

## Οπτικοακουστικός γραμματισμός και εκπαίδευση. Το παιδί παραγωγός οπτικοακουστικών προϊόντων

Σταύρος Γρόσδος  
Σχολικός Σύμβουλος Π.Ε.

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στις κοινωνίες δυτικού τύπου, οι οποίες, όχι μόνον κατασκευάζουν εικόνες αλλά είναι κατασκευασμένες από εικόνες, παιδιά και ενήλικες αναλώνουν ένα μεγάλο τμήμα του ημερήσιου χρόνου τους μπροστά στην τηλεοπτική οθόνη, στην περιήγηση στον παγκόσμιο ιστό, στις εικόνες των έντυπων και τηλεοπτικών διαφημίσεων και κάθε είδους οπτικών επιδείξεων. Ο λόγος παραμερίζεται, σε πολλές περιπτώσεις, από την εικόνα ως εργαλείο δημόσιας επικοινωνίας. Γράφει ο Berger (1993: 129-130): *«Σε κανέναν άλλο τόπο κοινωνίας στην ιστορία δεν υπήρξε τέτοια συγκέντρωση εικόνων, τέτοια πυκνότητα οπτικών μηνυμάτων. Μπορεί κανείς να θυμάται ή να ξεχνά αυτά τα μηνύματα αλλά σύντομα τα δέχεται και για μια στιγμή διεγείρουν τη φαντασία δια μέσου είτε της μνήμης είτε της προσδοκίας (...). Είμαστε τώρα τόσο συνηθισμένοι να μας απευθύνονται αυτές οι εικόνες που μόλις και παρατηρούμε την ολική τους επίδραση».* Ο αστός πολίτης στην καθημερινότητά του συναντά ένα πλήθος σκοπούμενων οπτικοακουστικών μηνυμάτων, στα οποία ο λόγος είναι υποταγμένος στην εικόνα (διαφημιστικά ταμπλό, πολιτικές διαφημίσεις, πινακίδες οδικής σήμανσης, ταμπέλες καταστημάτων, ενημερωτικά φυλλάδια κ.ά.). Οι εικόνες αυτές χαρακτηρίζονται *«ως χαμηλού πληροφοριακού φορτίου αλλά υψηλής επικοινωνιακής συχνότητας και εμβέλειας»* (Kress 2004). Η ηλεκτρονική επικοινωνία τείνει να περιορίσει σημαντικά την μέχρι πρότινος προνομιακή θέση της έντυπης επικοινωνίας και να την υποκαταστήσει. Οι λέξεις περιορίζονται τόσο σε έκταση όσο και στη νοηματοδότησή τους. Λ.χ. η σύγκριση ανάμεσα στα πρωτοσέλιδα των εφημερίδων περασμένων, όχι πολύ μακρινών δεκαετιών, και στα πρωτοσέλιδα των εφημερίδων σήμερα (εικ. 1), αποκαλύπτει την αλλαγή στη σχέση εικόνας και λόγου, με παραμερισμό του λόγου και την επικράτηση οπτικοκειμενικών στερεοτύπων (πλήθος φωτογραφιών των οποίων η έκταση κυριαρχεί σε συντριπτικό βαθμό των κειμένων, πηχυαίοι οπτικοποιημένοι τίτλοι με τη χρήση χρωμάτων και γραμματοσειρών διαφορετικών τύπων και μεγεθών, ολιγόγραμμα κείμενα τα οποία πολλές φορές λειτουργούν ως επεξηγηματικές λεζάντες των εικόνων,

αναπαραγωγή τηλεοπτικών “τεχνασμάτων” αναπαράστασης/ παρουσίασης των γεγονότων).

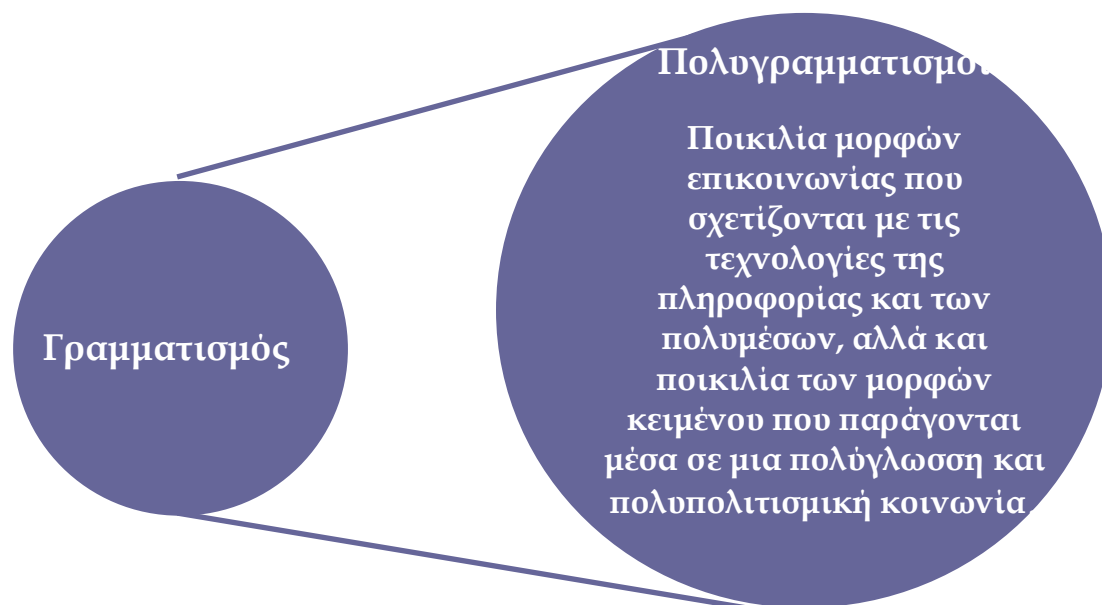


Εικ. 1. Πρωτοσέλιδα της εφ. Μακεδονία με χρονολογική διαφορά έκδοσης 30 χρόνων περίπου (1981-2009)

Η μετατόπιση του ενδιαφέροντος, στα πλαίσια της παιδαγωγικής του **γραμματισμού** (literacy education), στην τριβή των μαθητών/τριών με ένα ευρύ φάσμα μέσων και πολιτισμικών πηγών, ώστε να αναπτύξουν μια κριτική μεταγλώσσα (Core & Kalantzis, 2000), οδήγησε στους **πολυγραμματισμούς** (πίν. 1), που ως έννοια υποδηλώνει την ποικιλία των μορφών επικοινωνίας που σχετίζονται με τις τεχνολογίες της πληροφορίας και των πολυμέσων, αλλά και την ποικιλία των μορφών κειμένου που παράγονται μέσα σε μια πολύγλωσση και πολυπολιτισμική κοινωνία. Ως κείμενο, πλέον, η εκπαιδευτική γλωσσολογία, αλλά και οι θεωρίες της λογοτεχνίας, θεωρούν μια ποικιλία κοινωνικών καταστάσεων και συμβάντων όπως τα γραπτά κείμενα, οι ζωγραφικοί πίνακες, οι αφίσες, οι διαφημίσεις, οι κινηματογραφικές ταινίες, οι θεατρικές παραστάσεις κ.ά. Η έννοια του κειμένου διευρύνεται (πολυσημία και πολυτροπικότητα) (Χοντολίδου, 1999) καθώς η επικοινωνία πραγματοποιείται με πολλούς και διαφορετικούς σημειωτικούς τρόπους (modes) επιτελώντας ο καθένας έναν ειδικό και σημαντικό ρόλο και η εικόνα συντελεί στην κατασκευή νοημάτων και αλληλεπιδρά με τον προφορικό και γραπτό λόγο. Οι **πολυγραμματισμοί** δεν αποτελούν απλή συνάρθρωση δεξιοτήτων γραμματισμού (γλωσσικός, μαθηματικός, πολιτιστικός,

τεχνολογικός, οπτικοακουστικός κ.ά.), αλλά συναποτελούν ένα ενιαίο σύνολο, με διαφορετικό κάθε φορά συνδυασμό τρόπων επικοινωνίας καθώς οι γνώσεις και οι δεξιότητες σε μία μορφή γραμματισμού μεταφέρονται ώστε να συντελέσουν στην κατανόηση κάποιας άλλης μορφής γραμματισμού. Ο **κινηματογράφος**, περισσότερο, ίσως, από τις άλλες μορφές εικονικής έκφρασης, συμπλέει με την έννοια των πολυγραμματισμών και αποτελεί δείγμα πολυτροπικού κειμένου καθώς διαθέτει το πλεονέκτημα να χρησιμοποιεί ταυτόχρονα πολλούς και διαφορετικούς σημειωτικούς τρόπους επικοινωνίας (modes).

### Από τον γραμματισμό στους πολυγραμματισμούς



Πίνακας 1

### Ο ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Η κυριαρχία της εικόνας στον σύγχρονο πολιτισμό μάς αναγκάζει να αποδεχθούμε την κυριαρχία ποικίλων επικοινωνιακών εργαλείων. Η έννοια του γραμματισμού διευρύνεται και συμπεριλαμβάνει τον **οπτικό γραμματισμό** (visual literacy) (Kress & Van Leeuwen 2001, Kress 2004) ο οποίος ορίζεται ως η ικανότητα, όχι μόνο ανάγνωσης, ερμηνείας και κατανάλωσης (χρήσης) οπτικών μορφών που αφορούν την οπτική επικοινωνία (Kress & Van Leeuwen 2001: 15-16), αλλά κριτικής αποτίμησης και δημιουργίας οπτικών εννοιών και παραγωγής οπτικών μηνυμάτων. Η

επαφή των νέων, κυρίως, ανθρώπων με τις εικόνες στην καθημερινή ζωή, στην ψυχαγωγία, στο σχολικό και εργασιακό περιβάλλον δεν συνοδεύεται απαραίτητως με την κατανόηση οπτικών συμβάσεων ούτε βέβαια οδηγεί στη βελτίωση των δημιουργικών δυνατοτήτων τους στην οπτική σφαίρα. Στη σημερινή πραγματικότητα, το βλέμμα του μικρού θεατή είναι μεν κορεσμένο από εικόνες αλλά ανεκπαιδευτο.

Κάθε εικόνα μεταφέρει ένα πολιτισμικό φορτίο, είναι πολυσημική (εικ. 2), καθώς εμπεριέχει πλήθος σημειομένων και επιτρέπει πολλαπλές ερμηνείες (εικ. 3, 4, 5). Ιδιαίτερα το συμπαραδηλούμενο μήνυμα της εικόνας, σε επίπεδο έκφρασης και περιεχομένου, απαιτεί αποκρυπτογράφηση. Η εικόνα δεν είναι πια ένα συμπλήρωμα αλλά μία συν-κατασκευή μαζί με καθεμιά από τις άλλες “γλώσσες”, οι οποίες διαφοροποιούν τα εργαλεία και τα μέσα με τα οποία κατασκευάζουν τις επικοινωνιακές ανταλλαγές μεταξύ των ατόμων. Η εικόνα είναι ένα ακόμη “κείμενο” προς κατανόηση, που παίζει κι αυτό το ρόλο του όπως τα άλλα κείμενα. Η εικόνα μπορεί και πρέπει να λέει περισσότερα από όσα λέει ο λόγος ή να λέει λιγότερα και να ερεθίζει τον αναγνώστη να σκεφτεί κι άλλα, να μεταμορφώνεται σε αγωγό συνειρμού ιδεών (Γρόσδος και Ντάγιου, 2005).





Εικ. 3. Η σκιά χαρακτηρίζει το νυχτερινό τοπίο.



Εικ. 4. Η σκιά ως αναγνωριστικό στοιχείο της νύχτας, Ταυτόχρονα υποδηλώνει τον κίνδυνο, την απειλή.



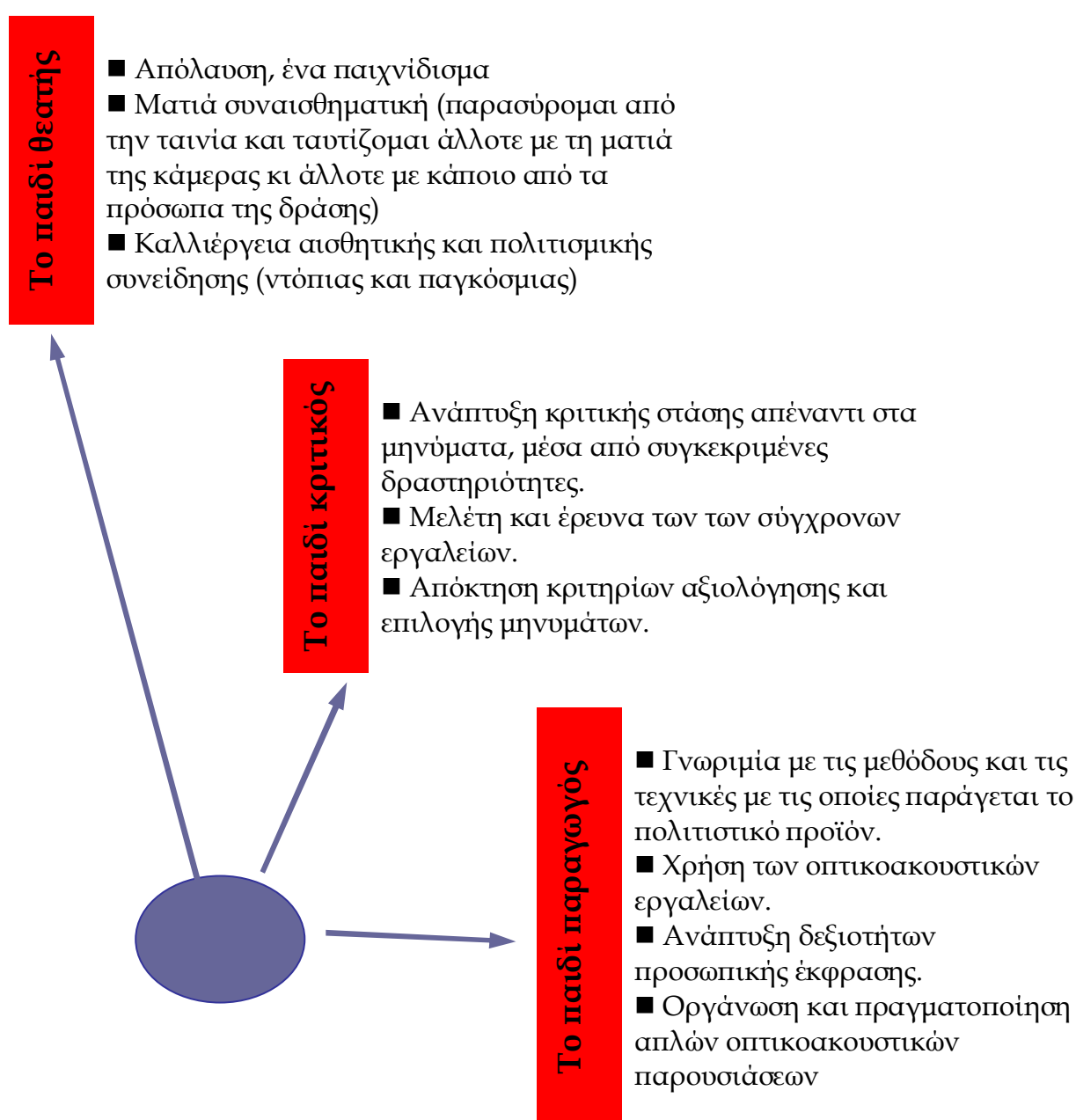
Εικ. 5. Η σκιά εμφανίζεται την ημέρα και απαλλάσσεται από αρνητικά συναισθήματα.

Εικ. 3, 4 και 5. Επιλογή τριών μη διαδοχικών καρτέ από τεύχος του περιοδικού Asterix. Σε κάθε καρτέ το οπτικό τέχνασμα της σκιάς αποκτά διαφορετική σημασία (πολυσημία).

Η εκπαίδευση στην εικόνα διαπερνά όλα τα γνωστικά αντικείμενα, οφείλει να είναι παντού παρούσα ως αντικείμενο μελέτης (σχετικά με τα μέσα) κι ως μέσο εκμάθησης (δια μέσου των μέσων). Ο διττός στόχος είναι αφενός να **κατασκευάσουμε τις έννοιες του συμβολισμού και της αναπαράστασης** (επεξεργασία εννοιών και συμβολισμών, αφαιρετική απόδοση σύνθετων εννοιών κ.ά.) κι αφετέρου να **προσφέρουμε στους μαθητές/τριες τις**

στρατηγικές με τις οποίες θα κατανοήσουν όσο το δυνατόν περισσότερους από τους τρόπους αναπαράστασης του κόσμου (οπτική αντίληψη, ανακάλυψη αιτιωδών συναφειών κ.ά.) (Δημητριάδου 2006). Τα παιδιά δεν είναι μόνο **θεατές-καταναλωτές** εικόνων, αλλά μετατρέπονται σε **μελετητές-ερευνητές**, αναπτύσσουν κριτική στάση απέναντι στις εικόνες και ανακαλύπτουν κριτήρια αξιολόγησης και επιλογής εικόνων. Κι ακόμα παραπέρα, χρησιμοποιούν τα οπτικοακουστικά εργαλεία και γίνονται **παραγωγοί-δημιουργοί** εικόνων (πίνακας 2).

## Οπτικοακουστικός γραμματισμός



Πίνακας 2.

## Το παιδί θεατής

Κύρια επιδίωξη για το παιδί θεατή είναι η **απόλαυση**. Η απόλαυση μιας κινηματογραφικής ταινίας είναι μια διαδικασία που -μέχρι πρόσφατα- ήταν άμεσα συνδεδεμένη με την κινηματογραφική αίθουσα, με τη μαγεία της σκοτεινής αίθουσας προβολής. Η μεγάλη βελτίωση και διάδοση των μέσων αποθήκευσης της κινηματογραφικής εικόνας, κυρίως με το DVD αλλά και το Διαδίκτυο, δημιουργεί νέα δεδομένα για τις συνθήκες θέασης μιας ταινίας. Η κινηματογραφική απόλαυση είναι πλέον προσιτή σε όλους, εφόσον η επιλογή της ταινίας ανήκει -ως έναν βαθμό- στο θεατή. Μπορούμε να παρακολουθήσουμε όποια ταινία επιλέξουμε, όποτε το θελήσουμε, εφόσον υπάρχει χώρος που επιτρέπει τις συνθήκες προβολής. Η απόλαυση είναι παραδομένη σε αισθήματα που αναβλύζουν πρωτογενώς, εφόσον οι εικόνες ελέγχονται λιγότερο από τις λέξεις (Sorlin, 1977). Η απόλαυση για τα παιδιά είναι ένα ακόμα παιχνίδι. Δεν αντλώ ευχαρίστηση από ένα παιχνίδι ούτε εάν είναι ακατανόητο, ούτε εάν είναι υπερβολικά απλοϊκό. Τα παιδιά απολαμβάνουν το κινηματογραφικό προϊόν είτε το αντιμετωπίζουν ως ανυποψίαστοι θεατές (συγκινούνται, γελάνε, κλαίνε) είτε η διάθεσή τους είναι ερευνητική και ανακαλυπτική (κριτικός θεατής). Τα δύο είδη θεατών εν δυνάμει υπάρχουν σε κάθε παιδί (Achar, 2006).

Ο εκπαιδευτικός προσφέρει στα παιδιά την ευκαιρία να απολαύσουν κινηματογραφικές ταινίες **οδηγώντας τα στις κινηματογραφικές αίθουσες**. Το DVD προσφέρει ένα πλήθος από διδακτικές διευκολύνσεις (μικρό χρόνο προετοιμασίας για την οργάνωση της διδασκαλίας, γρήγορη αναζήτηση ταινιών ανάμεσα στο πλήθος που υπάρχουν στα σχετικά εμπορικά καταστήματα ή στο Διαδίκτυο, μικρό κόστος ενοικίασης, προβολή των ταινιών στην τάξη ή οπουδήποτε, χρήση τεχνικών δυνατοτήτων - επαναπροβολή, προβολή επιλεγμένων αποσπασμάτων, ζουμάρια κ.ά.). Ωστόσο, τίποτα δεν μπορεί να αντικαταστήσει την άμεση εμπειρία, την ατμόσφαιρα της κινηματογραφικής αίθουσας, ακόμα και με τη μορφή που έχει σήμερα. Διότι εκτός από την μαγεία της κινηματογραφικής ταινίας υπάρχει και η μαγεία της σκοτεινής αίθουσας και της μεγάλης οθόνης. Το σινεμαδάκι, όπως έλεγαν παλαιότερα (Θεοδωρίδης 2001). Και βέβαια, διαφορετική είναι η αίσθηση της θέασης από την αίσθηση της τηλεθέασης. Άλλωστε η επίσκεψη στον κινηματογράφο αποτελεί ένα κοινωνικό γεγονός με έντονα επικοινωνιακά χαρακτηριστικά,

**Η ταινία προβάλλεται ολόκληρη και δεν τεμαχίζεται.** Η επιλογή, ανεξαρτήτως κριτηρίων, αποτελεί λογοκριτική διαδικασία γιατί οδηγεί σε αποκλεισμούς. Η ιδεολογία του αποσπάσματος της ταινίας είναι αυτή του επιλογέα-εκπαιδευτικού και δεν ταυτίζεται με την ιδεολογία του δημιουργού της ταινίας. Ο εκπαιδευτικός απομονώνοντας ένα τμήμα της ταινίας λειτουργεί ως λογοκριτικός μηχανισμός: (α) Απομακρύνοντας και στερώντας τον θεατή από τις στάσεις, τις ιδέες, τις πράξεις και τα συναισθήματα που βρίσκονται στο σύνολο του έργου και (β) Επιλέγοντας στάσεις κι αξίες, μία επιλογή η οποία αποκρύπτει συγκεκριμένες σκοπιμότητες που συγκλίνουν στο να καλλιεργηθεί στο παιδί-θεατή μία θετική αποδοχή ορισμένων κοινωνικο-πολιτισμικών αξιών, να δώσουν στο παιδί ιδεολογικές κατευθύνσεις. Η εισαγωγή-σχόλιο, η οποία έχει στόχο να γνωστοποιήσει στο παιδί τα κομμάτια της πλοκής που δεν θα παρακολουθήσει, επαναπλαισιώνει την ταινία και στρέφει το νόημά της σε ορισμένες κατευθύνσεις, καθοδηγώντας τον θεατή. Ακόμα κι όταν για διδακτικούς λόγους (οικονομία χρόνου, στοχοθεσία) επιλέγεται ένα απόσπασμα, καλό είναι τα παιδιά, πριν ή μετά τη διδασκαλία, να παρακολουθούν ολόκληρη την ταινία. Μόνον έτσι τα παιδιά δε θα στερηθούν τα αφηγηματικά στοιχεία της ταινίας ολοκληρωμένα, την πλοκή, τους χαρακτήρες, την οπτική γωνία της αφήγησης, τη χρονική αλληλουχία των γεγονότων, τη λύτρωση που επιφέρει το τέλος της ταινίας και θα μπορέσουν να ανοίξουν έναν κριτικό διάλογο με τους δημιουργούς της.

#### *Δειγματική δραστηριότητα 1*

Μετά τη θέαση της ταινίας τα **παιδιά αφήνονται ελεύθερα να εκφράσουν αυθόρμητα τις πρώτες εντυπώσεις τους** με τη μέθοδο του καταγισμού των ιδεών. Εκφράζουν συναισθήματα και επιθυμίες, οι οποίες καταγράφονται από τον εκπαιδευτικό στον πίνακα και μπορούν να αποτελέσουν κάποια άλλη στιγμή (όχι αμέσως μετά τη θέαση της ταινίας) ένα πλούσιο λειτουργικό λεξιλογικό υλικό, δημιούργημα των παιδιών, προς επεξεργασία (λεξιλογική, νοηματική κ.λπ.). Σ' αυτό το παιχνίδι της αυθόρμητης έκφρασης συναισθημάτων δεν υπάρχουν σωστές ή λανθασμένες απαντήσεις. Ο αναπόφευκτος (ακόμα και στις πιο αδιάφορες ταινίες) διάλογος του παιδιού με την ταινία (ουσιαστικά με τους δημιουργούς της) είναι μία σχέση προσωπική. Κάθε σχόλιο, κάθε γέλιο, κάθε επιφώνημα είναι μια ευκαιρία για επικοινωνία. Ενθαρρύνουμε τα παιδιά να εξερευνήσουν τα δικά τους συναισθήματα και να οικοδομήσουν τις δικές τους απόψεις. Η προσέγγιση είναι εμπειρική. Εκείνο που προέχει είναι να διαφυλαχθεί η αυθόρμησια, γι' αυτό περιορίζουμε τα λόγια και δίνουμε τον πρώτο λόγο στα παιδιά



ενθαρρύνοντας και επιδοκιμάζοντας. Η τέχνη δημιουργεί ένα αυθόρμητο ενθουσιασμό στα παιδιά, ιδιαίτερα ο κινηματογράφος παρασύρει τα παιδιά σε συναισθηματικούς ακροβατισμούς, ταύτισης ή αποστασιοποίησης, οι οποίοι, όταν ομολογούνται βγαίνοντας στην επιφάνεια, λειτουργούν λυτρωτικά.

#### Δειγματική δραστηριότητα 2 - Ήχος και εικόνα

Καλύπτετε με ένα πανί την τηλεοπτική οθόνη στην οποία προβάλλεται απόσπασμα ταινίας. Τα παιδιά ακούγοντας τους ήχους ή τη μουσική προσπαθούν να τους περιγράψουν, να φανταστούν και να αφηγηθούν τα δρώμενα, και να ανακαλύψουν τον τύπο της ταινίας. Η οθόνη αποκαλύπτεται, το απόσπασμα επαναπροβάλλεται και ακολουθεί συζήτηση για τη σχέση ήχων και εικόνων. Ενδεικτική δραστηριότητα: Με καλυμμένη την οθόνη τα παιδιά ακούνε τη μουσική της βουβής ταινίας του Charle Carlin, *The Kid*. Προβάλλεται το πρώτο απόσπασμα της ταινίας (από το ξεκίνημα έως 54'). Τα παιδιά, ακούγοντας τη μουσική και χωρίς να βλέπουν το απόσπασμα (αλλά και χωρίς να γνωρίζουν οτιδήποτε για το θέμα της ταινίας) κάνουν υποθέσεις/μαντεύουν το περιεχόμενό της. Η οθόνη αποκαλύπτεται και τα παιδιά βλέπουν το απόσπασμα. Αν θέλουν σχολιάζουν τον τρόπο με τον οποίο το μουσικό άκουσμα τους οδήγησε σε υποθέσεις για το περιεχόμενο της ταινίας. Στη συνέχεια ξανακρύβουμε την οθόνη και ακούμε τη μουσική επένδυση της συνέχειας της ταινίας (54' έως 2.20'). Τα παιδιά τώρα γνωρίζοντας το ξεκίνημα της ταινίας προσπαθούν από το μουσικό άκουσμα να προβλέψουν την εξέλιξη της πλοκής πριν δουν το δεύτερο απόσπασμα. Συνεχίζουμε με το τρίτο απόσπασμα (2.20' έως 4.18').

Σε μία παραλλαγή, τα παιδιά αλλάζουν ήχους ή επενδύουν μουσικά αποσπάσματα ταινιών ή τα αποσπάσματα προβάλλονται χωρίς ήχο για να εντοπιστούν οι συναισθηματικές φορτίσεις που προσθέτουν οι ήχοι στις εικόνες.

#### **Το παιδί κριτικός**

Τα παιδιά, μέσα από συγκεκριμένες δραστηριότητες, αναπτύσσουν κριτική στάση απέναντι στα μηνύματα, από καταναλωτές μετατρέπονται σε μελετητές-ερευνητές και γνωρίζοντας τα σύγχρονα εργαλεία αποκτούν κριτήρια αξιολόγησης και επιλογής μηνυμάτων σύμφωνα με την προσωπική τους θεώρηση για τη ζωή. Η κριτική στάση βασίζεται στην αμφισβήτηση, τη διαρκή και τεκμηριωμένη αξιολόγηση, την θετική και αρνητική αποτίμηση βάσει κριτηρίων και το σχολιασμό. Δεν περιορίζεται στην αναζήτηση

απαντήσεων στα ερωτήματα: *πού; πότε; ποιοι;* αλλά αναζητά το *πώς;* και το *γιατί;* της δημιουργίας οπτικοακουστικών προϊόντων. Η καλλιέργειά της απαιτεί γνώση αναφορικά με το αντικείμενο. Η κριτική προσέγγιση των οπτικοακουστικών προϊόντων, χωρίς να αγνοεί τα εκφραστικά μέσα του δημιουργού, στρέφεται κυρίως προς το **περιεχόμενο**. Ο κριτικός θεατής αναγνωρίζει όχι μόνο **τι** λέει ο δημιουργός (περιγραφή), αλλά και **πώς** απεικονίζει το περιεχόμενο (ερμηνεία), αναγνωρίζοντας, έτσι, τους διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους κάθε ταινία είναι μία μοναδική δημιουργία ενός μοναδικού δημιουργού. Οι μαθητές/τριες αποτελούν μία **κοινότητα θεατών** οι οποίοο μέσα από το διάλογο και με διάμεσο τα εκφραστικά μέσα της ταινίας θα αναζητήσουν, όχι μόνο τις επιφανειακές έννοιες, οι οποίες είναι εύκολα αναγνωρίσιμες, αλλά τις υπονοούμενες έννοιες (η γνώση του κόσμου έξω από την σχολική αίθουσα). Οι μαθητές/τριες αποκτούν σταδιακά τις δεξιότητες αποκωδικοποίησης των υπονοούμενων εννοιών και ενσωματώσουν πρακτικές για να γίνουν ικανοί να προσεγγίζουν διαφορετικά θέματα (διεπιστημονικότητα) ή ένα θέμα από ποικίλες οπτικές.

Οι κώδικες που καλείται να αποκωδικοποιήσει ο κριτικός θεατής είναι οι **πολιτιστικοί** (Cultural codes) και περιλαμβάνουν τους χαρακτήρες (Character), την πλοκή (Story), τη ρύθμιση (Setting), τα σύμβολα (Symbol), την ακολουθία (Sequence) και την κατηγοριοποίηση (Category). Τα παιδιά έχουν ασκηθεί στη μελέτη **χαρακτήρων** μέσα από την ανάγνωση λογοτεχνικών βιβλίων. Σε μία ταινία παρατηρούμε και σχολιάζουμε τα γνωρίσματα και τη συμπεριφορά των χαρακτήρων (σε τι μοιάζουν, σε τι διαφέρουν), τα συναισθήματά τους από τις εκφράσεις του προσώπου, τις χειρονομίες και τους διαλόγους, τη συμπεριφορά και τις αντιδράσεις τους σε διαφορετικές καταστάσεις, την αλληλεπίδραση με άλλους χαρακτήρες και την λεκτική ή “σιωπηλή” επικοινωνία. Η **ρύθμιση** περιλαμβάνει το χρόνο (πότε συμβαίνει), τη διάρκεια (πόσο διαρκεί) και τη θέση (πού συμβαίνει). Καθορίζει σε μεγάλο βαθμό την αφήγηση -τι μπορεί να συμβεί σε μια ιστορία- και πώς οι χαρακτήρες συμπεριφέρονται. Βοηθά τους θεατές να κατανοήσουν τις ενέργειες και τη συναισθηματική ζωή των χαρακτήρων. Η **πλοκή** είναι μία ακολουθία γεγονότων (τουλάχιστον δύο) που συνδέονται (αίτιο και αιτιατό), αν και μερικές ταινίες ακολουθούν μία αυθαίρετη σειρά γεγονότων, που είναι δύσκολο κανείς να αφηγηθεί την ιστορία ή να πει τι πραγματικά έχει συμβεί στο τέλος. Η **ακολουθία** της αφήγησης περιλαμβάνει πέντε στάδια: έκθεση, ανάπτυξη, περιπλοκή, κρίση, τελική έκβαση της ταινίας. Όλες οι ταινίες,

λιγότερο ή περισσότερο, χρησιμοποιούν **σύμβολα** (αντικείμενα, υπερφυσικές συμπεριφορές, λεκτικές διαφοροποιήσεις κ.ά.). Η πλούσια **κατηγοριοποίηση** των ταινιών οδηγεί σε διαφορετικά τεχνικά και εκφραστικά μέσα που το παιδί καλείται να αναγνωρίσει.

Οι αρνητικές σκηνές βίας ή σεξισμού και ρατσισμού δεν αποτελούν αφορμές για λογοκριτικές πρακτικές (απόρριψη ή “ψαλίδισμα”), αλλά ερεθίσματα για συζήτηση, σχολιασμό, ανταλλαγή απόψεων και σύγκρουση ιδεών με στόχο τον συνειδητοποιημένο θεατή, ο οποίος επιλέγει, προκρίνει ή απορρίπτει, δεν υποκόπτει στην υπερβολή που οδηγεί στην κακογουστιά (κιτς) και δεν παρασύρεται στον συναισθηματικό μιμητισμό και στις ταυτίσεις. Και βέβαια τελικά, προέχει η αισθητική απόλαυση, το βύθισμα στη μαγεία των εικόνων. Καμία δράση δεν εμποδίζει την προσωπική σχέση του παιδιού-θεατή με την ταινία.

Η διαδικασία αποκωδικοποίησης πρέπει να είναι μια πορεία προς το άγνωστο. Εκείνο που προέχει είναι να διαφυλαχθεί η αυθορμησία, γι’ αυτό περιορίζουμε τα λόγια και δίνουμε τον πρώτο λόγο στα παιδιά ενθαρρύνοντας και επιδοκιμάζοντας. Κάθε σχόλιο, κάθε γέλιο, κάθε επιφώνημα είναι μια ευκαιρία για επικοινωνία. Ενθαρρύνουμε τα παιδιά να εξερευνήσουν τα δικά τους συναισθήματα και να οικοδομήσουν τις δικές τους απόψεις. Τα παιδιά καλούνται να παρατηρήσουν, να υποθέσουν, να ανακαλύψουν, να εκφράσουν συναισθήματα, να ακούσουν, να φανταστούν. Ο σχολιασμός μετά από τη θέαση ενός οπτικοακουστικού προϊόντος μπορεί να ξεκινήσει με ερωτήσεις-ερεθίσματα:

(α) **Βασικές** (Υπήρξε κάτι που συμπαθήσατε; Υπήρξε κάτι που αντιπαθήσατε; Τι τράβηξε την προσοχή σας; Τι σας μπερδέψε;),

(β) **Γενικές** (Έχετε δει παρόμοιες ταινίες; Σε τι μοιάζανε; Πού 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;).

(γ) **Ειδικές**, οι οποίες 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 στην ταινία, 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;) (British Film Institute, *Asking questions-the Tell Me approach* χ.χ.).

Ο Μ. Θεοδωρίδης (2002) προσανατολίζεται κυρίως στην ανάδειξη των εκφραστικών μέσων της ταινίας με εμπειρικό τρόπο, ο οποίος στηρίζεται στις απόψεις, στις εμπειρίες και στα συναισθήματα των παιδιών. Το παιδί προσκαλείται στη δράση και αποκτά μία προσωπική σχέση με τα δρώμενα. Ενδεικτικές ερωτήσεις-ερεθίσματα για συζήτηση: 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 μιας συγκεκριμένης σκηνής; Με ποιους τρόπους ο σκηνοθέτης το καταφέρνει αυτό; Ποια θέματα εμφανίζονται στο έργο, π.χ. πείνα, πόλεμος, αγάπη. Σε ποια σημεία της ταινίας εμφανίζεται το καθένα; Μπορείτε να κάνετε τη σύνοψη της ταινίας (δηλ. μια γραπτή περίληψη της ιστορίας). Χαρακτηρίστε το σενάριο (τη δράση και τους διαλόγους της ιστορίας). Σχολιάστε τους χώρους (τα σκηνικά) στους οποίους διαδραματίζονται οι σκηνές. Επιλέξτε κάδρα που σας εντυπωσίασαν και θα θέλατε να ξαναδείτε. Εντοπίσατε τα είδη των πλάνων που χρησιμοποιεί ο σκηνοθέτης; Περιγράψτε τα αισθήματα που υποβάλλουν διάφορες τεχνικές των πλάνων. Αν ήσασταν σκηνοθέτης, ποια σημεία της ταινίας θα αλλάζατε; Γιατί; Αν ήσασταν ο σεναριογράφος, ποια θα ήταν η εξέλιξη της ιστορίας; Σχολιάστε τη σύνδεση των ήχων που ακούγονται στο έργο (μουσική, θόρυβοι, ομιλίες) με την πλοκή. Ποιες εντυπώσεις δημιουργούν σε εμάς οι ήχοι της ταινίας; Τι θα συνέβαινε, αν από το έργο απουσίαζε η μουσική; Ποια σημεία της ταινίας σας άρεσαν; Γιατί; Παρατηρήσατε λάθη ή ασυνέπειες στην ταινία; Με ποιο μήνυμα θα διαφημίζατε την ταινία; Αν ήσασταν ηθοποιός, ποιον ρόλο θα θέλατε να παίξετε; Γιατί;

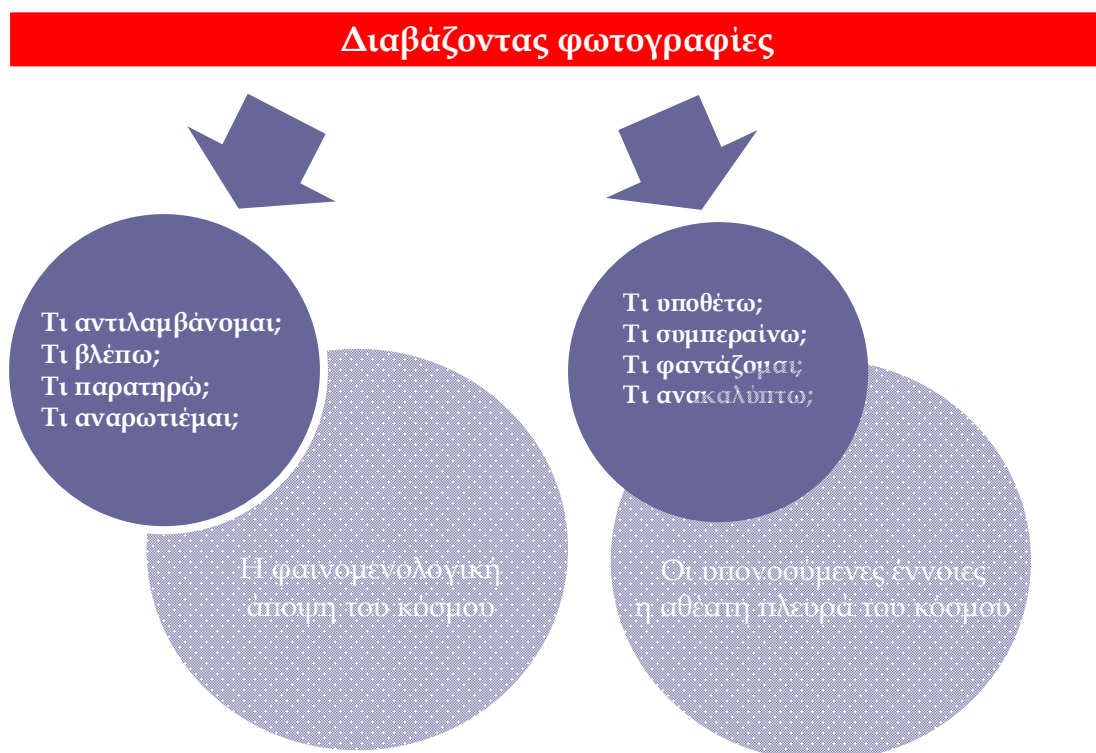
#### *Δειγματική δραστηριότητα 1*

Η ταυτόχρονη θέαση διαφορετικών κινηματογραφικών ειδών με κοινό θέμα ή η θέαση της ίδιας σκηνής ή ολόκληρης της ταινίας από διαφορετικούς δημιουργούς (remake) προσφέρει τη σύγκριση των εκφραστικών δυνατοτήτων των δημιουργών και τη γνωριμία με τα χαρακτηριστικά κάθε

κινηματογραφικού είδους (κινούμενο σχέδιο, ταινία κινηματογραφημένη κ.ά.). Ενδεικτική δραστηριότητα: Προβάλουμε αποσπάσματα από κινηματογραφικές αποτυπώσεις του Πινόκιο. (α) Pinocchio, σκηνοθ. Χάμιλτον Λάσκε, Μπεν Σαρπστιν, εταιρία Walt Disney (κινούμενα σχέδια), (β) Pinocchio, σκηνοθεσία Roberto Benigni, 2002 (κινηματογράφηση), (γ) Pinocchio 3000, το ρομπότ, σκην. Ντάνιελ Ρομπίσο, 2002 (κινούμενα σχέδια φουτουριστικής μορφής), και (δ) Pinocchio, σκην. Λουίτζι Κομεσίνι, εταιρία Modern Times, σειρά επεισοδίων με συμπαραγωγή της RAI (συνδυασμός κινηματογράφησης και κινουμένων σχεδίων). Η σκηνή είναι ίδια στα τέσσερα αποσπάσματα και περιγράφει το ζωντάνεμα του Πινόκιο, την εκδήλωση των ανιμιστικών χαρακτηριστικών του. Οι δράσεις των ομάδων των παιδιών μετά τη θέαση των αποσπασμάτων ξεκινούν από την καταγραφή και τη σύγκριση των εξωτερικών χαρακτηριστικών των πρωταγωνιστών στις τέσσερις αποτυπώσεις και σταδιακά προχωρούν στο σχολιασμό και τη σύγκριση συμβόλων και εκφραστικών μέσων (ο ανιμισμός, τα συναισθήματα, η ατμόσφαιρα-τα χρώματα, το χιούμορ, τα τεχνικά μέσα και η δημιουργία εντυπώσεων, οι σχέσεις των πρωταγωνιστών -σχέσεις φιλικές ή ανταγωνιστικές-, ο ρόλος της μουσικής και των ηχοποιήσεων, η μεταγλώττιση).

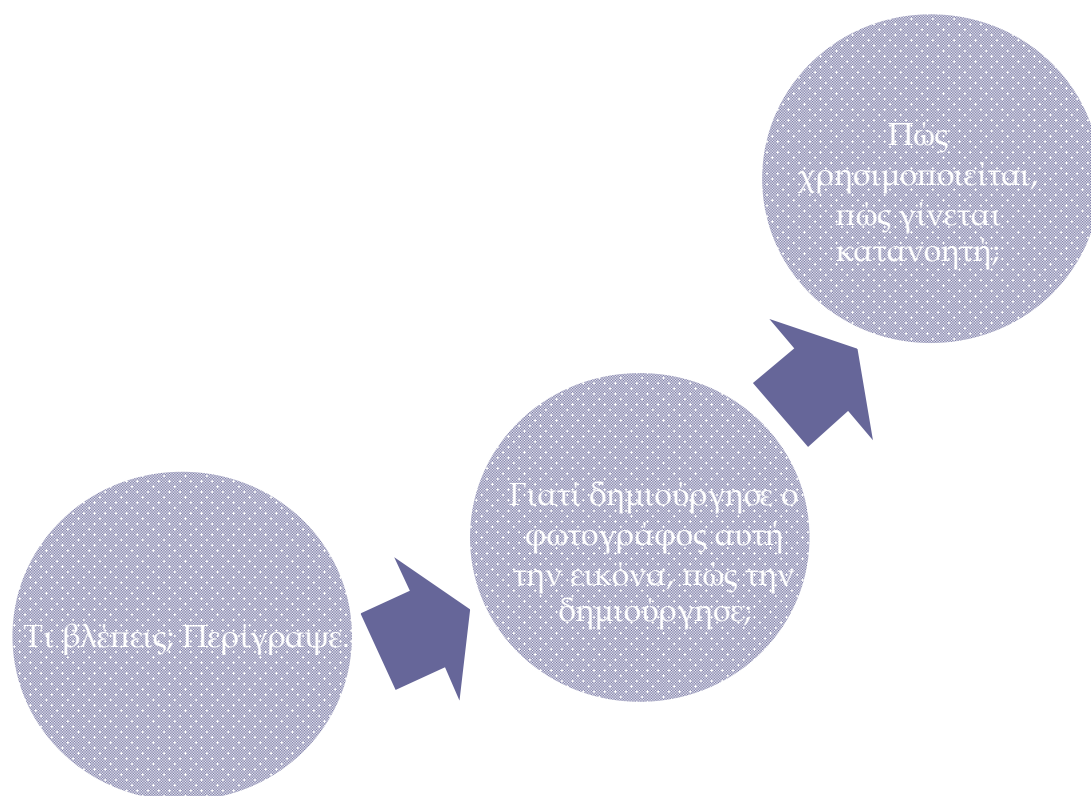
#### Δειγματική δραστηριότητα 2

Παρατηρήστε φωτογραφίες τις οποίες θα φέρουν τα παιδιά στην τάξη. Η συζήτηση στρέφεται σε δύο επίπεδα προσέγγισης (πίν. 3):



Προχωρώντας παραπέρα (πίν. 4) από την αυθόρμητη **έκφραση συναισθημάτων** και την **περιγραφή** (Εκφράστε αυθόρμητα τις λέξεις που σας έρχονται στο νου βλέποντας την εικόνα, Περιγράψτε την εικόνα, Αναζητήστε ... συγκεκριμένες λεπτομέρειες -πρόσωπα, αντικείμενα κ.ά.-), αναζητήστε τις **προθέσεις** του φωτογράφου (Σε ποιο σημείο εστιάζει ο/η φωτογράφος στην παραπάνω φωτογραφία; Γιατί; Τι προσπαθεί να εκφράσει ο/η φωτογράφος μέσω αυτής της εικόνας; Ποιο στοιχείο της φωτογραφίας υποστηρίζει αυτή την άποψή μου;), αλλά και τους **τρόπους πρόσληψής** της (Η φωτογραφία λέει μια ιστορία. Αφηγούμαι την ιστορία που βλέπω. Αν δημιουργούσα φωτογραφίες γι' αυτό το θέμα πώς θα το φωτογράφιζα διαφορετικά) (Ανδρεάδου, 2008).

### Επίπεδα προσέγγισης



Πίνακας 4

Στις φωτογραφίες με ανθρώπινη παρουσία (εικ. 6) χρήσιμος μπορεί να αποδειχθεί ο πίνακας καταγραφής και σύγκρισης (πίν. 5)



Εικόνα

|   | Τι μπορείς να δεις;<br>(observations) | Ποιο είναι το νόημά του;<br>(inference) |
|---|---------------------------------------|---|
| Μη λεκτικές χειρονομίες<br>(δάχτυλα, χέρια, κεφάλι) |                                       |   |
| Εκφραση προσώπου<br>(μάτια, στόμα)                  |                                       |   |
| Γλώσσα σώματος (στάση,<br>αποστάσεις)               |                                       |   |
| Ανθρώπινες παρουσίες<br>(ηλικία, φύλο, εθνικότητα)  |                                       |   |

Πίνακας 5

### **Το παιδί παραγωγός**

Η οπτικοακουστική εκπαίδευση δεν εξαντλείται στη γνωριμία με τους μεγάλους δημιουργούς και στην προσέγγιση των χαρακτηριστικών έργων αποκλειστικά από την πλευρά του θεατή-καταναλωτή μηνυμάτων. Τα παιδιά αφού γνωρίσουν τις μεθόδους και τις τεχνικές με τις οποίες παράγεται ένα προϊόν, π.χ. μία κινηματογραφική ταινία, στη συνέχεια γίνονται τα ίδια παραγωγοί (Θεοδωρίδης, 2002). Η εξοικείωση με την κινηματογραφική γλώσσα δεν περιορίζεται στην απόκτηση απλών πρακτικών δεξιοτήτων χρησιμοποίησης της κάμερας ούτε στην απόκτηση γνώσεων γύρω από την ορολογία και τις κινηματογραφικές τεχνικές. Αν η στοχοθεσία εξαντληθεί στο σημείο αυτό, η κινηματογραφική δημιουργία θα απογυμνωθεί από έννοιες και αξίες και θα γίνει αντιληπτή από το παιδί, όχι ως “γεγονός τέχνης”, αλλά ως “αντικείμενο τεχνικής”.

Η συμμετοχή σε άμεσες εμπειρίες, όπως είναι η δημιουργία μιας κινηματογραφικής ταινίας ή μιας διαφήμισης, συμβάλλει στην αποκωδικοποίηση των οπτικών κινηματογραφικών συμβάσεων. Μέσα από τη συμμετοχή το παιδί αντιμετωπίζει την εικόνα σαν αισθητική πραγματικότητα, σαν τέχνη και ανακαλύπτει το νόημά της (Μαρτέν, 1984). Ταυτόχρονα, προσθέτει στις διανοητικές του ικανότητες, όπως είναι η νοημοσύνη του χώρου και η αναλογική σκέψη (Messaris, 2001). Ο αποκλεισμός του παιδιού από την παραγωγή του στερεί, όχι μόνο τη χαρά της δημιουργίας και την απόλαυση της έκφρασης, αλλά και την “παράλληλη γνώση” (παραγωγή λόγου με τη συγγραφή σεναρίων, σύνδεση εικόνας και λόγου με τη μετατροπή του κειμένου σε εικονογραφημένη αφήγηση, σύνδεση εικόνας και μουσικών ακουσμάτων, κατασκευή σκηνικών).

Το πέρασμα από τη **θέαση** στη **δημιουργία** περιλαμβάνει τα παρακάτω διαδοχικά βήματα (Krucsay, 1998):

α. Απόκτηση γνώσεων για το πώς δημιουργούνται τα κινηματογραφικά προϊόντα (χρήση εργαλείων, γνωριμία και εξοικείωση με τους κινηματογραφικούς όρους και τις τεχνικές, όπως σκηνή, κάδρο, πλάνο, γωνία λήψης, διαμέσου παιγνιδιών δραστηριοτήτων, πρωτόλειες κινηματογραφήσεις από τα παιδιά των αγαπημένων τους προσώπων, κατοικίδιων ζώων, αντικειμένων).

β. Δυνατότητα τροποποίησης των μηνυμάτων που έχουν δημιουργηθεί από επαγγελματίες (παρακολούθηση ποικιλίας ταινιών στο σχολείο -αφηγηματικό κινηματογράφο, Video Art, κινούμενα σχέδια-, διοργάνωση απογευματινών κινηματογραφικών αφιερωμάτων στο σχολείο με τη συμμετοχή των γονιών των παιδιών (Charman, 1993), επίσκεψη σε κινηματογραφικές αίθουσες, γνωριμία των εκφραστικών δυνατοτήτων του κινηματογράφου μέσα από τη



μελέτη και ανάλυση κινηματογραφικών έργων, σχολιασμός εννοιών, μεθόδων και εκφραστικών μέσων -εικόνα, κίνηση, χρόνος, χώρος, χρώμα, ήχος-, το περιεχόμενο, σύνδεση με άλλες μορφές έκφρασης -λογοτεχνία, μουσική, θέατρο-, προτάσεις για εναλλακτικές προσεγγίσεις, επεμβάσεις στο κινηματογραφικό προϊόν, κινηματογραφικές κριτικές και κινηματογραφικές διαφημίσεις).

γ. Δημιουργία κινηματογραφικών “κειμένων” και οπτικοακουστικών προϊόντων (συγγραφή σεναρίων, ντεκουπάζ -εικονογράφηση μικρών ιστοριών, ζωντάνεμα των συντελεστών της κινηματογραφικής ταινίας -σκηνοθέτης, ηθοποιός, μοντέρ κ.ά., παραγωγή πρωτόλειων κινηματογραφικών έργων διαφόρων ειδών -μυθοπλασίας, ντοκιμαντέρ, διαφημίσεων, κινουμένων σχεδίων κ.ά., μουσικές επενδύσεις και χρήση αυτοσχέδιων ηχητικών εφέ σε αποσπάσματα ταινιών).

Το οπτικοακουστικό προϊόν κρύβει μια σειρά από συμβάσεις στον τρόπο κατασκευής της, (όπως τα κείμενα έχουν μία γραμματική), τους τεχνικούς κώδικες (technical codes), όπως οι ήχοι, τα χρώματα, η κάμερα, κ.ά. Η εξοικείωση των παιδιών με τους τεχνικούς κώδικες θα πραγματοποιηθεί με τη συμμετοχή τους σε παιγνιώδεις δράσεις, οι οποίες ξεκινούν, όχι από τη χρήση της ερασιτεχνικής κάμερας, αλλά τη χρήση της φωτογραφικής μηχανής. Η χρήση των εργαλείων, θεωρητικά και πρακτικά, δεν αποτελεί προαπαιτούμενο του οπτικοακουστικού γραμματισμού, αλλά προσδοκώμενη ωφέλεια.

#### *Δειγματική δραστηριότητα 1*

(α) Τα παιδιά ξεφυλλίζουν εφημερίδες και περιοδικά ποικίλης ύλης που έχουν φέρει στο σχολείο. Κόβουν με το ψαλίδι φωτογραφίες και τις ταξινομούν σε κάδρα (κοντινό, μεσαίο, πανοραμικό). Στις φωτογραφίες προσπαθούν να εντοπίσουν τη γωνία λήψης, πλονζέ (κινηματογράφηση από ψηλά) ή κοντρα-πλονζέ (κινηματογράφηση από χαμηλά). Μετατρέπουν ένα πανοραμικό κάδρο σε μεσαίο ή κοντινό επικεντρώνοντας σε λεπτομέρειες της εικόνας. Ακολουθεί συζήτηση για τα χαρακτηριστικά κάθε κάδρου και τις εντυπώσεις που δημιουργεί στο θεατή.

(β) Τα παιδιά φωτογραφίζουν στην τάξη ή στην αυλή του σχολείου έναν συμμαθητή/τρια τους στο κάδρο που επιθυμούν. Φροντίζουμε να έχουν φωτογραφηθεί όλα τα παιδιά. Μετά την εκτύπωση των φωτογραφιών, κάθε παιδί κόβει προσεχτικά το περίγραμμα της εικόνας του και την κολλάει σε μία σελίδα περιοδικού (διαφήμιση κ.λπ.), επιλέγοντας με τον τρόπο αυτό να επέμβει και να αλλάξει την εικόνα.

#### *Δειγματική δραστηριότητα 2*

Προβάλλετε απόσπασμα κινηματογραφικής ταινίας. Παγώνοντας την οθόνη εντοπίζουμε και σχολιάζουμε διάφορα είδη κάδρων ή την αλλαγή των πλάνων. Τα παιδιά στις ομάδες τους μετρούν για ένα ορισμένο χρονικό διάστημα (2 ή 3 λεπτά) τον αριθμό των κάδρων ανάλογα με το είδος τους, τα πλάνα και τις σκηνές που εμφανίζονται στην οθόνη.

#### *Δειγματική δραστηριότητα 3*

Τα παιδιά φωτογραφίζουν λεπτομέρειες ενός κτηρίου. Μετά την εκτύπωση των φωτογραφιών, με τη μέθοδο του κολάζ προσπαθούμε να συνθέσουμε το κτήριο από τις λεπτομέρειές του. Το κυβιστικό αποτέλεσμα αποτελεί πρώτης τάξεως ευκαιρία για την εισαγωγή στις τεχνικές του Πικάσο και του Μπρακ.

#### *Δειγματική δραστηριότητα 4*

Κάθε ομάδα παιδιών επιλέγει ένα καρτέ κόμικς και προσπαθεί να το αναπαραστήσει. Προηγείται συζήτηση για το είδος του κάδρου, την οπτική γωνία της φωτογράφισης, την απόσταση κ.ά.) και μοιράζονται οι ρόλοι (σκηνοθέτης, ηθοποιοί, φωτογράφος, σκηνογράφος). Το “ζωντανό” καρτέ θα φωτογραφηθεί και μετά την εκτύπωση της φωτογραφίας θα συγκριθεί από τα παιδιά με το καρτέ του περιοδικού.

#### *Δειγματική δραστηριότητα 5*

Οι ομάδες των παιδιών φωτογραφίζουν διαδοχικά ένα σύντομο και άμεσο γεγονός (η διαδρομή από το σπίτι στο σχολείο, ένα επεισόδιο στο διάλειμμα), τοποθετούν τις φωτογραφίες στη σειρά στους τοίχους της τάξης και οι άλλες ομάδες των παιδιών καλούνται να διηγηθούν το γεγονός μέσα από τις φωτογραφίες. Οι δυσκολίες που θα αντιμετωπίσουν αποτελούν αφορμή για να συζητηθούν οι δυσκολίες της μετατροπής της λεκτικής αφήγησης (γραπτό κείμενο) σε οπτική αφήγηση.

#### *Δειγματική δραστηριότητα 6*

Προβάλλετε τηλεοπτικές **διαφημίσεις** ή trailers κινηματογραφικών ταινιών και συζητήστε τις εντυπώσεις που δημιουργεί η γρήγορη εναλλαγή κάδρων, πλάνων και σκηνών, καθώς και η μουσική επένδυση. Αποκωδικοποιήστε τις μεθόδους προσέλκυσης θεατών. Αναλύστε τις εικόνες των διαφημιστικών αφισών και δημιουργήστε, με ζωγραφική ή κολάζ, τις δικές σας αφίσες οι οποίες απευθύνονται σε ιδιαίτερο κοινό, π.χ. παιδιά ή έφηβοι, για ταινίες που τα παιδιά έχουν παρακολουθήσει. Θέματα προς συζήτηση (Γρόσδος και Ντάγιου, 2003):

(α) Σκοποί και επιδιώξεις της διαφήμισης (προβολή, ενημέρωση, δημιουργία αναγκών, καταναλωτισμός, υπερκαταναλωτισμός),

- (β) Χαρακτηριστικά του διαφημιστικού μηνύματος (υπερβολή, ψέμα, εξαπάτηση, παραπλανητική και αθέμιτη διαφήμιση),
- (γ) Πού απευθύνονται οι διαφημίσεις (ενήλικες, κυρίως γυναίκες, παιδιά),
- (δ) Πώς παρουσιάζονται τα πρόσωπα στις διαφημίσεις (εξιδανικευμένη και μυθοποιημένη ατμόσφαιρα, νέοι, ωραίοι, κομψοί, καλοντυμένοι, ευκατάστατοι, ευτυχισμένοι, ξέγνοιαστοι),
- (ε) Ποια άποψη του κόσμου προβάλλεται: ποιες απόψεις δεν προβάλλονται; πρότυπα, ρόλοι, αξίες στις διαφημίσεις (παραδοσιακά πρότυπα, στερεοτυπικοί ρόλοι, εγωιστικές/εγωκεντρικές αξίες),
- (στ) Ο συμβολικός χαρακτήρας της παρουσίας του παιδιού (προσδίδει στο προϊόν αγνότητα, ποιότητα, ασφάλεια, καταλληλότητα),
- (ζ) Ποιοι προβάλλονται με τις διαφημίσεις;
- (η) Ποια συμφέροντα εξυπηρετούνται; Ποια συμφέροντα δεν εξυπηρετούνται;

## **Η ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΗ ΕΚΦΡΑΣΗ ΚΑΙ ΟΙ ΤΑΣΕΙΣ ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ**

Στις δύο σχηματοποιημένες κατευθύνσεις: (α) Εκπαίδευση σχετικά με τα μέσα (πίν. 6) και (β) Εκπαίδευση δια μέσου ή με τη βοήθεια των μέσων (πίν. 7) - συμπεριλαμβάνεται η εκπαιδευτική τεχνολογία- (Buckingham, 2008: 39), σε επίπεδο διδακτικής πρακτικής, με βάση κυρίως τη στοχοθεσία, στο σχεδιασμό δραστηριοτήτων οπτικοακουστικής έκφρασης (οπτικοακουστικού αλφαριθμητισμού ή οπτικοακουστικής παιδείας), αναπτύχθηκαν δύο κυρίαρχες τάσεις (Ανδρεάδου, 2006, Θεοδωρίδης κ.ά., 1995, Θεοδωρίδης, 2002). Σύμφωνα με την πρώτη τάση, τα παιδιά, μέσα από συγκεκριμένες δραστηριότητες, αναπτύσσουν **κριτική στάση** απέναντι στα μηνύματα, από καταναλωτές μετατρέπονται σε μελετητές-ερευνητές και γνωρίζοντας τα σύγχρονα εργαλεία αποκτούν κριτήρια αξιολόγησης και επιλογής μηνυμάτων σύμφωνα με την προσωπική τους θεώρηση για τη ζωή. Συγχρόνως καλλιεργούν την αισθητική και πολιτισμική τους συνείδηση. Η δεύτερη τάση εμφανίζει τη δυνατότητα αξιοποίησης των εκφραστικών συμβάσεων των οπτικών μέσων να πραγματοποιείται με τη συνακόλουθη εμπειρία στην **παραγωγή** τους. Τα παιδιά αφού γνωρίσουν τις μεθόδους και τις τεχνικές με τις οποίες παράγεται το πολιτιστικό προϊόν, στη συνέχεια, χρησιμοποιούν τα οπτικοακουστικά εργαλεία, γίνονται τα ίδια παραγωγοί, αναπτύσσουν δεξιότητες προσωπικής έκφρασης, οργανώνουν και πραγματοποιούν απλές οπτικοακουστικές παρουσιάσεις (φωτογραφίζουν, βιντεοσκοπούν, κινηματογραφούν, δημιουργούν comics, κ.ά.). Η δημιουργία κινηματογραφικού υλικού είναι η υλοποίηση της ικανότητας ανάλυσης και επεξεργασίας της εικόνας με έναν δυναμικό, διαδραστικό τρόπο. Άλλωστε, πέρα από γνώσεις και δεξιότητες, η συγκεκριμένη ικανότητα επιφέρει και μία αξιοσημείωτη μεταβολή στα πρότυπα αξιών του νέου δημιουργού επειδή «με

το να παράγει κάποιος μια ερασιτεχνική ταινία, διασώζει και προστατεύει μικρές, εφήμερες, πολιτισμικές οντότητες. Είναι σαν να διακηρύττει ότι αυτές οι κοινότοπες εικόνες, που προέρχονται από την καθημερινότητα είναι εξίσου σημαντικές με τις εικόνες των βασιλιάδων και των διασημοτήτων, προστατεύοντας αυτό που πραγματικά κινεί την ιστορία και είναι το πιο σημαντικό» (Zimmerman 1999: 291). Οι παραπάνω τάσεις, όχι μόνο δεν συγκρούονται μεταξύ τους, αλλά διαπλέκονται και αλληλοσυμπληρώνονται. Είναι χαρακτηριστικό ότι στις περισσότερες περιπτώσεις οι δράσεις οπτικοακουστικής έκφρασης, ακόμα κι όταν είναι μεμονωμένες, συμπεριλαμβάνουν στη στοχοθεσία τους επιδιώξεις που αφορούν την κατανάλωση, την παραγωγή και την κριτική αποτίμηση των προϊόντων. Σε όλα τα παραπάνω, δεν απουσιάζει ποτέ η απόλαυση. Η δημιουργία οπτικοακουστικού υλικού με αφετηρία την κινηματογραφική εμπειρία είναι η κατάληξη μιας διαδικασίας που ξεκινά με τη απόλαυση και τη μελέτη κινηματογραφικών ταινιών.

Με βάση την θεματολογία τα εκπαιδευτικά προγράμματα οπτικοακουστικής παιδείας στράφηκαν σε τρεις κατευθύνσεις: (α) αμιγούς κινηματογραφικής παιδείας (Film Literacy), (β) Γραμματισμού στα Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας (Media Literacy) και (γ) Οπτικοακουστικού Γραμματισμού (Audio Literacy) (Θεοδωρίδης, χχ) (πίν. 6).

| <b>Εκπαίδευση σχετικά με τα μέσα</b>   |   |
|--|---|
| <b>Προγράμματα αμιγούς κινηματογραφικής παιδείας (Film Literacy)</b>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Παρακολούθηση και μελέτη κινηματογραφικών ταινιών</li> <li>■ Μελέτη και χρήση των εκπαιδευτικών μέσων του κινηματογράφου σε μικρές σχολικές παραγωγές</li> </ul>   |
| <b>Προγράμματα Γραμματισμού στα Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας (Media Literacy)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Ταξινόμηση των οπτικοακουστικών προϊόντων.</li> <li>■ Ανάλυση των χρησιμοποιούμενων κωδίκων.</li> <li>■ Μελέτη των τρόπων παραγωγής και παρουσίασης (ιδεολογικές διαστάσεις, στερεότυπα κ.λπ.).</li> <li>■ Μελέτη των ειδικών χαρακτηριστικών των φορέων παραγωγής και διανομής των οπτικοακουστικών προϊόντων.</li> <li>■ Μελέτη των ειδικών χαρακτηριστικών του κοινού.</li> </ul> |
| <b>Προγράμματα Οπτικοακουστικού Γραμματισμού (Audio Literacy)</b>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Μελέτη έτοιμων οπτικοακουστικών προϊόντων.</li> <li>■ Οι μαθητές/τριες παράγουν οπτικοακουστικά προϊόντα.</li> </ul>   |

**Πίνακας 6.** Εκπαιδευτικά προγράμματα οπτικοακουστικής παιδείας (βλ. Θεοδωρίδης, χχ)

## Εκπαίδευση δια μέσου ή με τη βοήθεια των μέσων

Οι μαθητές και οι μαθήτριες “πηγαίνουν να συναντήσουν” τα μέσα

- Παρακολούθηση κινηματογραφικών ταινιών σε σινεμά.
- Επισκέψεις σε μουσεία (κινηματογράφου, φωτογραφίας κ.ά.). Συμμετοχή σε εκπαιδευτικά προγράμματα.
- Επισκέψεις σε κινηματογραφικά και τηλεοπτικά studio, διαφημιστικές εταιρίες, χώρους παραγωγής οπτικοακουστικών προϊόντων.
- Δημιουργικές συνθετικές εργασίες (συλλογές έργων, μελέτη κριτικών, αναζήτηση στοιχείων κοινού -δημοφιλείς ταινίες, εισιτήρια- κ.ά.).
- Εκδηλώσεις ανοικτές στην τοπική κοινωνία (συζητήσεις, προβολές ταινιών, happenings), παρεμβάσεις έξω από το χώρο του σχολείου.

Τα μέσα “πηγαίνουν να συναντήσουν” τους μαθητές και τις μαθήτριες

- Εποπτικές προσεγγίσεις στην τάξη (προβολή και συζήτηση).
- Προγραμματισμός και υλοποίηση σχεδίων εργασίας ή δημιουργικών δραστηριοτήτων.
- Επισκέψεις δημιουργών στο σχολείο.

**Πίνακας 7.** Εκπαίδευση δια μέσου ή με τη βοήθεια των μέσων. Η σχηματοποίηση βασίστηκε στο: Παϊζης και Θεοδωρίδης (1995: 27).

Στο ελληνικό σχολείο οι μαθητές/τριες μελετούν κυρίως το γλωσσικό σημειωτικό σύστημα. Οι έννοιες των πολυγραμματισμών και του οπτικού γραμματισμού, όχι μόνο δεν περιλαμβάνονται στη βασική σκοποθεσία του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.), αλλά δεν εμφανίζονται ούτε ως απλές αναφορές (ΥΠΕΠΘ - Π.Ι. 2002). Οι αναφορές στα ζητήματα της εικόνας είναι λιτές και γενικόλογες. Ο ρόλος που ανατίθεται στις εικόνες των σχολικών εγχειριδίων είναι διακοσμητικός (συμβολή στην ελκυστικότητα), και συμπληρωματικός του γλωσσικού τρόπου επικοινωνίας. Αποτελούν απλά διδακτικά μέσα με αφηγηματική και απεικονιστική λειτουργία. Η πλειοψηφία, άλλωστε, των εικόνων των σχολικών εγχειριδίων ανήκει στην κατηγορία των ψευδο-εικόνων, με μηδαμινή χρήση στον κοινωνικό χώρο (Γρόσδος, 2008).

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αλβανούδη Ζ., Γρόσδος Σ., Κολέτος, Γ., Ντάγιου, Ε. (2000). “Δημιουργικότητα και Μ.Μ.Ε.”, στο *Πρακτικά Ημερίδων Εκπαιδευτικής Έρευνας 1996-1998*, 189-195. Θεσσαλονίκη: Α.Π.Θ, Π.Τ.Δ.Ε, Διδασκαλείο Δημ. Γληνός.
- Ανδρεάδου, Χ. (2008). “Τοπική Ιστορία. Εργαστήρι Οπτικά ντοκουμέντα”. Στο *Εκπαίδευση στη διαθεματική, επικοινωνιακή και πολύτεχνη διάσταση της σύγχρονης διδακτικής πράξης* (6η εκπαιδευτική συνάντηση - Θεσσαλονίκη 12-13 Απριλίου 2008). Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ανάπτυξης Εκπαιδευτικής Πολιτικής Γ.Σ.Ε.Ε.
- Ανδρεάδου, Χ. και Γουλή, Δ. και Γρόσδος, Σ. (2006). “Κινηματογράφος στο σχολείο: μία αισθητική εμπειρία”, στο: 1<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο Σχολικών Πολιτιστικών Προγραμμάτων. *Πολιτισμός και Αισθητική στην Εκπαίδευση*. Πειραιάς: Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών - Ελληνική Εταιρεία Προστασίας Περιβάλλοντος και Πολιτιστικής Κληρονομιάς.
- Achard, J.P. (2006). *Dialectiques de l'image*, πηγή:  
<http://www.surlimage.info/ECRITS/dialectique.html>
- Berger, J. (1993). *Η εικόνα και το βλέμμα*. Αθήνα: Οδυσσέας.
- Buckingham, D. (2008). *Εκπαίδευση στα ΜΜΕ*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- British Film Institute (χ.χ.). *Asking questions - the Tell Me approach*  
<http://www.bfi.org.uk/education/teaching/movingshorts/englishdrama/asking.html>
- British Film Institute (χ.χ.) *Using film in the classroom*  
<http://www.bfi.org.uk/education/teaching/witm/classroom.html>
- Γαλιτίης, Α. (2006). *Κινηματογράφος και αφήγηση*. Πολιτική Κουζίνα  
[www.theatroedu.gr/EandT\\_educ\\_assort\\_CinePedia\\_08.pdf](http://www.theatroedu.gr/EandT_educ_assort_CinePedia_08.pdf)
- Γρόσδος, Σ. (2008). *Οπτικός γραμματισμός και πολυτροπικότητα. Ο ρόλος των εικόνων στη γλωσσική διδασκαλία στο βιβλίο γλώσσας της β' δημοτικού*. Θεσσαλονίκη: Παιδαγωγική Σχολή Α.Π.Θ. (αδημ. μεταπτυχιακή διατριβή).
- Γρόσδος, Σ. και Ντάγιου, Ε. (2003). *Γλώσσα και Τέχνη*, Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας.
- Γρόσδος, Σ. και Ε. Ντάγιου (2003). *Γλώσσα και Τέχνη. Γλωσσικές δραστηριότητες για το δημοτικό σχολείο σύμφωνα με τη λειτουργική χρήση της γλώσσας*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας.
- Γρόσδος Σ. και Ντάγιου Ε. (2005). “Η γλώσσα δια της τέχνης και η τέχνη δια της γλώσσας. Πολυσημειωτικές και πολυτροπικές πρακτικές στα πλαίσια

- της λειτουργικής χρήσης της γλώσσας”, στο: 26η Συνάντηση του Τομέα Γλωσσολογίας του Τμήματος Φιλολογίας του Α.Π.Θ. Θεσσαλονίκη.
- Chapman, L. (1993). *Διδακτική της τέχνης*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Cope, B. & M. Kalantzis (2000). *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. London: Routledge.
- Δημητριάδου, Κ. (2006). “Η εικόνα ως συγκείμενο της γλωσσικής διδασκαλίας. Η περίπτωση των εγχειριδίων του Προγράμματος Εκπαίδευσης Μουσουλμανοπαίδων”, στο *Η ελληνική ως δεύτερη ξένη*, Πρακτικά Διεθνούς Συνεδρίου της Παιδαγωγικής Σχολής του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας (Φλώρινα, Μάιος 2006), 198-209. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Ζερβού, Α. (1996). *Λογοκρισία και αντιστάσεις στα κείμενα των παιδικών μας χρόνων. Ο Ροβινσώνας, η Αλίκη και το Παραμύθι χωρίς όνομα. Ανάγνωση από μια ανήλικη*. Αθήνα: Οδυσσέας.
- Zimmerman, P (1999). “Le cinéma en amateur”. *Communications*, 68. Seuil.
- Θεοδωρίδης, Μ. και Ζέρη, Π. κ.ά. (1995). *Έκθεση Συμπερασμάτων της Επιτροπής Οπτικοακουστικής Έκφρασης του προγράμματος “ΜΕΛΙΝΑ - Εκπαίδευση και Πολιτισμός”*. Αθήνα (αδημ.).
- Θεοδωρίδης, Μ. (2001). *Πάμε σινεμά; Πρόγραμμα γνωριμίας με τον Κινηματογράφο*. Αθήνα: Υπουργείο Πολιτισμού - ΥΠ.Ε.Π.Θ. - Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης.
- Θεοδωρίδης, Μ. (2001). *Η κινηματογραφική αφήγηση, Μια εξιστόρηση με εικόνες και ήχους - εκπαιδευτικό υλικό του Προγράμματος γνωριμίας με τον Κινηματογράφο*. Αθήνα: Υπουργείο Πολιτισμού, ΥΠ.Ε.Π.Θ., Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης.
- Θεοδωρίδης, Μ. (2002). “Γνωριμία με την οπτικοακουστική έκφραση. Προτάσεις του Προγράμματος ΜΕΛΙΝΑ - Εκπαίδευση και Πολιτισμός για την καθιέρωση της, οπτικοακουστικής παιδείας στο σχολείο”. *Η Λέσχη των Εκπαιδευτικών*, 27, 33-38.
- Θεοδωρίδης, Μ. (χχ). Γνωριμία με την οπτικοακουστική έκφραση στο Πρόγραμμα Μελίνα, πηγή:  
<http://www.karposontheweb.org/Portals/0/articles/gnorimia.pdf>
- Κανατσούλη, Μ. (2000). *Ιδεολογικές διαστάσεις της παιδικής λογοτεχνίας*. Αθήνα: Τυπωθήτω. Γιώργος Δαρδάνος.
- Kress, G. (2000). “Multimodality”, In Cope, B. & M. Kalantzis (eds). *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*, 182-202. London: Routledge.
- Kress, G. (2004). *Literacy in the New Media Age*. Oxon: Routledge.

- Krees, G. & Th. Van Leeuwen (2001). *Multimodal discourse*. London: Arnold.
- Krucsay, S. (1998). "Οπτικοακουστική Παιδεία. Πολιτικές και στρατηγικές του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού της Αυστρίας", στο *Παιδί και οπτικοακουστικά μέσα. Η οπτικοακουστική παιδεία και τα δικαιώματα των παιδιών*. Θεσσαλονίκη: Ευρωπαϊκό Κέντρο Παιδικής Τηλεόρασης.
- Μαρτέν, Μ. (1984). *Η γλώσσα του κινηματογράφου*. Αθήνα: Κάλβος.
- Μαυροσκούφης, Δ. (2005). *Αναζητώντας τα ίχνη της Ιστορίας*, Θεσσαλονίκη: Εκδοτικός Οίκος Αδελφών Κυριακίδη.
- Messaris, P. (2001), "New Literacies in Action: Visual education", *Reading Online*, 4 (7), πηγή:  
[http://www.readingonline.org/newliteracies/lit\\_index.asp?HREF=/newliteracies/action/messaris](http://www.readingonline.org/newliteracies/lit_index.asp?HREF=/newliteracies/action/messaris)
- Παΐζης, Ν. και Θεοδωρίδης, Μ. (1995). *Εκπαίδευση και Πολιτισμός* (πρόγραμμα ΜΕΛΙΝΑ). Αθήνα: ΥΠ.Ε.Π.Θ. - Υ.Π.Π.Ο - Γ.Γ.Λ.Ε.
- Sorlin, P. (2004). *Κοινωνιολογία του κινηματογράφου*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- ΥΠΕΠΘ- Π.Ι. (2002). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών. Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης*. Αθήνα: ΥΠΕΠΘ-Π.Ι.
- Χαραλαμπίδης, Α. και Χατζησαββίδης, Σ. (1997). *Η διδασκαλία της λειτουργικής χρήσης της γλώσσας: θεωρία και πρακτική εφαρμογή*. Θεσσαλονίκη: Κώδικας.
- Χοντολίδου, Ε. (1999). "Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας". *Γλωσσικός Υπολογιστής*, 1, 115-118. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.