

Κινηματογράφος



και



Πληροφορική

Κινηματογράφος

- Ο κινηματογράφος ή αλλιώς σινεμά αποτελεί σήμερα την αποκαλούμενη και έβδομη τέχνη.
- Αρχικά εμφανίστηκε περισσότερο ως μια νέα τεχνική καταγραφής της κίνησης και οπτικοποίησής της, όπως δηλώνει και ο ίδιος ο όρος
 - Τα σημαντικότερα επιτεύγματα σχετικά με την ανάπτυξη της κινηματογραφικής τεχνικής έγιναν στα τέλη του 1880, με κυριότερο την εφεύρεση του κινητοσκοπίου από τον Ουίλλιαμ Ντίκσον
- Στις 28 Δεκεμβρίου του 1895, έκαναν και την πρώτη δημόσια προβολή, στο Παρίσι.



Πως συνδέονται;

- Πλέον όλες οι ταινίες χρησιμοποιούν την πληροφορική. Μέσω αυτής κάνουν το μοντάζ, τα ειδικά εφέ (π.χ. για ταινίες επιστημονικής φαντασία), συγχρονίζουν τον ήχο με τους υπότιτλους, δημιουργούν κινούμενα σχέδια, φτιάχνουν animations (συνθετική κίνηση), επεξεργάζονται την αρχική εικόνα και τον ήχο και πολλά άλλα.

Οπότε, μπορούμε να θεωρήσουμε πως η Πληροφορική είναι ο στυλοβάτης του κινηματογράφου μιας και εξαρτάται απόλυτα απ' αυτήν. Μια ταινία κινούμενων σχεδίων έπαιρνε μήνες ολόκληρους να φτιαχτεί χειρόγραφα τα παλιά χρόνια, ενώ τώρα είναι θέμα εβδομάδων.

Επίσης, οι ταινίες έχουν γίνει πολύ πιο εντυπωσιακές, χάρη στα ειδικά εφέ, τον φωτισμό κλπ, αλλά και πιο προσβάσιμες σε ανθρώπους που δεν μιλάνε την γλώσσα, μέσω των υπότιτλων.



Πειρατεία

Μιας και οι ταινίες έχουν γίνει προσβάσιμες σε μεγαλύτερο κοινό με την εξέλιξη της πληροφορικής, έχει μεγαλώσει και η παράνομη πώληση / πρόσβαση σε αυτές. Πολλοί φτιάχνουν ιστοσελίδες και παράνομα αναρτούν ταινίες σε αυτές, νέες ή παλιές. Έτσι, οι χρήστες βλέπουν δωρεάν μια ταινία για την οποία θα έπρεπε να πληρώσουν αν πήγαιναν στον κινηματογράφο ή την έπαιρναν σε DVD ή Blue-Ray. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μειώνονται δραστικά τα έσοδα των νόμιμων παραγωγών και πωλητών της ταινίας και χιλιάδες καταστήματα και εταιρίες να κλείνουν. Η πειρατεία είναι το κυριότερο πρόβλημα της σύνδεσης του κινηματογράφου με την πληροφορική και συνεχίζει να αναπτύσσεται, παρόλο που καταδιώκεται συνεχώς.

