



ΤΟΜΕΙΣ:
ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
& ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ

**Η ομάδα των μαθητών
που συμμετείχε**

Αλέπα Παναγιώτα
Αϊβαζίδου Νίνα
Γκότσης Νικόλαος
Ελευθεριάδης Γεώργιος
Θεοδωρίδου Ειρήνη
Καλτσίδης Θεόφιλος
Καμπάνη Μερκουρία
Κανακίδου Όλγα
Κανακίδου Όλγα
Κιτσούκης Νικόλαος
Κριμλίδου Μαρίνα
Μαυρίδης Γεώργιος
Μεσχόπουλος Γρηγόριος
Παλάτος Αθανάσιος
Σιδηρόπουλος Παναγιώτης
Τζνελασβίλι Λαβίβ
Τοτικίδου Φανή
Φιλιππίου Ελίνα

Υπεύθυνοι καθηγητές
Μπιτζένης Δημήτρης
ΠΕΙ8 Γραφικών Τεχνών

Ναθαναλίδης Ελευθέριος
ΠΕ Ι7 - Ηλεκτρονικός



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «Δ Α Ι Δ Α Λ Ο Σ»

Πράξη 2.3.2 για «Ανάπτυξη και Εφαρμογή Προγραμμάτων Επίδειξης
και Βράβευσης Εκπαιδευτικών Έργων ΤΕΕ & ΣΕΚ»

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ: ΚΕΝΤΡΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

ΣΧΟΛΕΙΟ: 2^ο ΤΕΕ ΕΥΟΣΜΟΥ

ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΓΟΥ: ΒΙΝΤΕΟ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗ

ΣΧΟΛΙΚΗ ΧΡΟΝΙΑ 2004 - 2005



Τι είναι βίντεο τέχνη

Μια νέα μορφή επικοινωνίας ή μια νέα πηγή εικόνων με άλλη αισθητική; Μια νέα τέχνη ή ένα ακόμη προϊόν της τεχνολογίας; Μια μορφή «ηλεκτρονικής εικονογραφίας» ή απλώς ότι καταγράφεται σε μια βιντεοκασέτα ή σε ένα ψηφιακό μέσο.

Η αδυναμία να δοθεί ένας ορισμός στη βίντεο-τέχνη είναι ίσως η απόδειξη της πολυμορφίας και της «δυναμικής» που κρύβει το μέσο. Πολλοί θεωρούν την «βίντεο-τέχνη» σαν το μέλλον της τέχνης και άλλοι την θεωρούν απλώς προϊόν της τεχνολογίας και αμφισβητούν την καλλιτεχνική της αξία. Όπως και να έχει πάντως το ζήτημα, η «βίντεο-τέχνη» προσφέρει ένα νέο πεδίο έρευνας και πειραματισμού τόσο στο χώρο της αισθητικής όσο και της επικοινωνίας, με όποιο τρόπο και να γίνεται. Η «βίντεο-τέχνη» για μας αποτελεί μια ακόμα απόπειρα να αρθρώσουμε μια άλλη γλώσσα.

Όταν οι αδελφοί Lumiere δημιουργούσαν τις πρώτες κινηματογραφικές ταινίες πριν από έναν αιώνα, σίγουρα δεν είχαν φανταστεί τις διαδοχικές "μεταλλάξεις" του κινηματογράφου στο διάστημα των 100 αυτών χρόνων.

Η Ψηφιακή Τέχνη στην ηλεκτρονική εποχή που εκφράζονται με τις ηλεκτρονικές μορφές τέχνης που ήδη υπάρχουν (holographic art, laser art, video art, computer art...) και οι οποίες δεν καθορίζονται από μια συγκεκριμένη αισθητική, αλλά από τα τεχνολογικά μέσα που χρησιμοποιούνται. Πιστεύουμε ότι, αν και η εμφάνισή τους έγινε στον εικοστό αιώνα, η πλήρης ανάπτυξή τους ανήκει στο μέλλον.

Το νόημα της τέχνης αλλά και ο ρόλος του καλλιτέχνη αλλάζουν. Τέχνη και Υπολογιστής: ο καλλιτέχνης θα είναι ένας προγραμματιστής, όπως άλλωστε θα είμαστε όλοι στο μέλλον, που θα δημιουργεί την ιδέα και η μηχανή θα την πραγματοποιεί. Ίσως έτσι ο καλλιτέχνης του μέλλοντος ξαναβρεί την αυθεντικότητά του μέσα από το παιχνίδι στον ηλεκτρονικό μικρόκοσμο.

Στην συγκεκριμένη εικαστική πρόταση μία ομάδα μαθητών προσπαθεί να εκφράσει τις καλλιτεχνικές ανησυχίες με τη βοήθεια της κινούμενης εικόνας. Στο πλαίσιο ανάπτυξης της πρότασης οι μαθητές με τη βοήθεια των καθηγητών προσπαθεί να συλλάβει σχεδιαστικές ιδέες στις οποίες θα αποδώσει κίνηση με την βοήθεια των νέων τεχνολογιών.

Σκοπός του οπτικού υλικού είναι να κάνει το θεατή να σταθεί και να σκεφτεί.

Στόχος τους να προβοκάρουν τη σκέψη και κεντρική τους ιδέα το είναι τι μπορεί να επιτευχθεί σε χρόνο μικρότερο των 60 δευτερολέπτων.



Το παζλ



Μεταμόρφωση



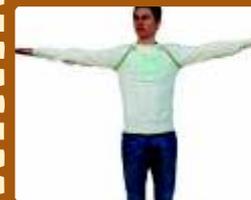
Ερωτες στη θάλασσα



Χερεί



Το ποδήλατο



Leonardo



Καταστροφή



Το παπούτσι που φλερτάρει



Η εξωγήινη μπάλα



Τα καλά και τα κακά νέα

