

Πανοραμικοί Πίνακες

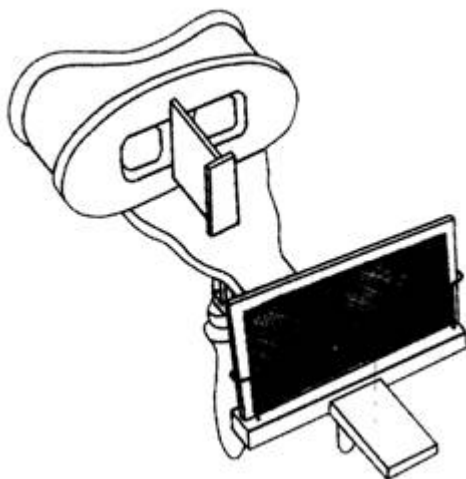


Οι Πανοραμικοί πίνακες είναι τεράστια έργα που αποκαλύπτουν μια ευρεία και ολοκληρωμένη άποψη για ένα συγκεκριμένο θέμα, συχνά ένα τοπίο, στρατιωτική μάχη, ή ιστορικό γεγονός. Έγιναν ιδιαίτερα δημοφιλείς τον 19ο αιώνα στην Ευρώπη και τις Ηνωμένες Πολιτείες, υποκίνησης της αντιπολίτευσης από τους συγγραφείς της ρομαντικής ποίησης. Λίγες είναι αυτές που επιβίωσαν τον 21ο αιώνα και είναι σε δημόσια έκθεση.

Η λέξη «πανόγραμμα», από την ελληνική τηγάνι ("όλα") horama ("εικόνα") επινοήθηκε από την ιρλανδική ζωγράφος Robert Barker το 1792 για να περιγράψει έργα ζωγραφικής του Εδιμβούργου. Η άνοδος του πανόγραμμα της δημοτικότητας ήταν αποτέλεσμα της προσβασιμότητας του ότι οι άνθρωποι δεν χρειάζονται ένα ορισμένο επίπεδο εκπαίδευσης για να απολαύσουν την θέα που τους προσφέρει. Ενώ η εύκολη πρόσβαση ήταν πόλος έλξης του πανοράματος, κάποιιο πίστευαν ότι δεν ήταν τίποτα περισσότερο από ένα τέχνασμα « αίθουσα κλίσης» στις δημόσιες που εξαπατά το κοινό του. Σχεδιασμένος ώστε να έχει μια παρατεταμένη επίδραση στο θεατή, το πανόγραμμα είχε τοποθετηθεί στην ίδια κατηγορία με την προπαγάνδα της περιόδου, η οποία θεωρήθηκε επίσης ως παραπλανητική. Οι παράδοξες τοποθεσίες αποδίδουν επίσης τα επιχειρήματα των επικριτών πανόγραμμα. Φαινόμενο που προκύπτει από τη βύθιση σε ένα πανόγραμμα, οι παράδοξη τοποθεσία που συνέβη όταν οι άνθρωποι ήταν σε θέση να διακρίνουν όπου ήταν: στη ροτόντα ή στη σκηνή που έβλεπαν. Ένα άλλο πρόβλημα με το πανόγραμμα ήταν αυτό που ήρθε να συνδέονται με την επαναπροσδιορίζει ενός θαυμάσιου υλικού. Σε πρόωρες μορφές τους, πανοράματα απεικονίζουν σκηνές τοπογραφικές και με τον τρόπο αυτό, έκανε την πανέμορφη προσιτές σε κάθε άτομο με 3 σελίνια στην τσέπη του. Η ορατή περιοχή ένα καθημερινό πράγμα και ως εκ τούτου, ένα εμπόρευμα υλικό. Σε θαυμαστά όρια συνδέεται, το πανόγραμμα θεωρήθηκε ως απειλή προς τον ρομαντισμό, ο οποίος είχε έμμονη ιδέα με την εξαισία θέα.. Σύμφωνα με τους ρομαντικούς, η θαυμάσια θέα του πανοράματος δεν συμβιβαζόταν με την πραγματικότητα..Ο ποιητής William Wordsworth έχει από καιρό χαρακτηριστεί ως αντίπαλος του πανοράματος. Έχει υποστηριχθεί ότι το πρόβλημα Wordsworth με το πανόγραμμα ήταν η εξαπάτηση που χρησιμοποιούνται για να κερδίσει δημοτικότητα. Ένωθε, λένε οι κριτικοί, ότι το πανόγραμμα όχι μόνο παρουσίαζαι μια τεράστια σκηνή κάποιου είδους, αλλά και η

αδυναμία της ανθρώπινης νοημοσύνης. Wordsworth προσβλήθηκε από το γεγονός ότι τόσοι πολλοί άνθρωποι δεν ήταν αρκετά έξυπνοι για να δουν την παροδεία. Μια σύγχρονη εκδοχή για το πανόραμα πιστεύει ότι τα τεράστια έργα συμπληρώνουν μια τρύπα στη ζωή εκείνων που έζησαν κατά τη διάρκεια του δέκατου ένατου αιώνα.

Στερεοσκοπικές εικόνες



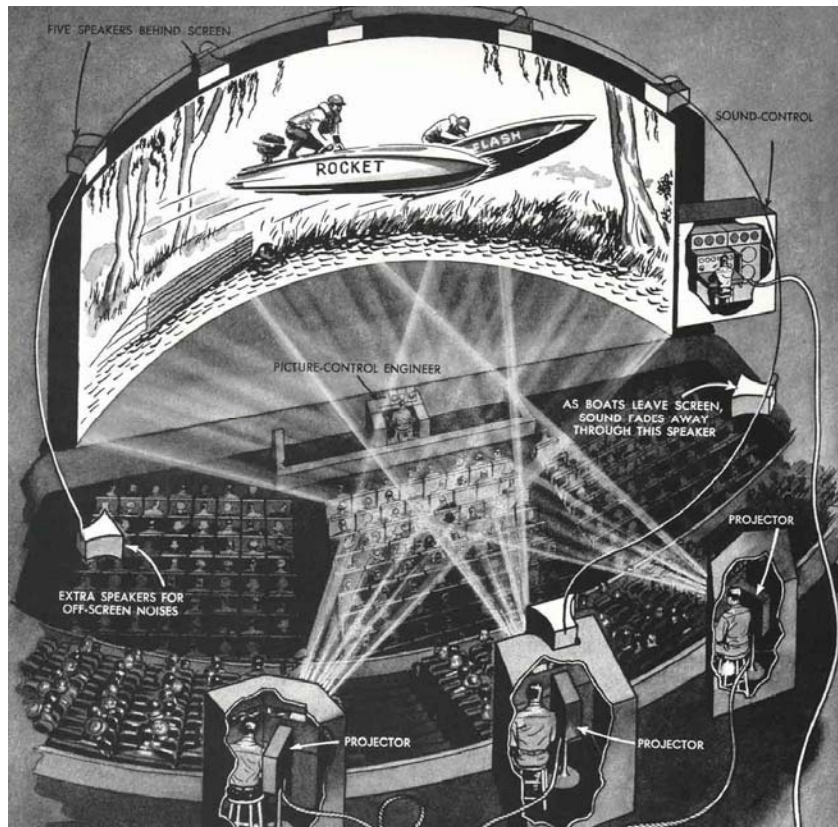
Η πρώτη συσκευή αναπαράστασης στερεοσκοπικών εικόνων (Wheatstone) 1833

Για πρώτη φορά ο άνθρωπος απέκτησε τη δυνατότητα να αναπαράγει ρεαλιστικά αναπαραστάσεις τοπίων, συμβάντων ή ανθρώπων. Σχεδόν παράλληλα με την εμφάνιση της φωτογραφίας, νέοι τρόποι αναπαράστασης ανακαλύφθηκαν με σκοπό να δώσουν μια αίσθηση ρεαλισμού. Το 1833 ο Wheatstone ανακάλυψε τη στερεοσκοπική αναπαράσταση, δίνοντας τη δυνατότητα σε κάποιον, κάνοντας χρήση μιας ειδικής συσκευής, να παρατηρεί στερεότυπες εικόνες με μια πολύ έντονη αίσθηση βάθους. Για εκείνη την εποχή αυτό ήταν κάτι πρωτόγνωρο και προκάλεσε εντυπώσεις παρόμοιες με τις εντυπώσεις που προκάλεσε η εμφάνιση των πρώτων video-games.

Η τεχνική δημιουργίας στερεοσκοπικών εικόνων ήταν η εξής : Έπαιρναν μια φωτογραφία από μια σκηνή και στη συνέχεια μετακινώντας τη φωτογραφική μηχανή 2 περίπου ίντσες έπαιρναν άλλη μια φωτογραφία. Αυτό μπορούσε να γίνει με τη χρήση ειδικών φωτογραφικών μηχανών με δύο φακούς και δύο σειρές αρνητικών. Ουσιαστικά δημιουργούσαν ένα ζευγάρι αναπαραστάσεων όπως ακριβώς φαίνονται από τα δύο μάτια. Όταν αυτές οι δύο φωτογραφίες παρουσιάζονται η αριστερή μόνο στο αριστερό μάτι και η δεξιά μόνο στο δεξί, δημιουργόταν αμέσως στον παρατηρητή μια αίσθηση βάθους και ρεαλισμού.

Η επιτυχία της στερεοσκοπικής εικόνας βασίστηκε στην δυνατότητα παραγωγής διασκεδαστικών παραισθήσεων της πραγματικότητας με πολύ χαμηλό κόστος. Η στερεοσκοπική εικόνα πέρασε από ένα μεγάλο διάστημα δημοτικότητας πριν χάσει τα σκήπτρα από τις νεοεμφανιζόμενες κινηματογραφικές ταινίες και την τηλεόραση.

Cinerama



Το Cinerama εφευρέθηκε από τον Fred Waller και αναπτύχθηκε εμπορικά από τον Waller και τον Merian C. Cooper. Ήταν η αποτέλεσμα πολλών χρόνων ανάπτυξης. Ένας πρόδρομος ήταν η τριπλή οθόνη. Ο Waller είχε αναπτύξει νωρίτερα ένα σύστημα που ονομάζεται Virama στο έκθεμα Βιομηχανίας Πετρελαίου στην έκθεση του 1939 της Νέας Υόρκης στον κόσμο. Μία πέντε-κάμερα έκδοση, η Waller Guntery χρησιμοποιήθηκε κατά τη διάρκεια του Β' Παγκόσμιου πολέμου.

Η λέξη Cinerama συνδυάζει τον κινηματογράφο με την πανοραμική θέα. Η προέλευση όλων των Orama νεολογισμών έχει προταθεί ότι Cinerama θα μπορούσε να είναι ένας εσκεμμένος αναγραμματισμός αμερικάνικης λέξης.

Το φωτογραφικό σύστημα που χρησιμοποιείται είναι τρεις αλληλοσυνδεόμενες φωτογραφικές μηχανές 35mm εξοπλισμένες με φακούς 27 χιλιοστών, περίπου το εστιακό μήκος του ματιού. Κάθε κάμερα φωτογράφησε το 1/3 της λήψης εικόνας σε σταυρωτό σχέδιο. Η αριστερή μηχανή φωτογράφησε το αριστερό μέρος της εικόνας, η δεξιά μηχανή φωτογράφησε τη δεξιά μεριά της εικόνας και η κεντρική κάμερα το κέντρο ευθεία. Οι τρεις μηχανές έχουν τοποθετηθεί σε γωνία 48 μοιρών. Οι τρεις γωνίες που είναι τοποθετημένες στις κάμερες, φωτογραφίζουν μία εικόνα που δεν ήταν τόσο ευρύ όσο μία τυπική ταινία, αλλά καλύπτει 146 μοίρες του τόξου, κοντά στο ανθρώπινο οπτικό πεδίο όπως η περιφερειακή όραση.

Cinerama είναι το κατοχυρωμένο όνομα για μία ευρεία διαδικασία, η οποία λειτουργεί με την ταυτόχρονη προβολή εικόνων από τρεις συγχρονισμένους προβολείς 35 χιλιοστών επάνω σε μία τεράστια βαθιά κυρτή οθόνη. Είναι επίσης το εμπορικό σήμα-όνομα για την εταιρεία, η οποία ιδρύθηκε για να το εμπορευτεί.

Ήταν η πρώτη από μία σειρά τέτοιων διαδικασιών που εισήχθησαν κατά τη δεκαετία του 1950, όταν η κινηματογραφική βιομηχανία αντέδρασε στον ανταγωνισμό από την τηλεόραση. Το Cinerama παρουσιάστηκε στο κοινό ως θεατρικό γεγονός με την επιφύλαξη των καθισμάτων και έντυπων προγραμμάτων.

Η οθόνη προβολής Cinerama αντί να είναι μία συνεχής επιφάνεια, όπως οι περισσότερες οθόνες, αποτελείται από εκατοντάδες κάθετες λωρίδες του διάτρητου υλικού της οθόνης, η κάθε μία από τις οποίες για κάθε 7/8 της ίντσας αντιμετωπίζει το κοινό, έτσι ώστε να αποφευχθεί το φως που διαχέεται από το ένα άκρο της βαθιάς κυρτής οθόνης και αντανακλάται σε όλη την οθόνη.

Στο πρότυπο σύστημα εμπλέκονται γυρίσματα με τρεις συγχρονισμένες κάμερες που μοιράζονται μία ενιαία λήψη. Αυτό αργότερα αντικαταστάθηκε από μία ενιαία φωτογραφική μηχανή 70 χιλιοστών.

Σύμφωνα με ιστορικούς κινηματογράφου (Martin Hart) στο αρχικό σύστημα Cinerama ο λόγος φωτογραφικής μηχανής ήταν 259 προς 1. Με τη βέλτιστη εικόνα στην οθόνη, χωρίς αρχιτεκτονικούς περιορισμούς ήταν 265 προς 1, και με την ακραία περικοπή για να μη φαίνονται οι ανωμαλίες. Τόνισε επίσης παρατηρήσεις σχετικά με την αναξιοπιστία των πολλών ιστοσελίδων και άλλων πόρων που υποστήριζαν ότι το Cinerama αναλογούσε μέχρι 3 προς 1.

Εκτός από το οπτικό αντίκτυπο της εικόνας, το Cinerama ήταν μία από τις πρώτες διαδικασίες που χρησιμοποιείσαι πολυκάναλους μαγνητικούς ήχους. Το σύστημα που αναπτύχθηκε από τους επενδυτές Cinerama έπαιξε πίσω από μία πλήρη επικάλυψη 35 χιλιοστών, μαγνητική ταινία με επτά κομμάτια του ήχου (πέντε πίσω από την οθόνη, δύο στο πλάι και το πίσω μέρος της αίθουσας με ηχολήπτη που κατευθύνει τον ήχο των ηχείων surround, σύμφωνα με ένα σενάριο) Οι προβολείς και το ηχοσύστημα είχαν συγχρονιστεί με ένα σύστημα που χρησιμοποιεί κινητήρες selsyn.

Κινηματογράφος

Ο κινηματογράφος στην Προϊστορία

Από την αρχή σχεδόν της εμφάνισής του στη Γη, ο Άνθρωπος προσπάθησε να απεικονίσει, να αναλύσει την κίνηση. Σε σπηλαιολογίες που βρέθηκαν στην Αλταμίρα της Ισπανίας, και χρονολογούνται 35.000 χρόνια πριν, αναπαρίστανται Βίσονες σε κίνηση! Για να το πετύχει αυτό ο άγνωστος πρόγονός μας χρησιμοποίησε ένα εκπληκτικό εύρημα. Αναπαράστησε τα ζώα ... με οκτώ πόδια, αντί για τέσσερα, δείχνοντας έτσι την κίνηση μέσα από την ακινησία. Με μία δόση, επιτρεπόμενης αυθαιρεσίας, μπορούμε να πούμε πως αυτό ήταν το πρώτο βήμα προς τον κινηματογράφο. Με το πέρασμα του χρόνου, ο Άνθρωπος ποτέ δεν εγκατέλειψε την ιδέα εκείνη, δηλαδή της ανάλυσης της κίνησης.

Μια τέτοια προσπάθεια είναι και το Θέατρο Σκιών, το οποίο, μάλιστα, έχει και δύο κοινά στοιχεία με τον κινηματογράφο: - Μία φωτεινή πηγή - Μία οθόνη Η διαφορά βρίσκεται στο γεγονός πως η φωτεινή πηγή βρίσκεται τοποθετημένη πίσω από την οθόνη, σε αντίθεση με τον κινηματογράφο, που βρίσκεται μέσα στην κινηματογραφική μηχανή προβολής, η οποία είναι τοποθετημένη απέναντι από την οθόνη

Ο Κινηματογράφος σήμερα

Ο κινηματογράφος ή αλλιώς σινεμά, αποτελεί σήμερα την αποκαλούμενη έβδομη τέχνη, δίπλα στη γλυπτική, τη ζωγραφική, το χορό, την αρχιτεκτονική, τη μουσική και τη λογοτεχνία. Αρχικά εμφανίστηκε περισσότερο ως μία νέα τεχνική καταγραφής της κίνησης και οπτικοποίησης της, όπως δηλώνει και ο ίδιος ο όρος (κινηματογράφος = κίνηση + γραφή)

Ένας από τους πρώτους κινηματογραφιστές που χρησιμοποίησε την διαθέσιμη τεχνική της εποχής με σκοπό την παραγωγή ταινιών κάτω από όρους τέχνης, υπήρξε ο Ζορζ Μελιέ, ο οποίος θεωρείται και από τους πρώτους κινηματογραφικούς σκηνοθέτες. Οι ταινίες του πραγματεύονταν θέματα από το χώρο του φανταστικού, ενώ η ταινία του *Ταξίδι στη Σελήνη (Le voyage dans la lune, 1901)* υπήρξε πιθανότατα η πρώτη που προσπάθησε να περιγράψει ένα ταξίδι στο διαστήμα. Επιπλέον, εισήγαγε τεχνικές οπτικών εφέ, ενώ για πρώτη φορά πρόβαλε έγχρωμες ταινίες, χρωματίζοντας την κινηματογραφική ταινία (*καρρέ*) με το χέρι. Με αφετηρία τις νέες δυνατότητες που αναδείχθηκαν, ο κινηματογράφος μετασηματίστηκε διεθνώς σε μία δημοφιλή μορφή τέχνης, ενώ παράλληλα πολλοί κινηματογραφικοί χώροι δημιουργήθηκαν με αποκλειστικό σκοπό την προβολή ταινιών. Εκτιμάται ότι το 1908, στις Ηνωμένες Πολιτείες υπήρχαν περίπου 10.000 κινηματογράφοι. Οι ταινίες της εποχής ήταν διάρκειας δέκα έως δεκαπέντε λεπτών, αλλά σταδιακά η διάρκειά τους αυξήθηκε. Σημαντική συμβολή σε αυτό είχε ο Αμερικανός σκηνοθέτης D. W. Griffith, στον οποίο ανήκουν μερικά από τα πρώτα ιστορικά έπη του κινηματογράφου. Το 1912 (ή 1911) ο θεωρητικός χρησιμοποίησε για πρώτη φορά σε δοκίμιό του τον όρο έβδομη τέχνη για να περιγράψει τον κινηματογράφο

Ομιλών Κινηματογράφος

Μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 1920, ο κινηματογράφος παρέμενε χωρίς ήχο (*βουβός κινηματογράφος*) και συχνά οι προβολές ταινιών συνοδεύονταν από ζωντανή μουσική. Η ιστορία του ηχογραφημένου κινηματογραφικού ήχου ξεκίνησε το 1926, όταν η Warner Brothers παρουσίασε μία συσκευή (*Vitaphone*), η οποία έδινε τη δυνατότητα αναπαραγωγής μουσικής, μέσω ενός δίσκου που συγχρονιζόταν με την μηχανή προβολής της ταινίας. Βασισμένη σε αυτή τη νέα τεχνολογία, στα τέλη του 1927, κυκλοφόρησε η ταινία *The Jazz Singer*, η οποία αν και κατά το μεγαλύτερο μέρος της ήταν *βουβή*, υπήρξε η πρώτη που περιείχε διαλόγους.

Έγχρωμος Κινηματογράφος

Περίπου την ίδια περίοδο με την προσαρμογή του ήχου, ξεκίνησαν συστηματικές προσπάθειες για την προσθήκη χρώματος. Έγχρωμες ταινίες είχαν ήδη εμφανιστεί

από τις αρχές του 20ου αιώνα, μέσω του χρωματισμού των κινηματογραφικών καρρέ με το χέρι, μέθοδος που εγκαταλείφθηκε σταδιακά, σε συνδυασμό και με την αύξηση της διάρκειας των ταινιών. Ανάμεσα στις πρώτες συνθετικές μεθόδους προσθήκης χρώματος, υπήρξε η *Technicolor*, η οποία τελειοποιήθηκε το 1941 (*Monopack Technicolor*), αν και παρέμενε ακριβή λόγω των περίπλοκων σταδίων διαχωρισμού και εμφάνισης των χρωμάτων. Μετά το τέλος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, εμφανίστηκε επιπλέον το έγχρωμο αρνητικό φιλμ της εταιρίας *Eastman Kodak*, το οποίο δεν απαιτούσε διαδικασία διαχωρισμού των χρωμάτων. Αν και μέχρι τη δεκαετία του 1950, η παραγωγή έγχρωμων ταινιών μειοψηφούσε, κατά τη δεκαετία του 1960 και χάρη στην ανάπτυξη της σχετικής τεχνολογίας, ο έγχρωμος κινηματογράφος επικράτησε.

Τηλεόραση



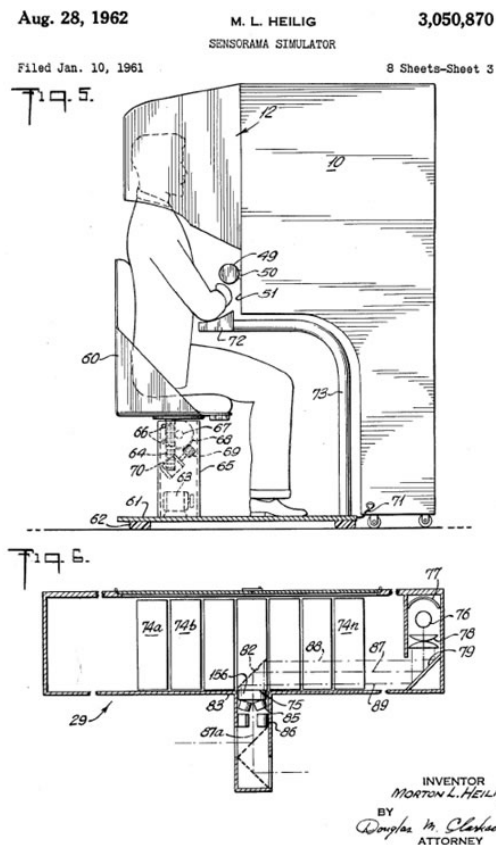
Η τηλεόραση είναι ένα σύστημα τηλεπικοινωνίας που χρησιμεύει στη μετάδοση και λήψη κινούμενων εικόνων και ήχου εξ αποστάσεως. Αποτελεί το κυριότερο και δημοφιλέστερο Μέσο Μαζικής Επικοινωνίας και η χρήση της είναι ιδιαίτερα διαδεδομένη σε όλο τον κόσμο. Ο όρος καλύπτει ολόκληρο το φάσμα των τεχνικών χαρακτηριστικών και των δραστηριοτήτων που αφορούν τα τηλεοπτικά προγράμματα, καθώς και τη μετάδοσή τους. Συνήθως λέγοντας “τηλεόραση” εννοούμε τη συσκευή, δηλαδή τον δέκτη, ο οποίος λαμβάνει το τηλεοπτικό σήμα που εκπέμπουν οι τηλεοπτικοί σταθμοί σε συγκεκριμένες συχνότητες ή αλλιώς κανάλια με την οθόνη που απεικονίζει το αποτέλεσμα της εκπομπής (μετατροπή του σήματος σε εικόνα και ήχο)

Ο τηλεοπτικός δέκτης λαμβάνει το τηλεοπτικό σήμα είτε ασύρματα είτε ενσύρματα. Η ασύρματη λήψη γίνεται με δύο τρόπους. Ο ένας είναι η λήψη με κεραία στραμμένη σε κάποιο επίγειο σταθμό εκπομπής (που βρίσκεται στην κορυφή κάποιου βουνού). Ο δεύτερος είναι η λήψη από δορυφόρο μέσω δορυφορικής κεραίας (πιάτο) και ειδικού δέκτη. Στην ενσύρματη λήψη έχουμε την καλωδιακή τηλεόραση και τη λήψη μέσω δικτύου (IPTV).

Έγχρωμη εικόνα

Αρχικά, το τηλεοπτικό σήμα ήταν ασπρόμαυρο. Αργότερα επιχειρήθηκε η μετάδοση έγχρωμου σήματος. Τέθηκε ως απαραίτητη προϋπόθεση η συμβατότητα μεταξύ ασπρόμαυρων και έγχρωμων εκπομπών. Ο έγχρωμος τηλεοπτικός δέκτης θα έπρεπε να λειτουργεί τόσο με έγχρωμες όσο και με ασπρόμαυρες εκπομπές σημάτων. Επίσης, ο ασπρόμαυρος δέκτης θα έπρεπε να μπορεί να λάβει ένα έγχρωμο σήμα (το οποίο, φυσικά, θα προέβαλλε ασπρόμαυρο).

Sensorama



Το Sensorama ήταν μια μηχανή που είναι ένα από τα πρώτα γνωστά παραδείγματα καθηλωτικής, πολύ-αισθητηριακής (γνωστή σήμερα ως πολυτροπική) τεχνολογίας. Ο Morton Heilig, ο οποίος σήμερα θα πρέπει να θεωρηθεί ως ένας «πολυμέσων» ειδικός, στη δεκαετία του 1950 είδε το θέατρο ως μια δραστηριότητα που θα μπορούσε να περιλαμβάνει όλες τις αισθήσεις με αποτελεσματικό τρόπο, την κατάρτιση. Έτσι να δει ο θεατής στην οθόνη την δραστηριότητα. Έχει ονομαστεί το 'θέατρο experience', καθώς και τα λεπτομερή οράματά του για το πολύ-αισθητηριακό θέατρο. Το 1955, στάλθηκε το χαρτί του με τίτλο <<Το σινεμά του μέλλοντος>>. Το 1962 έχτισε ένα πρωτότυπο του οράματός του, το βάφτισαν

Sensorama , μαζί με πέντε ταινίες μικρού μήκους που δεν πρέπει να εμφανίζετε σε αυτήν. Προγενέστερη ψηφιακή πληροφορική, το Sensorama ήταν μια μηχανική συσκευή, <<η οποία εξακολουθεί να λειτουργεί τοθ σήμερα>>.

Ο Howard Rheingold (το 1992 το βιβλίο του Virtual Reality) μίλησε για δική του ταινία μικρού μήκους χρησιμοποιώντας το Sensorama. Αυτό το κομμάτι περιγράφει μια βόλτα με το ποδήλατο μέσα από το Μπρούκλιν, που δημιουργήθηκε στη δεκαετία του 1950, και ακόμη φαινόταν αρκετά εντυπωσιασμένος από αυτά που μπορούσαμε να κάνουμε 40 χρόνια αργότερα. Το Sensorama ήταν σε θέση να εμφανίσει στερεοσκοπική 3-D εικόνα σε μία ευρεία οπτική γωνία. Περιέργως εκ των υστέρων, ο Heilig δεν μπόρεσε να εξασφαλίσει οικονομική υποστήριξη για τα οράματα και τα διπλώματα της ευρεσιτεχνίας του. Το έργο του Sensorama σταμάτησε και σήμερα παραμένει μια περιέργεια κυρίως στην επεκτατική γνώση της Εικονικής Πραγματικότητας.