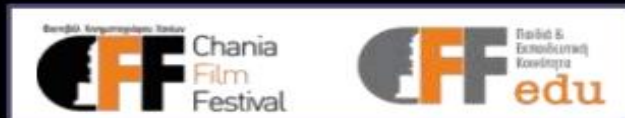


Βήματα Οπτικοακουστικού γραμματισμού.....



Πώς προσεγγίζουμε με τα παιδιά μια κινηματογραφική ταινία;

Σταύρος Γρόσδος
*Δρ Οπτικοακουστικού Γραμματισμού και Δημιουργικής
Γραφής στην Εκπαίδευση*

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΘΕΑΤΗΣ

- Απόλαυση, ένα παιχνίδισμα.
- Ματιά συναισθηματική (εισβάλλω στην ταινία και ταυτίζομαι άλλοτε με τη ματιά της κάμερας κι άλλοτε με κάποιο από τα πρόσωπα της δράσης).
- Καλλιέργεια αισθητικής και πολιτισμικής συνείδησης (ντόπιας και παγκόσμιας).

ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΚΡΙΤΙΚΟΣ

- Ανάπτυξη κριτικής στάσης απέναντι στα μηνύματα, μέσα από συγκεκριμένες δραστηριότητες.
- Μελέτη και έρευνα των σύγχρονων εργαλείων (κριτική προσέγγιση κινηματογραφικών προϊόντων).
- Απόκτηση κριτηρίων αξιολόγησης και επιλογής μηνυμάτων.

ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΠΑΡΑΓΩΓΟΣ

- Γνωριμία με τις μεθόδους και τις τεχνικές με τις οποίες παράγεται το κινηματογραφικό προϊόν.
- Χρήση των οπτικοακουστικών εργαλείων (κάμερα κ.ά.).
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων προσωπικής έκφρασης.
- Οργάνωση και πραγματοποίηση απλών κινηματογραφικών παρουσιάσεων.



Πως βλέπουμε με τα παιδιά μια ταινία

?



Ουσιοκρατική αντίληψη ή εμπειρική προσέγγιση;

Το φιλμικό γεγονός ως κατασκευή

Είναι η εικόνα η πραγματικότητα;

Μηχανισμοί θέασης

- πολυαισθητηριακοί συνειρμοί
- εικασία
- προσωπική ταύτιση και
- συνθετική διαδικασία





πολυαισθητηριακοί συνειρμοί

Η θέαση της κινηματογραφικής ταινίας, αν και θεωρείται κατ' εξοχήν οπτικό ερέθισμα, ενεργοποιηθεί τον συνδυασμό όλων των αισθήσεων.

Παράδειγμα 1: “Δείτε μία κινηματογραφική σκηνή και στη συνέχεια καταγράψτε τι είδατε, τι ακούσατε, τι μυρίσατε, τι αγγίξατε κ.λπ.”



πολυαισθητηριακοί συνειρμοί

Παράδειγμα 2: “Κλείστε τα μάτια και αφηγηθείτε τις εικόνες που βλέπετε, ακούγοντας τους ήχους και τη μουσική”.

Παράδειγμα 3: Η εισβολή και η ταύτιση με οπτικά ερεθίσματα, διαμέσου των πολυαισθητηριακών εμπειριών: “Δείτε τον εαυτό σας ...”, είναι απόπειρα να κατανοήσουμε οπτικές σχέσεις. “Αν ήσασταν μέσα στην ταινία...”, “Αν ήσασταν ο ήρωας της ταινίας...”, “Αν ζούσατε τη σκηνή”. “Τι νιώθεις βλέποντας τα παθήματα του ήρωα της κινηματογραφικής σκηνής και πώς (νομίζεις) ο δημιουργός της ταινίας προκάλεσε αυτά τα συναισθήματα;”.



ΕΙΚΑΣΙΑ

Βλέποντας ένα οπτικό προϊόν, δεν περιοριζόμαστε στην εμφανή όψη των μορφών ή στο θέμα, δηλαδή σε αυτά που εύκολα αντιλαμβανόμαστε, αλλά ξεπερνάμε αυτά που απεικονίζει και το αναδημιουργούμε.

Η νοηματοδότηση μοιάζει με μάντεμα καθώς ο θεατής χρησιμοποιεί (ή κατασκευάζει) κώδικες που μόνον αυτός γνωρίζει ή επινοεί. Παράδειγμα:

Σε μία φωτογραφία επινοούμε ή φανταζόμαστε τι συνέβη πριν και μετά τη στιγμή της φωτογράφισης ή ποιο είναι το σκηνικό που δεν εμφανίζεται στο κάδρο.



ΕΙΚΑΣΙΑ

Στα παιδιά, πολύ αποτελεσματική αποδεικνύεται η παρακίνηση/ερέθισμα: **“Τι θα συνέβαινε αν...”**, καλώντας τα να ανατρέψουν τα αφηγηματικά μοτίβα μιας αφήγησης, (να αφαιρέσουν ή να προσθέσουν έναν ήρωα, να αλλάξουν το τέλος, να προσθέσουν μία ανατροπή στην αφήγηση).

~~Σε μία παραλλαγή της παραπάνω δραστηριότητας, φανταζόμαστε τα αντίθετά. Παράδειγμα: “Πώς θα εξελισσόταν η σκηνή, αν διαδραματιζόταν τη νύχτα και όχι με το φως της ημέρας;”~~

Επιπλέον, η εικασία μπορεί να εστιάζεται στην προέλευση του έργου, στους σκοπούς που εξυπηρετεί, τις πιθανές προθέσεις του δημιουργού, στο να κατανοήσουμε καλύτερα το έργο αν το συγκρίνουμε με άλλα παρόμοια έργα.

προσωπική ταύτιση



Η **προσωπική ταύτιση** ή **ενσυναίσθηση** (empathy) είναι η προβολή της προσωπικότητας ενός ατόμου μέσα σε μία κατάσταση. Προσωποποιούμε την κατάσταση και προικίζουμε τα άψυχα υλικά πράγματα με τα προσωπικά μας συναισθήματα ή ταυτιζόμαστε με τη ζωή των έμψυχων πρωταγωνιστών και οικειοποιούμεστε τα δικά τους συναισθήματα.

Παράδειγμα: Ταυτιζόμαστε με τον πρωταγωνιστή μιας κινηματογραφικής αφήγησης και αγωνιούμε, πονάμε, βασανιζόμαστε μαζί του για τα παθήματά του σα να ήταν δικά μας.

Η ενσυναίσθηση συνεπάγεται την ασύνειδη προβολή των συναισθημάτων μας σε ένα πρόσωπο ή αντικείμενο, σκεφτόμαστε το πρόσωπο ή το αντικείμενο σαν να είχε πραγματικά τα δικά μας συναισθήματα.



προσωπική ταύτιση

Η κινηματογραφική ταινία αποτελεί προσομοιωτικό ερέθισμα γιατί το παιδί θεατής συμπαρασύρεται από τα γεγονότα της πλοκής, ταυτίζεται με τους ήρωες ή πλάθει ήρωες, αναζητά το λυτρωτικό τέλος της ταινίας.



συνθετική διαδικασία

Καταναλώνοντας ένα οπτικό προϊόν συγκεντρώνουμε οπτικές μορφές, εντυπώσεις και συναισθήματα. Η σύνθεση είναι μια συνάρθρωση αυτών των ανακαλύψεων.

Ένα παιδί, αν δεν μπορεί να συνθέσει τις εντυπώσεις του είναι χρήσιμες οι ερωτήσεις: “Ποιες σκέψεις ή συναισθήματα κυριαρχούν και γιατί;”, “Ποιοι δεσμοί υπάρχουν ανάμεσα σ’ ότι είδα ή ένιωσα και σε άλλες εμπειρίες μου;”

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Πριν τη θέαση

Μετά τη θέαση:

Αυθόρμητη έκφραση

Γενικές ερωτήσεις

Ιδεολογία-Θέματα- Επιχειρήματα (Συζήτηση)

Πολιτιστικοί κώδικες

Τεχνικοί κώδικες

Διαθεματικές δραστηριότητες- παιχνίδια

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Πριν τη θέαση

(trailer, αφίσα, διακόσμηση τάξης, μαντέματα για το περιεχόμενο κ.ά.

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Μετά τη θέαση: Αυθόρμητη έκφραση

Γενικές ερωτήσεις:

Υπήρξε κάτι που συμπαθήσατε; Γιατί; Υπήρξε κάτι που αντιπαθήσατε; Γιατί; Τι τράβηξε την προσοχή σας; Τι σας μπέρδεψε (δεν κατανοήσατε); Ποια θέματα εμφανίζονται στο έργο; Σε ποια σημεία της ταινίας εμφανίζεται το καθένα; Έχετε δει παρόμοιες ταινίες; Σε τι μοιάζανε; Σε τι διαφέρανε; Είδατε-μάθατε κάτι καινούριο; Αλλάξατε γνώμη για κάτι; Σας εξέπληξε κάτι; Θα επιθυμούσατε να ξέρετε πώς έγινε η ταινία; Τι θα επιθυμούσατε να ξέρετε; Από αυτά που είδατε, τι έχει συμβεί σε εσάς;

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Μετά τη θέαση:

Ιδεολογία-Θέματα- Επιχειρήματα (Συζήτηση)

Ποια θέματα εμφανίζονται στο έργο; Σε ποια σημεία της ταινίας εμφανίζεται το καθένα; Έχετε δει παρόμοιες ταινίες; Σε τι μοιάζανε; Σε τι διαφέρανε; Είδατε-μάθατε κάτι καινούριο; Αλλάξατε γνώμη για κάτι;

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Μετά τη θέαση:
Πολιτιστικοί κώδικες

χαρακτήρες/ήρωες (character), την πλοκή (story), το σκηνικό (setting), τα σύμβολα (symbol), την αφηγηματική ακολουθία (sequence) και την κατηγοριοποίηση των ταινιών (category).

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Μετά τη θέαση:

Οι προθέσεις του δημιουργού- τεχνικοί κώδικες (technical codes)

οι ήχοι και η μουσική, τα χρώματα, η θέση της κάμερας, κάδρο,- πλάνο – σκηνή, το βάθος πεδίου, ο φωτισμός, η φωτογραφία κ.ά.

Το βασικό ερώτημα είναι: **Με ποιον (ους) τρόπο (οι) ο δημιουργός γεννά σε εμάς αυτές της εντυπώσεις;**

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Μετά τη θέαση:

Διαθεματικές δραστηριότητες – παιχνίδια

- Εικαστικές, μουσικές, κινητικές, θεατρικού παιχνιδιού, αναγνώσεις λογοτεχνικών βιβλίων,
- Ανάγνωση-συγγραφή κριτικών: “Τι θα λέγατε σε κάποιον που θα σας ρωτούσε γι’ αυτήν την ταινία;”, “Πώς θα κάνατε την ταινία καλύτερη;”
- Δραστηριότητες δημιουργικής γραφής



Ενδεικτικές ερωτήσεις-ερεθίσματα για τον σχολιασμό μετά τη θέαση

Γενικές:

(ισχύουν για όλες τις ταινίες)

- Υπήρξε κάτι που συμπαθήσατε; Γιατί;
- Υπήρξε κάτι που αντιπαθήσατε; Γιατί;
- Τι τράβηξε την προσοχή σας;
- Τι σας μπέρδεψε; (δεν κατανοήσατε)
- Ποια θέματα εμφανίζονται στο έργο; Σε ποια σημεία της ταινίας εμφανίζεται το καθένα;
- Έχετε δει παρόμοιες ταινίες; Σε τι μοιάζανε; Σε τι διαφέρανε;
- Είδατε-μάθατε κάτι καινούριο;
- Αλλάξατε γνώμη για κάτι;
- Σας εξέπληξε κάτι;
- Θα επιθυμούσατε να ξέρετε πώς έγινε η ταινία; Τι θα επιθυμούσατε να ξέρετε; (British Film Institute, χ.χ.).



Ειδικές:

(επικεντρώνονται στη συγκεκριμένη ταινία)

- Πού συνέβη η ιστορία;
- Πόσο χρόνο κάλυψε η ιστορία στην ταινία; Υπάρχουν μέρη της ιστορίας που πήραν πολύ χρόνο να συμβούν αλλά παρουσιάστηκαν γρήγορα; Και αντίστροφα;
- Υπήρξαν ήχοι και εικόνες που συμπαθήσατε ή αντιπαθήσατε;
- Πώς θα κάνατε την ταινία καλύτερη;
- Από αυτά που είδατε, τι έχει συμβεί σε εσάς;
- Τι θα λέγατε σε κάποιον που θα σας ρωτούσε γι' αυτήν την ταινία;
- Πόσες διαφορετικές ιστορίες μπορείτε να βρείτε στην ταινία;
- Ποιος χαρακτήρας σας ενδιέφερε πιο πολύ; Είναι το σημαντικότερο πρόσωπο στην ταινία; Είναι κάποιο άλλο πρόσωπο;

Επικεντρωμένες:

(επικεντρώνονται σε αφηγηματική ή μορφικά στοιχεία της ταινίας)

(επικεντρωμένες στους πρωταγωνιστές)

- Ποιος είναι ο κεντρικός ήρωας του έργου;
- Πώς είναι; (περιγραφή).
- Ποιες δυσκολίες αντιμετωπίζει;
- Τι αισθάνεται; (σε διαφορετικές στιγμές).
- Πώς δείχνει ο σκηνοθέτης τα συναισθήματα του πρωταγωνιστή;
- Πώς συμπεριφέρθηκε (αντέδρασε) ο πρωταγωνιστής σε μια συγκεκριμένη σκηνή; Οι άνθρωποι που γνωρίζετε θα αντιδρούσαν με τον ίδιο τρόπο; Τι θα γινόταν αν όλοι έκαναν το ίδιο; Εσείς, πώς θα αντιδρούσατε; Γιατί;
- Περιγράψτε και συγκρίνετε τη στάση δυο πρωταγωνιστών.
- Ποια συναισθήματα γεννά σε σένα το κοίταγμα της συγκεκριμένης σκηνής; Με ποιους τρόπους ο σκηνοθέτης το καταφέρνει;
- Αν ήσασταν ηθοποιός, ποιον ρόλο θα θέλατε να παίξετε; Γιατί;





(επικεντρωμένες στη μουσική και τους ήχους)

- Ποιες εντυπώσεις δημιουργούν σε εμάς οι ήχοι της ταινίας;
- Σχολιάστε τη σύνδεση των ήχων που ακούγονται στο έργο (μουσική, θόρυβοι, ομιλίες) με την πλοκή.
- Τι θα συνέβαινε, αν από το έργο απουσίαζε η μουσική;
- Ακούστε συγκεκριμένες σκηνές της ταινίας και σχολιάστε τις εντυπώσεις που δημιουργεί η μουσική και οι ήχοι;
- Δείτε σκηνές της ταινίας χωρίς το άκουσμα της μουσικής (με αφαίρεση της μουσικής) και σχολιάστε τώρα τις εντυπώσεις σας.
- Δείτε (σχολιάστε) σκηνές (πλάνα) της ταινίας στα οποία κυριαρχεί η σιωπή. Ποιες ήταν οι προθέσεις των δημιουργών της ταινίας;
- Θα θέλατε να επενδύσετε μουσικά σκηνές της ταινίας; Τι θα επιλέγατε; Γιατί;



(επικεντρωμένες στις ανατροπές)

- Υπάρχουν ανατροπές (κάτι συμβαίνει ξαφνικά), ή για ή περισσότερες ανατροπές;
- Ποια απ' όλες τις ανατροπές ήταν μη αναμενόμενη (ή η πιο ενδιαφέρουσα);
- Πώς θα χαρακτήριζες την ανατροπή(ές); (αδιάφορες έως συγκλονιστικές)
- Ποια ανατροπή επηρέασε περισσότερο τα αφηγηματικά στοιχεία (συναισθήματα και ζωή του ήρωα, πλοκή κ.λπ.);

Ποιες δραστηριότητες θα επιλέγατε κατά προτεραιότητα να υλοποιήσετε με τους μαθητές/τριές σας στην σχολική τάξη μετά τη θέαση μιας κινηματογραφικής ταινίας; (μία ή περισσότερες απαντήσεις):

1. Ιδεολογικές δραστηριότητες (το θέμα και οι απόψεις της ταινίας)
2. Κινηματογραφικές δραστηριότητες (οι κινηματογραφικοί κώδικες δημιουργίας της ταινίας, όπως η μουσική, η πλοκή, οι πρωταγωνιστές κ.ά.)
3. Διαθεματικές δραστηριότητες (σύνδεση της κινηματογραφικής ταινίας με άλλες μορφές έκφρασης, όπως η δημιουργική γραφή, τα εικαστικά, η φωτογραφία, η κίνηση, οι θεατρικοί αυτοσχεδιασμοί κ.ά.)
4. Δραστηριότητες οι οποίες συνδέονται με το Πρόγραμμα Σπουδών (ικανοποιούν στόχους του σχολικού προγράμματος)
5. Δραστηριότητες οι οποίες χρησιμοποιούν τις κινηματογραφικές ταινίες ως εργαλεία για τη διδασκαλία γνωστικών αντικειμένων-μαθημάτων.