

Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Τόμ. 12, Αρ. 1 (2023)

ICODL2023

Πρακτικά του 12^{ου} Συνεδρίουγια την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση
Η εξ αποστάσεως και συμβατική εκπαίδευση στην ψηφιακή εποχή

Αθήνα, 24 έως 26 Νοεμβρίου 2023

Τόμος 1

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ

Αντώνης Λιοναράκης

Ευαγγελία Μανούσου

ISBN 978-618-5335-19-9
ISBN SET 978-618-82258-5-5ΕΛΛΗΝΙΚΟ
ΑΝΟΙΚΤΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΣχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών,
Ελληνικό Ανοικτό ΠανεπιστήμιοΕλληνικό Δίκτυο
Ανοικτής & εξ Αποστάσεως ΕκπαίδευσηςΗ εισαγωγή στον Κινηματογράφο και την
Οπτικοακουστική Γλώσσα μέσα από ένα
διαδικτυακό σεμινάριο

Μαρία Λεωνίδα

doi: [10.12681/icodl.5699](https://doi.org/10.12681/icodl.5699)

Copyright © 2024, Μαρία Λεωνίδα

Άδεια χρήσης [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

**Η εισαγωγή στον Κινηματογράφο
και την Οπτικοακουστική Γλώσσα μέσα από ένα διαδικτυακό σεμινάριο**

Introduction to filmmaking and the audiovisual language through an online course

Μαρία Λεωνίδα

Σκηνοθέτης Διευθύντρια

Καρπός, Κέντρο Εκπαιδευτικών Δράσεων και Διαπολιτισμικής Επικοινωνίας

maria@karposontheweb.org

Περίληψη

Έφηβοι, φοιτητές και επαγγελματίες από διάφορους τομείς αναζητούν να μάθουν το πώς γίνονται οι ταινίες και πώς οι ίδιοι θα μπορούσαν να δημιουργήσουν μικρά βίντεο. Οι δυνατότητες της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και η επαφή με τις νέες τεχνολογίες ανοίγει δρόμους για δομημένες, βιωματικές, ψηφιακές, μαθησιακές εμπειρίες. Με βάση την πιλοτική, βραβευμένη πλατφόρμα εισαγωγής στον Κινηματογράφο «Μία Βαλίτσα με εικόνες και ήχους» το άρθρο ερευνά την αναγκαιότητα δημιουργίας ενός τέτοιου σεμιναρίου, παρουσιάζει ερωτήματα και προκλήσεις της άτυπης, διαδικτυακής μάθησης και τις δυνατότητες βέλτιστης διδακτικής της κινηματογραφικής γλώσσας και παραγωγής σε ένα τέτοιο περιβάλλον. Η «Βαλίτσα με εικόνες και ήχους» αντανακλά δύο σύγχρονες τάσεις: αφενός τη συνεχώς αυξανόμενη συγκρότηση εξ αποστάσεως εκπαιδευτικών υλικών και αφετέρου το διευρυμένο ενδιαφέρον για την επιμόρφωση στην κινηματογραφική και οπτικοακουστική παραγωγή από ένα ευρύ κοινό. Το άρθρο παρουσιάζει το πώς η «Βαλίτσα» αναπτύσσει κάποιες γενικές αρχές πάνω στις οποίες μπορεί να στηρίζεται η δημιουργία διαδικτυακών μαθημάτων κινηματογραφικής παραγωγής.

Λέξεις-κλειδιά

Διαδραστικό σεμινάριο, κινηματογραφική παιδεία, εξ αποστάσεως εκπαίδευση, δημιουργικότητα, εμπειρία χρήστη, επιμόρφωση, οπτικοακουστική γλώσσα, Βαλίτσα με Εικόνες και Ήχους

Abstract

Teenagers, students and professionals from various fields are looking to learn how movies are made and how they could create short videos themselves. The possibilities of distance education and the contact with new technologies open ways for structured, experiential, digital, learning experiences. Based on the pilot, award-winning platform "A Suitcase of Images and Sounds", which aims to introduce the adult audience in the world of filmmaking, the article investigates the necessity of creating such a seminar, presents questions and challenges of informal, online learning and the possibilities of optimal didactic for cinema language and audiovisual production in such a digital environment. The "Suitcase of Images and Sounds" reflects two contemporary trends: on the one hand, the ever-increasing compilation of distance learning materials, and on the other hand, the expanded interest in training in film and audio-visual production from a wide audience. The article presents how "the Suitcase" develops some general principles on which the creation of online filmmaking courses can be based.

Keywords

Online seminar, film education, e-learning, creativity, user experience, training, audiovisual language

Η εισαγωγή στον Κινηματογράφο και την Οπτικοακουστική Γλώσσα μέσα από ένα διαδικτυακό σεμινάριο

Η διεύρυνση των εν δυνάμει δημιουργών και του κινηματογραφικού κοινού

Η εισαγωγή στην κινηματογραφική γλώσσα και τη διαδικασία παραγωγής οπτικοακουστικών έργων είναι ένα ζητούμενο από διαφορετικές ομάδες πληθυσμού σήμερα. Μία αιτία μπορεί να θεωρηθεί η συγκινησιακή αξία της φωτογραφικής εικόνας και της κινηματογραφικής αφήγησης που συγκεντρώνει θιασώτες και φανατικούς. Επιπρόσθετα, άλλη αιτία είναι η επιθυμία έκφρασης με οπτικοακουστικά μέσα η οποία έχει ενταθεί στις μέρες μας λόγω και της διάδοσης των ψηφιακών μέσων και της συγκρότησης ποικιλόμορφων ομάδων «κοινού». Η άμεση και προσωπική διαχείριση της ψηφιακής εικόνας μέσω φορητών συσκευών έχει δώσει τη δυνατότητα παραγωγής οπτικοακουστικών αφηγήσεων σε μία ευρεία μάζα ενδιαφερόμενων. Τέλος, στο ενδιαφέρον για την οπτικοακουστική παραγωγή, συμβάλει η

διασύνδεση πολλών τομέων σπουδών και επαγγελμάτων με την εικόνα. Συμπερασματικά, το μέσο της εικόνας, και κυρίως της κινούμενης, με τη μορφή ταινιών διαφορετικών μορφών και διάρκειας, συνδέεται όλο και περισσότερο με διάφορους γνωστικούς ή επικοινωνιακούς τομείς: ως εργαλείο διερεύνησης, ως τρόπος αφήγησης, παρουσίασης ή προώθησης (διαφήμισης), ή ως αυτόνομο εκφραστικό μέσο (Hesmondhalgh, 2010). Μία ποικιλία καθημερινών δράσεων του σύγχρονου ανθρώπου συνδέεται με το βίντεο: επικοινωνία, έκφραση, ψυχαγωγία, μελέτη και βέβαια η προβολή ή διαφήμιση.

Ως σημείο αφετηρίας και στοχασμού για αυτή την εξέλιξη προτείνουμε την εγκατάσταση του Eric Kessels το 2011, με τις εκτυπώσεις όλων των φωτογραφιών που αναρτήθηκαν στο Flickr σε ένα 24ωρο οι οποίες γέμισαν σαν ένα παχύ στρώμα όλη τη γκαλερί που τον φιλοξένησε. (<https://www.erikkessels.com/exhibitions>). Σε μία πρώιμη για τα social media στιγμή ο Kessels, συλλέγοντας σε φυσικό χώρο τις 350.000 αναρτημένες φωτογραφίες «απλών ανθρώπων» αναδεικνύει τη σχέση με την εικόνα που είχε επέλθει ήδη στην αρχή της δεύτερης δεκαετίας του 21^{ου} αιώνα: την μείξη ιδιωτικού και δημόσιου και την ανάγκη που χιλιάδες άνθρωποι αισθάνθηκαν: όχι μόνο να τραβήξουν αλλά και να μοιραστούν μία εικόνα από την προσωπική τους ζωή. Λίγο νωρίτερα, σε έρευνα του Pew Research Center το 2006, όταν η πρόσβαση στο διαδίκτυο και τις κινητές συσκευές ήταν ακόμα περιορισμένη, τρεις στους τέσσερις bloggers δήλωναν ότι η δημοσίευση περιεχομένου εκφράζει τη δημιουργικότητα τους και την πρόθεση να μοιραστούν προσωπικές εμπειρίες με ένα κοινό, ενώ πάλι τρεις στους τέσσερις ήδη συνόδευαν τα κείμενά τους με φωτογραφίες και το 15% με βίντεο.



Εικόνα 1. Erik Kessels 2011, “...κοιμώμαστε μέσα στις εικόνες των εμπειριών άλλων ανθρώπων...”

Σήμερα, τα κοινωνικά δίκτυα, έχουν περάσει στην κυριαρχία των βίντεο μικρής διάρκειας. Το 2016 αναρτάται το πρώτο βίντεο στο Instagram και ο M. Zuckerberg ανακοινώνει την σκόπιμη πρωτοκαθεδρία του βίντεο στο Facebook («video comes first»). Μέσα σε μόνο μία εβδομάδα, σήμερα, 30.000 ώρες καινούργιων βίντεο αναρτώνται ανά ώρα.

Παράλληλα, οι πλατφόρμες VideoOnDemand καλλιεργούν μία τεράστια μάζα κοινού τηλεταινιών διαμορφώνοντας ένα νέο είδος «σινεφίλ», αυτών της οικίας. Αυτοί συζητούν και ανταλλάσσουν προτιμήσεις για σενάρια, πλοκή, χαρακτήρες, ήρωες, χώρους κινηματογράφησης, ερμηνείες ηθοποιών, κινηματογράφηση, ρυθμό κλπ. Από όλα τα παραπάνω καλλιεργείται μία προσέγγιση της κινηματογραφικής γλώσσας μέσα από την καθημερινότητα, χωρίς επιτήδευση ή εξειδικευμένη μόρφωση. Επίσης χωρίς τη λογική των ομάδων διανοούμενων που κυριαρχούσε μέχρι πριν μία δεκαετία.

Αυτές οι τάσεις δημιουργούν ένα περιβάλλον στην παραγωγή οπτικών μηνυμάτων που ξεπερνά την κάθετη διάταξη των μεγάλων επιχειρήσεων και έχει εισάγει έναν παράλληλο, οριζόντιο άξονα, όπου μπορούμε πια να μιλάμε για την «μαζική- προσωπική- παραγωγή» (mass self-communication) (Castells, 2019, p 89). Η έννοια της «δημιουργικότητας» και του «Δημιουργού» συναντώνται σταθερά στο χώρο της πολιτιστικής, τηλεοπτικής βιομηχανίας (Hesmondhalgh, 2010) αλλά και των νέων αυτοδημιούργητων παραγωγών (Youtubers,

bloggers etc).

Η οπτικοακουστική παιδεία, από την πλευρά της, αντιμετωπίζει κάθε οπτικοακουστική παραγωγή ως κατασκευή, ως χώρο οργάνωσης μηνυμάτων και αναπόσπαστο μέρος της επικοινωνίας. Εστιάζει επίσης στην παραδοχή ότι τόσο η ανάλυση όσο και η δημιουργία οπτικοακουστικών μηνυμάτων είναι κλειδί για τις δεξιότητες που απαιτεί ένας κόσμος που βρίθεται μέσω μαζικής ενημέρωσης, λαϊκής κουλτούρας και ψηφιακών εικόνων. Οφείλουμε να εξοπλίσουμε τους νέους ώστε να διαχειριστούν τα μηνύματα που τους περιβάλλουν, είτε για λόγους έκφρασης, είτε για λόγους διεκδίκησης, εκπροσώπησης και εκπαίδευσής τους (Hobbs, R. and Jensen, 2019, p.9). Μέσα από την πρακτική εξοικείωση με την γλώσσα του κινηματογράφου και γενικότερα των οπτικοακουστικών μέσων μπορούν να κατανοήσουν τις βασικές αρχές που διέπουν κάθε οπτικοακουστικό κείμενο είτε πρόκειται για τηλεοπτικό προϊόν, είτε για διαδικτυακό βίντεο μικρής διάρκειας είτε για μία ολόκληρη ταινία: να αντιληφθούν το ρόλο του παραγωγού (δημιουργού), των τεχνικών, των αναπαραστάσεων και του ύφους/ γλώσσας που επιλέγει ο δημιουργός και τη σχέση που αποκτά το κοινό τους με το έργο (Buckingham, 2003).

Η διαδικτυακή διδασκαλία της κινηματογραφικής γλώσσας

Αυτό το αυξανόμενο κοινό καλύπτει το αίτημά του για ενημέρωση και καλλιέργεια δεξιοτήτων στην κινηματογραφική παραγωγή μέσα από διαφορετικούς τρόπους, συχνά μέσα από επιμορφωτικά σεμινάρια που έχουν ποικίλα κόστη. Ενδεικτικά, για όσους είναι εξοικειωμένοι με την αγγλική γλώσσα διατίθεται πληθώρα, κυρίως θεωρητικών, ασύγχρονων, μαθημάτων, που παρουσιάζουν είτε κάποια ιστορικά θέματα είτε την εμπειρική και τεχνολογική πλευρά π.χ. στην πλατφόρμα Future Learn διατίθενται θέματα όπως: «Αρχεϊακός κινηματογράφος», «Θεώρηση του Β' παγκόσμιου πολέμου μέσα από την τέχνη και τις ταινίες» αλλά και «Βασικές Αρχές Φωτογραφίας» και «Επίδραση των ψηφιακής τεχνολογίας στην Κινηματογραφική παραγωγή». Οι πλατφόρμες Udemy και Domestica προσφέρουν πιο πρακτικά, αλλά πάλι ασύγχρονα, ως επί το πλείστον, διδακτικά υλικά για το “Πώς να γίνετε καλοί κινηματογραφιστές (videographers)” ή για «Σκηνοθεσία, Παραγωγή και Φωτισμό κινηματογραφικών σκηνών», «Βίντεο για τα Social Media”, ή το «Καλλιτεχνικό ντοκιμαντέρ». Όλα υπό την επιμέλεια εξωτερικών συνεργατών που αναλαμβάνουν τη συγκρότηση του εκάστοτε υλικού και την παραγωγή των βιντεομαθημάτων, αξιοποιώντας το τεχνικό περιβάλλον και την αξιοπιστία της εκάστοτε πλατφόρμας.

Επίσης, σε πλατφόρμες όπως είναι το Filmlearn.com και το Coursera.org, προσφέρεται μια πληθώρα διαδικτυακών μαθημάτων από διαφορετικά πανεπιστήμια και σχολές του εξωτερικού. Το καθένα όμως ειδικεύεται σε ένα συγκεκριμένο τμήμα της κινηματογραφικής διαδικασίας, όπως είναι η δημιουργία του σεναρίου, ο φωτισμός μίας σκηνής ή η εκμάθηση ενός προγράμματος επεξεργασίας και μοντάζ. Γενικότερα όμως δεν υπάρχουν έρευνες για τον εξ αποστάσεως τρόπο διδασκαλίας της Κινηματογραφικής διαδικασίας. Μία από τις περιορισμένες μελέτες που λαμβάνει υπόψη της τόσο σχεδιαστικά/ προγραμματιστικά ζητήματα όσο και συναφή με το περιεχόμενο, ασχολείται μόνο με τη διαδικασία επεξεργασίας εικόνας στο μοντάζ (post-production). Και αυτή όμως αφορά αποκλειστικά μελέτη προτύπου- και όχι πλήρη υλοποίηση εφαρμογής/ λογισμικού (Raïke et al, 2013).

Τα τελευταία δέκα χρόνια αυξάνονται επίσης ραγδαία τα εκπαιδευτικά βίντεο που διατίθενται δωρεάν σε αποθετήρια όπως το Youtube και το Vimeo. Αυτά έχουν συνήθως ένα αποσπασματικό χαρακτήρα, στοχεύουν στην καλλιέργεια συγκεκριμένων δεξιοτήτων και την κατανόηση ενός ειδικού θέματος (π.χ. χρήση κάποιου εξοπλισμού ή φωτογράφιση πορτραίτου). Η πληθώρα τους όμως και η ποικιλία στόχων των δημιουργών τους καθιστά ιδιαίτερα χρονοβόρο το «φιλτράρισμα» και την επιλογή των πιο αξιόλογων για τον εκάστοτε χρήστη.

Ο ψηφιακός χώρος ως πεδίο μάθησης: ζητήματα και προκλήσεις.

Ο Bonk, (2016), αρκετά πριν ο ιός Covid 19 επεκτείνει ραγδαία, όπως γνωρίζουμε, όλες τις τάσεις της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, κατηγοριοποίησε και επεσήμανε καίρια τα χαρακτηριστικά της νέας, μη τυπικής μάθησης στην εποχή του Web 3.0. Η μάθηση, όπως σημείωνε στην ομιλία του, είχε βγει από τους τέσσερις τοίχους των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, είχε γίνει προσωπική υπόθεση, αυτοδιαχειρίσιμη, ανοιχτή, υλοποιείται σε ποικιλόμορφους χώρους, σε προσωπικούς χρόνους παρακολούθησης, συχνά παιχνιδιάς, με έμφαση στο σχεδιασμό και με ανοιχτά προσβάσιμα εκπαιδευτικά υλικά. Ήδη τότε έδινε βάρος στην έννοια της καθοδήγησης (mentoring-facilitation) -πέρα στην μετωπική διδασκαλία- και στην παραγωγή υλικού από τους μαθητές. Φυσικά η μάθηση για τον Bonk έχει έντονα και αυξανόμενα οπτικοακουστικά χαρακτηριστικά, επηρεάζεται από νέες εξελισσόμενες ψηφιακές λειτουργίες και από την ευελιξία πρόσβασης και κινητικότητας των μαθητευόμενων. Και τελικά, λόγω της δυνάμει ανοιχτής πρόσβασης, έχει αποκτήσει μία παγκοσμιότητα που δημιουργεί νέες κοινότητες.

Λίγο νωρίτερα από αυτές τις επισημάνσεις, τα ποσοτικά στοιχεία έδειξαν ότι οι νέες μορφές εκπαίδευσης θα εξελίσσονταν. Το YouTube channel της Khan Academy που δημιουργήθηκε το 2006, είχε το Φεβρουάριο του 2014 2.060.504 εγγεγραμμένους χρήστες και τα αναρτημένα βίντεο του καναλιού είχαν 514.899.284 θεάσεις. Επίσης, το Μάιο του 2014, το εκπαιδευτικό σκέλος του MIT, το MITx, δέχθηκε 1.131.693 εγγραφές από 165 χώρες. Ο νέος όρος του MOOC (Massive, Open, Online Course) μπήκε σταδιακά στο λεξιλόγιο της εκπαίδευσης προσφέροντας σε όσους ολοκληρώνουν την παρακολούθηση βεβαιώσεις και πτυχία. Το 2014 το MITx επέδωσε 38.498 πτυχία σε 133 χώρες. Στο Harvard X το 2015, επιδόθηκαν 65.533 πτυχία με ποσοστό 3.7% για 172 χώρες ενώ από την πλατφόρμα Coursera, το 2014 δόθηκαν 22.232.448 βεβαιώσεις (Butean & Pora, 2015, σ. 2). Τα μικρά ποσοστά βέβαια, 3.4% και 3.7% πτυχίων επί των εγγραφών θέτουν ένα ζήτημα που θα ήταν αντικείμενο άλλης έρευνας.

Πέραν των ποσοτικών δεδομένων έχει αρχίσει να απασχολεί παράλληλα και η ποιοτική αξιολόγηση της εξ αποστάσεως μάθησης. Μία έρευνα του Τμήματος Εκπαίδευσης των Η.Π.Α. του 2010, αναφέρει ότι “τάξεις που περιλαμβάνουν εξ αποστάσεως εκπαίδευση, είτε αποκλειστικά είτε σε μεικτή φόρμα (blended), κατά μέσο όρο παράγουν ισχυρότερα μαθησιακά αποτελέσματα σε σχέση με τάξεις που υλοποιούνται αποκλειστικά με δια ζώσης διδασκαλία”. Η μεικτή φόρμα δείχνει να διαθέτει πλεονεκτήματα, είναι επομένως ένα πεδίο που οφείλουμε να μελετήσουμε περαιτέρω (Means et al, 2010, xv). Γενικότερα όμως, δεν υπάρχουν επαρκείς ποιοτικές εκτιμήσεις της εξ αποστάσεως μάθησης Σύμφωνα με τους Song και Bonk (2016, p. 2) στην άτυπη εκπαίδευση της δια βίου μάθησης που ενσαρκώνεται κυρίως μέσα από τα διαδικτυακά μαθήματα κάθε είδους, “δεν υπάρχει επαρκής γνώση σχετικά με τους παράγοντες μάθησης, όπως οι συμπεριφορές και τα κίνητρα των μαθητών αυτών, που θα εμπλούτιζαν έναν πιθανό σχεδιασμό για τη βελτίωση των αποτελεσμάτων”. Τα ζητήματα της ελεύθερης επιλογής, της αυτοοργάνωσης και της εμπλοκής του μαθητή διαμορφώνουν τα προσωπικά κίνητρα που χαρακτηρίζουν αυτήν την μορφή μάθησης και μπορούν να φωτίσουν πτυχές για τη βελτίωση τόσο του περιεχομένου όσο και του τρόπου παρουσίασής του.

Σε αυτό το στάδιο, μπορούμε να διακρίνουμε τους χρήστες σε δύο κατηγορίες: στους περιστασιακούς, που μαθαίνουν περιηγούμενοι (το διαδίκτυο) και στους δυνάμει συστηματικούς ή φιλόδοξους που εγγράφονται σε κάποιο ίδρυμα/ πλατφόρμα. Εδώ πάλι η ψαλίδα χωρίζει τους πραγματικά στοχευμένους, που θα ολοκληρώσουν ένα διαδικτυακό

μάθημα, από την πλειοψηφία, που θα ξεκινήσει αλλά θα μείνει στα πρώτα μαθήματα. Οι παράγοντες που επηρεάζουν αφορούν τόσο ζητήματα ερεθισμάτων, κινήτρων, εκπλήρωσης προσδοκιών αλλά και σχεδιασμού και λειτουργικότητας της εκάστοτε πλατφόρμας.

Το μαθητικό κοινό, ειδικά στην άτυπη εκπαίδευση, ανέκαθεν παρουσιάζει διαφορετικότητες. Η κατ' ιδίαν όμως μάθηση μέσω υπολογιστή λειτουργεί ως καταλύτης για την προσωπική επιλογή της συνέπειας και της συνέχειας της μάθησης που οφείλει ο σχεδιασμός μίας πλατφόρμας να λάβει υπόψη. Αν μία σύγχρονη πλατφόρμα στοχεύει στη διεύρυνση της ψηφιακής εμπειρίας οφείλει να θέσει ως ζητούμενο την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών για την ενίσχυση της μάθησης μέσω της βιωματικότητας και της ταύτισης του χρήστη. Το περιεχόμενο, σε συνάρτηση με τον τρόπο παρουσίασης, τίθεται σήμερα σε μία εύθραυστη ισορροπία. Η αξιοποίηση των τεχνολογιών συνεπώς έχει διαμορφώσει μαθησιακές συμπεριφορές αφού επηρεάζει, αν όχι καθορίζει, τους τρόπους που τα εκπαιδευτικά υλικά γίνονται προσβάσιμα και προσφέρονται στον μαθητή. (Greenhow, Robelia, & Hughes, 2009).

Μία εκτεταμένη ποσοτική και ποιοτική έρευνα για τις εγγραφές, τη ροή και την ολοκλήρωση διαδικτυακών μαθημάτων θα μπορούσε να θέσει αρτιότερα τα σχετικά ερωτήματα που δεν είναι στόχος της παρούσας καταγραφής. Αξίζει να σημειώσουμε όμως ότι ερευνητές διαδικτυακών χώρων μάθησης, αν και ορμώμενοι από την ανάγκη διεύρυνσης της πρόσβασης, το 2009 (Butean & Pora, 2015), είχαν ήδη επισημάνει ενδιαφέρουσες μεθοδολογικές προτάσεις για το μέλλον όπως:

- Το να επιτρέπεται στους μαθητευόμενους να παρεμβαίνουν στο εκπαιδευτικό υλικό (π.χ. να επεξεργάζονται ή να προσθέτουν πληροφορίες στις παρουσιάσεις).
- Να μπορεί ο μαθητευόμενος να δημιουργεί τις δικές του ασκήσεις.
- Να μπορεί ο μαθητευόμενος να σχολιάζει και να εντοπίζει σφάλματα/ ασάφειες στο υλικό.
- Να μπορούν οι σχεδιαστές να εντάξουν, εκτός από βίντεο και ήχο, τεχνολογίες τρισδιάστατης εικόνας.

Αντίστοιχα, η εμπειρία της απομόνωσης του ιού Covid 19 προκάλεσε σε πολλά τριτοβάθμια ιδρύματα μία ερασιτεχνική παραγωγή βίντεο μέσα από την αξιοποίηση πρόσφορων διαδικτυακών εργαλείων προκειμένου να εξυπηρετηθούν μαθησιακές ανάγκες και να δημιουργηθούν κίνητρα στους φοιτητές. Ο αρχικός όμως στόχος δεν ήταν η γνωριμία με τη γλώσσα της εικόνας, ούτε έγινε συστηματική μελέτη των αφηγηματικών της δυνατοτήτων. Έτσι, είτε η παραγωγή βίντεο διερευνήθηκε μέσα από διαθέσιμα εργαλεία και αποτιμάται τώρα εκ των υστέρων (Seki, Niikura &

Hidaka, 2020), είτε προτάθηκε από τους διδάσκοντες ως μοναδικός τρόπος αντικατάστασης διαζώσης εμπειριών όπως στο μάθημα Βοτανολογίας στο Εθνικό Πανεπιστήμιο της Ιρλανδίας (<https://nuigalway.libcal.com/event/3848678> και <https://kate-molloy.net/open-practice/creating-in-the-open-virtual-field-course-development-with-h5p/>).

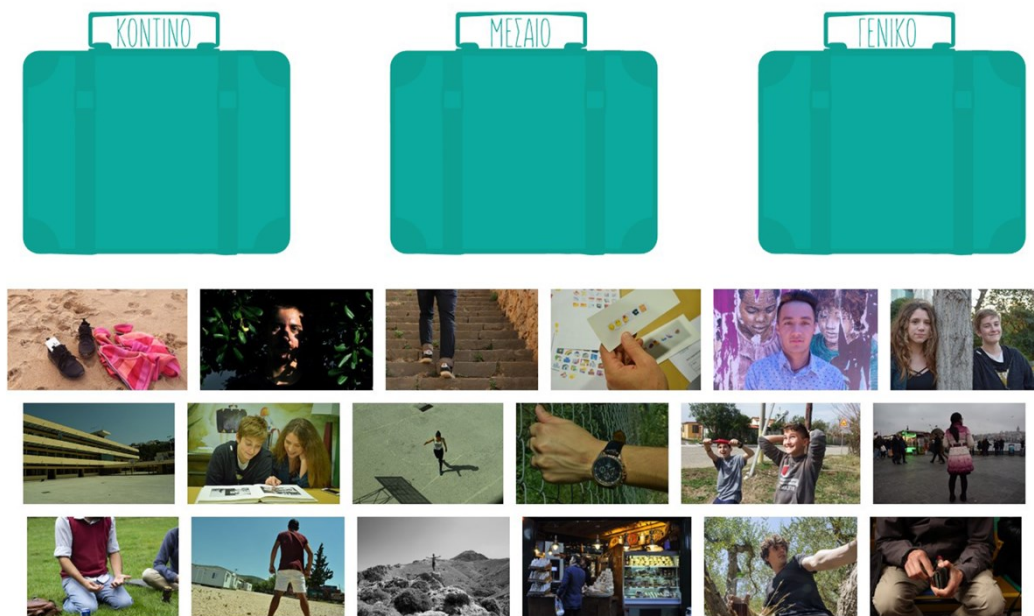
Δεν υπάρχει, μέχρι στιγμής, ίσως και πανευρωπαϊκά, (βάσει πρώιμης έρευνας στο διαδίκτυο σε δύο γλώσσες, Αγγλικά και Γαλλικά, Μάιος 2022) κάτι το οποίο να συνδυάζει μια εισαγωγική θεωρία πάνω στη γλώσσα της εικόνας και του ήχου με ασκήσεις που βοηθούν το χρήστη να εφαρμόσει στην πράξη αυτά που έμαθε. Αν θεωρήσουμε ότι η παρούσα συνθήκη τεχνολογιών και μάθησης προσφέρεται για την εξάπλωση της γνωριμίας μας με την οπτικοακουστική γλώσσα, τότε ένα σφαιρικό μάθημα θα ήταν ακόμα περισσότερο καίριο και χρήσιμο για ένα ευρύ κοινό πέραν των όσων συνειδητά αναζητούν μία κινηματογραφική δημιουργικότητα.

Εντοπίζουμε εδώ ένα ερευνητικό και πρακτικό κενό: την ανάγκη για ένα περιεκτικό χώρο μάθησης, που να έχει τη ζωντάνια της βιωματικής εμπειρίας, αλλά σε ψηφιακό περιβάλλον. Εστιάζουμε λοιπόν στην άτυπη μάθηση, με χρήση διαδικτυακής τεχνολογίας για τη διδασκαλία ενός συγκεκριμένου θέματος, αυτού της κινηματογραφικής παραγωγής και της οπτικοακουστικής γλώσσας. Στην περίπτωση αυτή δεν μελετάται η εξ αποστάσεως μάθηση οποιουδήποτε γνωστικού αντικειμένου (πχ γίνονται πολλά εγχειρήματα στον τομέα της ιατρικής και μηχανικής αλλά ακόμα και στην εγκληματολογία) για το οποίο θα επιστρατεύαμε τις τεχνολογίες της εικόνας και του ήχου, αλλά πράγματι εδώ η εικόνα και ο ήχος θα υπηρετήσουν το ίδιο το εκφραστικό μέσο (συγκρότηση μάθησης και through the media και for the media). Επιστρατεύεται συνεπώς μία κριτική στάση όχι μόνο στο περιεχόμενο αλλά και στον τρόπο παρουσίασης του μέσου. Αναζητούμε τα χαρακτηριστικά εκείνα της ψηφιακής τεχνολογίας που προσφέρονται για τη διδασκαλία της κινούμενης εικόνας, εξ αποστάσεως.

Η πρόταση της Βαλίτσας

Ένα εγχείρημα στο πεδίο των δομημένων και όχι μεμονωμένων μαθημάτων, αποτελεί και η πιλοτική, ελληνική πλατφόρμα εισαγωγής στον κινηματογράφο «Μία βαλίτσα με Εικόνες και Ήχους» (<https://www.mediasuitcase.gr/>) που έχει επιμεληθεί η γράφουσα. Η «Βαλίτσα» είναι ενδεχομένως το πρώτο, αμιγώς ελληνικό, εισαγωγικό, διαδραστικό σεμινάριο κινηματογράφου για ένα κοινό δεκαέξι ετών και άνω που σχεδιάστηκε εκτός παγκόσμιων τυποποιημένων πλατφορμών. Βασικά του χαρακτηριστικά η σφαιρική προσέγγιση του Κινηματογράφου και της οπτικοακουστικής δημιουργίας-και ο προσωπικός χαρακτήρας: ξεκινώντας από την γραφιστική του παρουσίαση και

τη διάρθρωση, αλλά και με την εικονογράφηση των ασκήσεων, τις επιπλέον συμβουλές και κυρίως την αλληλεπίδραση με τον μαθητή. Συνοπτικά, το σεμινάριο επιμένει μετά τη θεωρία σε μικρές δομημένες ασκήσεις (πολλές εκ των οποίων έχουν παιγνιώδη χαρακτήρα) που βάζουν το μαθητή στο ρόλο των διάφορων επαγγελματιών του κινηματογράφου (φωτογράφος, σεναριογράφος, σκηνοθέτης, μοντέρ, ηχολήπτης κλπ.) και προσφέρει το σχολιασμό μέσω ηλεκτρονικής αλληλογραφίας από επαγγελματίες. Έτσι επιτυγχάνεται η συνειδητοποίηση των επιμέρους συστατικών υλικών της οπτικοακουστικής γλώσσας και του αντίκτυπου του παραγόμενου έργου σε έναν άλλο θεατή.



Εικόνα 2. Δημιουργία γραφιστικής ταυτότητας ειδικά για την πλατφόρμα με πρωτότυπο φωτογραφικό υλικό

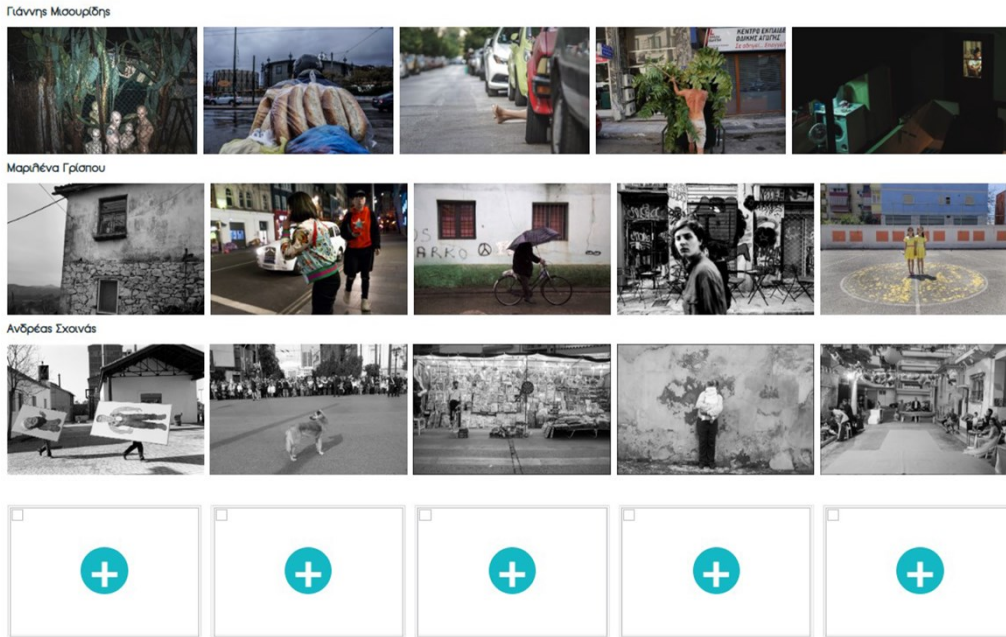
Το περιεχόμενο και η δομή του

Το περιεχόμενο της «Βαλίτσας» βασίζεται στην εμπειρία δια ζώσης διδασκαλίας σε τυπικά και μη τυπικά περιβάλλοντα εκπαίδευσης σε ποικιλία σεμιναρίων από πλευράς διάρκειας (3-30 ωρών) και χώρου υλοποίησης (δημόσια και ιδιωτικά σχολεία, χώροι πολιτισμού, αίθουσες πολλαπλών χρήσεων, στούντιο, εξωτερικοί χώροι κλπ.). Πάνω σε αυτή τη βάση, λήφθηκαν υπόψη η ποικιλία έκτασης και χρονικής διάρκειας των ασκήσεων, η προσαρμοστικότητα του κάθε μαθητή και η πληθώρα των λύσεων που μπορεί να βρει ένας μαθητευόμενος/η όταν κληθεί να υλοποιήσει μία ενέργεια στο δικό του διαθέσιμο χώρο.

Η δομή και τα κείμενα βασίστηκαν αφενός στην ίδια την τέχνη του Κινηματογράφου ως ποικιλόμορφη κατασκευή και αφετέρου στις αρχές της Οπτικοακουστικής παιδείας όπως

εκφράζονται από τους θεωρητικούς και εμπειρικούς στοχαστές D. Buckingham, C. Bazalgette, M. Θεοδωρίδη και R. Hobbs, J. Delaunay, J. Potter, A. Burn. Αυτό το υλικό λοιπόν εστιάζει:

1. στην αποδόμηση της Γλώσσας του κινηματογράφου σε επιμέρους ενότητες: είναι οργανωμένο σε έξι κεφάλαια (Πλάνα και Κάδρα, Μυθοπλασία, Ντοκιμαντέρ, Μοντάζ, Ήχος, Animation) με σχετικές υποενότητες.
2. σε υποστηρικτικό οπτικοακουστικό υλικό τόσο σε μορφή εκπαιδευτικών βίντεο (επί τούτου δημιουργημένα ή επιλεγμένα tutorial, από την πληθώρα που κυκλοφορεί στο διαδίκτυο, συνολικής διάρκειας 85')
3. σε ενδεικτικά αποσπάσματα και υλικό προσχεδίων Ελλήνων σκηνοθετών που εικονογραφούν έννοιες ή πρακτικές της κινηματογραφικής δημιουργίας.
4. στο συνδυασμό θεωρίας και πράξης: εισαγωγικά κείμενα ακολουθούνται από ποικιλόμορφες ασκήσεις που ορισμένες ελέγχουν, αλλά οι περισσότερες εμπλουτίζουν πρακτικά την εξοικείωση με την οπτικοακουστική έκφραση (35 διαδραστικές, ασκήσεις με μοναδικό εργαλείο ένα smartphone, μια φωτογραφική μηχανή ή έναν υπολογιστή). Ο/η χρήστης με συστηματικές εργασίες που βασίζονται στη δική του βιωματική συμμετοχή, προχωρά βήμα-βήμα στην αξιοποίηση της οπτικοακουστικής γλώσσας έχοντας μεγάλο βαθμό αυτενέργειας είτε την επιλογή θέματος, είτε ύφους και τρόπου προσέγγισης.
5. σε αρχικές ασκήσεις κλειστού τύπου που αξιοποιούν γνώριμες μεθόδους πολλαπλής επιλογής, αλλά και πρωτότυπες, εικονογραφημένες και παιγνιώδεις ασκήσεις τριβής με κινηματογραφικές έννοιες (π.χ. τα κάδρα και η σημασία τους, το ρακόρ στην πράξη κ.α.)
6. στην ανατροφοδότηση του μαθητή μέσα από διαδικτυακή επικοινωνία με έναν μέντορα. Επαγγελματίες κινηματογραφιστές παρακολουθούν την πρόοδο των χρηστών. Ο Μέντορας μελετά τα παραδοτέα και αποστέλλει σχόλια στις «ανοιχτές» εργασίες στο μαθητή μέσω της πλατφόρμας. Έτσι επιτυγχάνεται μία ουσιαστική κατανόηση της επίδρασης του παραγόμενου αποτελέσματος τόσο σε ένα πιθανό κοινό όσο και σε έναν επαγγελματία κινηματογραφιστή που θα αναδείξει τα καίρια σημεία της εργασίας.



Εικόνα 3. Ασκήσεις που ενισχύουν την πρωτοβουλία και προσωπική ερμηνεία λαμβάνουν σχόλια από μέντορα

Με αυτή τη μεθοδολογία (αποδόμηση, παραδείγματα, άσκηση, πειραματισμός, καλλιέργεια εκδοχών, κριτικός σχολιασμός) που εφαρμόζεται σε κάθε ένα από τα κεφάλαια, αναδεικνύεται η υποκειμενικότητα στην καλλιτεχνική έκφραση και την αφήγηση και η δυνατότητα επανα-πειραματισμού. Η ζωντανή συνομιλία και ο σχολιασμός από τους επαγγελματίες επιτρέπουν την κατανόηση των διαφορετικών εκδοχών και της πολλαπλότητας της επικοινωνίας μέσω εικόνων/ ήχων. Αυτή η κυκλική διαδικασία αφορά μία εκ των βασικών αρχών διδασκαλίας που εδώ εφαρμόζεται σε ένα εξ αποστάσεως περιβάλλον.

Έτσι η Βαλίτσα επιδιώκει μία σφαιρική εισαγωγή στην κινηματογραφική παραγωγή και αποκαλύπτει επιμέρους διαδικασίες της οπτικοακουστικής έκφρασης ώστε να ενδυναμώσει συνολικά τον μαθητευόμενο/η στην κατανόηση και τη δημιουργία μικρών αφηγήσεων.

Επιπλέον για την ολοκλήρωση της Βαλίτσας εφαρμόστηκαν πολλαπλές βελτιώσεις. Πέρα από την βιβλιογραφική έρευνα και τη συγγραφή / προσαρμογή του διδακτικού υλικού (για το οποίο έχει την συνολική ευθύνη η γράφουσα), μελετήθηκαν και άλλες πλατφόρμες για να εντοπισθούν δυνατά και αδύναμα στοιχεία. Κυρίως εφαρμόστηκε συστηματικά η δοκιμαστική χρήση ενοτήτων της πλατφόρμας από εθελοντές (Beta testers) και η παρακολούθησή τους εν ώρα χρήσης που κατέληξαν σε ημιδομημένες συνεντεύξεις. Οι χρήστες τροφοδοτούσαν με σχόλια σε πραγματικές συνθήκες διάδρασης για το πώς εξελίχθηκε για τον καθένα η μαθησιακή διαδικασία σε σχέση με τα

μεσοπρόθεσμα κίνητρα που είχαν ενώ παρατηρήθηκαν οι άμεσες αντιδράσεις τους κατά τη χρήση της Βαλίτσας από ενότητα σε ενότητα. Η συζήτηση αφορούσε τη λειτουργικότητα, την ικανοποίηση των προσδοκιών τους και την ενεργοποίηση των κινήτρων τους. Τέτοιοι χρήστες αντλήθηκαν από ποικίλους επαγγελματικούς χώρους: γραφίστες, προγραμματιστές, εκπαιδευτικοί, εργαζόμενοι σε τμήμα marketing, μαθητές Λυκείου, φωτογράφος, δάσκαλος μουσικής, φοιτητής σε Τμήμα Η/Υ. Στόχος ήταν να βελτιωθεί η πλοήγηση και κατά πόσον οι μέθοδοι διάδρασης με την εικόνα και το ήχο που επιλέχθηκαν, όντως αναδεικνύουν τους μαθησιακούς στόχους και στηρίζουν τη δημιουργικότητα των εξ αποστάσεως μαθητών. Τα κείμενα υπέστησαν προσαρμογές και συντμήσεις και αρκετές εκφωνήσεις ασκήσεων διευκρινίστηκαν, ώστε να επιτευχθεί η σαφήνεια σε μία ασύγχρονη διδασκαλία. Με στόχο την καλλιέργεια της κριτικής ματιάς και την υποκειμενική έκφραση του μαθητή, αυτό το στάδιο αποδείχθηκε λεπτεπίλεπτο και απαιτητικό.



Εικόνα 4. Αξιοποιήθηκε η έννοια της πρόκλησης βασισμένη συχνά σε γνώριμα παιχνίδια

Η Βαλίτσα με Εικόνες και Ήχους, που εγκαινιάστηκε το Μάρτιο του 2022, βραβεύτηκε από τα Ευρωπαϊκά Medea Awards 2022. Ένα δεκαπενταετή θεσμό για έργα με εκπαιδευτικό χαρακτήρα που αξιοποιούν τα Μέσα Επικοινωνίας, με διεθνείς συμμετοχές και διεθνή κριτική επιτροπή που εντόπισαν τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά.

Το 2023 ολοκληρώθηκε η πρώτη φάση λειτουργίας της πλατφόρμας και δοκιμάστηκε σε περίπου 15 άγνωστους, πραγματικά εξ αποστάσεως μαθητές, και μάλιστα όχι μόνο Έλληνες αλλά και από

άλλες χώρες που αξιοποίησαν την αυτόματη μετάφραση που επιτρέπει το Διαδίκτυο. Αναμένουμε εφόσον υπάρξουν τα απαιτούμενα κονδύλια, μία περίοδο επιπλέον εμπλουτισμού με καινούργιες ενότητες που αξιοποιούν τις νέες τεχνολογίες αλλά τη συγκρότηση γενικότερα καλών πρακτικών σχεδίασης ενός σεμιναρίου-πλατφόρμας που στοχεύει να καλλιεργήσει την κριτική ματιά και βιωματικές εμπειρίες για καλλιτεχνικά αντικείμενα. Αυτές κατ' αρχήν είναι:

- Η ανάγκη μετατροπής δια ζώσης πειραματισμών σε προσωπικό, ψηφιακό ή μεικτό βίωμα.
- Η αξιοποίηση της παιγνιώδους μάθησης.
- Η διερεύνηση της διεπαφής που θα μπορεί να αποδώσει το διδακτέο περιεχόμενο με άμεσο, μη λεκτικό τρόπο.
- Η προσαρμογή του υλικού για χρήση από διευρυμένες ηλικιακά ομάδες με ποικίλες δεξιότητες.
- Ο σχεδιασμός: μελέτη περιεχομένου-λειτουργικότητας που να ενθαρρύνουν την πρωτοβουλία, τη λήψη αποφάσεων και την προσωπική έκφραση.
- Η γραφιστική ταυτότητα: (γεωμετρία της σελίδας/ χρώματα/ ύφος/ σημεία και το είδος της διάδρασης με το χρήστη που να είναι σαφή
- Η διεπαφή: είδος, συχνότητα και παιγνιώδης χαρακτήρας.
- Η διάδραση με την πλατφόρμα: ο ρόλος του μέντορα.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Bonk, C. (2016). Keynote: What is the state of e-learning? Reflections on 30 ways learning is changing. *Journal of Open, Flexible and Distance Learning*, 20(2), 6–20.
- Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Modern Culture*, Polity Press Cambridge.
- Butean, A., & Popa, E. (2015 April 23-24). *An Approach to Improve E-learning Platforms Accessibility*. The 11th International Scientific Conference for eLearning and Software for Education, Bucharest. Ανακτήθηκε 18/8/2022, https://www.academia.edu/22446941/An_Approach_To_Improve_Elearning_Platforms_Accessibility
- Castells, M. (2019). Communication power: mass communication, mass self-communication and power relationships in the network society in Hesmondhalgh, (ed) *Media and Society*, (6th ed.) (pp. 83-100), Bloomsbury Publishing.
- Curran, J. Hesmondhalgh, D. (Eds) (2019). *Media and Society (6th ed.)* Bloomsbury Publishing. Retrieved from https://www.academia.edu/39303546/Media_and_Society_6th_edition.
- Greenhow, C., Robelia, B., & Hughes, J. (2009). Learning, teaching, and scholarship in a digital age: Web 2.0 and classroom research: What path should we take now? *Educational Researcher*, 38, 246–59. DOI:[10.3102/0013189X09336671](https://doi.org/10.3102/0013189X09336671)

- Hesmondhalgh, D. (2010) Media industry studies, media production studies. In Curran J. (ed) *Media and Society*, (p.3-21), London, Bloomsbury Academic.
- Hobbs, R. and Jensen, A. (2009). The Past, Present, and Future of Media Literacy Education, *Journal of Media Literacy Education*, 1(1-11).
- Jacquinet, G. (2008). Media education: quand il n'est plus temps d'attendre...(trans: When the Waiting is Over). In Empowerment through media education: An intercultural dialogue, ed. Carlsson U., Tayie, S., Jacquinet G. Delaunay and Tornero, J., 59 -66. Goteborg University, Sweden: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, Nordicom in cooperation with UNESCO, Dar Graphit and Mentor Association.
- Lenhart, A., Fox, S. (2006), *Bloggers*, Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2006/07/19/bloggers/>
- U.S. Department of Education Office of Planning, Evaluation and Policy Development Policy and Program Studies Service. (2010). Means et al, *Evaluation of Evidence-Based Practices in Online Learning: A Meta-Analysis and Review of Online Learning Studies*, xv. Ανακτήθηκε 11/8/22, <https://www2.ed.gov/rschstat/eval/tech/evidence-based-practices/finalreport.pdf>
- Raike, A., Keune, A., Lindholm, B. and Muttillainen, J. (2013), Concept design for a collaborative digital learning tool for film post-production, *Journal of Media Practice*, 14: 4, 307–329. doi: 10.1386/jmp.14.4.407_1
- Seki, T., Niikura, A., & Hidaka, K. (2020). Constructing a Learning Management System for Video Production Using Multiple Online Software. *IEEE International Conference on Teaching, Assessment, and Learning for Engineering (TALE)*. <https://doi.org/10.1109/TALE48869.2020.9368380>
- Song, D., Bonk, C. Motivational factors in self-directed informal learning from online learning resources, *Cogent Education*, (2016), 3(1):1-11. DOI:[10.1080/2331186X.2016.1205838](https://doi.org/10.1080/2331186X.2016.1205838)
- Θεοδωρίδης, Μ., Λεωνίδα, Μ. (2012) Πρόγραμμα Σπουδών για την Οπτικοακουστική Έκφραση: Στο Πλαίσιο των δραστηριοτήτων Αισθητικής Αγωγής για όλες τις βαθμίδες της Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης, Υπουργείο Παιδείας & Θρησκευμάτων. Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής Ανακτήθηκε 8 Αυγούστου 2022. <http://repository.edulll.gr/edulll/handle/10795/2004>
- Tomasulo, F. Teaching Film Production and Cinema Studies Author(s), *Cinema Journal*, Vol. 36, No. 3 (Spring, 1997), pp. 106-107. University of Texas Press
- Tomasulo, F. (2012) Teaching Film Studies within a Production Context. In *Teaching film: essays on cinematic pedagogy*, Fischer, L. and Petro, P., (Eds.), (pp 618-46). New York: Modern Language Association