

10. Η δύναμη της εικόνας

ι. Η εικόνα ως «γλώσσα»

«Οι εικόνες και τα γράμματα είναι, στην πραγματικότητα, συγγενείς εξ αίματος», υποστηρίζει ο Ερνστ Γκόμπριτς. Με αυτά τα δύο ο άνθρωπος εντυπώνει, αποτυπώνει και μοιράζεται με τους γύρω του τόσο τον εσωτερικό του κόσμο όσο και τον εξωτερικό κόσμο που τον περιβάλλει. Είναι γεγονός πως η εικόνα έχει τεράστια δύναμη και η εντύπωση που προκαλεί στον άνθρωπο είναι πολύ ισχυρή. Όπως είπε και ο Ξουν Ζι, Κινέζος ζωγράφος του 4ου αιώνα π.Χ., «μια εικόνα αξίζει χίλιες λέξεις!». Η λέξη «εικόνα», που προέρχεται από το ρήμα «έοικα» (μοιάζω), συνδέεται με κάθε μορφής ομοίωμα ή αναπαράσταση της πραγματικότητας. Για να γίνει μια εικόνα, ακολουθείται μια διαδρομή που ξεκινά από την εξωτερική πραγματικότητα, η οποία εισέρχεται μέσω του ματιού (ως οπτικό ερέθισμα) στο μυαλό του ανθρώπου· εκεί αναπλάθεται σε ιδέα, σύμφωνα με τον τρόπο που βλέπει, νιώθει, σκέφτεται ή φαντάζεται ο άνθρωπος. Στη συνέχεια, αυτή η ιδέα μεταφέρεται σε κάποιο υλικό με τέτοιο τρόπο, ώστε να μπορεί να γίνει ορατή και από άλλους ανθρώπους. Επομένως, οι εικόνες δεν είναι πιστά αντίγραφα ή ομοιώματα της πραγματικότητας, γιατί παρεμβάλλεται ο άνθρωπος που την αναπλάθει και την αναπαριστά. Με τις εικόνες ο άνθρωπος επινοεί μια σιωπηλή «γλώσσα» που «μιλά», μεταφέροντας διαφορετικά κάθε φορά μηνύματα. Έτσι, με τις εικόνες μπορεί:

[α] να απεικονίζει τον κόσμο,

[β] να διασώζει και να μοιράζεται τη γνώση ή τη μνήμη (συλλογική ή προσωπική),

[γ] να επεμβαίνει ή να διαμαρτύρεται,

[δ] να διδάσκει ή να προβάλλει πρότυπα συμπεριφοράς, ηθικής ή ιδεολογίας,

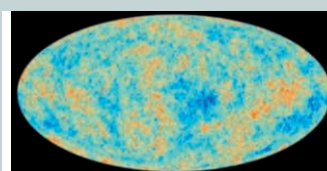
[ε] να εκφράζει τα συναισθήματά του.

Η εικόνα και τα διάφορα μηνύματά της

**[α]
κοσμοείδωλα**



Χριστιανική
τοπογραφία,
Κοσμά του Ιν-
δικοπλεύστου
(550 μ.Χ.)



Χάρτης του
σύμπαντος.
Αποστολή
Planck

**[β]
ανακαλύψεις**



Ο νέος
κόσμος



Σχέδιο του Λεονάρ-
ντο Ντα Βίντσι
(1452-1519)

**[β]
ιστορική μνήμη**

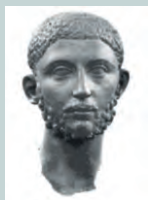


Ο θριαμβικός
κίονας του
Μάρκου
Αυρηλίου
(161-180 μ.Χ.)



Η επέμβαση
στο Ιράκ.
Ιστοσελίδα
CNN

**[β]
κοσμοειδωλα**



Άγαλμα του Αλέξανδρου Σεβήρου



φαγιούμ

**[γ]
ανακαλύψεις**

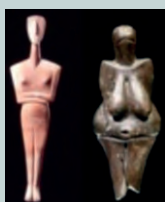


παιδί με μια φωτογραφία



«Guernica» (1937), Pablo Picasso

**[δ]
κοινωνικά στερεότυπα & προπαγάνδα**



Κυκλαδικό ειδώλιο, Αμοργός (2.300 π.Χ.) και Venus of Dolni Vestonice, Τσεχία (28.000 π.Χ.)



Αφίσα από προπαγανδιστική ταινία των Ναζί «The Eternal Jew» (1940)

**[ε]
έκφραση συναισθημάτων**



Γλυπτό από την Αίγυπτο (1500 π.Χ.)



«Πάνω από την πόλη», Μαρκ Σαγκάλ (1914-18)

ii. Η δύναμη του μέσου: τηλεόραση, Η/Υ, εικονική πραγματικότητα, φωτογραφία, κινηματογράφος, κόμικς, γκράφτι

Ο άνθρωπος σήμερα ζει στην εποχή των εικόνων. Αμέτρητες εικόνες κατακλύζουν την καθημερινότητά του, ενώ η τεχνολογία δε σταματά να εφευρίσκει καινούρια μέσα για τη διάδοσή τους. Ο Marshall McLuhan, διάσημος θεωρητικός της επικοινωνίας του 20ού αιώνα, ήταν ο πρώτος που διατύπωσε τη θεωρία πως οι αλλαγές που προκαλούν τα ηλεκτρονικά μέσα επικοινωνίας στην ανθρωπότητα είναι σημαντικότερες από την αξία των πληροφοριών που μεταφέρουν. Η Επανάσταση της Πληροφορίας που ζούμε σήμερα, επιβεβαιώνει ότι «αυτό που καθορίζει και χαρακτηρίζει κάθε εποχή του πολιτισμού, είναι το μέσο με το οποίο καταγράφεται και διαδίδεται η πληροφορία». Ο McLuhan, πολύ πριν από τη δημιουργία του διαδικτύου (internet), προέβλεψε πως η συνένωση όλων των ηλεκτρονικών μέσων μετάδοσης πληροφοριών θα δημιουργούσε ένα «παγκόσμιο χωριό» (global village). Ο ίδιος έβλεπε δύο όψεις στη νέα εποχή: τη μία επικίνδυνη και δαιμονική, και την άλλη λαμπρή και πανανθρώπινη.

Το Μέσο είναι το Μήνυμα

Τα Μέσα μάς διαμορφώνουν ολοκληρωτικά. Οι προσωπικές, πολιτικές, οικονομικές, αισθητικές, ψυχολογικές, ηθικές και κοινωνικές επιρροές τους είναι τόσο καθοριστικές, που δεν αφήνουν κανένα κομμάτι μας χωρίς να το αγγίξουν, χωρίς να το επηρεάσουν, χωρίς να το αλλάξουν. Το Μέσο είναι το Μήνυμα.

Marshall McLuhan (1960)

Η εξουσία των Μ.Μ.Ε. και ο ανταρτοπόλεμος της ατομικής ευθύνης



Πριν από λίγα χρόνια ακόμη, όποιος ήθελε να πάρει την πολιτική εξουσία σε μια χώρα, δεν είχε παρά να αποκτήσει τον έλεγχο του στρατού και της αστυνομίας. Σήμερα, μόνο στις υποανάπτυκτες χώρες οι φασίστες στρατηγοί, για να κάνουν πραξικόπημα, χρησιμοποιούν ακόμη τα τανκς. Σήμερα μια χώρα ανήκει σ' αυτόν που ελέγχει τα μέσα ενημέρωσης (τον τηλεγράφο, το τηλέφωνο, το ραδιόφωνο και την τηλεόραση). Μπροστά στην ανώνυμη θεότητα της τεχνολογικής επικοινωνίας, η απάντησή μας θα μπορούσε να είναι: «Γενηθήτω, όχι το Δικό σου, αλλά το δικό μας θέλημα». Μόνο υιοθετώντας μια υπεύθυνη και κριτική στάση –αντί για την παθητική αποδο-

χή– μπορούμε να αντισταθούμε στο απολυταρχικό φαινόμενο της επικοινωνίας, εγκαινιάζοντας έτσι έναν ιδιότυπο ανταρτοπόλεμο.

Ουμπέρτο Έκο, *Η σημειολογία στην καθημερινή ζωή*.

Εικονική πραγματικότητα και εικονικό περιβάλλον

Ο πατέρας του όρου Jaron Lanier έδωσε τον εξής ορισμό το 1989 για την εικονική πραγματικότητα (Virtual Reality): «Είναι ένα αλληλεπιδραστικό, τρισδιάστατο περιβάλλον, φτιαγμένο από υπολογιστή, στο οποίο μπορεί κάποιος να εμβυθιστεί». Τελευταία στην επιστημονική κοινότητα η χρήση του όρου «Εικονική Πραγματικότητα» εναλλάσσεται με τον όρο «Εικονικό Περιβάλλον» (Virtual Environment).



Προς το παρόν η “γλώσσα” της εικονικής πραγματικότητας βρίσκεται σε πολύ αρχικά στάδια, όπως ήταν η γλώσσα του κινηματογράφου την εποχή των αδελφών Λιμιέρ (Lumière) που επινοήθηκε στα τέλη του 19ου αιώνα και χρειάστηκε μια γενιά για να αντιληφθούμε πλήρως τις αρχές της. Η εικονική πραγματικότητα αναμένεται να αποτελέσει την επόμενη επανάσταση, όπως αυτή που έγινε με τους προσωπικούς υπολογιστές ή τα έξυπνα κινητά. Εντός πενταετίας μπορεί να μη χρησιμοποιούμε καν smartphones, αλλά γυαλιά. Το επόμενο “σύνορο” στην εικονική πραγματικότητα είναι η αλληλεπίδραση. Αναπτύσσεται ήδη μια τεχνολογία που θα επιτρέπει στα χέρια μας να λειτουργούν ως διεπαφή, μέσα από γάντια και δαχτυλίδια που θα καταγράφουν τις κινήσεις μας παράλληλα με τα γυαλιά εικονικής πραγματικότητας.

Υπάρχουν μια σειρά από ζητήματα που προκύπτουν από τη χρήση συσκευών εικονικής πραγματικότητας, όπως: η σωματική και ψυχολογική κόπωση, η απομόνωση ή ο εθισμός που ενδεχομένως να προκύψει. Υπάρχουν επίσης και άλλης τάξεως ζητήματα: μέχρι σήμερα η εξελικτική μας στάση προέκυψε φυσικά. Τι θα γίνει όμως με τις νευροαισθητηριακές αλλαγές που μπορεί να συμβούν με την εξέλιξη της τεχνολογίας εικονικής πραγματικότητας; Ακόμα δεν ξέρουμε τι επιπτώσεις μπορεί να έχει η προβολή πίξελ πάνω στον αμφιβληστροειδή. Επίσης, ο εγκέφαλος μπορεί να “ξεγελιέται” από τις πληροφορίες που του δίνει το οπτικό νεύρο, όμως το τμήμα του που είναι υπεύθυνο για την αίσθηση του χώρου είναι πιθανόν να στέλνει διαφορετικές πληροφορίες και έτσι να δημιουργείται μια «εγκεφαλική ναυτία» από τα αντιφατικά μηνύματα. Οι επιστήμονες διερευνούν την ανάπτυξη τσιπ που θα εμφυτεύονται στο αυτί, για να δημιουργείται συγχρονισμός με το οπτικό ερέθισμα. Παίζουμε πολύ επικίνδυνα παιχνίδια, δεν πρέπει να τα προσεγγίζουμε με αφέλεια. Αυτό, ωστόσο δε σημαίνει ότι δεν πρέπει να το ψάξουμε. Το σίγουρο είναι ότι τα επόμενα χρόνια η εικονική πραγματικότητα θα μας μεταφέρει σε ένα συναρπαστικό ταξίδι, με μια νέα γλώσσα που τώρα εφευρίσκεται.

Μισέλ Ρεϊγιάκ

Το μάτι είναι το λυχνάρι του σώματος (Λκ 11, 34-35)

Το λυχνάρι του σώματος είναι τα μάτια.
Αν, λοιπόν, τα μάτια σου είναι γερά,
όλο σου το σώμα θα είναι φωτεινό·
αν όμως είναι χαλασμένα,
τότε και όλο το σώμα σου θα είναι σκοτεινό.
Πρόσεχε, λοιπόν,
μη μεταβληθεί το φως που έχεις σε σκοτάδι.



iv. Εικόνες ή είδωλα; Η ειδωλολατρία στη ζωή του σύγχρονου ανθρώπου

Ιδιαίτερα οι νέοι αποκαλούν «είδωλο» ένα πρόσωπο που γίνεται αντικείμενο υπερβολικής αγάπης και λατρείας. Τα είδωλα δεν είναι σημερινή επινόηση και η ιστορία τους είναι πολύ παλιά. Επιβιώνουν μέχρι σήμερα, κρατώντας σταθερή την απαίτηση για κυριαρχία πάνω στον άνθρωπο.

Σαν να μην έζησα ποτέ

Σα να μην έζησα ποτέ,
σαν έμβρυο μέσα στη φιάλη
με τη ζωή μου στη μασχάλη,
θα τριγυρνάω στα στενά.

Σα να μην έζησα ποτέ,
Dunhill και Ronson και Cartier
δεν βρίσκω θέση να χωρέσω,
Mobil, Jaguar και Esso.

Σα να μην έζησα ποτέ,
σα ν' αποκλείστηκα στη νύχτα,
φθαρμένα όνειρα για λύτρα
θα κουβαλάω στα στενά.

Στίχοι: Κώστας Τριπολιτής
Μουσική: Μίκης Θεοδωράκης



Ερωτήσεις - Προτάσεις για εργασίες και δραστηριότητες στην τάξη

1. Προσπαθήστε να εντοπίσετε στις εικόνες που υπάρχουν στην 1^η και στη 2^η σελίδα αυτής της διδακτικής ενότητας, με ποια συγκεκριμένη αφορμή κατασκευάστηκαν, για ποιον συγκεκριμένο σκοπό και με ποιον τρόπο (σχήματα, χρώματα και άλλες εικαστικές επιλογές) τον επιτυγχάνουν.
2. Συζητήστε με τον/την διπλανό/ή σας το παρακάτω ερώτημα: -Ποια είναι η σχέση μου με τον Η/Υ και το διαδίκτυο; Στη συνέχεια, ανακοινώστε στην ολομέλεια της τάξης τα συμπεράσματα της συζήτησής σας.
3. Αφού διαβάσετε το κείμενο «Εικονική Πραγματικότητα και διλήμματα», χωριστείτε σε μικρές ομάδες. Κάθε ομάδα συζητά το ερώτημα: «Πρέπει να εφαρμοστεί η τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας στην εκπαίδευση;». Στη συνέχεια, ο πίνακας χωρίζεται σε δύο στήλες «υπέρ» και «κατά» και σημειώνονται επιχειρήματα που προτείνουν οι ομάδες. Κάθε ομάδα συζητά και παρουσιάζει τα συμπεράσματά της σε μία σύντομη παράγραφο.