

**PROJECT 3: ΤΕΧΝΗ & ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ**  
**Ο Υπολογιστής στο Πλευρό της Καλλιτεχνικής Δημιουργίας**



**ΕΡΓΑΣΙΑ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ ΤΗΣ Α΄ ΤΑΞΗΣ**  
**3ου ΓΕΝΙΚΟΥ ΛΥΚΕΙΟΥ ΚΟΜΟΤΗΝΗΣ**

ΑΓΟΡΑ	ΑΜΦΙΤΡΙΤΗ
ΑΪΔΟΝΟΠΟΥΛΟΥ	ΜΑΡΙΑ
ΑΛΗ	ΑΪΣΕ
ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ	ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ
ΑΠΟΣΤΟΛΙΔΟΥ	ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ
ΑΡΧΟΝΤΙΔΟΥ	ΑΛΕΞΑΝΔΡΑ
ΒΑΣΙΛΑΚΑΚΗ	ΜΑΡΙΑΝΝΑ
ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ	ΙΩΑΝΝΗΣ
ΓΑΜΒΡΟΠΟΥΛΟΣ	ΧΡΗΣΤΟΣ
ΔΕΛΗ ΧΑΣΑΝ	ΦΑΤΗΧ
ΙΣΜΑΗΛ	ΣΙΜΠΕΛ
ΚΑΠΟΥΚΡΑΝΙΔΗΣ	ΛΑΖΑΡΟΣ
ΚΙΟΡ ΧΑΣΑΝ	ΑΛΗ
ΚΟΥΛΙΟΥΜΠΗΣ	ΧΡΗΣΤΟΣ-ΡΑΦΑΗΛ
ΜΙΧΑΛΑΚΙΔΟΥ	ΜΑΡΙΝΑ-ΡΑΦΑΕΛΑ
ΜΠΑΡΜΠΟΥΝΗΣ	ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ
ΝΤΟΥΡΜΠΑ ΧΑΣΗΜ	ΤΕΖΤΖΑΝ
ΧΑΛΗΛ ΜΠΑΣΗ ΕΜΙΝ	ΟΜΕΡ
ΧΑΤΖΟΠΟΥΛΟΣ	ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ-ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ: ΒΕΡΡΗ ΑΝΔΡΟΝΙΚΗ, ΠΕ19 & ΚΑΡΑΜΠΑΣΗ ΜΑΡΙΑ ΠΕ02

**ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ: 2011-12**

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>ΈΡΕΥΝΑ.....</b>	<b>3</b>
ΕΙΣΑΓΩΓΗ .....	3
<i>Τι είναι Τέχνη ?</i> .....	3
<i>Ο Λεονάρντο Ντα Βίντσι ο πρώτος Καλλιτέχνης και Επιστήμονας</i> .....	3
<i>Η ψηφιακή τεχνολογία</i> .....	3
<i>Ψηφιακός Πολιτισμός</i> .....	4
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ .....	5
<i>Ψηφιακή Επεξεργασία Εικόνας (Ψ.Ε.Ε.)</i> .....	5
<i>Επίσκεψη στην Έκθεση «Τα γλυπτά του Παρθενώνα στο Βρετανικό Μουσείο»</i> .....	6
<i>Φωτορεαλιστικές Εικόνες με ΗΥ</i> .....	7
ΉΧΟΣ .....	12
<i>Συνθεσάιζερ</i> .....	13
<i>Ηλεκτρονική Μουσική</i> .....	13
<i>remix</i> .....	15
<i>Πως φτιάχνουμε ένα Video-Clip</i> .....	16
<i>Όπερα</i> .....	16
ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ .....	19
<i>Χρήση Τεχνολογίας σε Ταινίες</i> .....	19
<i>Η Ταινία: Σιμόν (Simone)</i> .....	20
<i>Animation</i> .....	20
ΘΕΑΤΡΟ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ .....	23
ΜΟΥΣΕΙΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ .....	24
<i>Εικονική Περιήγηση</i> .....	24
ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ – ΠΟΙΗΣΗ & ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ .....	25
<i>Διαδραστική Λογοτεχνία</i> .....	25
<i>E-BOOKS</i> .....	26
ΝΕΑ ΕΙΔΗ ΤΕΧΝΗΣ .....	27
<i>Κυβερνοτεχνη (CYBERART)</i> .....	27
<i>Τι είναι Βιοτεχνολογική Τέχνη?</i> .....	28
<i>Προβληματισμοί</i> .....	29
<b>ΤΕΧΝΗΜΑ .....</b>	<b>30</b>
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ .....	30
<i>Photoshop</i> .....	30
<i>Ομάδα Εικόνας 1</i> .....	31
<i>Ομάδα Εικόνας 2</i> .....	37
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΉΧΟΥ .....	40
<i>Audacity</i> .....	40
<i>Fl Studio</i> .....	41
<i>Windows Movie Maker</i> .....	42
<i>Ομάδα Ήχου 1</i> .....	43
<i>Ομάδα Ήχου 2</i> .....	46
<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....</b>	<b>51</b>

# ΈΡΕΥΝΑ

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΕΧΝΗ ?

Τέχνη ονομάζεται το σύνολο της ανθρώπινης δημιουργίας με βάση την πνευματική κατανόηση, επεξεργασία και ανάπτυξη κοινών εμπειριών της καθημερινής ζωής σε σχέση με το κοινωνικό, πολιτισμικό, ιστορικό και γεωγραφικό πλαίσιο. Βασικό στοιχείο έκφρασης της τέχνης είναι η διαδικασία, η οργάνωση και η έμπνευση. Η τέχνη βασίζεται στην εμπειρία και στο ταλέντο.

### Ο ΛΕΟΝΑΡΝΤΟ ΝΤΑ ΒΙΝΤΣΙ Ο ΠΡΩΤΟΣ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΑΣ

Ο Λεονάρντο ντα Βίντσι ήταν Ιταλός αρχιτέκτονας, ζωγράφος, γλύπτης, μουσικός, εφευρέτης, μηχανικός, ανατόμος, γεωμέτρης και επιστήμονας που έζησε την περίοδο της Αναγέννησης. Θεωρείται αρχετυπική μορφή του Αναγεννησιακού καλλιτέχνη, Homo Universalis και μια ιδιοφυής προσωπικότητα. Μεταξύ των πιο διάσημων έργων του βρίσκονται η Μόνα Λίζα και ο Μυστικός Δείπνος. Ο Λεονάρντο ντα Βίντσι, υπήρξε ακόμα σημαντικός εφευρέτης και επιστήμονας, με σημαντική συνεισφορά στην ανατομία, και την αστρονομία.

Ένα πρώτο παράδειγμα συνδυασμού τέχνης – μηχανής το έχουμε με τις πτητικές μηχανές του Λεονάρντο ντα Βίντσι, τον πρώτο γνωστό καλλιτέχνη ερευνητή ενώ σήμερα η σύζευξη της τέχνης με την τεχνολογία έχει προχωρήσει σε εντυπωσιακό ή και απρόβλεπτο βαθμό.

### Η ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Η ψηφιακή τεχνολογία ήταν πολύ σημαντική στη διάδοση της τέχνης είτε με την VIDEO ART, είτε μέσω του διαδικτύου, καθώς δίνουν στον θεατή πληροφορίες για την έννοια του έργου τέχνης.

Εδραιώθηκε στην Ελλάδα μέσω των μουσείων, των κέντρων τέχνης, των γκαλερί, όπου παρουσίαζαν έργα τέχνης εγχώρια ή του εξωτερικού. Πολλοί είναι οι καλλιτέχνες που δημιούργησαν χώρους για την διάδοση των εικαστικών τους δημιουργιών ή μέσω των δικτυακών τους τόπων, έδειχναν εικόνες από τη δουλειά τους. Η Ελλάδα έχει προχωρήσει αρκετά σε ότι αφορά τη σχέση της με την τεχνολογία και έχει εδραιωθεί στην παγκόσμια σκηνή.

## ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Στα πλαίσια της κοινωνίας της πληροφορίας έχουμε μια πραγματικότητα από υπηρεσίες που άπτεται πάντως ατομικού και κοινωνικού επιστητού. Επίσης συμπεριλαμβάνονται υπηρεσίες και τομείς δραστηριότητας όπως e-commerce, e-procurement (ηλεκτρονικές προμήθειες), e-learning, e-government, e-health, e-culture.

Το e-culture προέρχεται από την σύγκλιση των ΤΠΕ (τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνιών) με την παραδοσιακή μορφή του πολιτισμικού τομέα της ανθρώπινης δραστηριότητας. Στο e-culture περιλαμβάνονται όλες οι εκφάνσεις του πολιτισμού με την αυστηρή ή την χαλαρότερη έννοια του όρου, που όμως τώρα δημιουργούνται, παρουσιάζονται, αποθηκεύονται, ανακτώνται, μεταδίδονται, προβάλλονται, δέχονται πρόσβαση μέσα από τη χρήση των υπηρεσιών και ευκολιών των ΤΠΕ.

Μέσα στο e-culture συμπεριλαμβάνονται και οι: ψηφιοποίηση πολιτιστικού αποθέματος, δημιουργία πολιτισμικού ψηφιακού περιεχομένου, δημιουργία υποδομών εύκολης πρόσβασης στο ηλεκτρονικό πολιτισμικό περιεχόμενο, δημιουργία συστήματος διανομής - προβολής του πολιτισμικού αποθέματος, δημιουργία πολιτισμικών portal σε "ψηφιακή" καλλιτεχνική δημιουργία, "ψηφιακή" τέχνη, εικονικές περιηγήσεις σε μουσεία, εικονικά μουσεία και αίθουσες τέχνης.

Επιπρόσθετα, η τέχνη και ο πολιτισμός των ΤΠΕ στον χώρο τους έχουν μετεξελιχθεί σε ηλεκτρονική τέχνη και ηλεκτρονικό πολιτισμό (e-art & e-culture). Καθώς η ΤΠΕ και το Internet αναπτύχτηκαν από τη δεκαετία του '60 η τέχνη και ο πολιτισμός ανακάλυψαν όχι μόνο ένα νέο πεδίο για την καλλιτεχνική δημιουργία, όχι μονό ένα πολύ ισχυρό εργαλείο για την ανάπτυξη της καλλιτεχνικής δημιουργίας, αλλά και ένα πολύ ισχυρό μέσο για την προβολής της καλλιτεχνικής και πολιτιστικής δημιουργίας.

Τέλος, η τέχνη και ο πολιτισμός στην παραδοσιακή τους μορφή όπως η ζωγραφική, η γλυπτική, η ποίηση, η λογοτεχνία, ο χορός, η μουσική, το θέατρο, η φωτογραφία ανακάλυψαν

το Internet, την ψηφιοποίηση, την δυνατότητα ψηφιακής προφύλαξης και διατήρησης, την δυνατότητα της on-line υποδοχής των επισκεπτών, την δυνατότητα της on-line πώλησης των αντικειμένων τέχνης, είτε και φωτογραφιών τους, καθώς και άλλες δυνατότητες οι οποίες γεννηθήκαν μαζί με την είσοδο και την σύζευξη των ΤΠΕ με τον χώρο της τέχνης και του πολιτισμού.

## ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

### ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ (Ψ.Ε.Ε.)

Μπορούμε σήμερα με την ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας να επεξεργαστούμε εικόνες, να διορθώσουμε ελαττώματα που μπορεί να έχουν αλλά και να τις μετατρέψουμε σε κάτι που ίσως μπορεί και να παρομοιαστεί με έργο τέχνης;

Τα τελευταία χρόνια με την αλματώδη ανάπτυξη της τεχνολογίας αλλά και με την ανάπτυξη της αγοράς η οποία σχετίζεται με τις ψηφιακές μηχανές μας φέρνει όλο και πιο κοντά στα ακούσματα των εννοιών όπως αυτό της **ψηφιακής επεξεργασίας εικόνας**.

Τι ονομάζουμε όμως **ψηφιακή επεξεργασία εικόνας**;

Η ψηφιακή επεξεργασία εικόνας είναι η χρήση υπολογιστικών αλγορίθμων για την επεξεργασία εικόνων. Η χρήση αλγορίθμων στα δεδομένα εισόδου έχει πολλά πλεονεκτήματα καθώς και απαλείφει προβλήματα όπως ο θόρυβος και η αλλοίωση. Ο όρος εικόνα χρησιμοποιείται ευρύτερα από την απλή απεικόνιση ενός σκηνικού και περιλαμβάνει την αποτύπωση κάθε είδους πληροφοριών. Τα υπερηχογραφήματα, οι μαγνητικές τομογραφίες, οι δορυφορικές φωτογραφίες κ.α. μπορούν να επεξεργαστούν ως ψηφιακές εικόνες.

Ας κάνουμε όμως μια μικρή ιστορική αναδρομή του θέματος το οποίο εξετάζουμε :

◇ 1921: Μετάδοση εικόνας ηλεκτρονικά από Λονδίνο σε Νέα Υόρκη με υποθαλάσσιο καλώδιο (τηλεγράφου). Κατευθείαν εκτύπωση της εικόνας στη λήψη (όχι αποθήκευση) με τεχνική 'Half-toning'

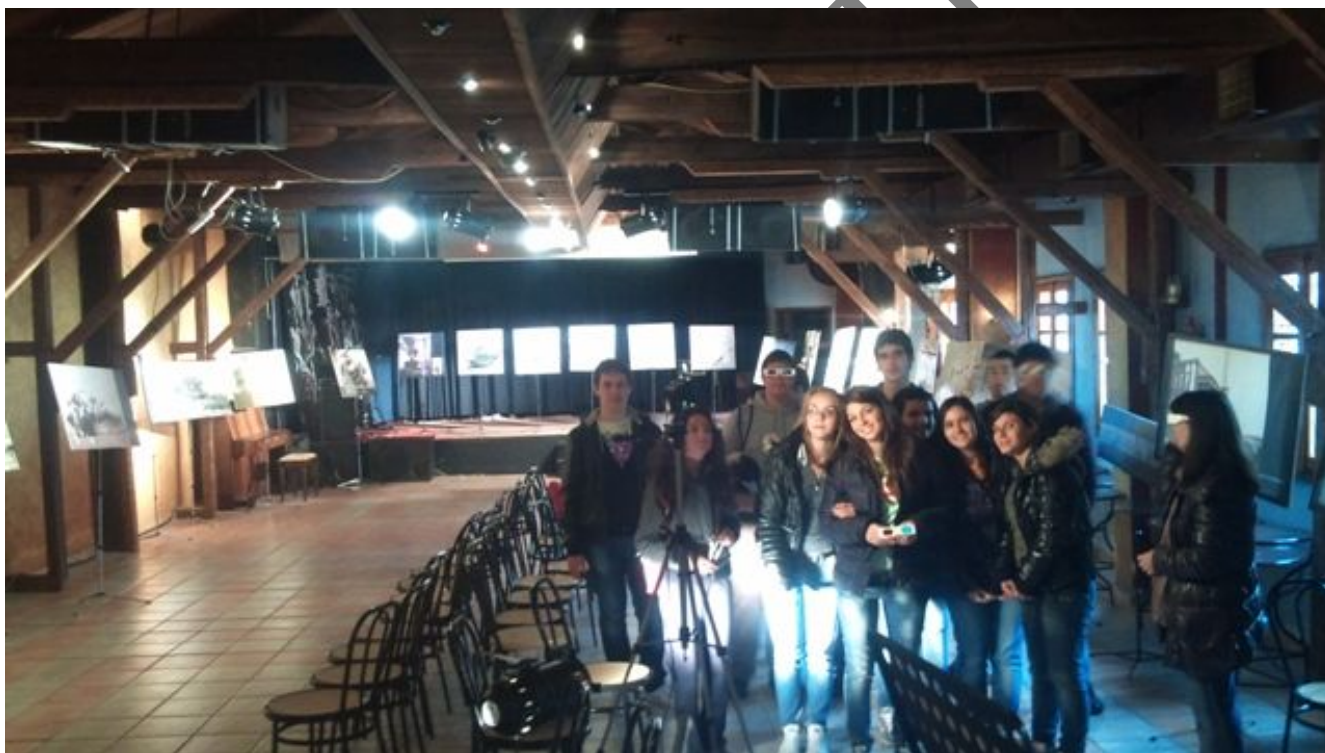
◇ 1929: Μετάδοση εικόνας ηλεκτρονικά από Λονδίνο σε Νέα Υόρκη και κατευθείαν εκτύπωση της με χρήση τεχνικών φωτογραφικής αναπαραγωγής και 15 αποχρώσεις του γκρι

◇ 1964: Για πρώτη φορά χρησιμοποιούνται Ψηφιακοί Υπολογιστές για την επεξεργασία εικόνων του φεγγαριού που λήφθηκαν από φωτογραφική μηχανή στο διαστημόπλοιο Ranger.

Ο στόχος ήταν να απαλειφθούν οι παραμορφώσεις εξαιτίας της κίνησης του διαστημοπλοίου μαζί με την φωτογραφική μηχανή.

Γνωρίζουμε πως πριν την ευρεία διαθεσιμότητα των ψηφιακών μηχανών και των scanners οι επεξεργασίες των εικόνων γινόταν σε αναλογικές φωτογραφίες και χρησιμοποιούνταν τα παλιά, παραδοσιακά εργαλεία ζωγραφικής. Για να πετύχουν το αποτέλεσμα που ήθελαν ζωγράφιζαν πάνω στην αρχική φωτογραφία (π.χ. διόρθωση ματιών, σαγονιού, μύτης κ.ά.). Βέβαια οι δυνατότητες για τις παρεμβάσεις που ήθελαν να κάνουν ήταν αρκετά έως πολύ περιορισμένες.

## **ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΣΤΗΝ ΈΚΘΕΣΗ «ΤΑ ΓΛΥΠΤΑ ΤΟΥ ΠΑΡΘΕΝΩΝΑ ΣΤΟ ΒΡΕΤΑΝΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ»**



Στις 26 Οκτωβρίου 2011, στα πλαίσια του μαθήματος Project πραγματοποιήθηκε από τους μαθητές του τμήματός μας επίσκεψη στο χώρο της Πολιτιστικής Κίνησης .

Εκεί μαζί με την υπεύθυνη καθηγήτρια Κα Καραμπάση παρακολουθήσαμε τρισδιάστατη προβολή με θέμα: «Τα γλυπτά του Παρθενώνα στο Βρετανικό Μουσείο», φορώντας ειδικά γυαλιά. Για την συγκεκριμένη προβολή χρησιμοποιήθηκαν ειδικοί πίνακες

και η παρουσίασή της έγινε από την υπεύθυνη του συγκεκριμένου προγράμματος. Αξίζει να αναφέρουμε επίσης ότι η φωτογράφιση των Ελληνικών Μνημείων ήταν ελεύθερη.

Ο τρόπος δημιουργίας τέτοιου είδους προβολής μπορούμε να πούμε ότι είναι ιδιαίτερος και δύσκολος. Τα υλικά που χρησιμοποιούμε είναι σχετικά, όχι όμως πάντα απλά, και ο τρόπος της επεξεργασίας τους είναι εξειδικευμένος. Σε γενικές γραμμές η οδός είναι η εξής: χρησιμοποιώντας απλή φωτογραφική μηχανή, φωτογραφίζουμε ένα «αντικείμενο» μετακινώντας το φακό από το ένα μάτι στο άλλο, κρατώντας σταθερό το κεφάλι μας. Έχουμε έτσι δύο ίδιες και συνάμα διαφορετικές οπτικές γωνίες του «αντικειμένου», διότι το ένα μάτι μας απέχει από το άλλο 6,5 εκ. Δυσκολίες βέβαια συναντάμε, όταν το «αντικείμενο» φωτογράφισης βρίσκεται εν κινήσει. Κατόπιν με τη χρήση ενός ειδικού προγράμματος σύνθεσης-συγχώνευσης εικόνων, δημιουργούμε το είδος της εικόνας αυτής.

Γνωρίζουμε ότι υπάρχουν στο εμπόριο ειδικοί τύποι φωτογραφικών μηχανών και κάμερας, οι οποίες εξυπηρετούν το συγκεκριμένο σκοπό δημιουργίας τρισδιάστατης εικόνας και δεν είναι συμβατές με Η/Υ. Πληροφορίες οι οποίες αναφέρουν τις τεχνικές οι οποίες χρησιμοποιούνται για το σκοπό αυτό, υπάρχουν προς ενημέρωση στο διαδίκτυο.

Ακόμη μπορούμε να αναφέρουμε την πληροφορία πως τα γυρίσματα της κινηματογραφικής ταινίας Avatar έχουν γίνει αποκλειστικά από τέτοιου είδους κάμερες( και δεν έχουν δεχτεί κανέναν άλλου είδους επεξεργασία).

Η εμπειρία αυτής της επίσκεψης μπορούμε να πούμε ότι ήταν όχι μόνο πολύ ενδιαφέρουσα αλλά και μοναδική.

## **ΦΩΤΟΡΕΑΛΙΣΤΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΜΕ ΗΥ**

Η συνεχής εξέλιξη και ενοποίηση των δυνατοτήτων των ψηφιακών προγραμμάτων γραμμικής σχεδίασης (CAD), φωτορεαλιστικής απεικόνισης (lighting simulation), εικονικής πραγματικότητας και του διαδικτύου, προσφέρουν σήμερα νέες ευκαιρίες σε αρχιτέκτονες και μελετητές φωτισμού για τη δημιουργία εικόνων που με εξαιρετική ακρίβεια προσομοιώνουν τις συνθήκες φυσικού και τεχνητού φωτισμού στο σχεδιαζόμενο χώρο. Η νέα γενιά των προγραμμάτων υπολογισμού των επιπέδων φωτισμού κυρίως εσωτερικών αλλά και εξωτερικών χώρων προσφέρει ακριβή ποσοτικά στοιχεία, δυνατότητα περιήγησης στον υπό σχεδίαση χώρο και ικανοποιητικές τρισδιάστατες απεικονίσεις. Τα προγράμματα αυτά αποτελούν εξαιρετικά εργαλεία που η σύγχρονη τεχνολογία των υπολογιστών προσφέρει στους αρχιτέκτονες και μελετητές φωτισμού για την υποστήριξη της διαδικασίας

σχεδιασμού αλλά σε καμία περίπτωση δεν μπορούν να την αντικαταστήσουν. Η μελέτη του αρχιτεκτονικού φωτισμού και ο σχεδιασμός της βασικής ιδέας είναι δημιουργικές διαδικασίες που απαιτούν εμπειρία και ταλέντο. Η χρησιμοποίηση κάποιου προγράμματος υπολογιστή είναι ένα μόνο μικρό μέρος μιας ολοκληρωμένης μελέτης αρχιτεκτονικού φωτισμού και μάλιστα με συγκεκριμένη αποστολή.

Από την μια πλευρά, ο φωτορεαλισμός βοηθάει στη δημιουργία ασφαλών προβλέψεων για τη τελική εικόνα ενός χώρου, στην αποτελεσματική σύγκριση εναλλακτικών προτάσεων, στον καθορισμό ακριβών φυσικών διαστάσεων και κυρίως στη μετατροπή της πληροφορίας σε εικόνα. Βεβαίως κανένα φωτορεαλιστικό πρόγραμμα υπολογιστή δεν μπορεί να αναπαράγει με ακρίβεια την οπτική εμπειρία του να βρίσκεται κάποιος μέσα σε ένα κτίριο. Από την άλλη πλευρά, ο ακριβής υπολογισμός των επιπέδων φωτισμού σε ένα χώρο βοηθάει σημαντικά στον ακριβή προσδιορισμό της αναγκαίας ποσότητας φωτιστικών για την επίτευξη ενός δεδομένου επιπέδου φωτισμού κάτι που είναι εξαιρετικά χρήσιμο από άποψη της αποτελεσματικότερης χρήσης ηλεκτρικής ενέργειας. Τα προγράμματα αυτά είναι βεβαίως χρήσιμα σε χώρους που τα επίπεδα φωτισμού σχεδιάζονται ως δεδομένα, όπως γραφεία, αίθουσες συνεδριάσεων, αίθουσες διδασκαλίας, βιομηχανικοί χώροι, αποθήκες, αθλητικές εγκαταστάσεις κ.α. αλλά η χρήση τους είναι περιορισμένη σε χώρους όπου ο φωτισμός είτε χρησιμοποιείται κυρίως για τη δημιουργία ατμόσφαιρας όπως ξενοδοχεία, εστιατόρια κλπ. είτε επηρεάζεται σημαντικά από άλλους παράγοντες όπως για παράδειγμα η επίδραση του οδικού ή γενικού φωτισμού στον αρχιτεκτονικό φωτισμό ενός δημοσίου χώρου ή μιας όψης κτιρίου.

## **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΦΩΤΟΡΕΑΛΙΣΤΙΚΩΝ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΕΩΝ**

Με τον όρο 'φωτορεαλισμός' εννοούμε τη ρεαλιστική απεικόνιση των αντικειμένων και χώρων που έχουν σχεδιαστεί στον υπολογιστή. Αυτό επιτυγχάνεται 'ντύνοντας' τις επιφάνειες των αντικειμένων με υλικά, τοποθετώντας φωτεινές πηγές και δημιουργώντας συγκεκριμένες οπτικές γωνίες θέασης. Το αποτέλεσμα της διαδικασίας αυτής είναι ένα τρισδιάστατο σχέδιο στο οποίο τα αντικείμενα έχουν αληθοφανείς επιφάνειες και σκιές, ανάλογα με τα χαρακτηριστικά των υλικών και το φωτισμό που ορίζουμε. Για την επίτευξη του στόχου αυτού χρησιμοποιούνται ειδικά προγράμματα απόδοσης χρωμοσκίασης (rendering), τα οποία υπολογίζουν την απεικόνιση βάση των ιδιοτήτων των επιφανειών – όπως το χρώμα, η σκίαση, η στιλπνότητα και η υφή- και τις συμπεριφοράς τους υπό συγκεκριμένες συνθήκες φωτισμού.



Γενικότερα, η απεικόνιση στον υπολογιστή εντάσσεται σε δυο κύριες κατηγορίες: την απεικόνιση εικονοστοιχείων (raster) και τη απεικόνιση διανυσμάτων (vector). Η μεν πρώτη αφορά την απεικόνιση φωτογραφιών ή θεμάτων ψηφιακής ζωγραφικής που συνήθως επεξεργάζονται με προγράμματα όπως το Photoshop, PhotoPaint κ.ά. Η δεύτερη αφορά την απεικόνιση εικονικών αντικειμένων που σχεδιάζονται στον υπολογιστή χρησιμοποιώντας είτε προγράμματα γραφίστικης (CorelDraw, Illustrator) είτε προγράμματα γραμμικής σχεδίασης (AutoCad, MicroStation). Η σύγχρονη τάση είναι η χρήση και των δυο κατηγοριών προγραμμάτων για την επίτευξη του επιδιωκόμενου αποτελέσματος, δηλαδή μιας φωτορεαλιστικής απεικόνισης των σχεδιαζόμενων αντικειμένων. Εφόσον μάλιστα αυτή συνδυαστεί με τη δυνατότητα περιστροφής και περιήγησης του μοντέλου, μπορεί να δώσει τη ψευδαίσθηση της μακέτας πλήρους κλίμακος.



Μια φωτορεαλιστική απεικόνιση είναι μια εικόνα από υπολογιστή και χρησιμοποιείται κυρίως από τους μελετητές φωτισμού για λόγους παρουσίασης του τελικού αποτελέσματος όπως προτείνεται στον πελάτη και στον αρχιτέκτονα. Εάν απεικονίζει τρισδιάστατες σκηνές που περιέχουν φωτεινές πηγές, η απεικόνιση του φωτισμού συχνά αναφέρεται ως 'φωτοσκίαση'. Ο φωτισμός υπολογίζεται από δυο διαφορετικούς τύπους φωτεινότητας: την τοπική (local) και τη γενική (global). Η διαφορά μεταξύ των δυο τύπων είναι ότι στη περίπτωση της τοπικής, η κατανομή της φωτεινότητας υπολογίζεται μόνο σε σχέση με ένα συγκεκριμένο αντικείμενο και απεικονίζεται ανάλογα, δηλαδή η επιφάνεια ενός αντικειμένου που δεν 'βλέπει' τη φωτεινή πηγή απεικονίζεται ως η σκοτεινότερη. Η ένταση των 'αποχρώσεων του γκρι' εξαρτάται από την απόσταση του αντικειμένου από τη φωτεινή πηγή. Μόνο η τοπική σκιά του αντικειμένου υπολογίζεται, αλλά όχι οι σκιές που μειώνουν τη

φωτεινότητα άλλων αντικειμένων στο χώρο. Οι σκιάσεις σε αντικείμενα που προκαλούνται από άλλα αντικείμενα ή το αποτέλεσμα του ανακλώμενου φωτός από κάποιο αντικείμενο λαμβάνονται υπόψη με τον τύπο της γενικής φωτεινότητας. Αυτό όπως είναι φυσικό είναι πολύ πιο δύσκολο να υπολογιστεί και απαιτεί σημαντικά μεγαλύτερους υπολογιστικούς χρόνους.

Οι πιο γνωστές κατηγορίες απεικόνισης είναι γνωστές με την αγγλική τους ορολογία: Ray Tracing (Ιχνηλάτηση Ακτίνας) και Radiosity. Πίσω από κάθε όνομα υπάρχει και ένας συγκεκριμένος αλγόριθμος 'σκίασης' που με κάποιο μαθηματικό μοντέλο κάνει τους απαραίτητους μαθηματικούς υπολογισμούς και προσδίδει στο κάθε εικονοστοιχείο (pixel) της οθόνης το κατάλληλο χρώμα. Η ιχνηλάτηση ακτίνας είναι η διαδικασία εκείνη που κυριολεκτικά ξανά-ιχνηλατεί τις ακτίνες του φωτός που υπάρχουν στο χώρο (όπως απεικονίζονται στην οθόνη του υπολογιστή από εικονοστοιχεία) όπως γίνονται ορατές από τον παρατηρητή καθώς και την πορεία των ακτινών από τις διάφορες επιφάνειες πίσω στις φωτεινές πηγές (ακτίνες σκίασης). Τα χρώματα και η φωτεινότητα των εικονοστοιχείων στην οθόνη προέρχονται από το χρώμα της επιφάνειας, όταν οι ακτίνες του φωτός προσπέσουν πάνω της από κάποια απόσταση. Ο τρόπος απεικόνισης αυτός είναι ιδιαίτερα χρήσιμος όταν απεικονίζονται επιφάνειες με καθρέπτη ή διαφανείς επιφάνειες, αλλά οι σκιάσεις είναι συχνά αφύσικα σκληρές, όταν η ακτίνα σκίασης διακόπτεται στην ευθεία πορεία της προς τη φωτεινή πηγή. Γνωρίζουμε βεβαίως ότι κάτω από το τραπέζι δεν είναι τελείως σκοτεινά, διότι στη φωτεινότητα της περιοχής αυτής επιδρά όχι μόνο φως από τη φωτεινή πηγή αλλά και από ανακλάσεις στις γειτονικές επιφάνειες. Αυτές οι λεγόμενες έμμεσες ενδιάμεσες ανακλάσεις λαμβάνονται υπόψη στο δεύτερο τρόπο απεικόνισης, στο Radiosity.

Σύμφωνα με το τρόπο αυτό (Radiosity) κάθε επιφάνεια αναλύεται αυτομάτως σε μικρότερα μέρη τα οποία επανα-κατευθύνουν το φως ομοιόμορφα στο χώρο σαν φωτεινές πηγές έμμεσου φωτισμού. Με το τρόπο αυτό προκύπτουν 'μαλακότερες' σκιάσεις που δίνουν ένα πιο ρεαλιστικό οπτικό αποτέλεσμα. Η μέθοδος αυτή απαιτεί μεγάλο χρόνο υπολογισμού και ένα εξαιρετικά ακριβές τρισδιάστατο μοντέλο. Παρολαυτά, όταν ο υπολογισμός πραγματοποιηθεί, η φωτορεαλιστική απεικόνιση δίνει μια πολύ ρεαλιστική και πειστική αίσθηση κίνησης στο φωτισμένο χώρο χωρίς την ανάγκη αλλαγής κάθε φορά του σημείου παρατήρησης. Το γεγονός ότι η μέθοδος Ιχνηλάτης Ακτίνας εξαρτάται από τη θέση του παρατηρητή ενώ η μέθοδος Radiosity όχι, αποτελεί και τη μεγάλη διαφορά μεταξύ των δυο

μεθόδων. Συμπερασματικά, για όσο το δυνατόν πειστικότερες φωτορεαλιστικές απεικονίσεις απαιτείται ο συνδυασμός και των δυο μεθόδων.

## ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΩΝ ΕΠΙΠΕΔΩΝ ΦΩΤΙΣΜΟΥ

Τα προγράμματα υπολογισμού των επιπέδων φωτισμού για εσωτερικούς και εξωτερικούς χώρους έχουν επίσης εξελιχθεί ραγδαία τα τελευταία χρόνια. Είναι σαφώς πιο εύκολα στη χρήση και ταχύτερα στην παραγωγή αριθμητικών αποτελεσμάτων για τα επίπεδα φωτισμού επιφανείας (illuminance σε lux) και λαμπρότητας (luminance σε cd/m<sup>2</sup>) σε ένα εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο με δυνατότητα δημιουργίας σχετικά απλοϊκών τρισδιάστατων απεικονίσεων των αποτελεσμάτων του φωτισμού. Οι εικόνες αυτές είναι φωτομετρικά ορθές καθώς για τη δημιουργία τους χρησιμοποιούνται συγκεκριμένα φωτιστικά με συγκεκριμένους τύπους λαμπτήρων. Αρχικά τα προγράμματα αυτά εξελίχθηκαν από τους μεγαλύτερους κατασκευαστές φωτιστικών διεθνώς με σκοπό να βοηθήσουν τους μελετητές στο ορθό σχεδιασμό του φωτισμού ενός εσωτερικού χώρου. Τα προγράμματα αυτά είναι αρκετά απλά στη χρήση τους αλλά συνήθως περιορίζονται στη χρησιμοποίηση των φωτιστικών της κατασκευάστριας εταιρίας. Τα τελευταία χρόνια έχουν εξελιχθεί προγράμματα από ανεξάρτητες εταιρίες όπως το Dialux, το Relux, το Litestar στην Ευρώπη και το Lumen Micro και AGI 32 στις Ηνωμένες Πολιτείες, που είναι τεχνολογικά πολύ πιο εξελιγμένα, προσφέρουν δυνατότητες εισαγωγής φωτομετρικών στοιχείων από μεγάλο αριθμό εταιρειών, κάνουν υπολογισμούς για τα επίπεδα του φυσικού φωτός και προσφέρουν ολοένα και πιο ικανοποιητικές τρισδιάστατες απεικονίσεις με δυνατότητα περιήγησης στο χώρο.

Η χρησιμοποίηση των προγραμμάτων αυτών είναι ιδιαίτερα χρήσιμη στα αρχικά στάδια σχεδιασμού ενός χώρου όπου διαφορετικές διατάξεις και τύποι φωτιστικών μπορούν να δοκιμαστούν ως προς το επιδιωκόμενο τελικό αποτέλεσμα. Έτσι διαφορετικές εναλλακτικές προτάσεις μπορούν να αξιολογηθούν γρήγορα και εύκολα με σκοπό την επιλογή της καταλληλότερης. Θα πρέπει εδώ να σημειωθεί ότι αυτό αφορά μόνο τις ποσότητες του φωτισμού σε ένα χώρο και όχι τη συνολικότερη αισθητική εικόνα του χώρου με τον προτεινόμενο φωτισμό. Το χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ότι υπάρχουν αρκετοί τρόποι για την επίτευξη των επιθυμητών 500 lux στην οριζόντια επιφάνεια ενός γραφείου με υψηλό ποσοστό ομοιομορφίας. Όλοι μπορούν να ελεγχθούν με ένα υπολογιστικό πρόγραμμα και να είναι σωστοί ως προς την παροχή της συγκεκριμένης ποσότητας φωτισμού. Όμως από άποψη αισθητικής κάθε τρόπος δημιουργεί ένα τελείως διαφορετικό περιβάλλον εργασίας και προφανώς διαφορετικές αντιδράσεις από τους χρηστές του χώρου. Η τελική επιλογή του

καταλληλότερου φωτισμού δεν μπορεί να γίνει μόνο με βάση τα αντικειμενικά ποσοτικά κριτήρια όπως δίνονται από ένα πρόγραμμα υπολογιστή αλλά και με βάση τα 'ποιοτικά' κριτήρια της συνολικής αισθητικής εικόνας ενός χώρου όπως αυτά αξιολογούνται από ένα μελετητή φωτισμού.

Μια τυπική διαδικασία χρησιμοποίησης ενός προγράμματος υπολογισμού ξεκινάει με τη εισαγωγή των ακριβών διαστάσεων του χώρου, του επιθυμητού ύψους της επιφάνειας εργασίας, των επίπλων και άλλων αντικειμένων καθώς των ανακλαστικών ιδιοτήτων των επιφανειών. Υπάρχει η δυνατότητα μοντελοποίησης χώρων με ακανόνιστες διαστάσεις καθώς και η απευθείας εισαγωγή τρισδιάστατων σχεδίων σε ηλεκτρονική μορφή Autocad ως αρχεία .dxf. Στη συνέχεια επιλέγονται τα φωτιστικά που θα χρησιμοποιηθούν από την διαθέσιμη βιβλιοθήκη του προγράμματος. Τα φωτομετρικά τους χαρακτηριστικά εισάγονται με κάποια από τις διεθνώς αποδεκτές ηλεκτρονικές μορφές (Elumdat, TM14, IES). Στη συνέχεια ο μελετητής επιλέγει τη βέλτιστη διάταξη και αριθμό των φωτιστών, ώστε να επιτύχει κάποιο δεδομένο επίπεδο φωτισμού που σύμφωνα με διεθνείς ή τοπικές οδηγίες και συστάσεις είναι το ιδανικό για το συγκεκριμένο τύπο δραστηριότητας. Η παρουσίαση των αποτελεσμάτων γίνεται είτε σε κλίμακες αποχρώσεων του γκρι είτε σε κλίμακες 'ψευδών' χρωμάτων (false colour) όπου κάθε απόχρωση αντιστοιχεί σε ένα δεδομένο εύρος τιμών φωτεινότητας ή λαμπρότητας.

Η ολοένα και ευκολότερη παραγωγή φωτορεαλιστικών εικόνων από υπολογιστή προσφέρει στους μελετητές νέες ευκαιρίες για πειστικότερες και εντυπωσιακότερες παρουσιάσεις ιδεών φωτισμού. Η χρήση των εικόνων αυτών μπορεί να γίνει λειτουργικό κομμάτι της διαδικασίας σχεδιασμού με την γρήγορη και αποτελεσματική αξιολόγηση εναλλακτικών προτάσεων. Οι εικόνες αυτές στην καλύτερη περίπτωση μπορεί να είναι τόσο πειστικές όσο και μια φωτογραφία με όλους τους γνωστούς περιορισμούς του φωτογραφικού μέσου από άποψη πιστής αναπαραγωγής μιας σκηνής φωτισμού. Η ποιότητα της απεικόνισης εξαρτάται από την ακρίβεια των υπολογισμών αλλά και από τις δυνατότητες της οθόνης στην οποία απεικονίζεται. Ο μακροπρόθεσμος στόχος παραμένει η ολοκληρωμένη παρουσίαση των προτάσεων και ιδεών φωτισμού για ένα χώρο με όλες τις δυναμικές και αισθητικές τους ποιότητες και τα σύγχρονα προγράμματα μελέτης φωτισμού αποτελούν σημαντικά εργαλεία στην επίτευξη του στόχου αυτού.

## Ήχος

## ΣΥΝΘΕΣΑΙΖΕΡ

Το συνθεσάιζερ είναι ένα ηλεκτρονικό μουσικό όργανο, ικανό να παράγει ήχους, μετατρέποντας ηλεκτρικά σήματα διαφόρων συχνοτήτων (σε ήχο). Τα ηλεκτρικά σήματα παίζονται μέσω ηχείων. Τα συνθεσάιζερ μπορούν συνήθως να παράγουν μια μεγάλη ποικιλία ήχων. Μέσα σ' αυτούς τους ήχους συγκαταλέγονται ήχοι διαφόρων άλλων μουσικών οργάνων αλλά και ήχοι της απλής καθημερινότητας.

Τα συνθεσάιζερ είναι συνήθως υπό την μορφή αρμονίου και δεν είναι λίγες οι φορές που πολλοί μπερδεύουν τα δύο αυτά διαφορετικά μουσικά όργανα.

Άλλες μορφές συνθεσάιζερ είναι αυτές από τις μορφές κιθάρας, βιολιού, τυμπάνων και πολλών πνευστών οργάνων.

## ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ

Ένα από τα πιο αναγνωρισμένα μουσικά είδη τον τελευταίο καιρό είναι η ηλεκτρονική μουσική, η οποία ξεκίνησε το 1960, μαζί με τη γέννηση του πρώτου ηλεκτρονικού synthesizer. Ο πρωτοπόρος της ηλεκτρονικής μουσικής, ήταν ο Jean-Michael Jarre, ο οποίος ήταν και ο πρώτος που έπαιξε στην όπερα του Παρισιού με ήχους ελέκτρο σε συνδυασμό κλασσικής.



Το 1964 ο Robert Moog προχώρησε ένα βήμα πιο πέρα και έγινε ο πρώτος, ο οποίος χρησιμοποίησε το πρώτο αναλογικό synthesizer και αναμφίβολα έδωσε το βήμα για την εξέλιξη του κινήματος. Η electronica θεωρείται μία από τις πρώτες μορφές που έδωσε ροή στο είδος και χρησιμοποίησε κυρίως μελωδικούς αλλά και αρμονικούς ήχους που αγγίζουν τα όρια της dance.



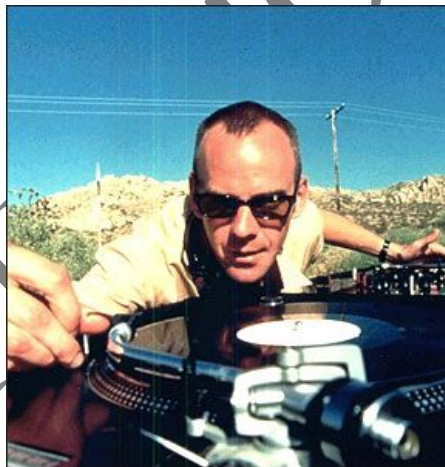
Με την πάροδο του χρόνου, τα είδη της ηλεκτρονικής μουσικής διασπάστηκαν σε διάφορες γκάμες, όπως Techno, House, Acid Jazz, Trance, Drum N Bass. Ο κάθε μουσικός ή dj άρχισε να ξεχωρίζει το είδος με βάση την ένταση αλλά και το πόσο βαθύς είναι ο ήχος. Η techno βοήθησε να εξελιχθεί το κίνημα ακόμα παραπάνω, στα χέρια των καλύτερων djs, όπως οι Laurent Garnier, Ritchie Hawtin, 808 State, οι οποίοι έβαλαν τη δική τους πινελιά, με τις δημιουργίες τους.

Από το 1970 και μετά άλλαξαν πολλά. οι γερμανοί Kraftwerk άρχισαν την πορεία τους κάνοντας συνδυασμούς διαφόρων στυλ, remixes με hip-hop αλλά και πραγματοποιώντας συνεργασίες με διάφορους μουσικούς όπως οι Grandmaster Flash, Parliament Funkadelic και Inner City. Ταυτόχρονα, στην άλλη γωνία της γης, στην Jamaica, καλλιτέχνες όπως οι King Tubby, Lee Perry και Augusto Pablo άρχισαν εκείνη την περίοδο σε πειραματικό στάδιο να ασχολούνται με τα synths και να δημιουργούν ένα καινούργιο ρεύμα με την ονομασία «Sound System». Τα πάρτι τους ήταν συνήθως παράνομα, εκείνοι όμως έπαιζαν live στον κόσμο με τα μηχανήματα τους, προσθέτοντας τις περισσότερες φορές το γνωστό «gar». Καθώς τα χρόνια περνούσαν, το hip hop αλλά και το gar οδήγησαν το αμερικανικό house σε ένα από τα δημοφιλέστερα στυλ μουσικής που άρχισε να παίζεται σε πολλά γνωστά clubs Όπως το studio 54 στην Νέα Υόρκη, με djs όπως ο Frankie Knuckles, ο Tony Humphries, ο Larry Levan, ο Francois Kevorkian και πολλοί άλλοι.

Τη γενικότερη τάση ακολούθησαν και jazz πιανίστες, όπως οι Herbie Hancock, Chick Corea And Jan Hammer, οι οποίοι επίσης χρησιμοποίησαν καινούργιες μεθόδους, που οδήγησαν τη σκηνή της jazz ένα ακόμα βήμα παραπάνω. Ακολούθησαν πολλές παραγωγές αλλά και remixes με ύφος ηλεκτρονικό, έγιναν πολλά hits, και ο κόσμος άρχισε να «ψάχνεται» με την ηλεκτρονική μουσική ακόμα περισσότερο.

Τα τελευταία 20 χρόνια, με την τεράστια εξέλιξη στα computers και τα synths, πολλοί καλλιτέχνες, στράφηκαν στην ηλεκτρονική μουσική, και έτσι ολόκληρη η βιομηχανία άρχισε να εξελίσσεται με γοργούς πλέον ρυθμούς. Περιοδικά, εξειδικευμένα μουσικά σχολεία, αλλά και φεστιβάλ ήρθαν στο φως. Ο μεγάλος ανταγωνισμός που επικρατούσε έφερε τα πάνω κάτω και πολλά ονόματα έκαναν την άνοδο τους. Κάποια από τα ανερχόμενα πρόσωπα της εποχής ήταν ο Dj Spooky, ο John Digweed, ο Dj Emerson, ο Nick Warren και ο Sasha.

Στις μέρες μας, η ηλεκτρονική μουσική δεν θα μπορούσε να μένει «υποταγμένη» μόνο στην άλλη άκρη του Ατλαντικού. Κάνει το γύρο του κόσμου, επηρεάζει και επιφέρει αλλαγές. Καλλιτέχνες και μπάντες κάνουν περιοδείες και μεταφέρουν τους ρυθμούς τους σε κάθε γωνιά της γης. Ο Fat Boy Slim και οι Chemical Brothers στην Αγγλία, οι Daft Punk και ο The Hacker στη Γαλλία είναι από τους πρώτους που σηματοδοτούν μια καινούργια αρχή. Αμέτρητες συναυλίες πραγματοποιούνται παντού και το τεράστιο κύμα της ηλεκτρονικής μουσικής συνεχίζει να παρασύρει μία μεγάλη μερίδα κοινού που το ακολουθεί και γεμίζει τα clubs και τα dancefloors όλου του κόσμου.



## REMIX

Το remix είναι μια διαφορετική εκδοχή ενός τραγουδιού, το οποίο έχουν πάρει από την γνήσια μορφή του και έχουν αλλάξει.

Ένα remixer χρησιμοποιεί την μίξη ήχου για να συνθέσει μια εναλλασσόμενη κύρια καταγραφή ενός τραγουδιού, που προσθέτει ή που αφαιρεί τα στοιχεία, ή απλά που αλλάζει τη δυναμική, το ρυθμό, τον χρόνο, ή σχεδόν οποιαδήποτε άλλη πτυχή των διάφορων μουσικών συστατικών. Μερικοί ανακατεύουν ξανά περιλαμβάνοντας τις ουσιαστικές αλλαγές στη ρύθμιση μιας καταγραμμένης εργασίας, αλλά πολλές είναι αρμονικές, όπως η δημιουργία

μιας " vocal up" έκδοσης ενός λευκώματος που διαμορφώνει τη φωνή του τραγουδιστή. Τα τραγούδια ανακατεύονται ξανά για ποικίλους λόγους:

- για να δώσουν σε ένα τραγούδι μια δεύτερη ευκαιρία στο ραδιόφωνο και σε clubs.
- για να δώσουν την έκδοση ενός τραγουδιού όπου δεν ήταν προηγουμένως διαθέσιμο.
- για να βελτιώσουν την πίστη ενός παλαιότερου τραγουδιού για το οποίο η αρχική κύρια καταγραφή έχει χαθεί ή έχει καταστραφεί.
- για να αλλάξει ένα τραγούδι, για να ταιριάξει ένα συγκεκριμένο είδος μουσικής .
- για να αλλάξουν ένα τραγούδι για καλλιτεχνικούς λόγους, για να παρέχουν τις πρόσθετες εκδόσεις ενός τραγουδιού.
- για να δημιουργηθεί μια σύνδεση μεταξύ ενός άγνωστου καλλιτέχνη και μιας επιτυχέστερης έκδοσης τραγουδιού.

Ένα remix δημιουργείται με πολλούς τρόπους: αρχικά, τα προγράμματα στα οποία φτιάχνονται τα remix διαφέρουν. Έπειτα, όπως προαναφέραμε, τα remixer διαμορφώνουν τον ρυθμό, τη ένταση , το χρόνο ή ακόμα και τη φωνή του τραγουδιστή. Επίσης, πολλές φορές οι λεγόμενοι dj συνδυάζουν τραγούδια παίρνοντας το ρυθμό του ενός και τη φωνή του τραγουδιστή από το άλλο. Και έτσι, αυτοί είναι οι πιο βασικοί τρόποι στην παραγωγή ενός remix.

## **ΠΩΣ ΦΤΙΑΧΝΟΥΜΕ ΕΝΑ VIDEO-CLIP.**

Η παραγωγή ενός video-clip δεν είναι τόσο περίπλοκη όπως όλοι νομίζουμε. Η όλη διαδικασία είναι πολλή απλή και απαρτίζεται από μια κάποια στάδια. Αρχικά, ο καλλιτέχνης (εφ' όσον έχει δημιουργήσει ένα κομμάτι και έχει γράψει τους στίχους του κομματιού με βάση μια ιστορία) καλείται να δημιουργήσει το concept (υπόθεση) του video-clip. Έπειτα πρέπει να επιλέξει τους ηθοποιούς, να διαλέξει τον ρόλο του καθενός και τον τόπο ή το σύνολο των τόπων που θα απαρτιστεί όλο το σκηνικό. Έπειτα θα πρέπει να διαλέξει το προσωπικό (κάμερα-μαν, σκηνοθέτης, κομπάρσοι κ.λ.π) καθώς και να επιλέξει τα αντικείμενα τα οποία θα χρησιμοποιήσει. Τέλος γίνονται οι λήψεις, το μιξάζ και το μοντάζ και το βίντεο κλιπ είναι έτοιμο.

## **ΌΠΕΡΑ**



## ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΜΕΤ

Η Metropolitan Opera αποτελεί ένα ζωντανό σπίτι για τους πιο δημιουργικούς και ταλαντούχους καλλιτέχνες, συμπεριλαμβανομένων τραγουδιστών, παραγωγών, συνθετών, μουσικών ορχήστρας, σκηνοθετών, σχεδιαστών, εικαστικών, χορογράφων και χορευτών από όλο τον κόσμο.

Η Metropolitan Opera ιδρύθηκε το 1883. Ξεκίνησε, έχοντας στο ρεπερτόριό της κάποιους από τους πιο σημαντικούς καλλιτέχνες του κόσμου. Το 1977, η Met άρχισε μια τακτική σειρά τηλεοπτικών παραγωγών με τις επιδόσεις της *La Bohème*, η οποία παρακολουθείται τηλεοπτικά, από περισσότερους από τέσσερα εκατομμύρια ανθρώπους. Τις επόμενες δεκαετίες, έχουν τεθεί στην διάθεση ενός αξιοσέβαστου κοινού ανά τον κόσμο, περισσότερες από 70 πλήρης παραστάσεις. Πολλές από αυτές τις παραστάσεις έχουν εκδοθεί σε βίντεο, Laserdisc, και DVD.

Το 1995, η Met εισήγαγε τους τίτλους, ένα μοναδικό σύστημα ταυτόχρονης μετάφρασης. Οι Met τίτλοι εμφανίζονται σε μεμονωμένες οθόνες και είναι τοποθετημένοι στο πίσω μέρος των σειρών των καθισμάτων, για τα μέλη του ακροατηρίου που επιθυμούν να τα χρησιμοποιήσουν, σε συνδυασμό με την ελάχιστη απόσπαση της προσοχής εκείνων που δεν χρειάζεται τους υπότιτλους. Οι τίτλοι διατίθενται για όλες τις Met παραστάσεις στα Αγγλικά, Ισπανικά, και Γερμανικά.

Κάθε εποχή οι συνεργαζόμενοι χώροι προβολής των έργων, προβάλλουν περισσότερες από 200 παραστάσεις όπερας στη Νέα Υόρκη. Περισσότεροι από 800.000 άνθρωποι παρακολουθούν τις παραστάσεις στην όπερα κατά τη διάρκεια της σεζόν. Με τις νέες πρωτοβουλίες που ανέλαβε η Met, γίνεται πλέον και η διανομή μέσω των μέσων μαζικής ενημέρωσης και μέσω της τεχνολογίας, state-of-the-art.

Τον Δεκέμβριο του 2006, η εταιρεία ξεκίνησε την, *The Met Live in HD*, μια σειρά από ζωντανές μεταδόσεις, σε απόδοση υψηλής ευκρίνειας σε κινηματογραφικές αίθουσες σε όλο τον κόσμο. Η σειρά ξεκίνησε αρχικά με έξι μεταδόσεις ανά σεζόν, και εν συνεχεία επεκτάθηκε φτάνοντας τις 12 μεταδόσεις για την σεζόν 2010 – 2011, σε περισσότερα από 1.500 κέντρα σε 46 χώρες. Οι παραστάσεις του *Live in HD*, μεταδίδονται σε δεύτερο χρόνο στην δημόσια τηλεόραση καθώς επίσης έχει αδειοδοτηθεί η κυκλοφορία ορισμένων εξ' αυτών σε DVD. Η Met σε συνεργασία με την πόλη της Νέας Υόρκης, το Υπουργείο Παιδείας και την Metropolitan Opera Guild, έχει αναπτύξει ένα πανεθνικό πρόγραμμα για μαθητές, για να τους

δίδεται η δυνατότητα να παρακολουθήσουν ζωντανά σε υψηλή ευκρίνεια (HD) δωρεάν μεταδόσεις στα σχολεία τους.

## ΣΗΜΕΡΑ

Μια μεγάλη συνεργασία με τη φημισμένη Metropolitan Opera της Νέας Υόρκης, το απόλυτο σημείο συνάντησης για τις σπουδαιότερες φωνές του κόσμου, εξασφάλισε ο Όμιλος ANTENNA για τη σεζόν 2011-2012. Έντεκα φιλόδοξες λυρικές παραγωγές απευθείας από την σκηνή της περίφημης Μητροπολιτικής Όπερας της Νέας Υόρκης έχουν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν οι φίλοι της όπερας στην Αθήνα, την Θεσσαλονίκη και σε πέντε ακόμη πόλεις της Ελλάδας, το Μέγαρο Μουσικής Κομοτηνής, το Δημοτικό Θέατρο Μυτιλήνης, το Δημοτικό Κινηματογράφο Καβάλας OSCAR, το Αλεξάνδρειο Συνεδριακό Κέντρο Λουτρακίου και το Κινηματοθέατρο ΣΤΑΡ στη Βέροια.

Οι παραστάσεις, θα μεταδοθούν δορυφορικά στο πλαίσιο του γνωστού διεθνώς προγράμματος The Met's Live in HD που εγκαινιάστηκε το 2006 κι έχει πλέον εντάξει στο δίκτυό του 55 χώρες και 1600 επιλεγμένους πολιτιστικούς χώρους, όπου δίνεται η ευκαιρία σε θεατές από όλο τον κόσμο να τις παρακολουθούν σε οθόνη με ανάλυση υψηλής ευκρίνειας και με δυνατότητα επιλογής υπότιτλων ταυτόχρονα με το κοινό της Νέας Υόρκης.

Το πρόγραμμα των παραστάσεων έχει ως εξής:

<b>15 Οκτωβρίου 2011 : "Άννα Μπολένα" του Ντονιτσέτι .</b>
<b>29 Οκτωβρίου 2011 : "Ντον Τζιοβάνι" του Μότσαρτ</b>
<b>5 Νοεμβρίου 2011 : "Ζίγκφριντ " του Βάγκνερ</b>
<b>19 Νοεμβρίου 2011 : "Satyagraha" του Φιλπ Γκλας</b>
<b>3 Δεκεμβρίου 2011 : "Ροντελίντα" του Χέντελ</b>
<b>10 Δεκεμβρίου 2011 : "Φάουστ" του Γκουνό</b>
<b>21 Ιανουαρίου 2012 : "Το Μαγεμένο Νησί" (Παγκόσμια Πρεμιέρα)</b>
<b>11 Φεβρουαρίου 2012 : "Το λυκόφως των θεών" του Βάγκνερ</b>
<b>25 Φεβρουαρίου 2012 : " Ερνάνι" του Βέρντι</b>
<b>7 Απριλίου 2012 : "Μανόν" του Μασενέ και</b>
<b>14 Απριλίου 2012 : "Τραβιάτα" του Βέρντι</b>

# ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

## ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΣΕ ΤΑΙΝΙΕΣ

Η ταινία «ΑΒΑΤΑΡ»



Η ταινία «Οι 300»



## Η ΤΑΙΝΙΑ: ΣΙΜΟΝ (SIMONE)

Σενάριο: Διάσημη ηθοποιός του Χόλιγουντ ακυρώνει ξαφνικά τη συμμετοχή της στην νέα παραγωγή του βετεράνου σκηνοθέτη Βίκτορα Ταράνσκι. Αυτός, στη προσπάθειά του να σώσει τη καριέρα του αλλά και να αποφύγει την ψυχική κατάρρευση, ψάχνει απεγνωσμένα να βρει μια οποιαδήποτε άλλη ηθοποιό για τον πρωταγωνιστικό ρόλο. Ο Χανκ Αλένο δεν είναι αυτό ακριβώς που έψαχνε, όταν έπεσε στο δρόμο του, αλλά είναι μεγάλη ιδιοφυΐα στα κομπιούτερ. Όταν έξι μήνες μετά τη συνάντησή τους η ταινία βγαίνει στον αέρα και σπάει τα ταμεία, η νέα πρωταγωνίστρια Σιμόν θα κερδίσει κοινό και κριτικούς. Όλα βαίνουν καλώς αρκεί να μην αποκαλυφθεί το μυστικό που κρύβεται πίσω από όλα αυτά.

Σκηνοθεσία: Άντριου Νίκολ

Σενάριο: Άντριου Νίκολ

Ηθοποιοί: Αλ Πατσίνο, Γουινόνα Ράιντερ, Κάθριν Κίνερ, Ελίας Κοτέας

## ANIMATION

### ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ

Τα κινούμενα σχέδια είναι ταινίες, στις οποίες πρωταγωνιστούν ζωγραφιστές φιγούρες αντί ηθοποιούς. Οι ήρωες τους είναι συνήθως ζώα ή φανταστικά πλάσματα, με αστεία μορφή. Μιλούν και συμπεριφέρονται σαν άνθρωποι. Η δημιουργία των ταινιών αυτών βασίζεται, όπως ο κινηματογράφος, στο μεταίσθημα. Αρχικά οι σκηνές της ταινίας ζωγραφίζονται ξεχωριστά η καθεμία. Για να δημιουργηθεί ένα κινούμενο σχέδιο, τα αρχικά σκίτσα ζωγραφίζονται σε διάφανες επιφάνειες και μετά ζωγραφίζονται. Κάθε σχέδιο διαφέρει ελάχιστα από το προηγούμενο. Στη συνέχεια τα σχέδια φωτογραφίζονται με τη σειρά και δημιουργείται ένα ενιαίο φιλμ. Όταν το φιλμ προβάλλεται με ταχύτητα, οι φιγούρες των σχεδίων φαίνονται σαν να κινούνται. Την πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων γύρισε ο Αμερικανός Σ. Μπλάκτον το 1907. Οι ταινίες του Γουόλτ Ντίσνεϊ ανέδειξαν αυτό το κινηματογραφικό είδος σε αληθινή τέχνη.

### Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

Το animation σχετίζεται κατ' εξοχήν με τον κινηματογράφο, και προηγήθηκε αυτού. Το 1892, έγινε η πρώτη προβολή του Οπτικού Θεάτρου από τον Emile Reynaud, στο "φανταστικό θάλαμο" του Μουσείου Γκρεβέν. Ο Reynaud δημιούργησε την οπτική

ψευδαίσθηση της κίνησης με την βοήθεια καθρεφτών σε κατάλληλες γωνίες. Το 1895, στην Αμερική κάνουν την εμφάνιση τους τα πρώτα καρτούν από τα ComicStrips, τα οποία δημοσίευαν σε συνέχειες οι εφημερίδες με έναν καθαρά γελοιογραφικό χαρακτήρα. Αυτά βρίσκονται πολύ κοντά στη σύγχρονη αντίληψη του καρτούν, και δομικά και εκφραστικά. Οι πρώτες μονάδες παραγωγής καρτούν δημιουργήθηκαν στις Η.Π.Α. ανάμεσα στα έτη 1909 και 1920

## ΕΤΑΙΡΙΕΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

### WALT DISNEY



Ο κολοσσός της οικογενειακής ψυχαγωγίας Walt Disney: Μια εταιρεία που συμπληρώνει περισσότερες από οκτώ δεκαετίες ζωής. Η Walt Disney Company ιδρύθηκε το 1922, και έγινε παγκόσμια ηγέτης στην οικογενειακή ψυχαγωγία σχεδόν ευθύς αμέσως

Pixar Animation Studios



Η Pixar ξεκίνησε το 1984 από τα ειδικά εφέ του σκηνοθέτη Τζορτζ Λούκας.

Η Pixar animation studios (αποκαλούμενη συχνά χάριν συντομίας Pixar), είναι μια εταιρεία παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών, που εδρεύει στο Έμερβιλ (Emeryville) της Καλιφόρνια των Ηνωμένων πολιτειών. Συνιδρύθηκε από τον Στηβ Τζομπς, και μέχρι σήμερα έχει δημιουργήσει ταινίες που γνώρισαν μεγάλη επιτυχία σε σχέση με το κόστος παραγωγής τους.

DreamWorks S.K.G.



Η DreamWorks S.K.G. ιδρύθηκε το 1994, είναι μια ιδιωτική εταιρία παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών, μία από τις δέκα μεγαλύτερες στις Ηνωμένες Πολιτείες. Εκτός από παραγωγή και διανομή ταινιών, παράγει επίσης παιχνίδια ηλεκτρονικών υπολογιστών και τηλεοπτικά προγράμματα. Ξεκίνησε αρκετά δυναμικά με τους πολλά υποσχόμενους ιδρυτές της Στίβελ Σπίλμπεργκ, Τζέφρι Κάζενμπεργκ και Ντέιβιντ Γκέφεν, οι οποίοι ήθελαν να δημιουργήσουν ένα δικό τους κινηματογραφικό στούντιο, αλλά τον Δεκέμβριο του 2005 η DreamWorks πέρασε στην ιδιοκτησία της Viacom, ιδιοκτήτη της επίσης κινηματογραφικής εταιρίας Paramount Pictures

#### ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΕ ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΤΑΙΝΙΩΝ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

##### ΜΙΚΙ ΜΑΟΥΣ



Η επίσημη ημερομηνία γέννησης του Μίκυ Μάους είναι η 18<sup>η</sup> Νοεμβρίου 1928. Ανθρωπόμορφο ποντίκι, σύμβολο της Ντίσνευ και μία από τις πιο αναγνωρίσιμες φιγούρες παγκοσμίως. Δημιουργός του ο Ουόλτ Ντίσνεϋ, που εμπύχωνε με την φωνή του τον Μίκυ στα πρώτα του βήματα.

##### ΤΟΥΙΤΙ



Ο Τουίτι είναι δημιούργημα του καρτουρίστα Μπομπ Κλάπετ (1913-1984). Φιγούρα των κινουμένων σχεδίων. Πρόκειται για ένα κίτρινο ανθρωπόμορφο καναρίνι, που βγήκε από τα στούντιο της <<Γουόρνερ>> και πρωταγωνίστησε στις σειρές κινουμένων σχεδίων <<Looney Tunes>> και <<Merrie Melodies>>.

TEN TEN



Χάρτινος ήρωας που “γεννήθηκε” στις 10 Ιανουαρίου 1929 από το πενάκι του βέλγου κομίστα Ζορζ Ρεμί (1907-1983), γνωστότερου ως Ερζέ. Οι πρώτες του ιστορίες δημοσιεύτηκαν στο νεανικό ένθετο της εφημερίδας των Βρυξελλών “20<sup>ος</sup> αιώνας”.

## ΘΕΑΤΡΟ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Οι ιστοσελίδες των διαφόρων θεάτρων μπορούν να προσφέρουν πολλές δυνατότητες. Για παράδειγμα στη σελίδα του εθνικού θεάτρου <http://www.n-t.gr/el/home/> μπορούμε να δούμε τα τρέιλερ των θεάτρων και πληροφορίες για την παράσταση, αξιόλογο υλικό αρχείου, επίσης μπορούμε και να αγοράσουμε εισιτήρια από την σελίδα .

### ΣΗΜΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΕΘΝΙΚΟ ΘΕΑΤΡΟ

[11:30, 15:00 Ο μεγάλος περίπατος του Πέτρου της Άλκης Ζέη](#) ΘΕΑΤΡΟ REX - ΠΑΙΔΙΚΗ ΣΚΗΝΗ - ΣΚΗΝΗ «ΚΑΤΙΝΑ ΠΑΞΙΝΟΥ»

[16:30, 19:00 Ο Κόκκινος Βράχος του Γρηγορίου Ξενόπουλου](#) ΚΤΙΡΙΟ ΤΣΙΛΛΕΡ - ΝΕΑ ΣΚΗΝΗ «ΝΙΚΟΣ ΚΟΥΡΚΟΥΛΟΣ»

[17:00 Περικλής του Ουίλλιαμ Σαίξπηρ](#) ΚΤΙΡΙΟ ΤΣΙΛΛΕΡ - ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΣΚΗΝΗ

[20:30 Ο Βασιλικός του Αντωνίου Μάτση](#) ΚΤΙΡΙΟ ΤΣΙΛΛΕΡ - ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΣΚΗΝΗ

### ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

**03.12.2011**

[Η αυλή των θαυμάτων: μια ματιά στα κλεφτά](#)

**02.12.2011**

[Η αυλή των θαυμάτων: Πρεμιέρα στις 14 Δεκεμβρίου](#)

**30.11.2011**

[Ο Ilan Ronen νέος Πρόεδρος της Ένωσης των Θεάτρων της Ευρώπης.](#)

**28.11.2011**

Διάλογοι: Ελληνική δραματική γραφή - Παρελθόν, παρόν και (κυρίως) μέλλον του ελληνικού θεατρικού έργου

**25.11.2011**

Εννέα επιπλέον παραστάσεις για τον Ξένο

**24.11.2011**

Ο Κόκκινος Βράχος: Τα εισιτήρια εξαντλήθηκαν!

## **ΜΟΥΣΕΙΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ**

Οι πολιτιστικές πληροφορίες σε ψηφιακή μορφή είναι σημαντικές. Για παράδειγμα η μετατροπή των συλλογών στα μουσεία σε ψηφιακή μορφή είναι ένας κύριος άξονας του ηλεκτρονικού πολιτισμού. Χρησιμοποιούμε νέες μεθόδους με περισσότερες δυνατότητες από τα παραδοσιακά μέσα. Η έκθεση που γίνεται στο χώρο του ίντερνετ αλλάζει μορφή, γιατί πρέπει να γίνει ηλεκτρονικός σχεδιασμός του μουσείου. Επίσης χρειάζεται την ψηφιοποίηση του πολιτιστικού περιεχομένου, την δημιουργία πολιτιστικού αποθέματος, την αλλαγή στη διαδικασία αποθήκευσης και διαδικασία προβολής.

Η ψηφιακή διαδικασία απλοποιεί τα πράγματα και έτσι ενώ ένα μουσείο έπρεπε να αγοράσει ένα αντικείμενο με πάρα πολλά χρήματα, να το μεταφέρει, να το κάνει συντήρηση και να το εκθέσει τώρα το μόνο που πρέπει να κάνει είναι να αγοράσει τα δικαιώματα χρήσης των φωτογραφιών και να τις εντάξει στην ηλεκτρονική μορφή παρουσίασης των εκθεμάτων.

Επίσης ο επισκέπτης του ιδεατού μουσείου μπορεί να το δει από το σπίτι του ή το γραφείο του χωρίς να ξοδέψει το χρόνο και τα χρήματα που θα ξόδευε, αν το επισκεπτόταν με τον παραδοσιακό τρόπο.

## **ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ**

Η google μέσω της ιστοσελίδας [www.googleartproject.com](http://www.googleartproject.com) σας δίνει την ευκαιρία από το σπίτι σας να περιηγηθείτε διαδικτυακά στα μεγαλύτερα μουσεία του κόσμου. Αυτό βέβαια γίνεται με τη βοήθεια της τεχνολογίας. Το πρόγραμμα online συνεργάζεται με μερικά κράτη αλλά η φιλοδοξία του είναι να συνεργαστεί και με άλλα ώστε να αυξηθεί η λίστα. Ακόμη οι



φωτογραφίες των έργων βρίσκονται στην πνευματική ιδιοκτησία κάθε μουσείου. Επίσης θα μπορείτε να δημιουργήσετε την δική σας αίθουσα εκθεμάτων αλλά μπορείτε και να αναζητήσετε τα στοιχεία των έργων αλλά και των δημιουργών του στο πρόγραμμα. Τα μουσεία με τα οποία συνεργάζεται το πρόγραμμα διάλεξαν ένα έργο με το οποίο μπορούμε να το εξετάσουμε με μεγάλη λεπτομέρεια [τεχνολογία gigapixel,κάθε έργο απαρτίζεται σχεδόν από 7δισ.pixel].

Τα 17 μουσεία που συμμετέχουν στο Google Art Project:

1. Alte Nationalgalerie, Βερολίνο,Γερμανία
2. Free Gallery of Art,Smithsonian, Ουάσινγκτον,DC,Η.Π.Α
3. The Frick Collection, Νέα Υόρκη, Η.Π.Α
4. Gemaldegalerie,Βερολίνο, Γερμανία
5. The Metropolitan Museum of Art, Νέα Υόρκη,Η.Π.Α
6. MoMA,Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης, Νέα Υόρκη, Η.Π.Α
7. Μουσείο Reina Sofia,Μαδρίτη ,Ισπανία
8. Μουσείο Καπρα, Πράγα,Τσεχία
9. National Gallery, Λονδίνο,Ηνωμένο Βασίλειο
- 10.Βερσαλλίες,Γαλλία
- 11.Rijksmuseum, Αμστερνταμ Ολλανδία
- 12.Μουσείο Ερμιτάζ, Αγ.Πατρούπολη, Ρωσία
- 13.State Tretyakov Gallery, Μόσχα, Ρωσία
14. Tate, Λονδίνο, Ηνωμένο Βασίλειο
- 15.Uffizi, Φλωρεντία, Ιταλία
- 16.Μουσείο Van Gogh, 'Αμστερνταμ, Ολλανδία
- 17.Μουσείο Thyssen – Bornemisza, Μαδρίτη, Ισπανία

## **ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ – ΠΟΙΗΣΗ & ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ**

### **ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ**

Η διαδραστικότητα στη λογοτεχνία είναι μια ιδιότυπη ηλεκτρονική συνομιλία που πραγματοποιείται ανάμεσα στο συγγραφέα και τον αναγνώστη. Το περιβάλλον επικοινωνίας είναι εκ των προτέρων προκαθορισμένο.

Τα τρία χαρακτηριστικά στοιχεία της δομής της διαδραστικής πράξης στη λογοτεχνία είναι τα εξής:

-Η διακλάδωση: Ο αναγνώστης με τις αποφάσεις του επηρεάζει καθοριστικά την εξέλιξη της ιστορίας. Ο συγγραφέας οφείλει να προβλέψει όλες τις πιθανές εξελίξεις της ιστορίας του, για αυτό αναγκαστικά οι επιλογές είναι περιορισμένες.

-Η επιλεκτική προσθήκη αλληλεπίδρασης: Ο αφηγητής μπορεί να επέμβει σε συγκεκριμένες σκηνές μιας ιστορίας. Έτσι υπάρχουν μεν αρκετές δυνατότητες, αλλά η διαδραστικότητα περιορίζεται σε ορισμένα σημεία της ιστορίας.

-Προσομοίωση, υπάρχει κυρίως σε ορισμένα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Το φυσικό περιβάλλον προσομοιώνεται σε ένα εικονικό περιβάλλον. Η συμμετοχή του παίχτη στην εξέλιξη της υπόθεσης είναι σημαντική. Οι δυνατότητες του προγράμματος προσομοίωσης επηρεάζουν καθοριστικά το αποτέλεσμα.

Το διαδίκτυο και οι Η/Υ άνοιξαν νέους ορίζοντες στην εκπαίδευση. Οι βάσεις δεδομένων από όπου αντλεί ο εκπαιδευτικός υλικό, καθιστούν το μάθημα επίκαιρο. Καλά οργανωμένη βάση δεδομένων για την ποίηση είναι η [www.wordsmith.org](http://www.wordsmith.org). Με τη βοήθεια των παραληπτών αναλύονται λέξεις και εμπλουτίζεται η σημασία τους. Μέσω του διαδικτύου αποδεικνύεται ότι δημιουργός της ποίησης είναι ο αναγνώστης. Η αισθητική απόλαυση της ποίησης συνδυάζεται με την παιδαγωγική της αποστολή. Η μουσική παίζει σημαντικό ρόλο στη διάδοση της ποίησης. Η ποίηση αλληλεπιδρά με άλλες τέχνες, για αυτό απαιτείται η διεπιστημονική της θεώρηση.

Ευχής έργο αποτελεί ανάλογα ηλεκτρονικά ανθολόγια να οργανωθούν και στην Ελλάδα, καθώς το διαδίκτυο αναδεικνύει τον πανανθρώπινο χαρακτήρα της ποίησης .

## E-BOOKS

Το ebooks4Greeks.gr είναι μια νέα ιστοσελίδα που φιλοδοξεί να φιλοξενήσει πολλά και ποιοτικά δωρεάν σε ηλεκτρονική μορφή (free e-books).

Σκοπός των ebooks4greeks.gr είναι να συλλέξει εκτός των άλλων συγγραφέων και τα έργα πολλών από εσάς που "γνωρίζω" που γράφετε, μα τις περισσότερες φορές κρατάτε τα

γραπτά σας στο "σκοτάδι" ίσως γιατί μέχρι σήμερα δεν βρήκατε την ευκαιρία να τα δημοσιεύσετε.

Σκεφτείτε πόσες επιστημονικές μελέτες, διπλωματικές και πτυχιακές εργασίες, λογοτεχνικά κείμενα, ποιήματα, σχολικά βοηθήματα, σπουδαίες σημειώσεις και λοιπά. "Σβήνουν" ξεσαχμένα σε κλειστά συρτάρια, σε κάποιες σκονισμένες βιβλιοθήκες ή σε παλιές δισκέτες, ενώ μπορούν χρήσιμα σε πολλούς απο εμάς αναδεικνύοντας ταυτόχρονα και τα έργα και τους δημιουργούς τους.

Αλλά οι καιροί αλλάζουν και η μετάβαση από το χαρτί στα bytes προετοιμάζεται. Ο όρος e-book (ηλεκτρονικό βιβλίο) ολοένα και διαδίδεται. Τα e-books σήμερα προσπαθούν να μιμηθούν τα παραδοσιακά βιβλία, αξιοποιώντας όλες τις τεχνικές παραλλαγής: παρέχοντας σελιδοδείκτες, σημειώσεις πάνω στο κείμενο, υπογραμμίσεις και ευρετήρια. Διακινούνται ηλεκτρονικά και μπορούν να διαβαστούν από κάθε ενδιαφερόμενο, είτε online είτε αφού μεταφερθούν με τη διαδικασία του κατεβάσματος (downloading), σε έναν υπολογιστή ή σε άλλη φορητή συσκευή ανάγνωσης (e-book Readers).

Ορισμένοι διατυπώνουν τον φόβο ότι διαφαίνεται ο κίνδυνος αντικατάστασης του έντυπου βιβλίου από το ηλεκτρονικό. Το ηλεκτρονικό εμπόριο είναι πλέον πραγματικότητα. Καταργεί τα γεωγραφικά σύνορα. Η αποτυχία των dot.com εταιριών δείχνει απλώς πόσο καλά πρέπει να προετοιμάζεται κανείς πριν κάνει την είσοδό του στην νέα αγορά

## **ΝΕΑ ΕΙΔΗ ΤΕΧΝΗΣ**

### **ΚΥΒΕΡΝΟΤΕΧΝΗ (CYBERART)**

Το Cyberart ή αλλιώς κυβερνοτέχνη αναφέρεται στην κατηγορία τέχνης που παράγεται με τη βοήθεια του software ή και hardware υπολογιστών συχνά με μια διαλογική πτυχή πολυμέσων. Μπορεί επίσης να αναφερθεί στην τέχνη που παράγεται μέσω μιας διαδικασίας, οποιοδήποτε από τα βήματα της οποίας επηρεάστηκε από τέτοιο software ή hardware υπολογιστή. Είναι είδος πολυμεσικής ψηφιακής τέχνης και ταυτόχρονα, επικοινωνιακή έκφραση του Μεταμοντερνισμού (ή κατ' άλλους της Υστερης Νεωτερικότητας). Αποκηρύσσει κάθε συμβιβασμό και σοβαροφάνεια, εντάσσει στις λειτουργίες της την πολιτική, αλλά και το παιχνίδι, το χιούμορ και την ανταρσία, υιοθετεί την ομαδική συνεργασία μέσω δικτύων, τις πλανητικές κοινότητες, εναλλακτικές και μη, τη διαπολιτισμικότητα, και τη διεπιστημονικότητα. Προτείνει την αυτονομία της δημιουργικής έκφρασης αντί του μονόλογου της επίσημης

μαζικής κουλτούρας και τη συμμετοχικότητα στη θέση του μοναχικού καλλιτέχνη-σταρ, διαχειρίζεται νέους μύθους, υιοθετεί μεθόδους τεχνολογικού ανταρτοπόλεμου (hacking και cracking) ή παρεμβαίνει στην πολιτική και πολιτισμική δυναμική του πραγματικού χώρου, με τη μορφή «μέσων τακτικής» (tactical media). Εκδηλώνεται ως δράση, σχόλιο και παρέμβαση, συνειδητά στο περιθώριο της αγοράς, βασίζεται στον χρόνο (time based art) και έχει ορισμένα ειδικά χαρακτηριστικά: Διαδραστικότητα με χρήση υπερκειμένου και υπερμέσων, μη γραμμική αφήγηση στο χώρο («τόπο» πιο σωστά) της δυνητικής πραγματικότητας και των ψηφιακών πολυμέσων, τηλεπαρουσία σε πραγματικό χρόνο, μη ιεραρχικές δομές στην παραγωγή και την παρουσίαση του έργου, και βέβαια, ένα εν δυνάμει παγκόσμιο κοινό για την παρουσίαση και διάθεση του έργου τέχνης. Η χρήση του γραπτού λόγου με διάφορους τρόπους (και κοινή γλώσσα τα αγγλικά), είναι ένα από τα θεμελιώδη δομικά στοιχεία της κυβερνοτέχνης, η οποία από τη φύση της, προσφέρει τη δυνατότητα επικοινωνίας μέσα από εναλλακτικές ταυτότητες, και ανοιχτή δημοκρατία, στις τεχνολογικά ανεπτυγμένες περιοχές του πλανήτη.

## ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΒΙΟΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΤΕΧΝΗ?

Η είσοδος στον 21<sup>ο</sup> αιώνα έχει χαρακτηριστεί ως η είσοδος στην εποχή της Βιοτεχνολογίας.

Η πρόοδος της τεχνολογίας, της γενετικής και της μοριακής βιολογίας δεν θα μπορούσε να αφήσει αδιάφορη την τέχνη. Οι καλλιτέχνες της Bio-art δεν καίνε εργαστήρια, ούτε σκορπούν μικρόβια στην κοινωνία. Χρησιμοποιούν το μυαλό τους και πολύ περισσότερο το χιούμορ τους, για να μας προβληματίσουν.

Οι επιστήμες της ζωής συναντώνται με την τέχνη αλλά και με την πληροφορική για να εξηγήσουν τη ζωή. Αυτός είναι ο ορισμός της Bio- Art .

Παραδείγματα βιοτεχνολογικής τέχνης :

Διαγονιδιακή διασταύρωση ειδών. Η Μάρθα ντε Μένεζες δημιουργεί στο εργαστήριο πεταλούδες με σχέδια που δεν υπάρχουν στη φύση .



1998/9: Η πολυμεσική εγκατάσταση του Εντουάρντο Κατς, με τίτλο «Γένεση». Στο κέντρο, η κάμερα μεταφέρει μεγεθυμένη από το μικροσκόπιο την εικόνα από τη «ζωή» μιας καλλιέργειας βακτηριδίων που στη συνέχεια προβάλλεται στον τοίχο. Στους δύο πλαϊνούς τοίχους, προβάλλεται φράση από τη Βιβλική Γένεση, για την εξουσία πάνω στα ζώα και τα φυτά που ο Θεός παραχώρησε στον Άνθρωπο. Ταυτόχρονα, η εικόνα μεταδίδεται μέσα από το Διαδίκτυο, δίνοντας τη δυνατότητα στον καθένα να διαδράσει με το έργο, με τηλε-επέμβαση πάνω στον υπεριώδη φωτισμό, επηρεάζοντας έτσι την ταχύτητα πολλαπλασιασμού.

Φυσικά και πρόκειται για μια μη γνωστή στο ευρύ κοινό τέχνη. Προκύπτει βεβαίως συχνά χάσμα μεταξύ τεχνολογικής εξέλιξης και ανθρωπιστικής συνείδησης.

## ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ

Γενικότερα οι αμφισβητήσεις που προκύπτουν για την computer art αφορούν ποικίλα θέματα όπως:

- ότι οι υπολογιστές ανήκουν σε κοινό περιορισμένο ταξικά και γεωγραφικά
- τα πνευματικά δικαιώματα, που οφείλουν να αναθεωρηθούν νομικά.

Κάποιοι ιστορικοί τέχνης τελικά αναρωτιούνται αν η πορεία προς την τεχνολογία είναι προαναγγελία μιας σύνθετης παρακμής της τέχνης.

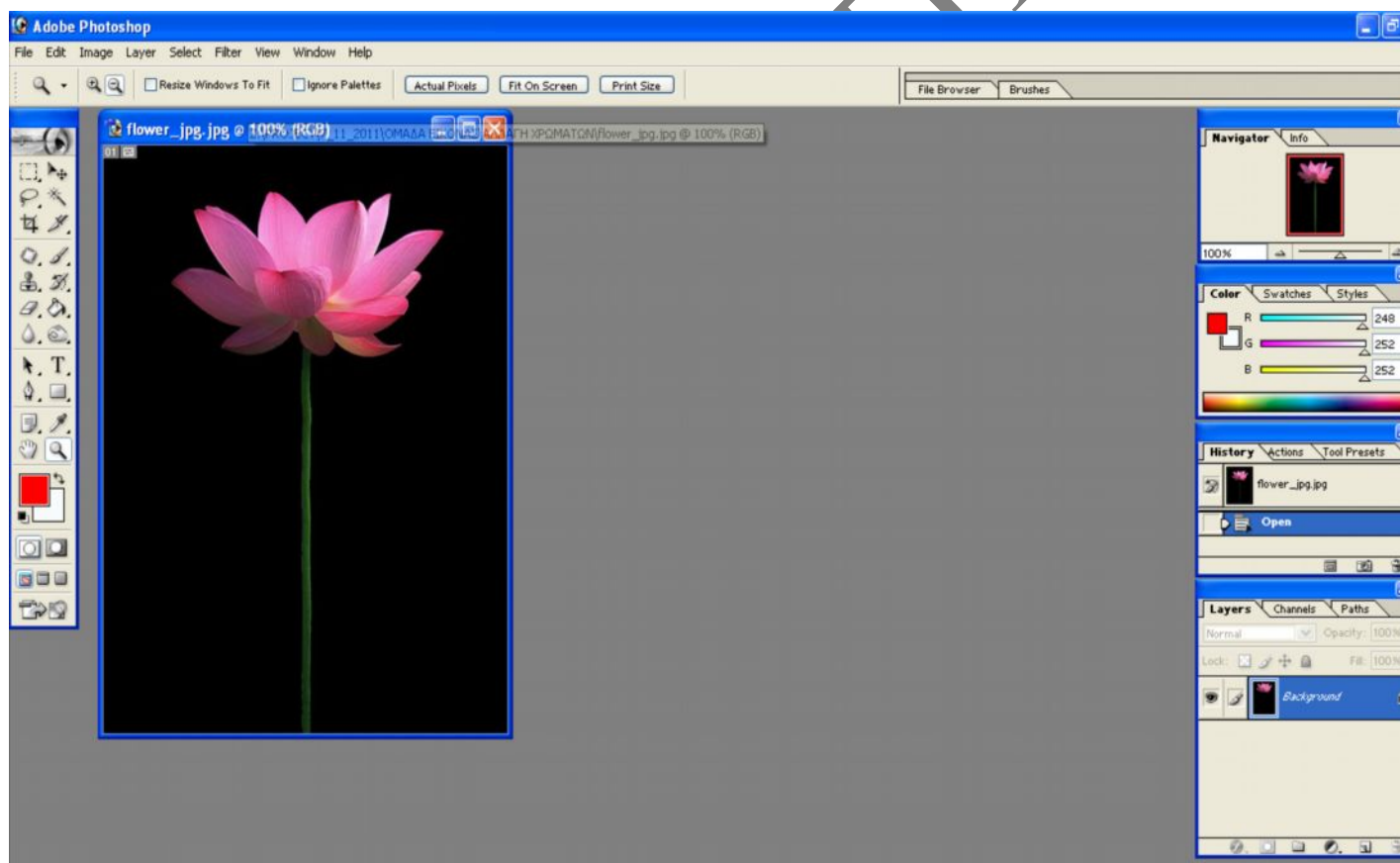
Σίγουρα όμως είναι φυσικό η τέχνη να πασχίζει να επαναπροσδιοριστεί, για να συμμετέχει στις σύγχρονες εξελίξεις. Άλλωστε *θα ήταν ποτέ δυνατό η αντίληψή μας για την τέχνη να παραμείνει η ίδια μετά το Διαδίκτυο;*

# ΤΕΧΝΗΜΑ

Για την εξοικείωση των μαθητών με τα λογισμικά επεξεργασίας εικόνας και ήχου και τη δημιουργία τεχνημάτων, δημιουργήθηκαν δύο ομάδες επεξεργασίας και μείξης ήχου με τελικό σκοπό την οπτικοποίηση των ποιημάτων και δύο ομάδες επεξεργασίας εικόνας. Κάθε ομάδα χωρίστηκε σε επιμέρους υποομάδες.

## ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ

### PHOTOSHOP



Χρησιμοποιήσαμε το λογισμικό του Photoshop, διότι αυτό περιέχει τα κατάλληλα εργαλεία για όλους τους τομείς της επεξεργασίας εικόνων (όπως magic tool, magnetic lasso κτλ). Ένας ακόμα λόγος είναι η εύκολη διαχείριση του προγράμματος που δίνει τη δυνατότητα και σε έναν αρχάριο να μάθει να το χειρίζεται. Αναλυτικά ασχοληθήκαμε με:

- Επιδιόρθωση παλιάς εικόνας.
- Μετατροπή εικόνας σε ασπρόμαυρη και διατήρηση φυσικού χρώματος σε μερικά σημεία.
- Πλαίσιο σε φωτογραφία με τη βοήθεια του φίλτρου: 'Blur'.
- Δημιουργία ρεαλιστικής αντανάκλασης σε υδάτινη επιφάνεια
- Δημιουργία πορτραίτων σε απόχρωση Σέπια
- Αντιγραφή με Clone Stamp.
- Διαγραφή με Clone Stramp.
- Εισαγωγή στα Layers.
- Layers και Μέγεθος Κανβά
- Χρήση Type Tool.
- Καρικατούρα με χρήση Liquify.
- Επιλογή περιοχών και αλλαγή χρώματος
- Παλαίωση Εικόνας
- Επιλεκτικός Επιχρωματισμός Εικόνας .

## ΟΜΑΔΑ ΕΙΚΟΝΑΣ 1

Η ομάδα μας, που αποτελείται από πέντε μέλη, τις Αγόρα Αμφιρίτη, Αϊδονοπούλου Μαρία, Αποστολίδου Ελευθερία, Αρχοντίδου Αλεξάνδρα και Βασιλικάκη Μαριάννα, είναι υποκατηγορία της ομάδας φωτογραφίας και ονομάζεται ομάδα Εικόνας-Εικαστικών. Διαλέξαμε αυτό το θέμα, γιατί θέλαμε να μάθουμε περισσότερα για την φωτογραφία. Συγκεκριμένα εντυπωσιαστήκαμε με τον όρο photoshop αλλά και με το ότι θα καταφέραμε κάποια στιγμή να επεξεργαστούμε εικόνες. Όλο αυτό το διάστημα εργαστήκαμε σε υποομάδες της ομάδας μας που αποτελούνταν από δύο ή τρία άτομα και αυτό είχε αποτέλεσμα, καθώς καταφέραμε να επεξεργαστούμε αρκετές φωτογραφίες.

### ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΜΕΝΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ

Αρχικές Εικόνες



Εικόνα 1

Τελική Εικόνα – Αλλαγή Χρωμάτων



Εικόνα 2

30 ΓΕΛ ΚΟ



# BARBIE'S WORLD



Εικόνα 3



Εικόνα 4



Εικόνα 5



Εικόνα 6

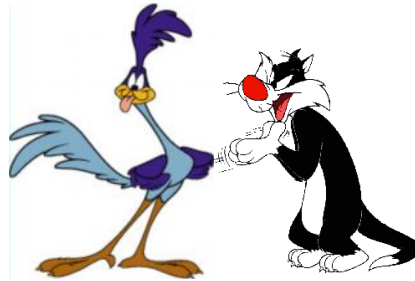


Εικόνα 7



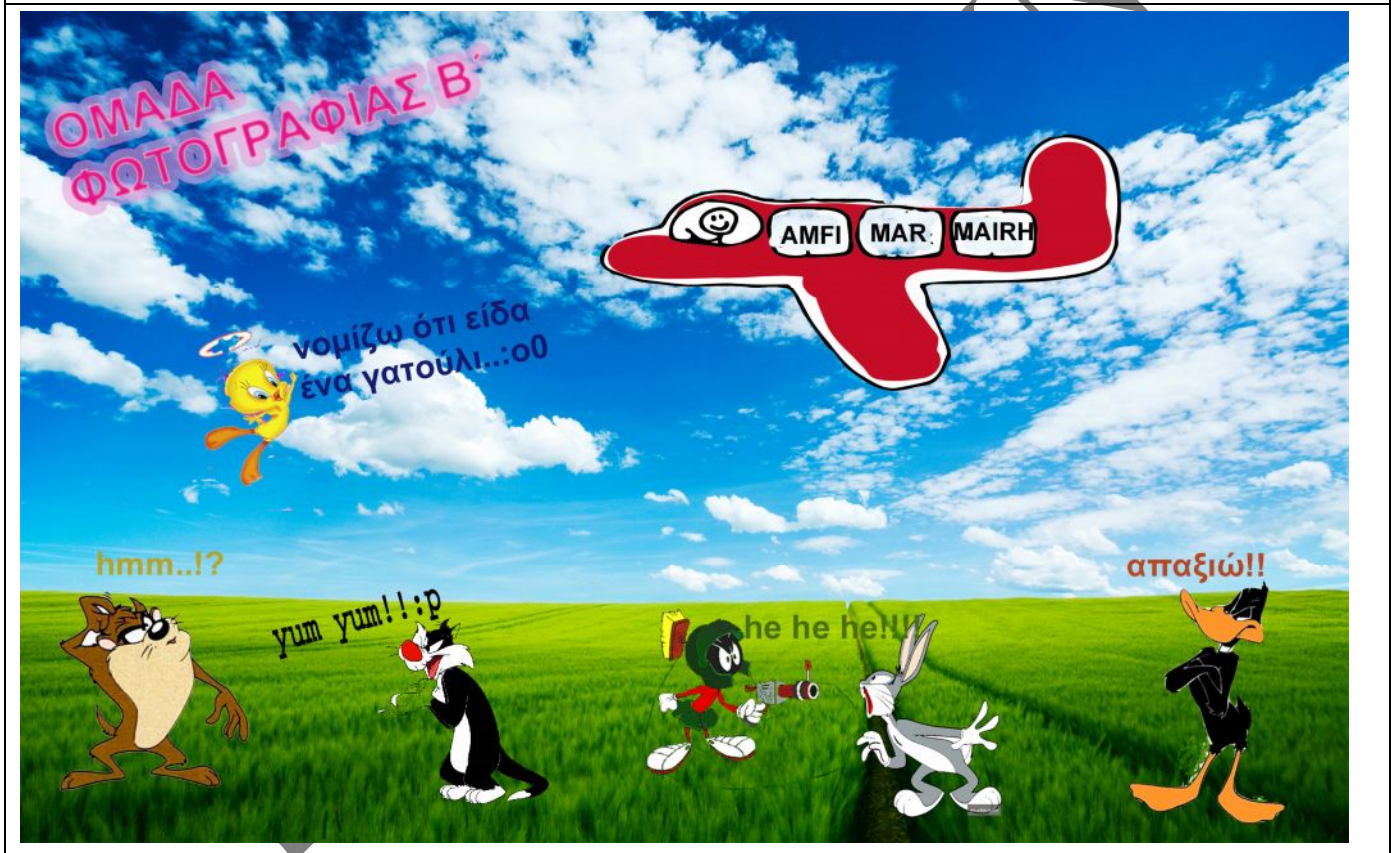
Εικόνα 8

Αρχικές Εικόνες





Τελική Εικόνα – Ψηφιακό Κολάζ – Αφίσα της Ομάδας



Αρχικές Εικόνες



Τελική Εικόνα – Ψηφιακό Κολάζ

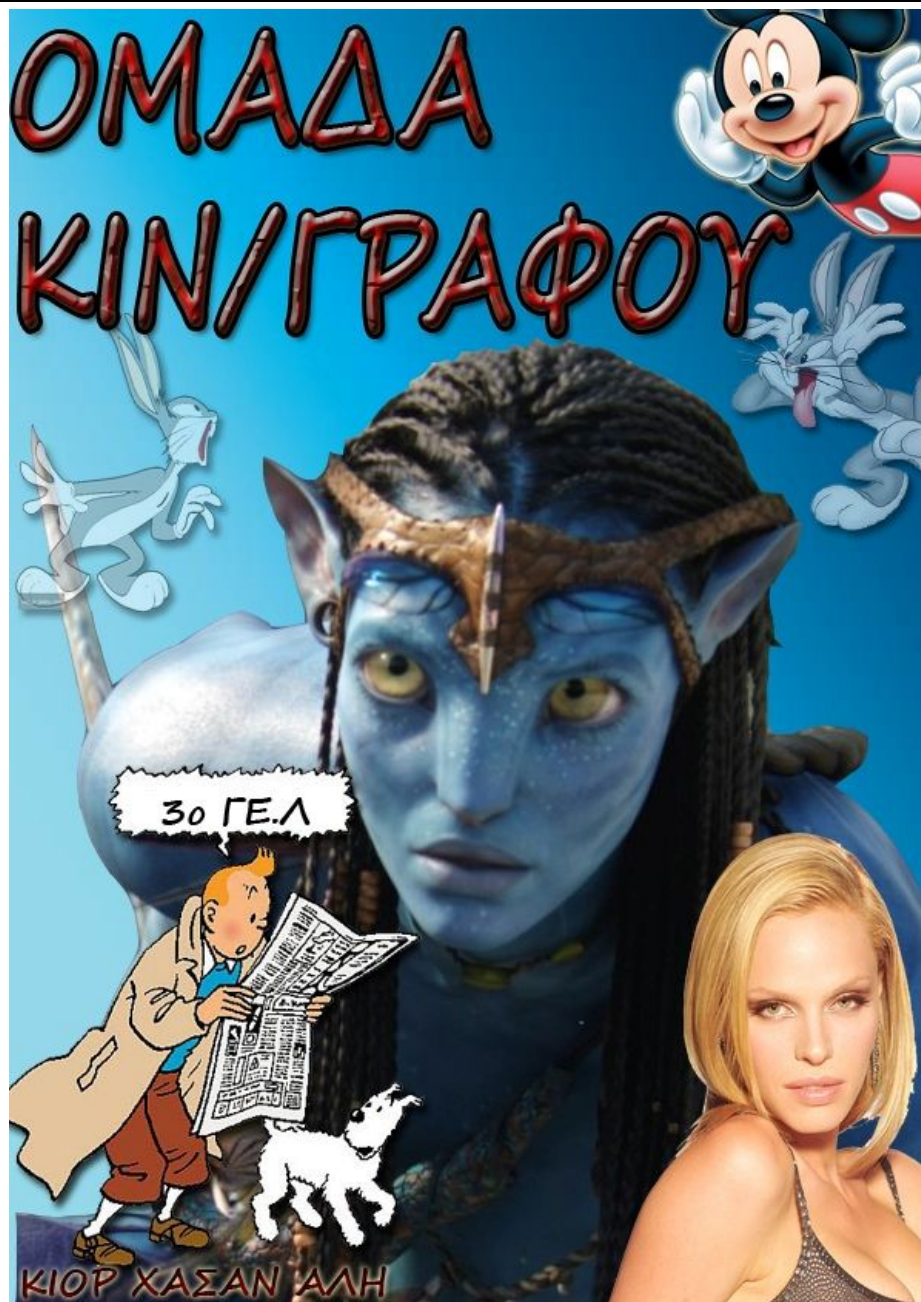


## ΟΜΑΔΑ ΕΙΚΟΝΑΣ 2

Στην ομάδα μας είμαστε πέντε άτομα οι: Κιορ Χασάν Αλή , Ομέρ Χαλήλ Μπασή Εμίν , Αϊσέ Αλή , Μαρίνα Μιχαλακίδου και Ισμαήλ Σιμπέλ και χωριστήκαμε σε 2 υποομάδες και βοηθήσαμε ένας τον άλλον. Το θέμα το διαλέξαμε, επειδή θέλαμε να μάθουμε πώς γίνεται η επεξεργασία εικόνας μέσω του λογισμικού Photoshop.

### ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΜΕΝΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ

Ψηφιακό Κολάζ - Η Αφίσα της Ομάδας



Η Αφίσα της Ομάδας



ΠΡΟΣ

Αρχική Εικόνα



Εικόνα 1

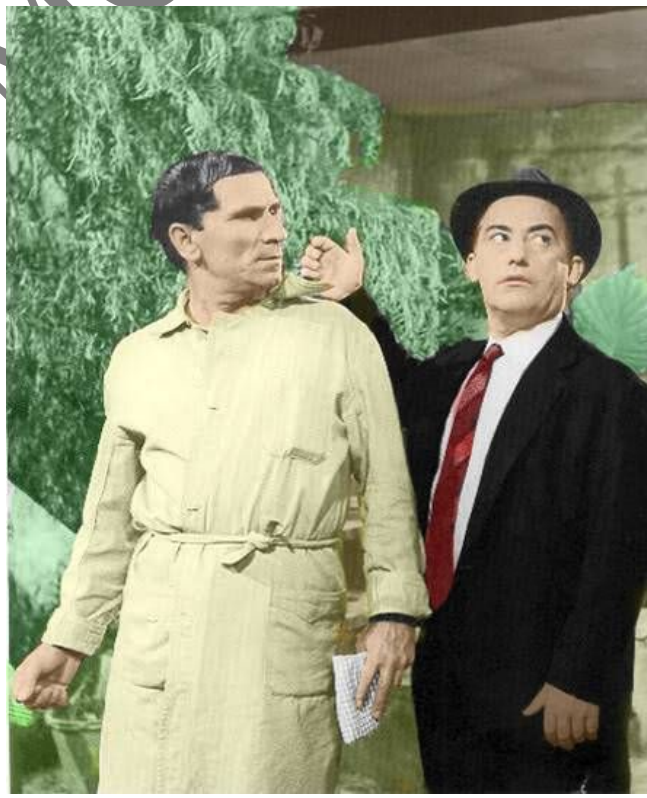
Τελική Εικόνα



Εικόνα 2



Εικόνα 3



Εικόνα 4



Εικόνα 5



Εικόνα 6

## ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΉΧΟΥ

### AUDACITY

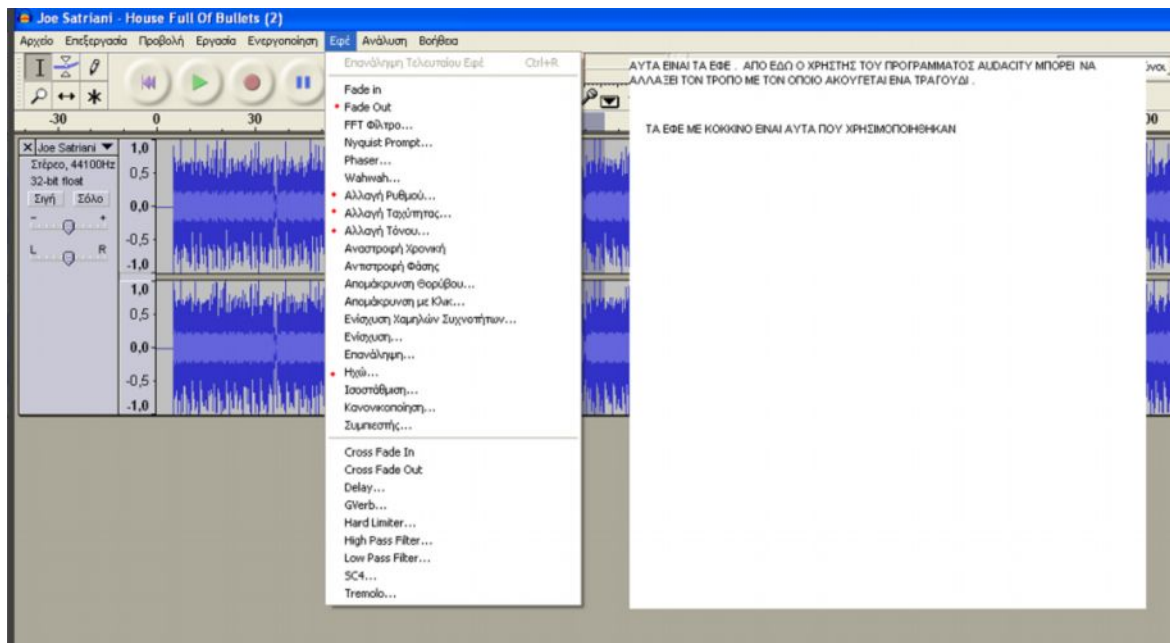
Το Audacity είναι ένα freeware πρόγραμμα το οποίο μας βοηθάει σε τομείς όπως η επεξεργασία ήχου (αυξομείωση έντασης, εισαγωγή διάφορων εφέ κλπ) με πολύ εύκολο τρόπο. Πιο συγκεκριμένα, είναι εύκολο στη χρήση και πολύγλωσσο πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου και εγγραφής για Windows, Mac OS X, GNU / Linux και άλλα λειτουργικά συστήματα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Audacity για:

- Εγγραφή ζωντανού ήχου.
- Μετατροπή ταινιών και δίσκων σε ψηφιακές ηχογραφήσεις ή CD.
- Επεξεργασία MP3, και WAV αρχεία ήχου.
- Αποκοπή, αντιγραφή, συγκολλήσεις ή μίξη σε ήχους.
- Αλλαγή της ταχύτητας ή του τόνου μιας ηχογράφησης.

Το Audacity είναι ένα δωρεάν λογισμικό, που αναπτύχθηκε από μια ομάδα εθελοντών και διανέμεται υπό την GNU Γενικής Δημόσιας Άδειας (GPL). Τα προγράμματα, όπως το



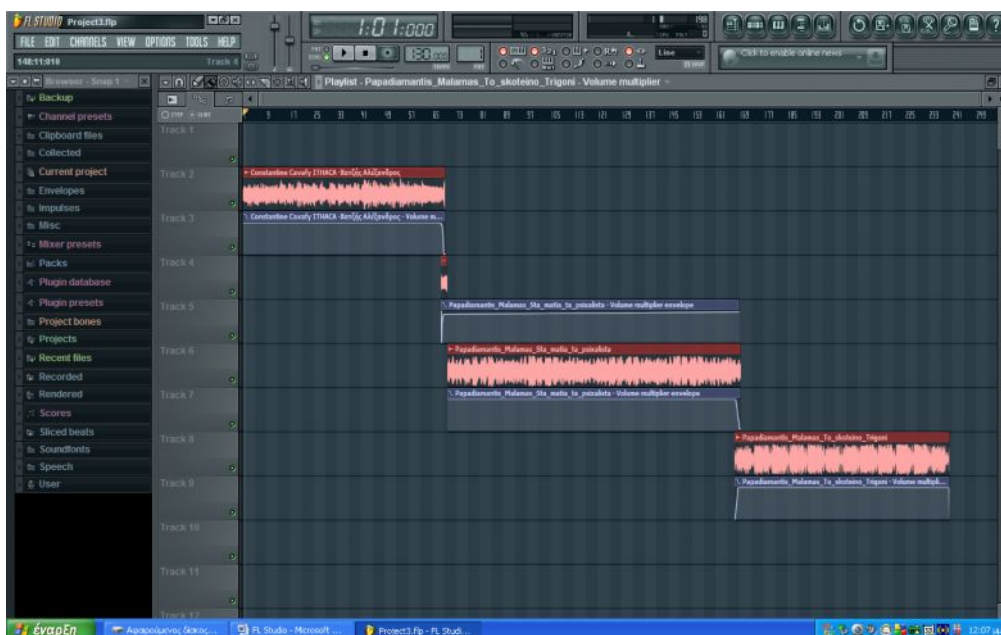
Audacity ονομάζονται επίσης λογισμικό ανοιχτού κώδικα, επειδή ο πηγαίος κώδικας του είναι διαθέσιμος για οποιονδήποτε .



## FL STUDIO

**(ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΗΧΟΥ - REMIX).**

Πρόκειται για ένα ολοκληρωμένο μουσικό πρόγραμμα μουσικής δημιουργίας και παραγωγής ανοικτής αρχιτεκτονικής που περιλαμβάνει όλα όσα χρειάζεται κάποιος για να δημιουργήσει μία μουσική παραγωγή από την αρχή έως το τέλος. Δυνατότητα πολυκάναλης audio ηχογράφησης και επεξεργασίας έως 99 καναλιών, με υποστήριξη MIDI, πάνω από 30 ενσωματωμένα software synthesizers καλύπτοντας μία μεγάλη γκάμα από ήχους, πάνω από 40 ποιοτικά εφέ, υποστήριξη VST και FX για φόρτωμα επιπλέον plug-ins και instruments, μεγάλη ποικιλία από audio εργαλεία όπως διόρθωση τόνου, αναγνώριση ρυθμού, τεμαχισμός audio και πολλά άλλα. Η νέα έκδοση 10 μεταξύ άλλων περιλαμβάνει υποστήριξη 64bit plug-ins, βελτιωμένο μίκτη, λίστες αναπαραγωγής, piano roll, step sequencer και πολλά άλλα.



## WINDOWS MOVIE MAKER

Με το Windows Movie Maker ο χρήστης έχει την δυνατότητα να μετατρέπει τα βίντεο και τις εικόνες σε εκπληκτικές ταινίες. Αφού ολοκληρώσει ο χρήστης μπορεί να μοιραστεί το αποτέλεσμα με όλο τον κόσμο.

Εδώ είναι μερικά από τα πράγματα που μπορείς να κανείς στο movie maker:

1)Μπορείς να προσθέσεις βίντεο και φωτογραφίες στο Movie Maker μέσω του Gallery του Windows Live.

2)Μπορείς να προσαρμόσεις την ταινία προσθέτοντας οπτικά εφε, τίτλους, να προσθέσεις τους στίχους του τραγουδιού που χρησιμοποίησες στο βίντεο.

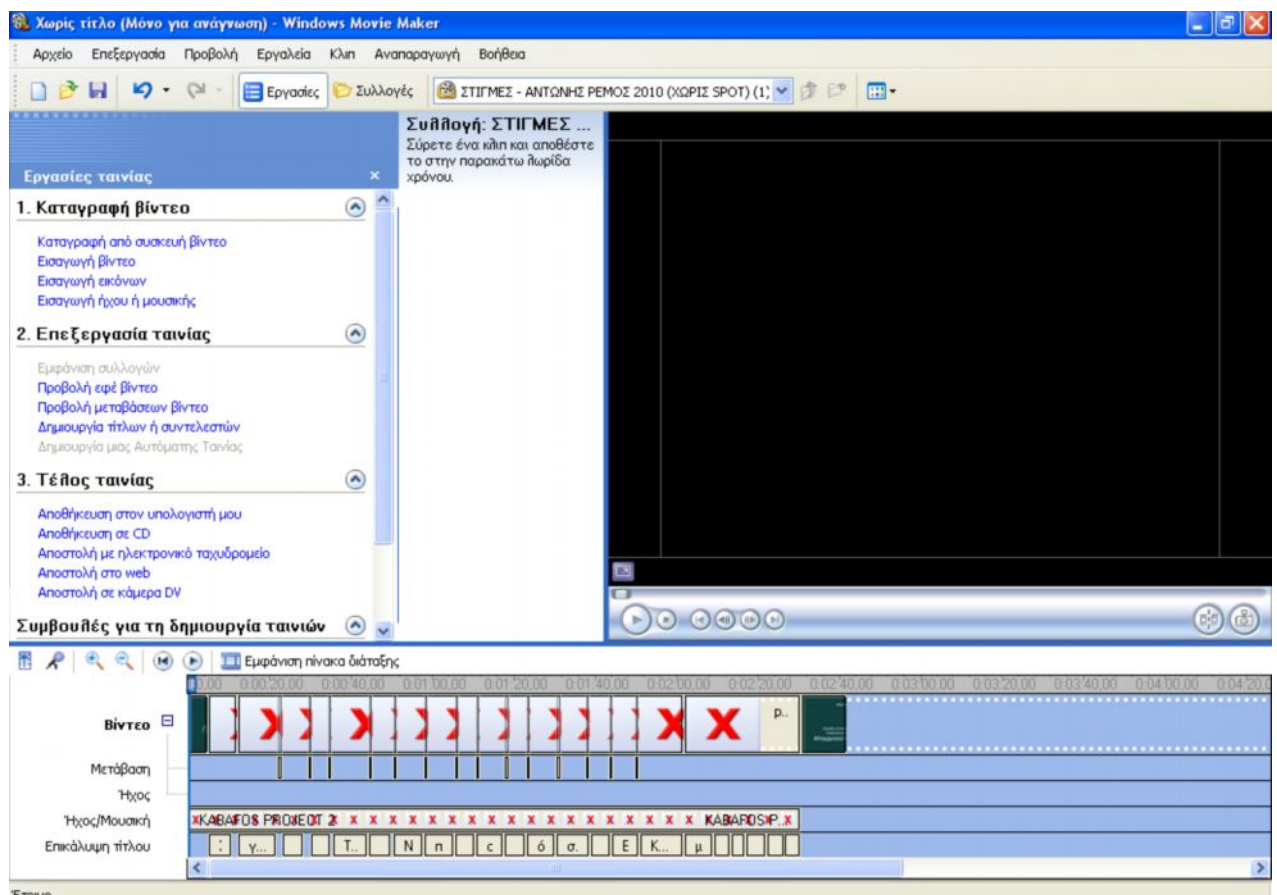
3)Μπορείς να προσθέσεις μουσική εμπλουτίζοντας την ταινία σου

4)Μπορείς να προβάλεις τα στοιχεία που έχεις επιλέξει να προβάλεις στην ταινία σου στο πίνακα διάταξης.

5)Επιπλέον μπορείς να κανείς προεπισκόπηση της εργασίας σου ανά πάσα στιγμή ακόμα και κατά την διάρκεια της δημιουργίας της.

6)Μπορείς να δημοσιεύσεις την ταινία σου στο διαδίκτυο σε σελίδες κοινωνικής δικτύωσης

7)Τέλος, μπορείς να αποθηκεύσεις την ταινία στο H/Y και την αντιγράψετε σε CD ή σε άλλη φορητή συσκευή.



## ΟΜΑΔΑ ΉΧΟΥ 1

Δημιουργήθηκε η ομάδα μείξης ήχου η οποία χωρίστηκε σε δυο υποομάδες. Η κάθε υποομάδα αποτελείται από δυο άτομα: στη πρώτη ομάδα είναι ο Χρήστος Γαμβρόπουλος με τον Κωνσταντίνο Αναγνώστου και στη δεύτερη ομάδα είναι ο Χρήστος Κουλιουμπής με τον Τετζάν Ντουρμπά Χααήμ. Οι δυο υποομάδες επέλεξαν αυτό το θέμα, για να μάθουν πως μπορούν να κάνουν μια μείξη ήχου.

Όλο το διάστημα χρησιμοποιούσαμε κάποια προγράμματα και πάνω σε αυτά κάναμε επεξεργασία ήχου. Μάθαμε να κόβουμε ένα μέρος από το μουσικό κομμάτι που επιλέξαμε και επίσης μάθαμε να απομακρύνουμε θορύβους και το κυριότερο να εισάγουμε δεύτερο μουσικό κομμάτι, και να κάνουμε μείξη ήχου. Όλα αυτά τα κάναμε χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα Audacity. Εκτός από το Audacity αρχίσαμε να χρησιμοποιούμε και το Movie Maker. Το Movie Maker το χρησιμοποιήσαμε για να φτιάξουμε Βίντεο. Το Movie Maker είναι ένα πρόγραμμα που μας δίνει τη δυνατότητα να φτιάξουμε ένα δικό μας Βίντεο εισάγοντας δικές μας εικόνες, ήχους καθώς και να εισάγουμε διάφορα εφέ.

Το τελικό τέχνημα από την πρώτη υποομάδα (Χρήστος Γαμβρόπουλος με τον Κωνσταντίνο Αναγνώστου) είναι από τον συνδυασμό ενός μελοποιημένου ποιήματος από διαφορετικούς ερμηνευτές, του Αλκίνοου Ιωαννίδη και του Μάριου Φραγκουλη.

Για να γίνει αυτό χρησιμοποιήσαμε το πρόγραμμα σύνθεσης τραγουδιών το Audacity μέσω του οποίου βάλαμε σίγαση σε ορισμένα κομμάτια και ήταν σαν να το τραγουδάνε το ίδιο τραγούδι την ίδια στιγμή. Χρησιμοποιήσαμε την εκτέλεση του ποιήματος "Η Ιστορία του Κεμάλ" από τους Αλκίνοο Ιωαννίδη και Μάριος Φραγκουλης,

Το ποίημα αυτό όμως ανήκει στον Νίκο Γκάτσο και η μουσική προστέθηκε από το Μάνο Χατζιδάκι. Στίχοι του ποιήματος είναι οι εξής:

Ακούστε την ιστορία του Κεμάλ  
ενός νεαρού πρίγκηπα, της ανατολής  
απόγονου του Σεβάχ του θαλασσινού,  
που νόμισε ότι μπορεί να αλλάξει τον κόσμο.  
αλλά πικρές οι βουλές του Αλλάχ  
και σκοτεινές οι ψυχές των ανθρώπων.

Στης Ανατολής τα μέρη μια φορά και ένα καιρό  
ήταν άδειο το κεμέρι, μουχλιασμένο το νερό  
στη Μοσσούλη, τη Βασσόρα, στην παλιά τη χουρμαδιά  
πικραμένα κλαίνε τώρα της ερήμου τα παιδιά.

Κι ένας νέος από σόι και γενιά βασιλική  
αγροικάει το μοιρολόι και τραβάει κατά εκεί.  
τον κοιτάν οι Βεδουίνοι με ματιά λυπητερή  
κι όρκο στον Αλλάχ τους δίνει, πως θ' αλλάξουν οι καιροί.

Σαν ακούσαν οι αρχόντοι του παιδιού την αφοβία  
ξεκινάν με λύκου δόντι και με λιονταριού προβιά  
απ' τον Τίγρη στον Ευφράτη, απ' τη γη στον ουρανό

κυνηγάν τον αποστάτη να τον πιάσουν ζωντανό.

Πέφτουν πάνω του τα στίφη, σαν ακράτητα σκυλιά  
και τον πάνε στο χαλίφη να του βάλει την θηλειά  
μαύρο μέλι μαύρο γάλα ήπιε εκείνο το πρωί  
πριν αφήσει στην κρεμάλα τη στερνή του την πνοή.

Με δύο γέρικες καμήλες μ' ένα κόκκινο φαρί  
στον παράδεισου τις πύλες ο προφήτης καρτερεί.  
πάνε τώρα χέρι χέρι κι είναι γύρω συννεφιά  
μα της Δαμασκού τ' αστέρι τους κρατούσε συντροφιά.

Σ' ένα μήνα σ' ένα χρόνο βλέπουν μπρός τους τον Αλλάχ  
που από τον ψηλό του θρόνο λέει στον άμυαλο Σεβάχ:  
«νικημένο μου ξεφτέρι δεν αλλάζουν οι καιροί,  
με φωτιά και με μαχαίρι πάντα ο κόσμος προχωρεί»

Καληνύχτα Κεμάλ, αυτός ο κόσμος δε θα αλλάξει ποτέ  
Καληνύχτα...

Για τη δημιουργία του βίντεο κάναμε χρήση των ιδιοτήτων του Windows Movie Maker και προσθέσαμε τις εικόνες που βρήκαμε από το διαδίκτυο και επίσης βάλαμε και ορισμένα εφε.

Για να δημιουργήσουμε το τελικό τραγούδι που εισήγαμε στο movie maker κάναμε χρήση του audacity όπου συνθέσαμε το κομμάτι του Α.Ιωαννίδη με αυτό του Μ.Φραγκουλη περικόπτοντας μερικά σημεία και αυξομειώνοντας τις εντάσεις σε διαφορά σημεία του κάθε κομματιού.

Η δεύτερη υποομάδα (Χρήστος Κουλιουμπής με τον Τετζάν Ντουρμπά Χασήμ) χρησιμοποίησε το ίδιο ποίημα με την πρώτη, αλλά κάνοντας μείξη ήχου από την εκτέλεση του Αλκίνου Ιωαννίδη και του συγκροτήματος Raining Pleasure.

Αφού κάναμε τη μείξη του ήχου και την μετατροπή σε mp3 ύστερα το εισαγάγαμε στο Windows Movie Maker για να το κάνουμε Βίντεο. Προσθέσαμε διάφορες εικόνες που ταιριάζουν με το τραγούδι και έπειτα βάλουμε εφέ στις εικόνες, για να τις κάνει πιο ζωντανές με το τραγούδι. Μετά αφού έγινε η κατάλληλη επεξεργασία το αποθηκεύσαμε και το μετατρέψαμε σε mp3.

## ΟΜΑΔΑ ΉΧΟΥ 2

Στην διάρκεια αυτού του τετραμήνου ασχοληθήκαμε με:

- ο Την αναζήτηση πληροφοριών ( Κυβερνοτέχνη, μουσική και αρχιτεκτονική, ηλεκτρονική μουσική, remix κλπ)
- ο Την ανάμιξη – τροποποίηση ενός μουσικού κομματιού.

Η ομάδα αποτελείται από τους :

Άρης Μπαρμπούνης

Γιάννης Βασιλάκης

Δημήτρης Χατζόπουλος

Λάζαρος Καπουκρανίδης

Φατήχ Δελή Χασάν

Διαλέξαμε αυτό το θέμα, διότι ασχολούμαστε με την μουσική και θα θέλαμε να κάνουμε μια περαιτέρω εμβάθυνση σε θέματα σύλληψης ήχου κλπ. Όλες οι πληροφορίες βρέθηκαν μέσω διαδικτύου (Wikipedia και διάφορες άλλες ιστοσελίδες.)

Χρησιμοποιήσαμε τα εξής προγράμματα : Audacity (Επεξεργασία ήχου - Remix), το FL Studio (Επεξεργασία ήχου - Remix) και το Windows Movie Maker (δημιουργία τελικού βίντεο).

Η ομάδα μας χωρίστηκε σε επιμέρους υποομάδες.

Το ποίημα με το οποίο ασχολήθηκε η πρώτη υποομάδα είναι η Ιθάκη του Κ.Π. Καβάφη. Το μουσικό κομμάτι που διάλεξε, για να συνοδεύσει αυτό το ποίημα (απαγγελία από τον Γιώργο Μοσχίδη) είναι η μουσική από το «Δεκέμβρης του 1903», ποίημα του Κ.Π. Καβάφη από τα απόκρυφα, το οποίο μελοποιήθηκε από το Αλκίνοο Ιωαννίδη. Μια δεύτερη εκδοχή που υλοποίησε ήταν και πάλι η απαγγελία του ίδιου ποιήματος από την Έλλη Λαμπέτη αυτή τη φορά με μουσικό υπόβαθρο το Mosquito Song Instrumental του συγκροτήματος Queens of the Stone Age (QOTSA). Στη συνέχεια δημιούργησε τα αντίστοιχα βίντεο με το Windows Movie Maker.

Η δεύτερη υποομάδα ασχολήθηκε με άλλα ποιήματα. Στο πρώτο τέχνημα οι σίχοι ανήκουν στον Μανώλη Ρασούλη και η μουσική στη Βάσω Αλαγιάννη και πρόκειται για το «Αχ Ελλάδα», όπου δημιούργησε ηλεκτρονικά τη μουσική του, με το πρόγραμμα FL Studio και στη συνέχεια το ανάλογο βίντεο με το Windows Movie Maker.

Σίχοι: Μανώλης Ρασούλης

Μουσική: Βάσω Αλαγιάννη

Πρώτη εκτέλεση: Νίκος Παπάζογλου

Άλλες ερμηνείες:

Λαυρέντης Μαχαιρίτσας

Οι σίχοι είναι οι ακόλουθοι:

Χαρά στον Έλληνα που ελληνοξεχνά  
και στο Σικάγο μέσα ζει στη λευτεριά  
εκείνος που δεν ξέρει και δεν αγαπά  
σάμπως φταις κι εσύ καημένη  
και στην Αθήνα μέσα ζει στη ξενιτιά

Αχ Ελλάδα σ' αγαπώ  
και βαθιά σ' ευχαριστώ  
γιατί μ' έμαθες και ξέρω  
ν' ανασαίνω όπου βρεθώ  
να πεθαίνω όπου πατώ  
και να μην σε υποφέρω

Αχ Ελλάδα θα στο πω  
πριν λαλήσεις πετεινό  
δεκατρείς φορές μ' αρνίεσαι  
μ' εκβιάζεις μου κολλάς  
σαν το νόθο με πετάς

μα κι απάνω μου κρεμιέσαι

Η πιο γλυκιά πατρίδα  
είναι η καρδιά  
Οδυσσέα γύρνα κοντά μου  
που τ' άγια χώματα της  
πόνος και χαρά

Κάθε ένας είναι ένας  
που σύνορο πονά  
κι εγώ είμαι ένας κανένας  
που σας σεργιανά  
Αχ Ελλάδα σ' αγαπώ  
και βαθιά σ' ευχαριστώ  
γιατί μ' έμαθες και ξέρω  
ν' ανασαίνω όπου βρεθώ  
να πεθαίνω όπου πατώ  
και να μην σε υποφέρω

Αχ Ελλάδα θα στο πω  
πριν λαλήσεις πετεινό  
δεκατρείς φορές μ' αρνιέσαι  
μ' εκβιάζεις μου κολλάς  
σαν το νόθο με πετάς  
μα κι απάνω μου κρεμιέσαι

Επιπλέον από τα ποιήματα του Αλέξανδρου Παπαδιαμάντη επέλεξε τα: Α. Το Σκοτεινό Τρυγόνι και Β. Στα Μάτια τα Ψιχαλιστά και δημιούργησαν το αντίστοιχο βίντεο.

Στίχοι από τα ποιήματα



Το Σκοτεινό Τρυγόνι

Μάνα μου,  
εγώ είμαι τ' άμοιρο  
το σκοτεινό τρυγόνι  
όπου το δέρνει ο άνεμος  
βροχή που το πληγώνει..

Το δόλιο  
όπου κι αν στραφεί  
απ' όπου κι αν περάσει  
δε βρίσκει πέτρα να σταθεί  
κλωνάρι να πλαγιάσει..

Εγώ βαρκούλα μοναχή  
βαρκούλα αποδαρμένη  
μέσα σε πέλαγο ανοιχτό  
σε θάλασσα αφρισμένη..

Παλεύω με τα κύματα  
χωρίς πανί, τιμόνι  
κι άλλη δεν έχω άγκυρα  
πλην την ευχή σου μόνη..

Στα Μάτια τα Ψιχалиστά

Ποίηση: Αλέξανδρος Παπαδιαμάντης

Μουσική: Μανώλης Λιαπάκης

Πρώτη εκτέλεση: Σωκράτης Μάλαμας

Στα μάτια τα ψιχαιστά  
που 'χει ο έρωτας καρτέρι  
πόσο μεθύσι μέθυσσα  
ένας Θεός το ξέρει..

30 ΓΕΛ ΚΟΜΟΤΗΝΗΣ

# ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Wikipedia : Λεονάρντο Ντα Βίντσι [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)
- Εθνικό Θέατρο <http://www.n-t.gr/el/home/>
- Ηλεκτρονικός-Ψηφιακός Πολιτισμός(e-culture) Δρ.Αθ.Δρίγκας  
<http://imm.demokritos.gr>
- <http://www.scribd.com/doc/62751698/Digital-Art-History>
- Wikipedia : ψηφιακή επανάσταση [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)
- "Ηλεκτρονικά βιβλία ή στην κοινή του διαδικτύου e-books. Ποια είναι τα δεδομένα;"  
[netschoolbook.gr](http://netschoolbook.gr)
- Z.Ρενουάρ "Περί τέχνης και τεχνολογίας" Μετάφραση Φαίδρα Σίμιτσεκ  
[peopleandideas.gr](http://peopleandideas.gr)
- Ηλεκτρονικά λογοτεχνικά περιοδικά [www.greek-language.gr](http://www.greek-language.gr)
- Βάση Δεδομένων για την ποίηση [www.wordsmith.org](http://www.wordsmith.org)
- Εικονική Περιήγηση σε Μουσεία [www.googleartproject.com](http://www.googleartproject.com)
- ebooks4Greeks.gr (free e-books).
- Ψηφιακός πολιτισμός(e-culture) Δρ. Αθ. Δρίγκας  
<http://imm.demokritos.gr>
- Πολυμεσική Λογοτεχνία , Αμαλία Κ Ηλιάδη <http://www.matia.gr>  
17 μουσεία στο σπίτι σας Μαρία Μυστακίδου , Ελευθεροτυπία 14-2-2011  
<http://www.enet.gr>
- Αφιέρωμα: "Τέχνη και Τεχνολογία", Καθημερινή , 6-2-2005  
Πέγκυ Κουνεκάκη, Έλενα Χαμαλίδη , Άννα Χατζηγιαννάκη, Αρετή Αδαμοπούλου.
- Τέχνη και Τεχνολογία – Άνθρωπος και Μηχανή  
Δελτίο Τύπου της έκθεσης στην Κρήτη 2010 ([oliverpress.eu](http://oliverpress.eu))
- Ιστορία Ψηφιακής Τέχνης: Τρυφωνίδης Ευγένιος,  
Κέρκυρα 2011 ([www.scribd.com/doc/62751698/digital-art-history](http://www.scribd.com/doc/62751698/digital-art-history))
- Άννα Χατζηγιαννάκη, Επιμελήτρια, Νέων Μέσων ([www.artopos.org](http://www.artopos.org))

- Metropolitan Opera : Πληροφορίες για τρόπους μετάδοσης και χώρες προβολής  
([www.wikipedia.gr](http://www.wikipedia.gr) μεταφρασμένο)
- Synthesizer: Πληροφορίες για τις χρήσεις του και την ιστορία του  
([www.wikipedia.gr](http://www.wikipedia.gr) μεταφρασμένο)

30 ΓΕΛ ΚΟΜΟΤΗΝΗΣ