

ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ Γ'



VIDEO ART

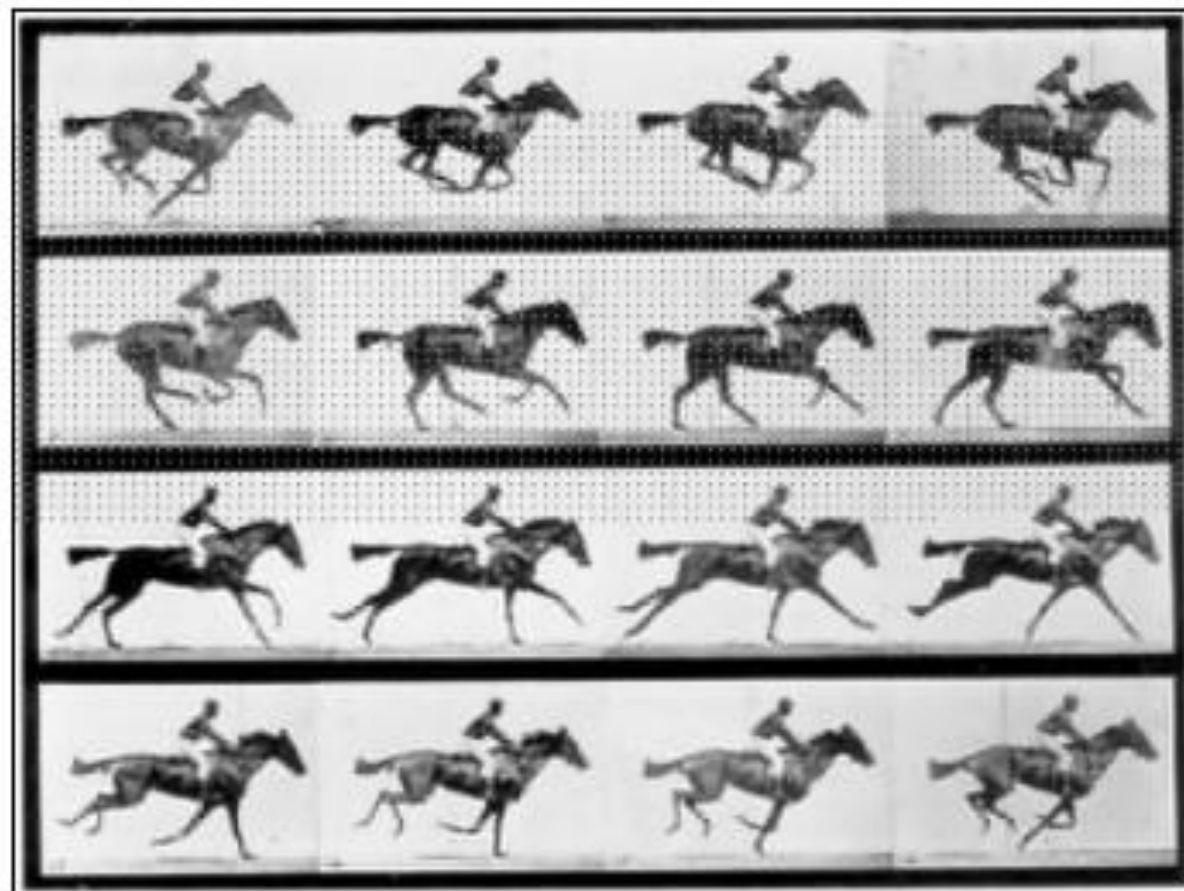
Η **VIDEOART** ή **βιντεοτέχνη** είναι μορφή τέχνης που βάση έχει την κινούμενη εικόνα και τον ήχο. Η Βίντεο Αρτ εμφανίστηκε περί τα τέλη της δεκαετίας του 1960 - αρχές της επόμενης, ως εξέλιξη της τεχνολογίας της κινούμενης εικόνας η οποία έγινε διαθέσιμη στο ευρύ κοινό καθώς μέχρι τότε ήταν διαθέσιμη μόνο στους επαγγελματίες της τηλεόρασης αλλά και για να ασκήσει κριτική στη ραγδαία εξάπλωση της τηλεόρασης.



Τα μέσα του 20ου αιώνα, προς τα τέλη της δεκαετίας του 1960 μια σύνθετη και αμήχανη μορφή τέχνης αναδύεται στην Ευρώπη και τις Η.Π.Α. Πρόκειται για την **Βίντεο Αρτ**, η οποία πήρε αρκετές ονομασίες όπως, *βίντεο των καλλιτεχνών, πειραματικό βίντεο, τηλεόραση των καλλιτεχνών, νέα τηλεόραση ακόμα και Guerilla TV*. Πηγή έμπνευσης για τη νέα αυτή μορφή τέχνης υπήρξαν αρκετά καλλιτεχνικά κινήματα, θεωρητικές ιδέες, τεχνολογικά επιτεύγματα καθώς και ομάδες πολιτικού και κοινωνικού ακτιβισμού.



Με την εξέλιξη της τεχνολογίας νέα μέσα έκφρασης προστέθηκαν σε αυτά του κινηματογράφου. Τη δεκαετία του '60 η χρήση της **μαγνητικής βιντεοταινίας** διευκόλυνε



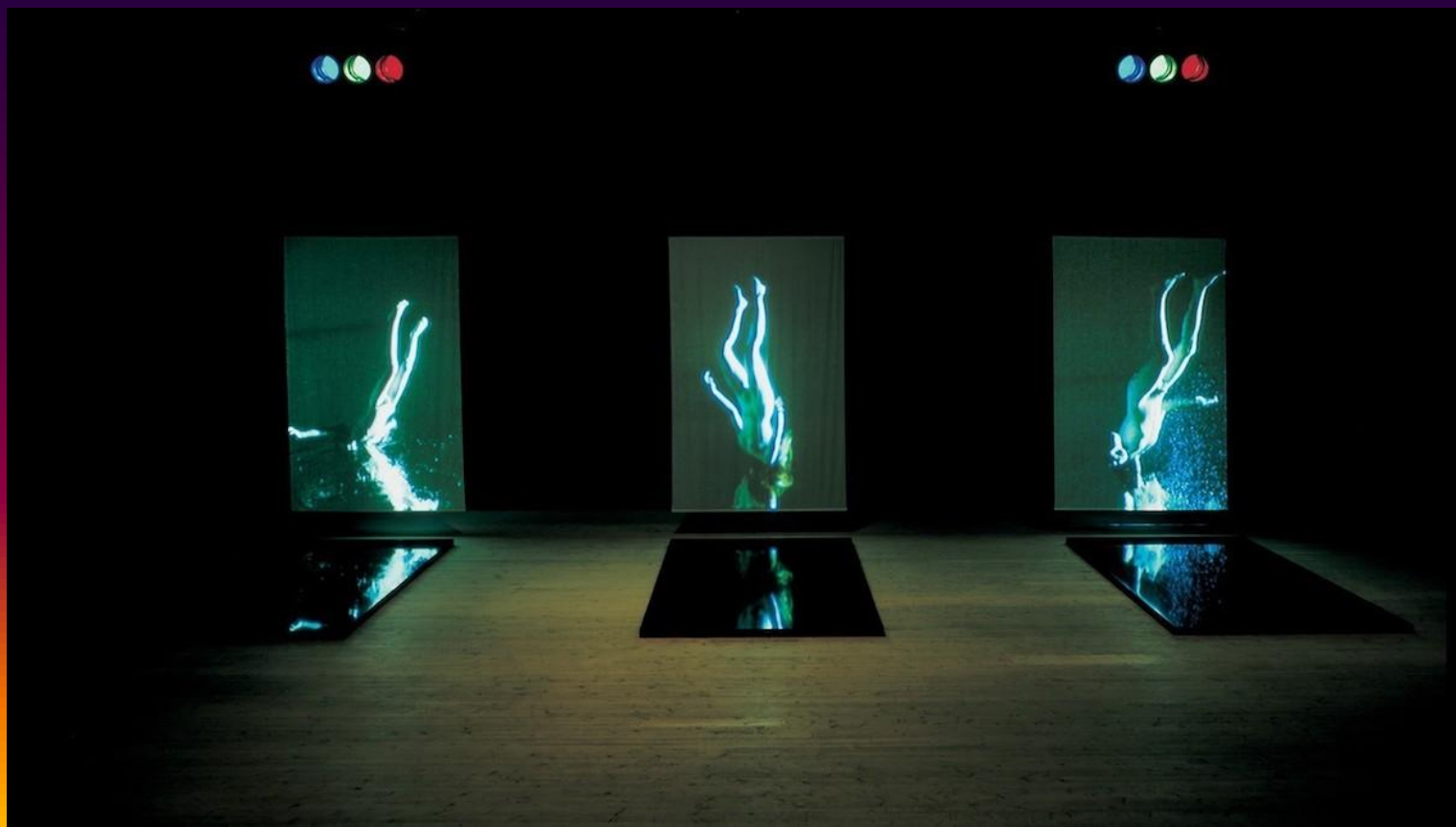
την καταγραφή οπτικο-ακουσικού υλικού και την αναμετάδοσή του στην **οθόνη (μόνιτορ) της τηλεόρασης**. Το νέο αυτό μέσο χρησιμοποιήθηκε άλλοτε για την παραγωγή εμπορικών προϊόντων (τηλεοπτικές ταινίες, διαφημιστικά σπότ) και άλλοτε ως μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης (Video Art).

1. Μάιμπριτζ, «Άλογα που καλπάζει εν κινήσει», 1872, σειρά φωτογραφιών.



Ήταν μια εποχή κοινωνικής, οικονομικής και πολιτιστικής αλλαγής, γι αυτό μεγάλο μέρος της νέας τέχνης ήταν μορφολογικά και πολιτικά ριζοσπαστικό. Η δεκαετία του 1960 ήταν αυτή της βιομηχανικής ανάπτυξης, της υπερκατανάλωσης, της αύξησης των μέσων επικοινωνίας, του μαγνητοφώνου και της τηλεόρασης. Η εξέλιξη της ηλεκτρονικής και ψηφιακής τεχνολογίας της εικόνας ήταν ραγδαία. Οι εξελίξεις στο πεδίο αυτό μετέτρεψαν το βίντεο από ένα ακριβό μέσο, που ήταν στα χέρια επαγγελματιών και ειδικών της τηλεόρασης, μεγάλων εμπορικών εταιριών και οργανισμών, σε ένα ευρέως διαδεδομένο καταναλωτικό προϊόν. Η Βίντεο Αρτ αναδύεται από το περιθώριο και γίνεται ένα μέσο το οποίο θα ασκήσει μεγάλη επιρροή στη σύγχρονη τέχνη.

Καλλιτέχνες που δούλεψαν με το βίντεο εκείνη την περίοδο ήταν ιδιαίτερα επηρεασμένοι από κινήματα και τις ιδέες του Fluxus, της Performance Art, Body art, Arte Povera, Ποπ Αρτ, Μινιμαλιστικής γλυπτικής, Εννοιολογικής τέχνης, τη μουσική avant-garde, τον πειραματικό κινηματογράφο, το σύγχρονο χορό και θέατρο και από μία μεγάλη ποικιλία ετερογενών πολιτιστικών δραστηριοτήτων.



Ο πρώτος που τη χρησιμοποίησε ήταν ο **Nam June Paik**, το 1965.

Ο Paik βιντεοσκόπησε την επίσκεψη του Πάπα Παύλου ΣΤ' στην

Νέα Υόρκη και αργότερα την ίδια ημέρα, πρόβαλε το

βιντεοσκοπημένο υλικό στο καφέ του Greenwich Village. Το Μάιο

του ίδιου έτους, ο **Wolf Vostell** πραγματοποιεί την πρώτη έκθεση

στην Νέα Υόρκη, στο Smolin Gallery. Πρόκειται για την πρώτη του

έκθεση με τίτλο Television Décollage και αποτελούνταν από έξι

τηλεοράσεις, οι οποίες ήταν σε λειτουργία και αναπαρήγαγαν

διαφορετικό πρόγραμμα η κάθε μία ενώ η εικόνα μετά από

κάποιο χρονικό διάστημα αποδομούνταν. Έκτοτε, έγιναν αρκετές

εκθέσεις βίντεο, βίντεο εγκαταστάσεις, βίντεο περφόρμανς και

πειραματικές ταινίες από καλλιτέχνες όπως οι: **Vito Acconci, Valie**

Export, John Baldessari, Peter Campus, Doris Totten

Chase, Maureen Connor, Norman Cowie, Dimitri Devyatkin, Dan

Graham, Joan Jonas, Bruce Nauman, Nam June Paik, Bill

Viola, Shigeko Kubota, Martha Rosler, William Wegman, Gary

Hill και άλλους.

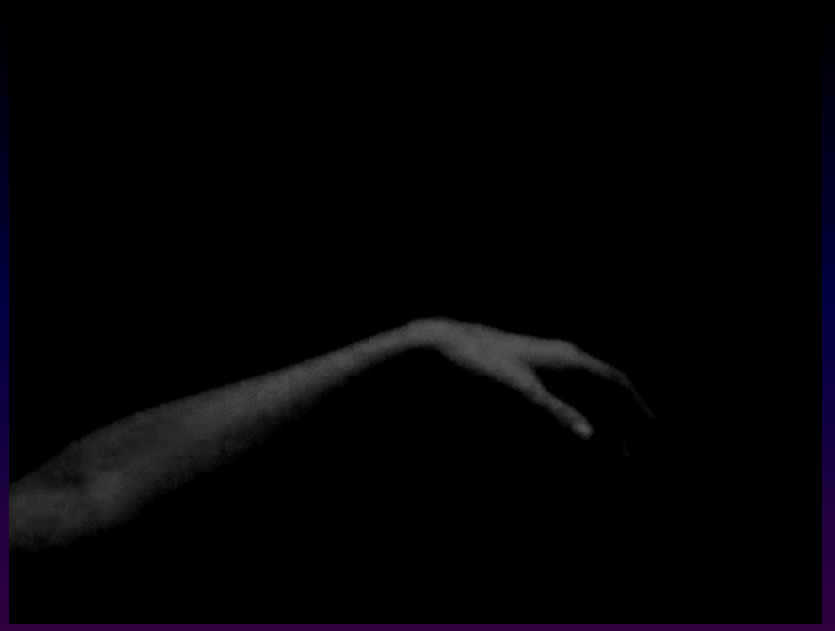














Antonio Mora
George Redhawk Motion Effects

Η διαδικασία δημιουργίας του βίντεο:

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

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

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

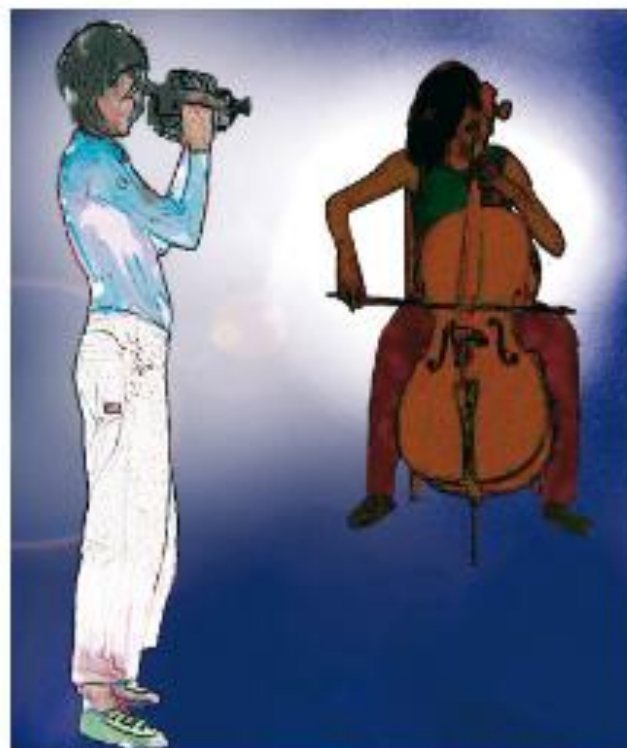
Σκεφθείτε ένα σενάριο και παρουσιάστε το προφορικά και περιληπτικά.



3. Οι συνεργάτες με τα μηχανήματα.

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

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



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





2.2. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής και η ψηφιακή εικόνα

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

Η ψηφιακή εικόνα

παράγεται από τον υπολογιστή ή εισάγεται σε αυτόν από κάποια ψηφιακή κάμερα. Αποτελείται από μικροσκοπικές κουκκίδες, τα pixels, και η ποιότητά της εξαρτάται από την πυκνότητα των πίκσελ, τον αριθμό των



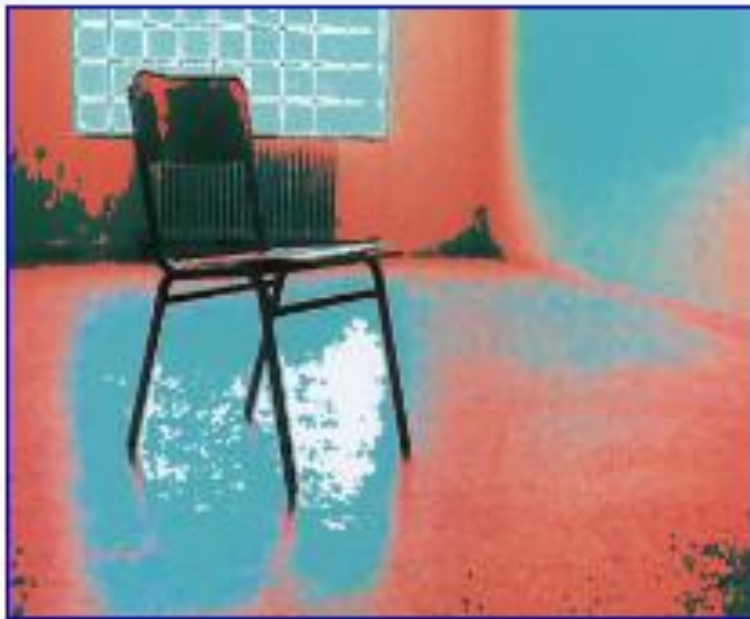
8.α.β. ψηφιακή εικόνα, τα πίκσελ.

χρωμάτων που έχουν χρησιμοποιηθεί και την ανάλυση με την οποία έχει αποθηκευτεί (Εικ.8.α, β).

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



ΕΡΓΑΣΙΑ: ΝΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΕΤΕ ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΣΑΣ

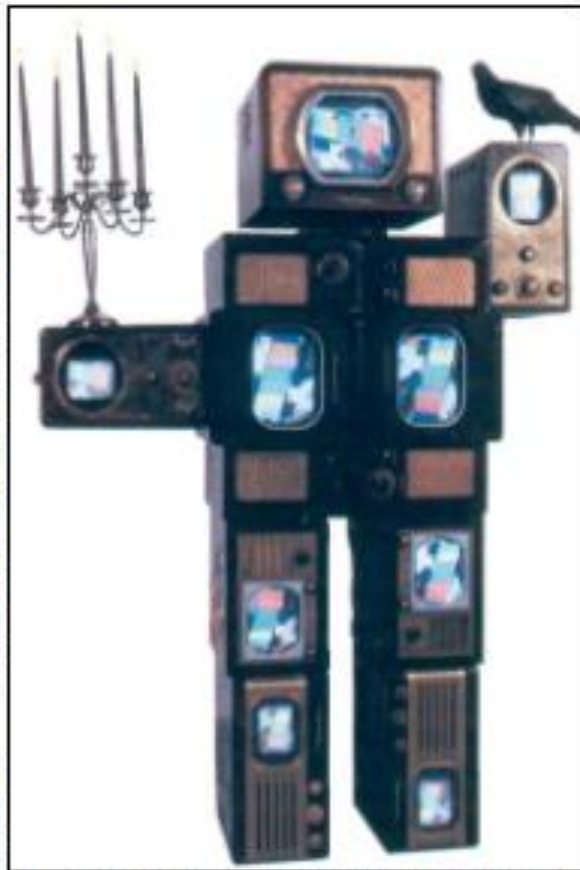


9.10. Έργα
μαθητών,
ψηφιακά
επεξεργασμένες
φωτογραφίες.

2.3. Βιντεοτέχνη (Video Art)

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

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



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















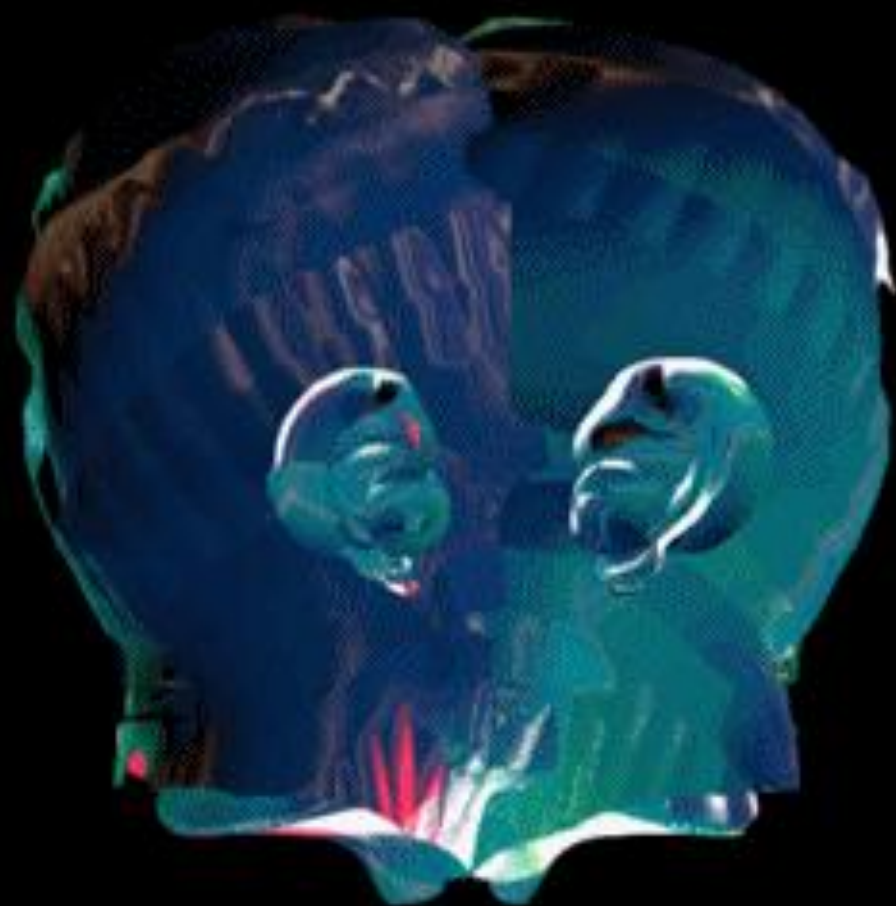








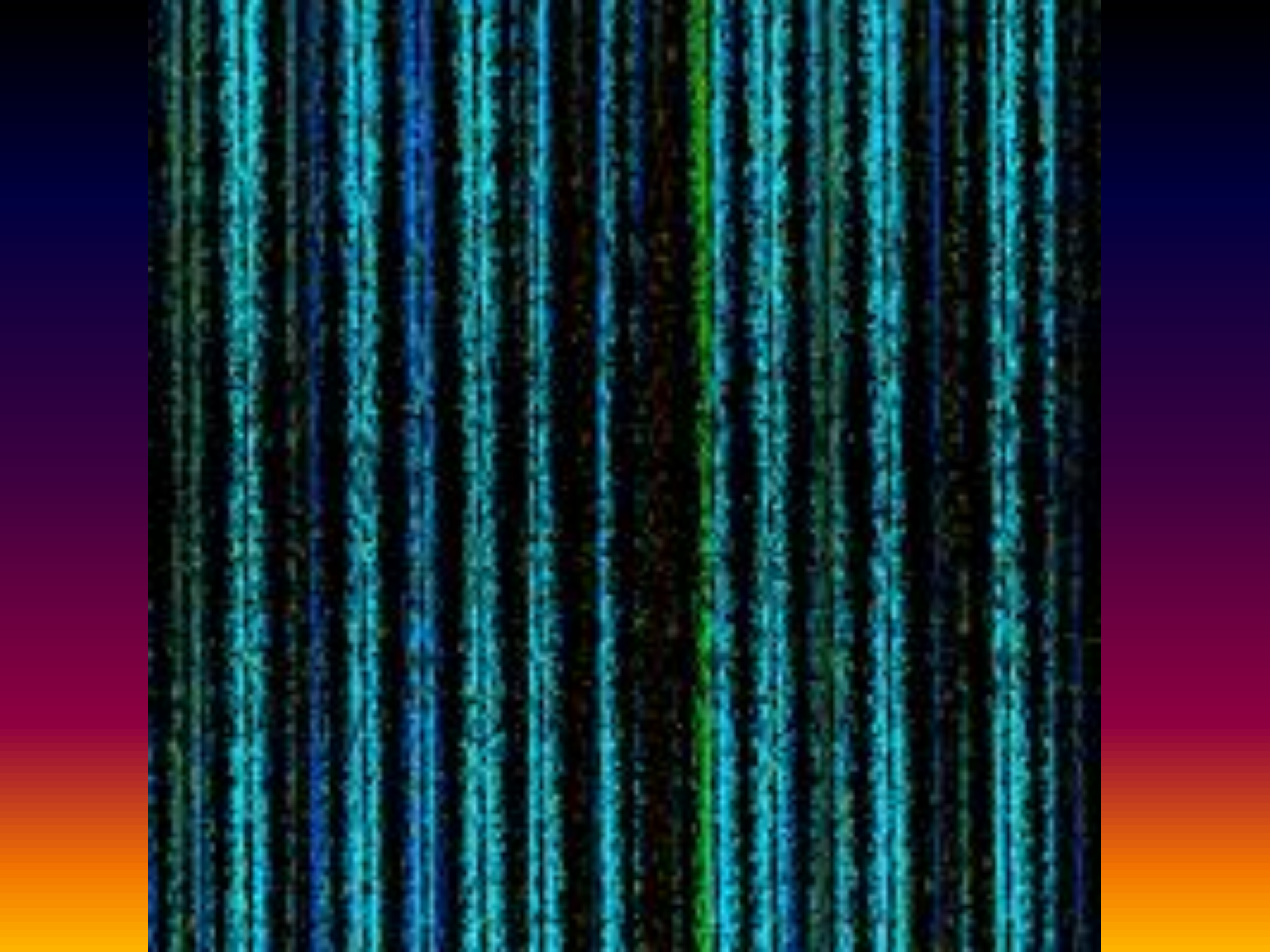


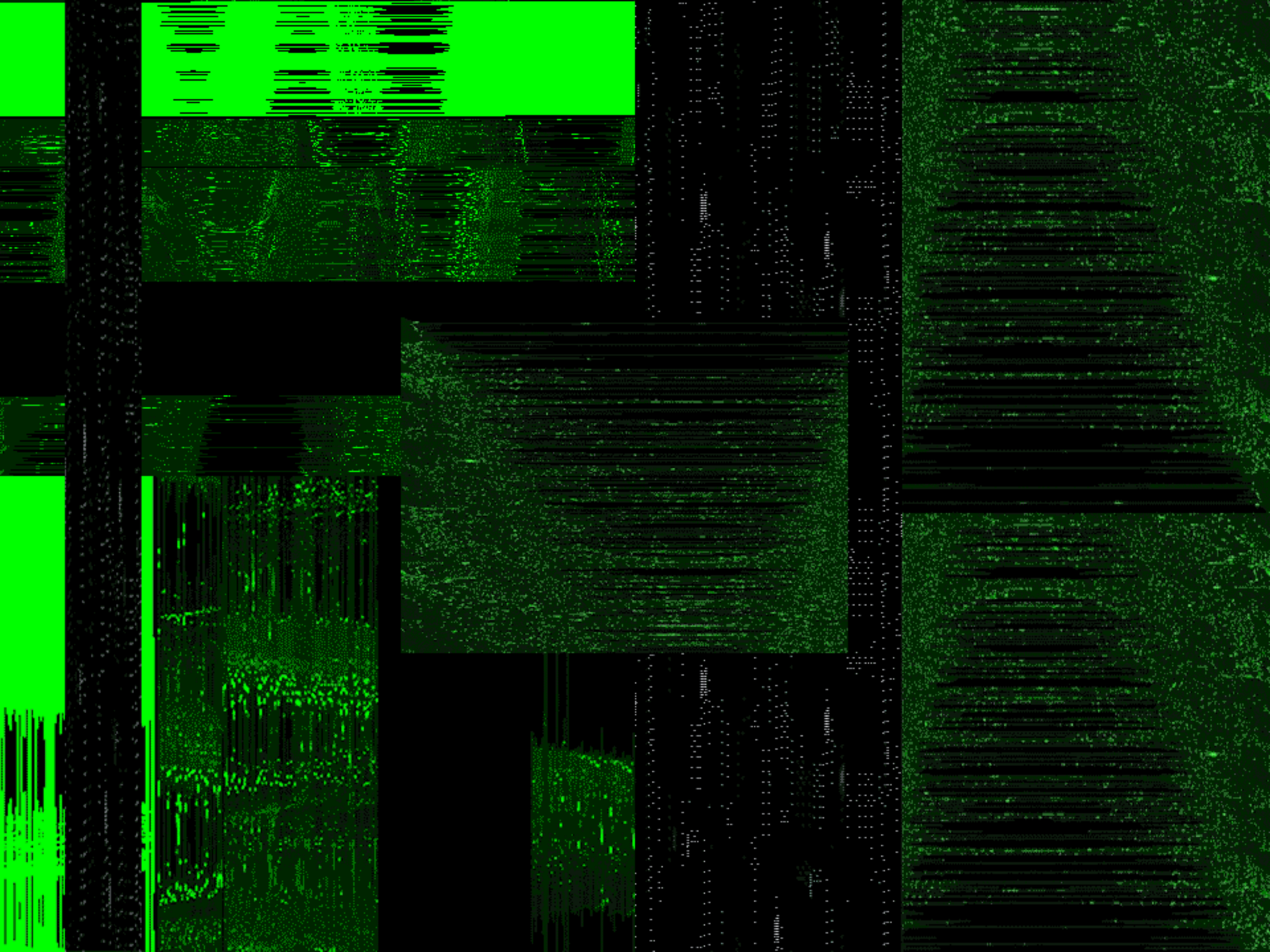






Word	1	all the	5	When	6	the	9	the	10	the	11	the	12	the	13	the	14	the	15	the	16	the	17	the	18	the	19	the	20	the	21	the	22	the	23	the	24	the	25	the	26	the	27	the	28	the	29	the	30	the	31	the	32	the	33	the	34	the	35	the	36	the	37	the	38	the	39	the	40	the	41	the	42	the	43	the	44	the	45	the	46	the	47	the	48	the	49	the	50	the	51	the	52	the	53	the	54	the	55	the	56	the	57	the	58	the	59	the	60	the	61	the	62	the	63	the	64	the	65	the	66	the	67	the	68	the	69	the	70	the	71	the	72	the	73	the	74	the	75	the	76	the	77	the	78	the	79	the	80	the	81	the	82	the	83	the	84	the	85	the	86	the	87	the	88	the	89	the	90	the	91	the	92	the	93	the	94	the	95	the	96	the	97	the	98	the	99	the	100	the	101	the	102	the	103	the	104	the	105	the	106	the	107	the	108	the	109	the	110	the	111	the	112	the	113	the	114	the	115	the	116	the	117	the	118	the	119	the	120	the	121	the	122	the	123	the	124	the	125	the	126	the	127	the	128	the	129	the	130	the	131	the	132	the	133	the	134	the	135	the	136	the	137	the	138	the	139	the	140	the	141	the	142	the	143	the	144	the	145	the	146	the	147	the	148	the	149	the	150	the	151	the	152	the	153	the	154	the	155	the	156	the	157	the	158	the	159	the	160	the	161	the	162	the	163	the	164	the	165	the	166	the	167	the	168	the	169	the	170	the	171	the	172	the	173	the	174	the	175	the	176	the	177	the	178	the	179	the	180	the	181	the	182	the	183	the	184	the	185	the	186	the	187	the	188	the	189	the	190	the	191	the	192	the	193	the	194	the	195	the	196	the	197	the	198	the	199	the	200	the	201	the	202	the	203	the	204	the	205	the	206	the	207	the	208	the	209	the	210	the	211	the	212	the	213	the	214	the	215	the	216	the	217	the	218	the	219	the	220	the	221	the	222	the	223	the	224	the	225	the	226	the	227	the	228	the	229	the	230	the	231	the	232	the	233	the	234	the	235	the	236	the	237	the	238	the	239	the	240	the	241	the	242	the	243	the	244	the	245	the	246	the	247	the	248	the	249	the	250	the	251	the	252	the	253	the	254	the	255	the	256	the	257	the	258	the	259	the	260	the	261	the	262	the	263	the	264	the	265	the	266	the	267	the	268	the	269	the	270	the	271	the	272	the	273	the	274	the	275	the	276	the	277	the	278	the	279	the	280	the	281	the	282	the	283	the	284	the	285	the	286	the	287	the	288	the	289	the	290	the	291	the	292	the	293	the	294	the	295	the	296	the	297	the	298	the	299	the	300	the	301	the	302	the	303	the	3
------	---	---------	---	------	---	-----	---	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	---







ΕΡΓΑΣΙΕΣ

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

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



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

4. Να επεξεργαστείτε φωτογραφίες στον Η/Υ.

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

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

ΤΕΛΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ



ΚΑΛΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ