

Η Κινηματογραφική Λέσχη σε σχολικό περιβάλλον Η προσέγγιση της κινηματογραφικής ταινίας

Σταύρος Γρόσδος

Δρ Οπτικοακουστικού Γραμματισμού και Δημιουργικής Γραφής στην Εκπαίδευση - Α.Π.Θ.,
Επιστημονικός συνεργάτης του Φεστιβάλ Κινηματογράφου Χανίων
stavgros@gmail.com

Περίληψη

Στόχος της δημιουργίας και λειτουργίας κινηματογραφικής λέσχης στο σχολείο είναι η επίτευξη βημάτων προς την κατεύθυνση του κινηματογραφικού γραμματισμού. Επιδίωξη αποτελεί η επιστροφή στον κοινωνικό χαρακτήρα του κινηματογράφου. Η προσέγγιση της κινηματογραφικής ταινίας στηρίζεται στη τρίπτυχη στοχοθεσία του κινηματογραφικού γραμματισμού: θέαση, κριτική στάση και δημιουργία, καθώς αναζητά το παιδί-θεατή, το οποίο διαμέσου μιας προσωπικής στάσης και ανταπόκρισης/νοηματοδότησης, αναδημιουργεί (και συνδημιουργεί) το κινηματογραφικό προϊόν, διαμέσου μιας ιδιότυπης εισβολής, «βλέπει» στην ταινία τον ίδιο του εαυτό και την ανασυνθέτει. Είναι ένα διαδοχικό πέρασμα από τη θέαση-απόλαυση της ταινίας, την αυθόρμητη έκφραση συναισθημάτων και την περιγραφή, στη διερεύνηση των συναισθημάτων του θεατή, την αποκωδικοποίηση των προθέσεων του δημιουργού, και οδηγεί στην έκφραση-δημιουργία.

Λέξεις-κλειδιά: Κινηματογραφικός Γραμματισμός, Προσέγγιση Κινηματογραφικών Ταινιών, το Παιδί-Θεατής, το Παιδί-Κριτικός, Το Παιδί-Δημιουργός.

1. Εισαγωγή

Τρεις δεκαετίες πριν, η εφαρμογή του Προγράμματος ΜΕΛΙΝΑ-Εκπαίδευση και Πολιτισμός αποτέλεσε το ξεκίνημα ενός πολύμορφου διαλόγου, με κομβικό ερώτημα: **«Με ποιους τρόπους θα εισαχθεί στο ελληνικό σχολείο η κινηματογραφική εκπαίδευση;»** με τη συμμετοχή επιστημόνων-ερευνητών, δημιουργών του κινηματογράφου, εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, φορέων, δικτύων και συλλογικοτήτων. Στον διάλογο, ο οποίος αναπτύχθηκε, εμφανίζεται μια πανσπερμία απόψεων και αναδεικνύονται σημεία συγκλίσεων αλλά και διαφοροποιήσεων. Ταυτόχρονα αποτυπώνονται οι ερευνητικές μελέτες, οι θεωρητικές τάσεις και οι πρακτικές εφαρμογές του οπτικοακουστικού και κινηματογραφικού γραμματισμού στο σύγχρονο σχολείο και αναδεικνύονται οι πρακτικές συνεργασίας και συνδημιουργίας της τυπικής εκπαίδευσης (εκπαιδευτική κοινότητα) και της άτυπης εκπαίδευσης (φορείς οπτικοακουστικών τεχνών και δημιουργοί οπτικοακουστικών προϊόντων).

Η εμφανώς πλούσια κινητικότητα στον χώρο της κινηματογραφικής εκπαίδευσης (καθιέρωση προπτυχιακών μαθημάτων σε πανεπιστημιακές σχολές, δημιουργικές πρωτοβουλίες των εκπαιδευτικών στο πλαίσιο του Παραπρογράμματος, δράση φορέων άτυπης εκπαίδευσης κ.ά.), καταδεικνύει ότι το αίτημα για την εισαγωγή της κινηματογραφικής εκπαίδευσης στον σχολικό χώρο έχει υπερ-ώριμο χαρακτήρα. Οι πολλές και διαφορετικές απόψεις για το περιεχόμενο και τις μεθόδους (το «τι;» και το «πώς;») προβάλλει την ανάγκη της περαιτέρω ανάπτυξης του διαλόγου.

Με ποιον τρόπο(-ους) μπορεί ο κινηματογραφικός γραμματισμός να ενταχθεί στην τυπική/σχολική εκπαίδευση, να αποτελέσει τμήμα του προγράμματος σπουδών; Μάθημα ή όχι; Υποχρεωτικό μάθημα ή προαιρετικό; Ποιος θα το διδάξει; Κάποιος ειδικός; Κάποιος απόφοιτος της Σχολής Κινηματογράφου; Ή ο εκπαιδευτικός; Ποια προσόντα πρέπει να έχει αυτός που θα διδάξει; Πόσες ώρες πρέπει να διδάξει; Ποιο περιεχόμενο να διδάξει; Θα υπάρχει πρόγραμμα σπουδών; Με ποιο περιεχόμενο; Θα υπάρχουν επιτρεπόμενες ταινίες ή



οπτικοακουστικά προϊόντα και μη επιτρεπόμενες; Προφανώς, πριν απαντηθεί το ποιος; πρέπει να απαντηθεί το τι; και το πώς;

Ένα ακόμα σχολικό μάθημα ίσως αποδειχθεί εφιαλτικό σενάριο. Ένα ανιαρό σχολικό μάθημα με κλειστό πρόγραμμα σπουδών, το οποίο θα επιβάλλει στον εκπαιδευτικό ποια ταινία θα προβάλλει, με ποιον τρόπο θα την προσεγγίζει, ποιες δραστηριότητες θα υλοποιεί και ποια οπτικοακουστικά προϊόντα θα παραχθούν. Θα οδηγούσε στην εφαρμογή ενός οπτικοακουστικού κανόνα, όπου η προσέγγιση των οπτικοακουστικών προϊόντων στα πλαίσια κάποιου γνωστικού αντικείμενου είναι πιθανό να οδηγήσει σε επιλεγμένα οπτικά κείμενα. Τούτο σημαίνει ότι επιλέγονται κάποια θεάματα με συγκεκριμένα κριτήρια και κάποια αποκλείονται. Και επιπλέον είναι πιθανό να οδηγήσει σε φορμαλιστικές αναγνώσεις/προσεγγίσεις της ταινίας, στις οποίες συμπεριλαμβάνεται και η ιδεολογική ποδηγέτηση.

Ο κινηματογράφος δεν μπορεί να αντιμετωπιστεί στην εκπαίδευση ως αυτοσκοπός, ως ξεχωριστό γνωστικό αντικείμενο ή ως εργαλείο για τη διδασκαλία άλλων γνωστικών αντικείμενων, αλλά ως ιδεολογικός και επικοινωνιακός πλούτος οπτικών αξιών, ως μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης. Ένα «ανοιχτό πρόγραμμα σπουδών», το οποίο θα προτείνει δράσεις και όχι ενότητες μαθημάτων ίσως είναι η αποτελεσματικότερη λύση για να μη χαθούν οι δημιουργικές δράσεις τις οποίες ήδη σχεδιάζουν και υλοποιούν οι εκπαιδευτικοί. Όλες οι αποφάσεις για τη διδασκαλία λαμβάνονται από τον εκπαιδευτικό. Αποφασίζει τον στόχο που θα θέσει, το περιεχόμενο της διδασκαλίας, τη μέθοδο και το διδακτικό υλικό. Εργαλεία αποτελούν οι ταινιοθήκες -με πλήθος κινηματογραφικών ταινιών- και οι φάκελοι υλικού, το περιεχόμενο των οποίων θα ανανεώνεται συνεχώς από τις δημιουργικές πρακτικές των ίδιων των εκπαιδευτικών.

Ο σχεδιασμός και η λειτουργία κινηματογραφικών λεσχών σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης (από το νηπιαγωγείο έως τις πανεπιστημιακές σχολές) μπορεί να αποτελέσει δράση ανοιχτών προγραμμάτων σπουδών.

2. Κινηματογραφική λέσχη στο σχολείο: οργάνωση και λειτουργία

Κινηματογραφική Λέσχη ονομάζεται μια παρέα, τα μέλη της οποίας έχουν συμφωνήσει να συναντιούνται σε τακτά διαστήματα (συνήθως μία φορά τον μήνα), να βλέπουν μία κινηματογραφική ταινία και να συζητούν. Τους συνδέουν η αγάπη, ο ενθουσιασμός για τον κινηματογράφο και η δημιουργική συζήτηση γύρω από τις κινηματογραφικές ταινίες. Οι συναντήσεις της Λέσχης είναι σταθερές και ίσως και ο τόπος συνάντησης, αν το επιθυμούν όλοι.

Επιδίωξη είναι η επιστροφή στον κοινωνικό χαρακτήρα του κινηματογράφου (Γρόσδος, 2020). Η θέαση μιας κινηματογραφικής ταινίας, με την ανάπτυξη των τεχνικών μέσων, κινδυνεύει να χάσει τον κοινωνικό της χαρακτήρα -το σινεμαδάκι- και να μετατραπεί σε κάτι μοναχικό. Η κινηματογραφική ταινία παρουσιάζεται σαν αντικείμενο συζήτησης μιας παρέας, μιας ομάδας. Απορρίπτουμε την αποκλειστικά προσωπική θέαση και τη σιωπή και επιλέγουμε τη συλλογική συζήτηση, με σκοπό να έρθουμε με αυτόν τον τρόπο πιο κοντά στον κινηματογράφο μ' έναν τρόπο δυναμικό και δημιουργικό. Ο θεατής παρακινείται να διεισδύσει στις σκέψεις του και να τις εκφράσει. Τα συναισθήματα που γεννιούνται κατά τη θέαση εξωτερικεύονται, δεν είναι πια υπόθεση ενός, αλλά μιας ομάδας ανθρώπων.

Οι μαθητές/τριες μιας σχολικής τάξης μπορούν να δημιουργήσουν μία κινηματογραφική λέσχη; Κινηματογραφικές λέσχες μπορούν να οργανώσουν οι ενήλικες, αλλά όχι μόνο για ενήλικες. Μπορούν να οργανώσουν και κινηματογραφικές λέσχες για παιδιά. Σε μια λέσχη τα παιδιά συναντιούνται με σκοπό να απολαύσουν κινηματογραφικές



ταινίες, να συζητήσουν γι' αυτές, να παίξουν, να γελάσουν, ώστε η θέαση να γίνει αγαπημένη συνήθεια. Στόχος είναι να λειτουργήσουν κινηματογραφικές λέσχες από τις πρώτες κιόλας τάξεις του Δημοτικού, ώστε να καλλιεργηθεί αλλά και να διατηρηθεί στενή επαφή με τον κινηματογράφο.

Οι κινηματογραφικές λέσχες για παιδιά μπορεί να αποτελούν σχολική αλλά και εξωσχολική δραστηριότητα. Ως σχολική δραστηριότητα η κινηματογραφική λέσχη μπορεί να ενταχθεί στις δραστηριότητες των ομίλων δημιουργικότητας ή τις ώρες αισθητικής παιδείας. Σε ώρες εκτός σχολείου, ο εκπαιδευτικός/συντονιστής της λέσχης συγκεντρώνει τα ενδιαφερόμενα παιδιά. Βλέπουν και συζητάνε ταινίες, ενώ παράλληλα προχωρούν σε δημιουργικές δραστηριότητες βασισμένες στην ταινία που είδαν. Σε όλες τις περιπτώσεις, η συζήτηση μετά τη θέαση πλαισιώνεται από άλλες δραστηριότητες και από παιχνίδια.

Πόσα παιδιά αποτελούν μια κινηματογραφική λέσχη; Όσα παιδιά ενδιαφερθούν. Αν, όμως, μια ολόκληρη τάξη δείξει ενδιαφέρον συμμετοχής, θα είναι χρήσιμο να χωριστεί σε δύο ομάδες, καθώς η μέχρι στιγμής εμπειρία δείχνει ότι μια ομάδα 10-15 ατόμων μπορεί να λειτουργήσει καλύτερα.

Πώς επιλέγονται οι ταινίες; Η επιλογή της ταινίας μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους. Πρώτο κριτήριο είναι η δυνατότητα να βρούμε και να προβάλλουμε την ταινία. Το ηλικιακό επίπεδο των παιδιών και οι προηγούμενες κινηματογραφικές εμπειρίες τους αποτελούν κριτήρια επιλογής. Οι συντονιστές/εκπαιδευτικοί επιλέγουν ταινίες μικρού μήκους για το ξεκίνημα. Καλό είναι οι ταινίες μεγάλου μήκους να μην προβάλλονται αποσπασματικά ούτε οι δραστηριότητες να υλοποιούνται σε συνέχειες, αλλά να επιλέγονται ταινίες μικρού μήκους. Άλλες φορές, πάλι, οι ταινίες επιλέγονται από τα ίδια τα παιδιά. Κάποιο παιδί προτείνει ή όλα τα παιδιά στις ομάδες τους επιλέγουν και προτείνουν από κατάλογο ταινιών. Καλό είναι να υπάρχει ειδολογική ποικιλία (ταινίες ζωντανής δράσης, animation, ντοκιμαντέρ).

Στο νηπιαγωγείο και το Δημοτικό Σχολείο όλα ξεκινούν από το παιχνίδι. Καλλιεργείται η πρώτη επαφή των παιδιών με τον κινηματογράφο, η οποία θα πρέπει να είναι -κατά το δυνατόν- έντονη και συναρπαστική. Η ηλικία των παιδιών, στις πρώτες τάξεις του Δημοτικού, προσφέρεται ταυτόχρονα τόσο γι' αυτή καθ' αυτή τη θέαση ταινιών, όσο και για υλοποίηση δραστηριοτήτων, πριν και μετά τη θέαση. Για να υπάρχει συχνή επαφή με τον κινηματογράφο, οι συναντήσεις καλό είναι να γίνονται μία φορά την εβδομάδα. Η συνεργασία με τους γονείς κρίνεται χρήσιμη, καθώς μπορούν να συμβάλλουν σημαντικά στην προσπάθεια. Οργανώστε κοινές συναντήσεις γονέων-παιδιών.

Επιλέξτε χώρο για τις συναντήσεις της λέσχης, ο οποίος προσομοιάζει με κινηματογραφική αίθουσα (οθόνη προβολής, προβολικό μηχάνημα, καθίσματα σε ημικυκλική διάταξη, συσκότιση αίθουσας κ.λπ.). Βρείτε με τα παιδιά ένα όνομα ή ένα σήμα για τη λέσχη και σχεδιάστε μια αφίσα με τις φωτογραφίες τους, με το όνομα και το σήμα της λέσχης. Ένας ωραίος τρόπος να προκληθεί το ενδιαφέρον των παιδιών, ώστε να ζήσουν την πλοκή αλλά και να νιώσουν άνετα και φιλικά στον χώρο, είναι η δημιουργία θεατρικού σκηνικού (εφόσον αυτό είναι δυνατόν) που να θυμίζει κάτι από τα σκηνικά της ταινίας. Στην πρώτη συνάντηση παίξτε ένα παιχνίδι γνωριμίας. Η θέαση κινηματογραφικών ταινιών και οι δραστηριότητες μετά τη θέαση για τα παιδιά του δημοτικού σχολείου πρέπει να μοιάζουν με παιχνίδια. Η διαδικασία είναι απολαυστική, γι' αυτό αποφεύγουμε τις σχολειοποιημένες δράσεις (επαναλαμβανόμενες ασκήσεις).



2.1. Παιδαγωγικές προϋποθέσεις

Σε μία κινηματογραφική λέσχη το κινηματογραφικό προϊόν δεν αντιμετωπίζεται ως προϊόν τεχνικής, αλλά ως γεγονός τέχνης, ως μία μορφή δημιουργικής έκφρασης, στην οποία, από τη μία πλευρά ο σκηνοθέτης προσπαθεί να επικοινωνήσει με τον θεατή παρουσιάζοντάς του το προσωπικό του όραμα, η ιδιαιτερότητα του οποίου βρίσκεται στον τρόπο με τον οποίο το επιλεγμένο θέμα αναλύεται, ξεδιπλώνεται, παίρνει μορφή και περιεχόμενο μέσω της χρήσης των εκφραστικών μέσων του κινηματογράφου, αλλά από την άλλη πλευρά, εξίσου σημαντική είναι η προσωπική στάση και ανταπόκριση του ίδιου του θεατή, ο οποίος αναδημιουργεί (και συνδημιουργεί) το κινηματογραφικό προϊόν.

Στη συνάντηση του παιδιού με την κινηματογραφική ταινία (ουσιαστικά με τον δημιουργό), δημιουργούνται δύο διαφορετικές στάσεις, *δύο είδη θεατών*, που εν δυνάμει υπάρχουν στον καθένα από εμάς. Ο πρώτος θεατής, *ο ανυποψίαστος*, είναι αυτός που αφήνεται να παρασυρθεί από την εικόνα, από τη μορφή και το περιεχόμενό της. Εμπλέκεται και ταυτίζεται εμπειρικά, άλλοτε με τη ματιά του δημιουργού (πρωτογενής ταύτιση) κι άλλοτε με κάποιο από τα πρόσωπα της εικόνας (δευτερογενής ταύτιση). Το παιδί-ανυποψίαστος θεατής θα συγκινηθεί, θα γελάσει και θα κλάψει ή θα αδιαφορήσει και θα βαρεθεί. Ο δεύτερος είναι *ο κριτικός θεατής*, με ματιά περισσότερο αναλυτική και λιγότερο συναισθηματική. Ενδιαφέρεται για τον τρόπο κατασκευής της ταινίας, για τη δομή της, για το πώς χρησιμοποιούνται οι εικόνες και οι ήχοι για να δώσουν τη συνολική εντύπωση. Κάθε φορά που βλέπουμε μια ταινία, οι δύο αυτοί τρόποι θέασης συνυπάρχουν, αλληλοκαλύπτονται και μερικές φορές εναντιώνονται ο ένας στον άλλο (Achard, 2006). Το «μυστήριο» της απόλαυσης μιας ταινίας δεν είναι τίποτα άλλο, τελικά, από ένα ακόμα παιχνίδι. Η κινηματογραφική λέσχη στο σχολείο θα προσφέρει την ευκαιρία σε εκπαιδευτικούς, παιδιά και γονείς να απολαύσουν κινηματογραφικές ταινίες (με τη θέαση και τις δραστηριότητες-παιχνίδια που ακολουθούν τη θέαση) και, ταυτόχρονα, θα αποκτήσουν δεξιότητες ενσυνείδητου θεατή. 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 ανάλυση της εικόνας και των περιεχομένων της είναι μία περίπλοκη λειτουργία που απαιτεί την κινητοποίηση μιας σειράς εργαλείων, οξύνει το κριτικό πνεύμα του ατόμου και το ευαισθητοποιεί σε πολυάριθμα κοινωνικά και πολιτιστικά ζητήματα. Ζητούμενο, λοιπόν, είναι ο θεατής που αισθάνεται, νιώθει, υποθέτει, φαντάζεται, ανακαλύπτει, συμπεραίνει και (συν)δημιουργεί.

Στην κινηματογραφική λέσχη η σχέση κινηματογραφικής ταινίας-παιδιού είναι σχέση αλληλεπίδρασης. Η κινηματογραφική ταινία θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως διαμεσολαβημένη εμπειρία, μια διαλογική σχέση με τη ζωντανή εμπειρία, γι' αυτό γίνεται αντικείμενο διαπραγμάτευσης. Το παιδί δανείζεται στοιχεία από τον κόσμο των εικόνων, τα προσαρμόζει στις ανάγκες της καθημερινότητάς του και τα ενσωματώνει, τα χρησιμοποιεί, δημιουργεί συμπεριφορές, προσθέτει νέες στις ήδη υπάρχουσες εμπειρίες, προσφεύγει στο φανταστικό κόσμο για να εκπληρώσει τις επιθυμίες του, να ζήσει όλα όσα δεν μπορεί στην πραγματικότητα, ταυτίζεται με ήρωες. Η επικοινωνιακή και συναισθηματική δύναμη της κινηματογραφικής ταινίας θα ωθήσει το παιδί να αποκτήσει μια προσωπική σχέση με το προσομοιωτικό γεγονός, να «εισβάλλει» σ' αυτό, επιλέγοντας για τον εαυτό του ένα φανταστικό ρόλο, να ταυτιστεί με πρόσωπα και γεγονότα και μέσω της ταύτισης να δράσει, να εκδηλώσει (και να καταγράψει) σκέψεις, συναισθήματα, συμπεριφορές. Η συμμετοχή



στην κινηματογραφική λέσχη μπορεί να υποβοηθήσει και να ενισχύσει την παραπάνω διαδικασία. Προέχει η αισθητική απόλαυση, το βύθισμα στη μαγεία των εικόνων. Καμία δράση δεν εμποδίζει την προσωπική σχέση του παιδιού-θεατή με την ταινία. Οι δραστηριότητες μοιάζουν με παιχνίδια.

3. Η εμπειρική προσέγγιση της ταινίας

Στις τρεις κατευθύνσεις του οπτικοακουστικού γραμματισμού: θέαση, κριτική στάση και δημιουργία (Γρόσδος, 2010), ιδιαίτερη θέση καταλαμβάνει η τρίτη κατεύθυνση: δημιουργία-παραγωγή. Η εξοικείωση με τις εκφραστικές δυνατότητες του κινηματογράφου περιλαμβάνει, όχι μόνο τη γνωριμία και θέαση των παιδιών με χαρακτηριστικά έργα, αλλά και τη δυνατότητα των παιδιών να παράγουν τα δικά τους έργα. Ωστόσο, η δημιουργία δεν περιορίζεται στην παραγωγή οπτικοακουστικών προϊόντων με τη χρήση των τεχνικών μέσων, π.χ. μία φωτογραφική ή κινηματογραφική κάμερα, αλλά συμπεριλαμβάνει εξίσου αποτελεσματικά, τόσο τη δημιουργία κινηματογραφικών «κειμένων» και κινηματογραφικών προϊόντων, όσο και τη δυνατότητα τροποποίησης των μηνυμάτων που έχουν δημιουργηθεί από επαγγελματίες του κινηματογράφου (θέαση και προσέγγιση ποικιλίας κινηματογραφικών ταινιών, γνωριμία των εκφραστικών δυνατοτήτων του κινηματογράφου, σχολιασμός εννοιών, μεθόδων και εκφραστικών μέσων, επεμβάσεις/ παρεμβάσεις σε κινηματογραφικά προϊόντα, κινηματογραφικές κριτικές και κινηματογραφικές διαφημίσεις) (Θεοδωρίδης, 2002).

Το ζητούμενο του οπτικοακουστικού γραμματισμού δεν είναι ένα διαδοχικό πέρασμα με γραμμικές διαδικασίες από το παιδί-θεατή, στο παιδί-κριτικό κι από εκεί στο παιδί-δημιουργό, αλλά η διάχυση μεταξύ των παραπάνω δεξιοτήτων (θέαση, κριτική. βλ. εικόνα 1). Η σχηματοποίηση-δίπολο: ανυποψίαστος θεατής (συγκινείται, γελάει, κλαίει) και ο υποψιασμένος-κριτικός θεατής (με διάθεση ερευνητική και ανακαλυπτική) (Achar, 2006) παραμερίζεται, γιατί ζητούμενο είναι ο θεατής που αισθάνεται, νιώθει, υποθέτει, φαντάζεται, ανακαλύπτει, συμπεραίνει και (συν)δημιουργεί.



Το παιδί θεατής

- Απόλαυση, ένα παιχνίδισμα.
- Ματιά συναισθηματική (εισβάλω 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 παιδί κριτικός

- 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 παιδί παραγωγός

- 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

Εικόνα 1. Κινηματογραφικός Γραμματισμός

Η ιδιότυπη αυτή συμμετοχή του θεατή στη συν-δημιουργία ενθαρρύνεται από το γεγονός ότι 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): **το κείμενο** - γραπτό ως σενάριο και προφορικό με τους πραγματικούς ή τους σιωπηρούς διαλόγους, **την εικόνα** (φωτογραφία), **το χρώμα**, **τα ζωγραφικά έργα** ως σκηνικά, **τη γλώσσα του σώματος**, **τους ήχους-μουσική** ή ακουστικά εφέ, κ.ά. (Γρόσδος, 2011: 67). Συνεπακόλουθα, συνδέεται με μορφές τέχνης (έκφρασης) αλλά και επιστημονικούς χώρους: τη λογοτεχνία, το θέατρο, την ιστορία, τη μουσική, τα κινήματα αμφισβήτησης, τον χορό, τις πλαστικές τέχνες.

Στην εμπειρική προσέγγιση ο ίδιος ο θεατής-καταναλωτής αποφασίζει για το αν η συγκεκριμένη εικόνα είναι έργο της τέχνης. Τούτο το καταφέρνει μέσω του θετικού χειρισμού των δικών του, προσωπικών ανταποκρίσεων. Στο κοίταγμα της εικόνας δεν υπάρχουν «ορθά» και «λανθασμένα» νοήματα. Ο θεατής κομίζει και προσθέτει στην εικόνα τις δικές του μνημονικές αποσκευές, προσφέρει πλήθος συνειρμών, νοηματοδοτεί την εικόνα. Η «ανάγνωση» είναι μια προσωπική και πολυσήμαντη διαδικασία, ανοιχτή σε πολλαπλές και πολύσημες ερμηνείες, σε μνήμες, συνειρμούς και φαντασιώσεις. Αποτελεί, λοιπόν, πλεονέκτημα οι νοερές εικόνες που παράγουν οι θεατές να έχουν έντονα προσωπικό



χαρακτήρα, να είναι μοναδικές και να διαφέρουν από άτομο σε άτομο. Πλεονεκτήματα (και ποθούμενα) αποτελούν οι μνημονικές ανακλήσεις, οι συνειρμοί, η συναισθηματική ανταπόκριση του θεατή. Και παραπέρα, η νοηματοδότηση μιας ταινίας μπορεί να μεταμορφωθεί σε ένα παιχνίδι δημιουργίας εικόνων και λέξεων. Στην εμπειρική προσέγγιση ενυπάρχουν οι έννοιες των πολυαισθητηριακών συνειρμών, της εικασίας, της προσωπικής ταύτισης και της συνθετικής διαδικασίας (Γρόσδος, 2018α).

3.1. Ο σχηματισμός πολυαισθητηριακών συνειρμών

Σπάνια αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο με μία μεμονωμένη αίσθηση. Οι αισθητηριακές εμπειρίες μας δεν περιορίζονται μόνο στην όραση ή στην ακοή ή την αφή, αλλά χρησιμοποιούμε πολυαισθητηριακούς συνδυασμούς (multisensory connotations) (Charman, 1993: 68-69). Η θέαση της κινηματογραφικής ταινίας, αν και θεωρείται κατ' εξοχήν οπτικό ερέθισμα, ενεργοποιείται τον συνδυασμό όλων των αισθήσεων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα πρόκλησης πολυαισθητηριακών συνειρμών είναι η μεταβίβαση ενέργειας από τη μία αίσθηση στην άλλη, π.χ. η φυσική εξάντληση μετά τη θέαση ενός κινηματογραφικού έργου, ενώ το έχουμε παρακολουθήσει χωρίς να έχουμε καταναλώσει φυσική/σωματική ενέργεια. Μπορούμε να εντείνουμε την αντιληπτική μας εγρήγορση προσπαθώντας συνειδητά να σχηματίσουμε πολυαισθητηριακούς συνειρμούς. Παράδειγμα 1: «Δείτε μία κινηματογραφική σκηνή και στη συνέχεια καταγράψτε τι είδατε, τι ακούσατε, τι μυρίσατε, τι αγγίξατε κ.λπ.». Παράδειγμα 2: «Κλείστε τα μάτια (καθώς βλέπετε μια κινηματογραφική σκηνή) 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». Οι αισθητηριακές εμπειρίες είναι πηγές συναισθημάτων και για να ερμηνεύσουμε αυτά που βλέπουμε, που ακούμε, που αγγίζουμε, που μυρίζουμε ή που γευόμαστε, αναζητούμε τους τρόπους με τους οποίους γεννούν σε εμάς συναισθήματα. Ερμηνεύουμε τις αντιληπτικές ποιότητες και τις νοηματοδοτούμε, αναζητώντας τις πηγές των συναισθημάτων μας: «Τι νιώθεις βλέποντας τα παθήματα του ήρωα της κινηματογραφικής σκηνής και πώς (νομίζεις) ο δημιουργός της ταινίας προκάλεσε αυτά τα συναισθήματα;».

3.2. Προσωπική ταύτιση και ψυχική απόσταση

Η προσωπική ταύτιση ή ενσυναίσθηση (empathy) είναι η προβολή της προσωπικότητας ενός ατόμου μέσα σε μία κατάσταση (Charman, 1993: 72). Προσωποποιούμε την κατάσταση και προικίζουμε τα άψυχα υλικά πράγματα με τα προσωπικά μας συναισθήματα ή ταυτιζόμαστε με τη ζωή των έμψυχων πρωταγωνιστών και οικειοποιούμε τα δικά τους συναισθήματα. Παράδειγμα: Ταυτιζόμαστε με τον πρωταγωνιστή της ταινίας 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.

Η εμπειρία της ενσυναίσθησης μπορεί να είναι τόσο έντονη ώστε μας εμποδίζει να ξεχωρίσουμε/ διακρίνουμε τα συναισθήματά μας από την οπτική μορφή που αποτέλεσε το έναυσμα γι' αυτά. Η αντίδραση αυτή ονομάζεται μείωση της απόστασης, δηλ. μια κατάσταση (εμφανίζεται συχνά στα παιδιά-θεατές μιας κινηματογραφικής ταινίας ή μιας θεατρικής παράστασης), στην οποία δεν μπορούμε να έχουμε πλήρη εμπειρία ενός έργου, επειδή δεν έχουμε αίσθηση της ταυτότητάς μας. Η αύξηση της απόστασης, δηλαδή η αντίθετη απόκριση,



εμφανίζεται όταν είμαστε τόσο αντικειμενικοί ή έχουμε τέτοια συνείδηση του εαυτού μας, ώστε να είμαστε ανίκανοι να αφήσουμε το έργο να μας επηρεάσει. Εξισορροπώντας ανάμεσα στην πλήρη αντικειμενικότητα και την πλήρη υποκειμενικότητα, μπορούμε να ερμηνεύσουμε καλύτερα την εμπειρία μας, να κατανοήσουμε πώς και γιατί κάθε έργο έχει σημασία για εμάς.

3.3. Εικασία

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. 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. Εικασία είναι η διεργασία κατά την οποία, με τη βοήθεια των υποθέσεων και της φαντασίας, εκκινώντας από τις οπτικές μαρτυρίες ή ενδείξεις για το περιεχόμενο/νόημα τους, νοηματοδοτούμε οπτικές μορφές. Η σχέση αυτή του θεατή με το οπτικοακουστικό προϊόν είναι προσωπική και η νοηματοδότηση μοιάζει με μάντεμα καθώς ο θεατής χρησιμοποιεί (ή κατασκευάζει) κώδικες που μόνον αυτός γνωρίζει ή επινοεί.

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

Σε μία παραλλαγή της παραπάνω δραστηριότητας, φανταζόμαστε πώς θα ήταν μια μορφή αν όλα τα κυρίαρχα γνωρίσματά της μετατρέπονταν στα αντίθετά τους. 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. Σκοπός της εικασίας είναι να ανακαλύψουμε (επινοήσουμε) δυνατές εξηγήσεις για ό,τι βλέπουμε και για να φέρουμε στην επιφάνεια (να αποκαλύψουμε) ό,τι νιώθουμε απέναντι σ' αυτό που βλέπουμε.

3.4. Σύνθεση

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, χρήσιμες είναι οι ερωτήσεις: «Ποιες σκέψεις ή συναισθήματα κυριαρχούν και γιατί;», «Ποιοι δεσμοί υπάρχουν ανάμεσα σ' ότι είδα ή ένιωσα και σε άλλες εμπειρίες μου;».

Η προσπάθεια να περιγράψουμε τις εντυπώσεις μας με λέξεις είναι πολύτιμη, γιατί μας θυμίζει ότι η σημασία μιας οπτικής μορφής δεν ανάγεται (εύκολα) σε λέξεις. Αν προσπαθήσουμε να μιλήσουμε για τέχνη και να εξηγήσουμε την απόκρισή μας, συνήθως χρησιμοποιούμε ποιητικές φράσεις ή μεταφορές που πλησιάζουν στον συναισθηματικό τόνο της εμπειρίας μας. Η συνθετική διεργασία είναι, επίσης, σημαντική γιατί μας αναγκάζει να σκεφτούμε τις επαναλαμβανόμενες ή τις διάχυτες ποιότητες του έργου και το κυρίαρχο θέμα ή τη διάθεση που δημιουργεί η παρουσία τους. Τα παιδιά ωφελούνται ιδιαίτερα μαθαίνοντας να συνθέτουν τις εντυπώσεις τους. Αυτή η διαδικασία δίνει συνοχή και σαφήνεια στην εμπειρία που προκαλεί το έργο (Charman, 1993: 73).

Η σύνθεση είναι μία προσπάθεια εκδήλωσης κριτικής στάσης, ιδιαίτερα όταν καλούμε τα παιδιά να προσεγγίσουν τους τεχνικούς κώδικες (technical codes), όπως οι ήχοι, η θέση της κάμερας, τα κάδρα κ.ά., και τους πολιτιστικούς κώδικες (cultural codes), όπως οι χαρακτήρες (character), η πλοκή (story), οι συμβολισμοί (symbol) κ.ά. μιας κινηματογραφικής



ταινίας και με αυτά να προσπαθήσουν να ερμηνεύσουν τις εντυπώσεις που τους δημιουργούν αλλά και τις προθέσεις των δημιουργών της ταινίας. Παράδειγμα: «Γράψτε κείμενα κριτικής προσπαθώντας να σχολιάσετε τα συναισθήματα που δημιούργησε σε εσάς η μουσική υπόκρουση της ταινίας σε συνδυασμό με τον διάλογο ανάμεσα στους πρωταγωνιστές της συγκεκριμένης σκηνής».

4. Ένα μοντέλο προσέγγισης της κινηματογραφικής ταινίας - Τα διδακτικά βήματα

Τα παρακάτω διδακτικά βήματα (Γρόσδος, 2018α) αποτελούν μία αυθαίρετη κατηγοριοποίηση και δεν είναι διαβαθμισμένα στάδια ώστε να εφαρμόζονται όλα και με συγκεκριμένη σειρά. Είναι φανερό, άλλωστε, ότι οι ερωτήσεις-ερεθίσματα ενός διδακτικού βήματος μπορούν να αποτελέσουν ερωτήσεις-ερεθίσματα ενός άλλου διδακτικού βήματος. Οι στόχοι κάποιου βήματος διαχέονται στη στοχοθεσία των άλλων βημάτων. Επιπλέον κάποια διδακτικά βήματα μπορούν να παραλειφθούν και να μην υλοποιηθούν.

4.1. Θέαση - Αυθόρμητη έκφραση

Κύρια επιδίωξη για το παιδί-θεατή είναι η **απόλαυση**. Η απόλαυση είναι παραδομένη σε αισθήματα που αναβλύζουν πρωτογενώς, εφόσον οι εικόνες ελέγχονται λιγότερο από τις λέξεις (Sorlin, 1977). Μετά τη θέαση της ταινίας τα **παιδιά αφήνονται ελεύθερα να εκφράσουν αυθόρμητα τις πρώτες εντυπώσεις τους** με τη μέθοδο του καταιγισμού των ιδεών. Εκφράζουν συναισθήματα και επιθυμίες, οι οποίες καταγράφονται από τον/την εκπαιδευτικό στον πίνακα. Σ' αυτό το παιχνίδι της αυθόρμητης έκφρασης συναισθημάτων δεν υπάρχουν σωστές ή λανθασμένες απαντήσεις.

Λέξεις-κλειδιά: κλαίω - γελάω – αδιαφορώ, σχολιάζω - σωπαίνω - ακούω - αναφωνώ.

4.2. Περιγραφή

Η πρώτη όψη των εικόνων (η φαινομενολογική οπτική). Περιορίζεται στην αναζήτηση απαντήσεων στα ερωτήματα: *πού; πότε; ποιοι;* «Εκφράστε αυθόρμητα τις λέξεις που σας έρχονται στο νου βλέποντας την εικόνα. Περιγράψτε την εικόνα. Αναζητήστε συγκεκριμένες λεπτομέρειες στο σκηνικό, στα πρόσωπα, στα αντικείμενα κ.ά. Απομονώστε και σχολιάστε καρέ του έργου -πάγωμα της εικόνας».

Λέξεις-κλειδιά: Τι βλέπω; Τι παρατηρώ; Τι αντιλαμβάνομαι; Τι αναρωτιέμαι; Τι περιγράφω;

4.3. Διερεύνηση των συναισθημάτων μου

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. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να εξερευνήσουν τα δικά τους συναισθήματα και να οικοδομήσουν τις δικές τους απόψεις. Η προσέγγιση είναι εμπειρική.

Λέξεις-κλειδιά: Τι αισθάνομαι; Τι νιώθω; Τι θέλω να διερευνήσω; Τι θέλω να εκφράσω;

4.4. Αναζήτηση των προθέσεων του δημιουργού

Αναζητά το **πώς;** και το **γιατί;** της δημιουργίας οπτικοακουστικών προϊόντων. 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 (προσωπική οπτική), αλλά και **πώς** απεικονίζει το περιεχόμενο (ερμηνεία), αναγνωρίζοντας, έτσι, τους διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους κάθε ταινία είναι μία μοναδική δημιουργία ενός μοναδικού δημιουργού. «Σε ποιο θέμα εστιάζει ο



δημιουργός της ταινίας; Γιατί; Τι προσπαθεί να εκφράσει ο δημιουργός μέσω αυτών των εικόνων; Ποια στοιχεία της ταινίας υποστηρίζουν αυτή την άποψή μου;».

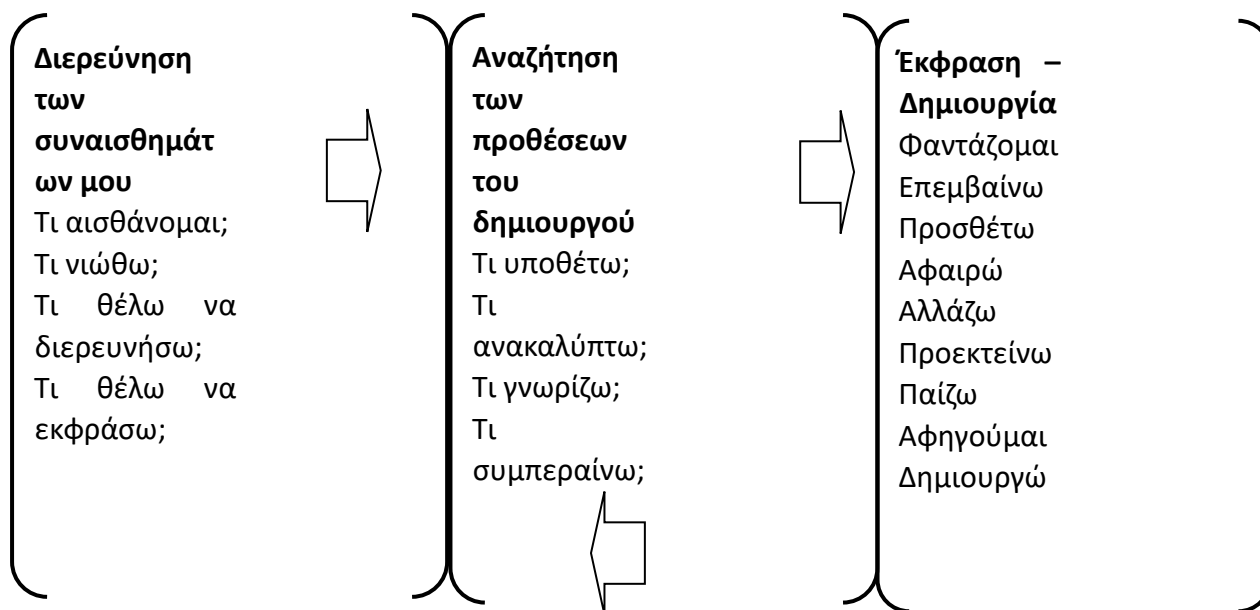
Λέξεις-κλειδιά: Τι υποθέτω; Τι ανακαλύπτω; Τι γνωρίζω; Τι συμπεραίνω;

Η διερεύνηση των συναισθημάτων του παιδιού-θεατή συνδέεται άμεσα με την αναζήτηση των προθέσεων του δημιουργού. Στο ερώτημα-ερέθισμα: «Τι νιώθω και αισθάνομαι;» ακολουθεί η προσπάθεια απάντησης στο ερώτημα: «Με ποιους τρόπους ο δημιουργός της ταινίας προκαλεί αυτά τα συναισθήματα;» και το αντίστροφο. Οι δράσεις στα δύο διδακτικά βήματα αλληλοδιαχέονται. Ενδεικτικές-ερωτήσεις ερεθίσματα: «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».

4.5. Έκφραση - Δημιουργία

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 έκφραση των παιδιών περιλαμβάνει πολλαπλές μορφές έκφρασης (δημιουργική γραφή, εικαστικές, κίνηση, αυτοσχεδιασμοί κ.ά.). Περιλαμβάνει 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, κατασκευή σκηνικών, μετατροπή ενός κινηματογραφικού επεισοδίου ή της περίληψης μιας κινηματογραφικής ταινίας σε θεατρικό έργο, παιχνίδια παντομίμας με αφετηρία τίτλους ταινιών ή κινηματογραφικά αποσπάσματα. Ενδεικτικές-ερωτήσεις ερεθίσματα: «Αν δημιουργούσα μία κινηματογραφική γι' αυτό το θέμα πώς θα το κατασκεύαζα διαφορετικά;». «Αν ήσασταν σκηνοθέτης, ποια σημεία της ταινίας θα αλλάζατε; Γιατί;», «Αν ήσασταν ο σεναριογράφος, ποια θα ήταν η εξέλιξη της ιστορίας;», «Με ποιο μήνυμα θα διαφημίζατε την ταινία;» (εικόνα 2).





Εικόνα 2. Ερωτήσεις – Ερεθίσματα

5. Ένα παράδειγμα εφαρμογής

Τίτλος ταινίας: **The Other Me** (ESMA), δημιουργία: Theo Clenet, Clara Lorente, Cedrie Malet, Alexandre Mazelly, Alexia Oulataguerre, Remi Portes Narrieu, Gregoire Sogho Monian (animation μικρού μήκους), 2020, προτεινόμενες ηλικίες: 8-18, έννοιες: εσωτερικός μονόλογος, γνωριμία του εαυτού μας.

Διεύθυνση ταινίας: <https://www.youtube.com/watch?v=xJs1Z0unEvQ>

5.1. Προτεινόμενες (ενδεικτικές) δραστηριότητες

5.1.1. Πριν τη θέαση της ταινίας

- Ο/Η εμπυχωτής/τρια προβάλλει το trailer της ταινίας:

https://www.youtube.com/results?search_query=the+other+me+Esma+teaser.

«Ποιο πιστεύετε ότι είναι το θέμα που ταινίας; Ποια σημεία του trailer πιστεύετε ότι σάς βοήθησαν να κάνετε αυτές τις υποθέσεις;» Ή «Ποια επιχειρήματα χρησιμοποιεί ο δημιουργός του trailer για να μας πείσει να δούμε την ταινία;» (Μετά τη θέαση, ελέγξτε τις εικασίες σας).

- Ο/Η εμπυχωτής/τρια προβάλλει την αφίσα της ταινίας. «Μπορείτε να μαντέψετε το θέμα της ταινίας;» «Ποια στοιχεία της αφίσας σάς ώθησαν σε αυτές τις υποθέσεις;» (Μετά τη θέαση, ελέγξτε τις εικασίες σας).

- Ο/Η εμπυχωτής/τρια φροντίζει να ακουστεί (χωρίς εικόνα) το μουσικό απόσπασμα της ταινίας (0:06' -1:20'). «Ποιο συναίσθημα σάς προκαλεί το άκουσμα (ή τι σας έρχεται στον νου;);». «Τι ταινία πιστεύετε ότι θα παρακολουθήσουμε;». «Τι σάς δημιούργησε αυτή την εντύπωση;» (Μετά τη θέαση, ελέγξτε τις εικασίες σας).

- Ο/Η εμπυχωτής/τρια προβάλλει (παγώνοντας την οθόνη) το κάδρο της ταινίας στο χρονικό σημείο: 0.21". «Παρατηρήστε προσεκτικά το κάδρο και μαντέψτε ποια ιστορία μπορεί να αφηγείται». (Μετά τη θέαση, ελέγξτε τις εικασίες σας).



5.2. Μετά τη θέαση της ταινίας

5.2.1. Πρώτες αυθόρμητες εκδηλώσεις

- Καταιγισμός ιδεών. «Μπορείτε να πείτε λέξεις-συναισθήματα, τα οποία γεννήθηκαν σε εσάς κατά τη διάρκεια της προβολής». «Ποια είναι η πρώτη λέξη-συναίσθημα (όχι σχόλια) που σας έρχεται στο νου;» (καταγραφή ιδεών στον πίνακα).
- «Τι τράβηξε την προσοχή σας στην ταινία;»
- «Σάς εξέπληξε κάτι;»
- «Θα θέλατε να έχει συμβεί σ' εσάς κάτι από αυτά που είδατε;»

5.3. Η ιδεολογία, τα θέματα και τα επιχειρήματα της ταινίας

- Ποιο θέμα (ή θέματα) εμφανίζονται στην ταινία; Σε ποια σημεία της ταινίας εμφανίζεται το καθένα;
- Με ποιους τρόπους ο δημιουργός προβάλλει αυτά τα θέματα; (ενδεικτικά: εικόνες, πλοκή, διάλογοι, αφήγηση-σπικάζ, η δράση του πρωταγωνιστή, τα σύμβολα κ.ά.).
- Ποια είναι η γνώμη του δημιουργού γι' αυτά τα ζητήματα; Πού συμφωνείτε; Πού διαφωνείτε μαζί του;
- Έχετε δει παρόμοιες ταινίες (με το ίδιο θέμα -όχι με την ίδια τεχνική δημιουργίας); Σε τι μοιάζανε; Σε τι διαφέρανε;
- Ένα παιδί στην ηλικία σας ισχυρίστηκε ότι τα animation είναι για τα μικρά παιδιά. Συμφωνείτε ή διαφωνείτε; Γιατί;

5.4. Έκφραση των συναισθημάτων μου-Πολιτιστικοί κώδικες (cultural codes)

- Τι είδους ταινία παρακολουθήσατε; Σε τι διαφέρει από μια ταινία με ζωντανή δράση; Ποια animation έχετε παρακολουθήσει; (Εδώ η συζήτηση για τα χαρακτηριστικά του animation, οι ομοιότητες και οι διαφορές από την ταινία με ζωντανή δράση).
- Κάποιος είπε ότι τα animation είναι σαν τα παραμύθια. Συμφωνείτε ή διαφωνείτε με αυτή την άποψη; Γιατί;
- Θα επιθυμούσατε να ξέρατε πώς έγινε η ταινία; (Εδώ σύντομη συζήτηση για τον τρόπο δημιουργίας των animation).
- Ο εμπυχωτής/τρια επιλέγει κάδρα της ταινίας με τα οποία τα παιδιά θα αφηγηθούν σε συντομία την ιστορία της ταινίας (ομαδική εργασία). Αιτιολογείστε την επιλογή σας.
- Ποιοι είναι οι πρωταγωνιστές της ταινίας; Μπορούμε να πούμε ότι η σκιά είναι ένας συν-πρωταγωνιστής στην ταινία; Γιατί; Ποιος είναι ο ρόλος της σκιάς; Τι συμβολίζει κατά τη γνώμη σας; Ποια άλλα σύμβολα συναντάμε στην ταινία; (αντικείμενα, πρόσωπα ή καταστάσεις-γεγονότα)
(Επιθυμητό είναι τα παιδιά να νοηματοδοτήσουν/ερμηνεύσουν με διαφορετικό τρόπο ένα σύμβολο. Εξηγούμε την έννοια του συμβόλου, την μεταφορικότητά του -άλλο δείχνει κι άλλο εννοεί- και την υποκειμενικότητα - αντικειμενικότητα που μπορεί να εμπεριέχει).
- Υπάρχουν ανατροπές στην ταινία (κάτι απρόβλεπτο συνέβη ξαφνικά); Σε ποια σημεία εντοπίσατε τις ανατροπές; Ποια ανατροπή δημιούργησε σε εσάς τη μεγαλύτερη εντύπωση (Η ποια ανατροπή ήταν η σημαντικότερη στην εξέλιξη της πλοκής;). Σάς έλειψε (ή περίσσεψε) κάποια ανατροπή, η οποία θα θέλατε να προστεθεί (ή να αφαιρεθεί) στην αφήγηση; Πώς θα ήταν η ιστορία;
- Περιγράψτε τα συναισθήματα του πρωταγωνιστή σε διαφορετικές στιγμές της ταινίας. (Ο/Η εμπυχωτής/τρια προβάλλει συγκεκριμένα πλάνα). Με ποιους τρόπους μάς φανερώνει ο δημιουργός αυτά τα συναισθήματα; Τι θα έκανε εσάς να νιώθετε όμορφα στην καθημερινότητά σας;



- Τι σημαίνει η φράση: «Ο άλλος μου εαυτός;». Εσείς έχετε (είχατε) κάποια στιγμή στη ζωή σας έναν άλλον εαυτό. Μπορείτε να τον περιγράψετε; Αν δεν είχατε, θα θέλατε να υπάρχει; Πώς θα ήταν; Τι θα (θέλατε να) συζητούσατε; Τι θα του ζητούσατε;

5.5. Οι προθέσεις του δημιουργού - Τεχνικοί κώδικες (technical codes)

- Ποια χρώματα επικρατούν στην ταινία; Είναι τα φυσικά χρώματα του περιβάλλοντός μας; Πείτε μια λέξη για να χαρακτηρίσετε τα χρώματα; Σε ποιες στιγμές; (ρεαλιστικός ή ονειρικός-φантаστικός κόσμος). Ποια συναισθήματα μας προκαλούν; Γιατί επέλεξε ο δημιουργός να «χρωματίσει» με αυτόν τον τρόπο την ταινία;
- Ακούστε ξανά τη μουσική της ταινίας, χωρίς εικόνα. Τι παρατηρείτε; Πώς επενδύει την πλοκή και τα συναισθήματα του ήρωα; (Ο/Η εμψυχωτής/τρια προβάλλει επιλεγμένα πλάνα της ταινίας).
- Ποια κάδρα πλειοψηφούν στην ταινία; Τι είδους κάδρα είναι; Ποια συναισθήματα μάς δημιουργούν και με ποιον τρόπο; Γιατί επέλεξε ο δημιουργός τα συγκεκριμένα είδη κάδρων;
- Ποιες αλλαγές βλέπουμε στον ήρωα; Τι σηματοδοτούν (τι σημαίνουν) αυτές οι αλλαγές (απαλλάσσεται από το σακάκι, το χαρτοφύλακα..)

5.6. Έκφραση - Δημιουργία

- Η «ατίθαση σκιά»: Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια. Το πρώτο παιδί παρουσιάζει κάτι παντομimικά και το δεύτερο απαντάει παντομimικά κάνοντας το αντίθετο.

Παραλλαγή 1: Το πρώτο παιδί παρουσιάζει κάποια δραστηριότητα και το ταίρι του προσπαθεί να του υποδείξει να κάνει το αντίθετο.

Παραλλαγή 2: Η δραστηριότητες δεν παρουσιάζονται παντομimικά αλλά με λόγια.

Παραλλαγή 3: Το πρώτο παιδί είναι ο εαυτός του και το δεύτερο παιδί ο άλλος του εαυτός. Συμφωνούν να συζητήσουν ένα συγκεκριμένο θέμα (δίλημμα), αλλά δεν προετοιμάζουν τον διάλογο (τι θα πουν). Ξεκινάνε τη συζήτηση αυτοσχεδιάζοντας, όπου κάθε πλευρά παρουσιάζει τις απόψεις της (διαφωνώντας). Αν το θέλουν μπορούν να προκαθορίσουν το ύφος του διαλόγου (έντονο, ήρεμο, φιλικό, γλυκό κ.λπ.), αλλά και το τέλος του διαλόγου (αν θα συμφωνήσουν, αν θα οδηγηθούν σε αδιέξοδο διαφωνώντας ή αν ο ένας θα αποδεχθεί τις απόψεις του άλλου).

- Διάδρομος συνείδησης: Κάθε παιδί παρουσιάζει στην τάξη ένα δίλημμα που αντιμετώπισε κάποια στιγμή στη ζωή του ή ένα κατασκευασμένο δίλημμα. Τα παιδιά επιλέγουν ένα από αυτά τα διλήμματα για να παίξουν τον Διάδρομο συνείδησης. Τα παιδιά στέκονται σε δυο σειρές, σχηματίζοντας διάδρομο. Ανάμεσά τους περπατάει αργά το παιδί που αντιμετωπίζει το δίλημμα. Καθώς περνάει από μπροστά τους κοντοστέκεται. Τα παιδιά της μίας σειράς επιχειρηματολογώντας, προσπαθούν να τον πείσουν να πάρει μία συγκεκριμένη απόφαση και τα παιδιά της άλλης σειράς να πάρει την αντίθετη απόφαση. Στο τέλος, αποφασίζει ποια γνώμη θα ακολουθήσει και με ποια επιχειρήματα τον έπεισαν.

- Κατασκευάστε νοερά τον «άλλον σας εαυτό». Είναι σε όλα του το αντίθετο από εσάς. Επιλέξτε μία στιγμή της ζωής σας στην οποία δεν μπορούσατε εύκολα να αποφασίσετε (δίλημμα). Γράψτε έναν διάλογο στον οποίον εσείς επιχειρηματολογείτε υπέρ της μίας απόφασης και ο άλλος σας εαυτός υπέρ της αντίθετης απόφασης. Στο τέλος διαφωνείτε τόσο έντονα που φθάνετε στη σύγκρουση. Κατόπιν, ξαναγράψτε τον διάλογο, στον οποίο συνεχίζετε να διαφωνείτε, αλλά στο τέλος συμφιλιώνεστε.

- Με ποια επιχειρήματα θα προσπαθούσατε να πείσετε τους γονείς σας να δουν (ή να μη δουν) την ταινία; Στη συνέχεια, κάντε το ίδιο για τον/την φίλο/η σας.



- Παρακολουθήστε το παρακάτω βίντεο: <https://video.link/w/2y9bd>. Ποιες διαφορές παρατηρείτε ανάμεσα στην κίνηση των ανθρώπων και στην κίνηση των καρτών; Σε ζευγάρια να δείξετε κι εσείς μια δράση όπως γίνεται στην πραγματικότητα και όπως δημιουργείται στα animation.

6. Συμπεράσματα

η κινηματογραφική ταινία, όχι μόνο νοηματοδοτείται από κάθε θεατή, καθώς το έργο περνά από το ένα κοινωνικό - πολιτισμικό πλαίσιο στο άλλο, αλλά ο θεατής παράγει το νόημα μέσω της προβολής της ατομικής του συνείδησης, και διαμέσου μιας ιδιότυπης εισβολής, «βλέπει» στην ταινία τον ίδιο του εαυτό (τι νιώθω;). Ο θεατής καλείται να ανασυνθέσει την εικόνα και για να το επιτύχει αυτό πρέπει να αναγνωρίζει τις «δομές πραγμάτωσής» της, δηλαδή το περιεχόμενο και τις στρατηγικές της εικόνας (γιατί νιώθω ή με ποιους τρόπους ο δημιουργός της ταινίας προκαλεί σε εμένα αυτά τα συναισθήματα;). Η αποκάλυψη των συναισθημάτων του παιδιού - θεατή ακολουθείται από την αποκωδικοποίηση των προθέσεων του δημιουργού της κινηματογραφικής ταινίας.

Με τη χρήση των εννοιών των πολυαισθητηριακών συνειρμών, της εικασίας, της προσωπικής ταύτισης και της συνθετικής διαδικασίας, ξεκινώντας από τη θέαση-απόλαυση της ταινίας, από την αυθόρμητη **έκφραση συναισθημάτων** και την **περιγραφή**, προχωρώντας παραπέρα τα παιδιά **διερευνούν τα συναισθήματά τους**, και, ταυτόχρονα, αναζητούν τους τρόπους με τους οποίους οι δημιουργοί της ταινίας προκάλεσαν αυτά τα συναισθήματα, αποκωδικοποιώντας τις **προθέσεις** των δημιουργών αλλά και τους **τρόπους πρόσληψης** της ταινίας. Στο τέλος τα παιδιά **δημιουργούν** εκδηλώνοντας κριτική και αποκλίνουσα στάση.

Η Κινηματογραφική Λέσχη στο Σχολείο αποτελεί επιμορφωτικό και εκπαιδευτικό Πρόγραμμα του Φεστιβάλ Κινηματογράφου Χανίων (<https://chaniafilmfestival.com/cff-edu/shcool-cine-club/>)

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Achard, J. P. (2006). *Dialectiques de l'image*. Retrieved from <http://www.surlimage.info/ECRITS/dialectique.html>
- Γρόσδος, Σ. (2010). Οπτικοακουστικός γραμματισμός: Από το παιδί-καταναλωτή στο παιδί-δημιουργό. *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 16, 54-68.
- Γρόσδος, Σ. (2011). Εικόνα και γλωσσική διδασκαλία. Η διδακτική αξιοποίηση πολυτροπικών κειμένων. *Νέα Παιδεία*, 138, 63-83.
- Γρόσδος, Σ. (2018α). Παλυσυναισθητηριακοί συνειρμοί, εικασία προσωπική ταύτιση και συνθετική διαδικασία. Ένα μοντέλο προσέγγισης κινηματογραφικών ταινιών. Στο Σ. Ιορδανίδου (Επιμ.), *Γραμματισμός στα Μέσα*. Λευκωσία: Advanced Media Institute Ινστιτούτο Εφαρμοσμένης Έρευνας στην Επικοινωνία και τη Δημοσιογραφία.
- Γρόσδος, Στ. (2018β). *Κινηματογράφος και Δημιουργική γραφή. Μαθήματα κινηματογραφικού γραμματισμού*. Χανιά: Πυξίδα στην πόλη.
- Γρόσδος, Στ. (2020). *Οδηγός προσέγγισης ταινιών με παιδιά*. Χανιά: Πυξίδα στην πόλη.
- Charman, L. (1993). *Διδακτική της τέχνης*. Αθήνα: Νεφέλη.
- 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.
- Sorlin, P. (2004). *Κοινωνιολογία του κινηματογράφου*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

