οποία πρώτα πρέπει να διαλέξουμε το σωστό ριζάρι, δηλαδή αυτό που είναι σε κομματάκια σαν τετραγωνισμένα και μικρά ξυλαράκια, επίσης να αποφύγετε αυτό που είναι χοντροκομμένο.

Επιπρόσθετα το ριζάρι είναι ένας αυτοφυής θάμνος και βγαίνει στην νότια Ευρώπη και στην νοτιοδυτική Ασία. Το ριζάρι έχει πολλά ονόματα ένα από αυτά είναι το Ερυθρόδανο. Αυτό παλιά ήταν ένα πολύ σημαντικό γιατί έβγαине μια κόκκινη χρωστική ουσία από την ρίζα της, η οποία ήταν κατάλληλη για την βαφή των νημάτων. Η βαφή που προέκυπτε από το ριζάρι έχει ως κύριο συστατικό την αλιζαρίνη. Η χρήση του ριζαριού εγκαταλείφθηκε όταν η χημική βιομηχανία παρήγαγε την ένωση ανιλίνη που έδινε το ίδιο αποτέλεσμα.



<http://bit.ly/1y4JjqQ>

Πώς θα βάψουμε τα αυγά μας κόκκινα;

Στα παλαιότερα χρόνια τα αυγά τα έβαφαν με φυτικές βαφές, όπως είναι τα κρεμμύδια τα παντζάρια κτλ. Αρχικά για να βάψουμε ένα αυγό κόκκινο με φυτική βαφή θα πρέπει να πάρουμε το παντζάρι το βράζουμε, ώστε να αφήσει τις ουσίες του και το χρώμα του και μετά το καθαρίζουμε. Στην συνέχεια βάζουμε τα αυγά στο νερό που βράσαμε πριν το παντζάρι. Στο τέλος τα αφήνουμε για 15 λεπτά και μετά θα πρέπει να τα βγάλουμε ώστε να έχουν βαθύ κόκκινο, εκτός αν θέλουμε ροζ τα βγάζουμε από το νερό νωρίτερα και τα αφήνουμε σε μια πιατέλα μέχρι να κρυώσουν. Αυτές οι οδηγίες μπορεί να είναι λίγο δύσκολες στην πράξη, αλλά αξίζει τον κόπο να το κάνουμε διότι είναι πολύ πιο υγιεινές από τις χημικές, διότι οι χημικές βαφές μετά από λίγο καιρό καταστρέφουν το αυγό και θα πρέπει να το πετάξουμε.

Δώρα Μπάτση



<http://bit.ly/1y4JjqQ>

ΚΙΘΑΡΑ

Μουσικό όργανο με τσιμπημένες χορδές. Έχει ηχείο επίπεδο σε σχήμα 8 και στην επάνω επιφάνεια παρουσιάζει στο κέντρο μια στρογγυλή οπή. Και η λαβή είναι ίσια και διαθέτει μια σειρά μικρών οριζοντίων μπαρών που χρησιμεύουν για την αλλαγή του μήκους των χορδών για την εκτέλεση διαφόρων ήχων της μουσικής κλίμακας. Το επάνω μέρος της λαβής διαθέτει στριφτάρια με βίδες χωρίς τέλος για την αλλαγή της έντασης των χορδών. Στα σύγχρονα μοντέλα οι χορδές είναι έξι.

Πανάρχαιας καταγωγής όργανο, είναι αδύνατος ο ακριβής ιστορικός προσδιορισμός του. Η κιθάρα ήταν γνωστή στους Αιγυπτίους αλλά στην αρχαιότητα έλεγαν κιθάρα πολλά

όργανα διαφορετικά μεταξύ τους. Επειδή ήταν γνωστή από τα πρώτα χρόνια της λατινικής εποχής , αποκλείουμε το γεγονός να χρονολογείται από την αραβική εισβολή στην Ισπανία. Είναι βέβαιο όμως ότι από εκείνη τη εποχή η κιθάρα γνώρισε στην Ευρώπη ιδιαίτερη ευμένεια. Ήδη από τον 16^ο αιώνα η κιθάρα συνόδευε το λαούτο στις προτιμήσεις των καλλιεργημένων συνθετών και η λαμπρότερη της εποχή υπήρξε το 1700 και οι αρχές του 1800 αλλά και το 1900. Αναφέρουμε τα κυριότερα ονόματα: Λ. Μποκερίνι, Ν. Παγκανίνι Κ. Βέμπερ Χ. Μπερλιόζ.

Θεωρείται κυρίως λαϊκό όργανο με ρόλο συνοδείας . Είναι συνηθισμένη εικόνα του τραγουδιστή που συνοδεύεται από την κιθάρα γνωρίζοντας μόνο ελάχιστες συγχορδίες.

Η δεύτερη νιότη της κιθάρας είναι συνδεδεμένη με την ηλεκτρική της έκδοση που της επέτρεψε να κυριαρχεί σχεδόν ασυναγώνιστα σε όλα τα συγκροτήματα Pop & Rock μουσικής που υπάρχουν σήμερα. Σε αυτό το τύπο κιθάρας ο ήχος ενισχύεται μέσω ενός ειδικού τύπου μικρόφωνου ενώ οι χορδές τσιμπιούνται με την πένα.

Αυτό το τόσο ωραίο και γλυκό μουσικό όργανο έχει τη δύναμη να μαγνητίζει αυτούς που το αγγίζουν. Έχει τόσο ευαισθησία , τόσο απαλότητα και προσφέρει τόσο συντροφιά παίζοντας το, που σε κάνει εντελώς δικό του (Χριστόφιλος, 2005).



ΕΡΕΥΝΑ - ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Μετά από συζήτηση και μια γενική ενημέρωση από τον καθηγητή, χωριστήκαμε σε τρεις μεγάλες ομάδες. Η μία ομάδα ανέλαβε να κάνει βιβλιογραφική έρευνα για την τεχνολογία, ή άλλη για τον πολιτισμό και η άλλη για την τέχνη.

Στο ξεκίνησμά επισκευθήκαμε τη βιβλιοθήκη όπου ο καθηγητής μας εξήγησε πως μπορούμε να αναζητήσουμε πληροφορίες και πως πρέπει να σημειώσουμε σωστά τις πηγές μας (βιβλιογραφικές αναφορές).

Τις επόμενες εβδομάδες, ο καθένας μας προσπάθησε να βρει πληροφορίες από βιβλία, τόσο μέσα στη βιβλιοθήκη όσο και εκτός της βιβλιοθήκης του σχολείου.

Τις πληροφορίες αυτές τις καταγράφαμε σε ένα κοινό αρχείο στο Goggle Docs, ώστε να μπορούμε να τις βλέπουμε όλοι. Κάθε 2-3 συναντήσεις, συζητούσαμε την πρόοδο της έρευνας στην τάξη και ανάλογα αποφασίζαμε τι θα κάνουμε.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ - ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ

Αφού κάναμε βιβλιογραφική έρευνα σε όλα τα αντικείμενα που είχαμε επιλέξει να ερευνήσουμε για το θέμα, καταγράψαμε στην εργασία το υλικό της έρευνας αυτής.

Ο κάθε ένας από την ομάδα μας, πρόσθεσε το δικό του υλικό.

Στη συνέχεια, μελετήσαμε αυτό το υλικό και κάναμε μια τελική συζήτηση πάνω σε αυτό. Το αποτέλεσμα της συζήτησης και τελικά το συμπέρασμα της εργασίας μας είναι ότι πραγματικά, η τεχνολογία έχει σχέση και επηρεάζει με πολλούς τρόπους τον πολιτισμό και την τέχνη..

Μας άρεσε που το μεγαλύτερο μέρος της εργασίας έγινε στο σχολείο.

Η εργασία αυτή μας άρεσε γιατί μάθαμε για την τεχνολογία πως αυτή επέδρασε στις τέχνες και τον πολιτισμό. Κυρίως όμως διότι συνεργάστηκα με την ομάδα μου για να πετύχουμε καλύτερα αποτελέσματα για τις πληροφορίες και το υλικό για την εργασία αυτή.

Το θέμα ήταν πολύ μεγάλο και αν είχαμε το χρόνο θα μπορούσαμε να ασχοληθούμε πολύ περισσότερο.

Ιδιαίτερα μας άρεσε η δημιουργία ταινιών βίντεο με κινούμενες εικόνες. Και εκεί όμως χρειαζόμασταν πολύ περισσότερο χρόνο.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΕΧΝΗΜΑΤΩΝ

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Αλμπάνη, Τζ., Κασιμάτη Μ.,(2008). *Η Ιστορία των Τεχνών στην Ευρώπη*. Τόμος Α`- Εικαστικές Τέχνες στην Ευρώπη από το Μεσαίωνα ως τον 18 ο αιώνα , Πάτρα: Εκδόσεις .Α.Π., σελ. 175`

Gombrich, E.H., (1998). *Το Χρονικό της Τέχνης* , (μτφρ.) Ασδαγλή Λ. Αθήνα!: Εκδόσεις Μ.Ι.Ε.Τ., σελ. 387

Anna, B., (2005). *Digital Art History*. Bristol: Εκδόσεις: Intellect

Βασιλάκος, Α., (2008). *Ψηφιακές Μορφές Τέχνης*. Αθήνα: Εκδόσεις Τζιόλα. Σελ. 84, 85

Δαυλόπουλος, Τ.,. (1985). *Πράγματα Για Το Μοντάζ*. Αθήνα: Εκδόσεις Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.

Krausse C.A., (2006). *Ιστορία της Ζωγραφικής*. Αθήνα: Εκδόσεις: KONEMANN

Διζικιρίκης, Γ., (1985). *Λεξικό Αισθητικών και Τεχνικών Όρων του Κινηματογράφου*. Τόμος ΙΙ". Αθήνα: Εκδόσεις Αιγόκερως

Hedgcoe, J., (2002). *Το βιβλίο του φωτογράφου*. Αθήνα: Εκδόσεις Μωρεσόπουλος

Κοντορήγας, Θ., (2005). *Φωτισμός και Αρχιτεκτονική*. Αθήνα: Εκδόσεις περιοδικού Κτίριο.

βιβλ.μηχανολόγου Γ. Μαλιώτη

Λαμπρινός, Φ., (1999). *Εκπαιδευτική Ελληνική Εγκυκλοπαίδεια*. Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών

Murch, W., (2001). *In the blink of an eye: A perspective on Film Editing*. 2nd Edition. Beverly Hills: Silman-James Press

Πάπυρος Εγκυκλοπαίδεια, τόμος 26, σελ. 132.

Πολίτης Μ., (2005). *Τα κεριά και η ιστορία τους*. Αθήνα.

Ρήντερ, Κ., (1985), *Ιστορία του παγκόσμιου κινηματογράφου*, Αθήνα: Εκδόσεις Αιγόκερως

Σαμαρά - Κρίσπη, Α., Κυριαζή - Νάκου, Ε., (2011). *Πολιτισμός - Ευρωπαϊκοί θεσμοί και πολιτιστική κληρονομιά*. Αθήνα: Εκδόσεις Σάκκουλα Α.Ε.

Σολδάτος, Ι., (2002). *Ελληνικός Κινηματογράφος*, Αθήνα: Εκδόσεις Σολδάτου.

Τιβέριος, Μ., (2000). *Το χρώμα στην Αρχαία Ελληνική Ζωγραφική*.
<http://www.tovima.gr/opinions/article/?aid=121148> Προσπελάστηκε στις 3/2/2015

Χριστόφιλος, Ι., (2005). *Εγκυκλοπαίδεια Παγκόσμιας Μουσικής*. Αθήνα: Εκδόσεις Αλκυών.