Θέμα:

Η επίδραση της τεχνολογίας στην εξέλιξη της Κινηματογραφικής τέχνης.

Από την δεκαετία του 90, οι νέες τεχνολογίες, άρχισαν να χρησιμοποιούνται ευρέως στις κινηματογραφικές ταινίες, αρχικά συμπληρωματικά με την μορφή των ειδικών εφέ, ύστερα για την δημιουργία ολόκληρων ταινιών με τρισδιάστατα γραφικά ενώ αργότερα έφτασαν να αντιστρέψουν τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε την χρήση τους. Αποτέλεσμα αυτής της χρήσης ήταν το ‘περιβάλλον’ της ταινίας να κινείται κάπου ανάμεσα στο πραγματικό και στο ψηφιακό.

Πλέον, τα ψηφιακά μέσα έπαιζαν τον κύριο ρόλο κατά την δημιουργία ταινιών. Αυτό συνέβη είτε με την χρήση ψηφιακής κάμερας και την ευρύτερη ψηφιοποίηση του εξοπλισμού, είτε με την εκτεταμένη χρήση λογισμικών σχεδίασης γραφικών, 3διαστατων χαρακτήρων, αντικειμένων και τέλος δημιουργίας κίνησης όλων των προηγούμενων (animation).

Η επιστήμη της πληροφορικής δεν λειτουργεί απλώς σαν μέσο? παροχής νέων εργαλείων, κυρίως έχει συμβάλει στην επανατοποθέτηση και την εκ νέου ερμηνεία της κινηματογραφικής τέχνης. (Lev Manovich) Ανάμεσα στους στόχους της παρούσας εργασίας είναι η παρατήρηση του τρόπου που αλληλεπιδρά, με τις νέες εξελίξεις, η μια μορφή τέχνης με την άλλη, πως μια γεννά μια άλλη, ενώ ακόμα και αυτές τις δυο περιπτώσεις είναι αρκετά δύσκολο να τις διακρίνει κανείς λόγω του ‘αυθόρμητου’ τρόπου που αναπτύσσονται. (Lev?) Επίσης, είναι αρκετά ενδιαφέρουσα η διερεύνηση/ αποτύπωση της συνεισφοράς που έχουν σε αυτή την εξέλιξη άλλοι τομείς όπως το διαδίκτυο και η ευρεία διάδοσή του. (Moving Image Technology – from zoetrope to digital, Leo Enticknap)

Πιο συγκεκριμένα, σκοπός αυτής της έρευνας είναι η μελέτη της εισβολής της τεχνολογίας στον κινηματογράφο, η επίδραση που είχαν στον τελευταίο τα νέα μέσα και πως διαμορφώθηκε τελικά στις μέρες μας. Για τον παραπάνω σκοπό θα γίνει:

1. μελέτη της αλληλεπίδρασης του κινηματογράφου με άλλες τέχνες και τις επιστήμες,
2. έρευνα και εντοπισμός των τομέων που παρεμβαίνει η τεχνολογία καθ’ όλη την διαδικασία δημιουργίας ταινιών,
3. ανάλυση του τρόπου δόμησης και της συνολικής εξέλιξης των μεθόδων που προερχόμενοι από τον χώρο της πληροφορικής εισέβαλαν στην κινηματογραφική τέχνη,
4. μέσα από την ίδια την διαδικασία σύνθεσης και δημιουργίας θα γίνει μια προσπάθεια να γίνει κατανοητό το περιεχόμενο του νέου είδους κινηματογράφου που έρχονται οι θεατές σε επαφή και τέλος
5. περιγραφή του τρόπου που επιδρά η τεχνολογία στην κουλτούρα των λαών και κατ’ επέκταση στην καλλιτεχνική έκφραση.