ΤΟ ΓΡΑΦΙΚΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΟ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΑΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΚΑΙ Ο ΟΠΤΙΚΟΣ ΑΛΦΑΒΗΤΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ

Τσαμπίκα Καράκιζα
Ηλεκ/γος Μηχανικός & Μηχ/κός Η/Υ, ΕΜΠ
Καθηγήτρια Πληροφορικής (ΠΕ19) Β΄θμιας Εκπαίδευσης
Υποψήφια Διδάκτωρ τμήματος ΕΜΜΕ, Πανεπιστημίου Αθηνών
Δ/νση: Μπουμπουλίνας 10, Κιάτο Κορινθίας 20200, Τηλ: 074225442, 0977471329
e-mail: tsakarak@otenet.gr

Λέξεις . Κλειδιά:
Εικόνα, Εικονοποιημένα μέσα, Οπτικός αλφαβητισμός, Γραφικό περιβάλλον

Περίληψη
Το κλείσιμο του εικοστού αιώνα σφραγίστηκε από την κυριαρχία της εικόνας στις επικοινωνιακές οδούς. Τα εικονοποιημένα ηλεκτρονικά μέσα (υπολογιστές-πολυμέσα και διαδίκτυο), εισβάλλουν στις σχολικές αίθουσες, ανατρέπουν την μονοκρατορία του λόγου, καταλύουν την παραδοσιακή, γραμμική εκπαιδευτική διαδικασία, ανοίγουν παράθυρα προς τον «έξω» κόσμο και προκαλούν αισθήματα ευχαρίστησης αλλά και αμηχανίας. Οπτικός αλφαβητισμός είναι η διαδικασία για την απόκτηση δεξιοτήτων, που επιτρέπουν την «ανάγνωση» της εικόνας, την κατανόηση δηλαδή των κωδίκων που χρησιμοποιούνται και των μηνυμάτων που παράγονται από αυτήν. Για τους μαθητές, γνήσια παιδιά του πολιτισμού της εικόνας, υπάρχει η κοινωνική αναγκαιότητα να αποκτήσει η σχέση τους με το γραφικό υπολογιστικό περιβάλλον, μια νέα εκπαιδευτική, μορφωτική διάσταση: αυτήν της κατανόησης της πολιτισμικής συνέχειας στην εξέλιξη και τον μετασχηματισμό των μέσων στην ανθρώπινη επικοινωνία, και ταυτόχρονα, της ανάπτυξης της κριτικής σκέψης και της αμφισβήτησης απέναντι στην αισθητική, την ιδεολογία, την παρουσίαση και το μήνυμα του διακινούμενου «εικονοποιημένου» υλικού.

Abstract
The ending of the twentieth century was imprinted by the domination of the picture on communication. The electronic media (computers, multimedia, internet), based on the power of picture, penetrate the classroom, overthrow the monocracy of speech, abolish the traditional, linear, educational process. They open a window to the outer world and eventually, they generate not only feelings of happiness, but also of embarrassment. Visual literacy is the process of gaining skills that help the .reading. of a picture, in other words, the understanding of the codes used and the messages derived from. The relationship of today.s students . who are true-born children of the picture . with the graphic computerized environment is socially needed to gain a new educational dimension: the one related to the understanding of the cultural continuity, concerning the development and the transformation of the media in human communication. A dimension which also helps the development of critical thoughts and the dispute in aesthetics, ideology and in the message of the moving, pictured material.

Η κυριαρχία της εικόνας

Η έλευση του εικοστού αιώνα έφερε μαζί της τη δυνατότητα της **αναπαραγωγής της εικόνας**, επαναστατική κατά τη γνώμη μας αλλαγή στον ανθρώπινο πολιτισμό. Η εικόνα έπαψε να είναι μόνο πολιτιστικό προϊόν. Ακριβώς λόγω της τεχνικής της αναπαραγωγής της, έγινε και μέσο **μαζικής** μετάδοσης μηνυμάτων. Κι όταν αμέσως μετά έγινε κινούμενη, τότε χρησιμοποιήθηκε και για την οπτικοποίηση της αφήγησης. Εδραίωσε τον χαρακτήρα της ως **μέσον**. Η αντίστροφη μέτρηση για τη μονοκρατορία του λόγου είχε αρχίσει. Το κλείσιμο του αιώνα συνέπεσε με την . σε μεγάλο βαθμό - αυτοδιάψευση, την κατάλυση, την αυτοαναίρεση ενός μεγάλου μέρους του λόγου που άνθισε στη διάρκειά του. Τα σκήπτρα δόθηκαν σε μέσα λιγότερο ρητά, λιγότερο δεσμευτικά και απόλυτα, με μικρότερους κινδύνους ανατροπής μέσα στην πολυσημία τους. Σήμερα, η διαπίστωση πως η εποχή μας σφραγίζεται από την κυριαρχία της εικόνας στις επικοινωνιακές οδούς, είναι πια κοινός τόπος. Η επικράτηση των **εικονικών (ή εικονοποιημένων) μέσων** (TV, video, υπολογιστής-πολυμέσο, διαδίκτυο), είναι ένα γεγονός

ενσωματωμένο στην καθημερινότητά μας. Η χρήση εικόνων κάθε είδους, *γνήσιων, επαυξημένων* ή *συνθετικών*[1] είναι απαραίτητη επένδυση του επικοινωνιακού λόγου, ο οποίος πολλές φορές είναι ισχνότερος ως προς την αναλογία της συμμετοχής. Έτσι, «ζούμε σ. έναν κόσμο αναπαραστάσεων. Η ηλεκτρονική μετάδοση ήχων και εικόνων έχει κυριολεκτικά τυλίξει τον πλανήτη σ. ένα φάκελο παραστάσεων.[.] Έχουμε γίνει όλοι μας διερμηνείς παραστάσεων», αναφέρει ο B. Davis, (1991). Βέβαια, το γεγονός ότι το 50% των νευρώνων του εγκεφάλου συνδέονται με την όραση, είναι ίσως μια κατ. αρχήν εξήγηση για το ότι η εικόνα κέρδισε πρωταγωνιστικό ρόλο στο επικοινωνιακό περιβάλλον. Επιπλέον η οπτική αφήγηση, τόσο σαν τεχνική, όσο και σαν τεχνολογική έμπνευση, μας δίνουν τον πιο εύπλαστο τρόπο κατανόησης, αφού σύμφωνα με τους Kosslyn και Chabris (1990), η *αναγνώριση μιας παρατηρούμενης εικόνας* συνεπάγεται το «ταίριασμά» της με αποθηκευμένες παραστάσεις εικονογραφημένων αντικειμένων ή σκηνών, πράγμα που αποτελεί αποκλειστικά οπτική διαδικασία.
Ενώ αντίθετα η *αναγνώριση ενός αντικειμένου* προϋποθέτει πρόσβαση στο σύνολο των πληροφοριών που συνδέονται μ. αυτό (ήχους κλπ.), πράγμα πιο σύνθετο και χρονοβόρο.Παρ. όλα αυτά νομίζουμε ότι η κυριαρχία της εικόνας, δεν έχει απλά βιολογική ή ψυχογνωστική βάση. Κατά τη δική μας γνώμη, η παρεμβολή της τεχνολογίας όχι μόνο στη διάδοση της εικόνας, αλλά ακριβώς στη φάση της παραγωγής και της επεξεργασίας της, δεν είναι απλά μέσο ενίσχυσης των εργαλείων και των εκφραστικών μας μέσων. Η ψηφιοποίηση της εικόνας, που συνεπάγεται καλύτερη ανάλυση και μεγαλύτερη ταχύτητα μετάδοσης λόγω της συμπίεσης, δίνει μια νέα διάσταση, επηρεάζει την ίδια τη φύση των εικονικών μέσων. **Η εικόνα δεν είναι απλά πολιτιστικό προϊόν, αλλά γίνεται αντικείμενο χειρισμού.** Γίνεται *μέσον αλλά και μήνυμα.* Το ερώτημα για το αν αυτές οι αλλαγές θα επηρεάσουν καθοριστικά και προς το καλύτερο τη ζωή των ανθρώπων, δεν έχει απαντηθεί ακόμα. Το σίγουρο είναι ότι οι μυριάδες αστραπιαία μεταδιδόμενες εικόνες αποτελούν έτσι κι αλλιώς μια «επανάσταση».

Εικόνα και εκπαίδευση

Η «επανάσταση» αυτή δεν θα μπορούσε παρά να εισβάλει και στην εκπαίδευση. Η εγκατάσταση ηλεκτρονικών υπολογιστών-πολυμέσων και μάλιστα σε δικτυακή και δια-δικτυακή επικοινωνία, μέσα στις σχολικές αίθουσες, άνοιξε έναν παράθυρο στον έξω κόσμο. Το μέχρι τώρα «καθεστώς» της κυριαρχίας του λόγου, ως μέσου μετάδοσης της γνώσης αλλά και ως επικοινωνιακού μέσου, ανατράπηκε. Πολύ περισσότερο που επρόκειτο για έναν λόγο τυποποιημένο, συνήθως μονοσήμαντο μέσω του ενός και μοναδικού βιβλίου, σχεδόν «θεσμοθετημένο», πολλές φορές αποστεωμένο και κενό, ο οποίος έπρεπε κυριολεκτικά να αναπαραχθεί κατά τη διαδικασία της εξέτασης του μαθητή, και μάλιστα με πιστότητα τέτοια, που να εξασφαλίζει θετικά αποτελέσματα.
Επί πλέον, η μέχρι σήμερα διαδικασία της σχολικής πράξης (εξέταση . αξιολόγηση . παράδοση), αλλά και ο τρόπος σκέψης και δράσης που αυτή υποστήριζε, χαρακτηρίζονταν από μια παγιωμένη, σχεδόν παραδοσιακή γραμμικότητα. Η ευκαιριακή εισαγωγή των εποπτικών μέσων διατάρασσε ευχάριστα τη ρουτίνα των μαθητών, που όμως ήξεραν ότι το διάλειμμα ήταν στιγμιαίο.

[1] Επαυξημένες είναι οι εικόνες που έχουν υποστεί ηλεκτρονική επεξεργασία και επομένως αλλοίωση, γνήσιες οι μη

αλλοιωμένες και συνθετικές οι εξ ολοκλήρου κατασκευασμένες στον υπολογιστή. Ο όρος επαυξημένη εικόνα ή επαυξημένη πραγματικότητα αναφέρεται από τον Μ. Δερτούζο στο Δερτούζος, Μ., «Τι μέλλει γενέσθαι», Αθήνα, Εκδ. Λιβάνης, 1998.

Η εισβολή των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση προκάλεσε και εξακολουθεί να προκαλεί αλυσιδωτές αντιδράσεις, κυρίως μέσα στο ίδιο το εκπαιδευτικό σύνολο. Δεν θα σταθούμε εδώ στις αντιδράσεις των εκπαιδευτικών, αλλά μόνο στο πώς οι μαθητές «υποδέχτηκαν_____» τα νέα μέσα, και μάλιστα κυρίως στο αν και πώς οι μαθητές «κατανοούν» τα νέα, εικονοποιημένα μέσα. Δεν θα κάνουμε επίσης ηλικιακό διαχωρισμό των μαθητών, παρά μόνον όπου θα απαιτηθεί, γιατί η βασική μας διαπίστωση ισχύει για όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης και μάλιστα όλο και περισσότερο για τις χαμηλότερες: **Τα νέα μέσα δεν είναι νέα για τους μαθητές**. Είναι απλώς μια αναδιάταξη, μια προσαρμογή της εκπαιδευτικής διαδικασίας σε οικονομικά και πολιτισμικά δεδομένα, τα οποία προϋπάρχουν στην κοινωνία μέσα στην οποία τα παιδιά αυτά γεννήθηκαν και μεγάλωσαν. Και βέβαια όσο νεαρότερες οι ηλικίες, τόσο μεγαλύτερο το πλήθος των αναπαραστάσεων ενός εικονοποιημένου περιβάλλοντος, έξω από το σχολείο. Είναι *τα παιδιά της οθόνης* όπως λέει και ο Rushkoff (1998).

Εικόνα και μαθητές

Η αφίσα, η διαφήμιση, η τηλεόραση, τα video και τα computer games είναι δομικά στοιχεία του σημερινού πολιτισμού, του πολιτισμού της εικόνας, με τον οποίο οι σημερινοί μαθητές παρουσιάζουν απόλυτη εξοικείωση. Μια εξοικείωση που μάλιστα πολλές φορές «αιφνιδιάζει» γονείς και εκπαιδευτικούς, οι οποίοι παραβλέπουν το γεγονός ότι τα παιδιά βρέθηκαν εξ αρχής εδώ, σ. αυτό το σήμερα κι όχι σ. εκείνο της δικτατορίας ή της μεταπολίτευσης. Πόσες φορές πολλοί από μας, ανίκανοι να συγκρατήσουμε έστω και τα στιγμιότυπα μιας διαφήμισης που καταιγιστικά περνούν από τα μάτια μας, μένουμε άλαλοι μπροστά στο αφοπλιστικό, απορημένο ή μισο-ειρωνικό σχόλιο του μικρού μας απόγονου: «Καλά, δεν κατάλαβες τι έδειξε;». Ή πόσες άλλες δυσανασχετούμε αφόρητα, μη μπορώντας να αντιληφθούμε τι είναι αυτό που προκαλεί τόση ευχαρίστηση στον μικρό και επιδέξιο (σχεδόν μάγο) παίκτη των computer games;Τα παιδιά αυτά μεγαλώνοντας γνώρισαν την πραγματικότητα της εποχής τους, που δεν είναι αναντίρρητα καλύτερη ή αφοριστικά χειρότερη από τη δική μας, αλλά απλώς διαφορετική. Είναι η εποχή όπου οι άνθρωποι διαμορφώνουν αναπαραστάσεις και επομένως απόψεις και στάσεις, όχι μόνο και όχι κυρίως από την άμεση, προσωπική τους εμπειρία, αλλά από μια εμπειρία έμμεση, η οποία αποκτάται με τη βοήθεια των ηλεκτρονικών μέσων (κυρίως της τηλεόρασης). Ακόμα και στη νηπιακή ηλικία, πόσες ώρες από το παιχνίδι και τη συναναστροφή στην αυλή και τη γειτονιά, υποκαταστάθηκαν από τα «παιδικά» της τηλεόρασης και τα video/computer games; Ζούμε την εποχή των μέσων. Ο χώρος και ο χρόνος συρρικνώνονται και ταυτόχρονα μεταλλάσσονται μέσα σε ένα τεράστιο «θέατρο γεγονότων» που παίζεται μπροστά από τον καθένα μας, μέσω της τηλεόρασης και του διαδικτύου. Η πραγματικότητα εικονοποιήθηκε. Αλλά η εικόνα είναι *στιγμιαία*, είναι *εφήμερη*, είναι «η συμμετοχή στο παρόν του κόσμου», όπως παραστατικά λέει ο Morin (1991). Μπορεί να παγώσει, να ακινητοποιηθεί, ενώ η εμπειρία «τρέχει», είναι αναλογική, σαν το χρόνο, δεν γυρνάει πίσω. Η εικόνα είναι *προβλέψιμη*, αφού μπορεί να κατασκευαστεί κι επομένως μπορεί να προκαλέσει συναισθήματα «κατά παραγγελία», ενώ η εμπειρία εμπεριέχει το τυχαίο, το απρόβλεπτο, είναι μη ελέγξιμη, προκαλεί εντάσεις, προκαλεί πόνο

και πάθη, υποκρύπτει ρίσκο, και μέσα απ. όλ. αυτά εμπεριέχει τελικά, εν δυνάμει, την αναζητούμενη ευτυχία.Η εικόνα είναι *επεξεργάσιμη* και *διαχειρίσιμη*, είναι άθροισμα κουκίδων, μπορεί να αναλυθεί. Αυτή είναι η αυταπάτη αλλά ίσως ταυτόχρονα και η ηδονή που προσφέρουν τα **computer games**: Το γεγονός ότι χειρίζομαι τα αντικείμενά μου, τον κόσμο μου, την εικονική μου πραγματικότητα. Την καλώ, την τροποποιώ, την πετάω όποτε θέλω, την έχω όποτε και όπως θέλω. Η τεχνική αλλάζει τη σχέση των ανθρώπων με τον κόσμο, τους μεταφέρει σε «εικονικά περιβάλλοντα», συλλαμβάνει το στιγμιαίο, που μετατρέπεται σε προσωρινά μόνιμο, η στιγμή γίνεται κυρίαρχη, αποσπάται από το όλο. Το άτομο ζει την ψευδαίσθηση των πολλαπλών επιλογών, αλλάζει τη σχέση του με το χώρο και το χρόνο, απολαμβάνει τη μικροαστική ικανοποίηση της χειραγώγησης των άλλων, των ηρώων, εκτονώνει πραγματικά αισθήματα σε μη πραγματικούς χώρους. Κι όταν στην αληθινή ζωή τα πράγματα και οι ιδέες κινούνται στο ίδιο έδαφος με τα «ψευτοπραγματικά» υποκατάστατά τους, όταν δηλαδή οι άνθρωποι και οι τύχες τους γίνονται αντικείμενα μικρών ή μεγάλων παιχνιδιών, που μάλιστα ελάχιστα γνωρίζουν τους όρους τους, γιατί να μην είναι ελκυστική για τους νέους μια τέτοια εκδοχή σε μικρογραφία έστω, αλλά τουλάχιστον ελεγχόμενη;

Μια νέα διάσταση στον οπτικό αλφαβητισμό

Αν λοιπόν **αλφαβητισμός στα μέσα (media literacy)** είναι *η διαδικασία για την απόκτηση των δεξιοτήτων που επιτρέπουν*, όπως λέει ο Rubin (1998) *την κατανόηση των πηγών και των τεχνολογιών της επικοινωνίας, των κωδίκων που χρησιμοποιούνται, των μηνυμάτων που παράγονται και της επιλογής, ερμηνείας και επίδρασης αυτών των μηνυμάτων*, τότε **οπτικός αλφαβητισμός (visual literacy)** είναι *η διαδικασία για την απόκτηση δεξιοτήτων που επιτρέπουν την «ανάγνωση» της εικόνας, την κατανόηση δηλαδή των κωδίκων που χρησιμοποιούνται και των μηνυμάτων που παράγονται από αυτήν.* Αλλά αυτό είδαμε ότι αποτελεί μια, σε μεγάλο βαθμό, αφομοιωμένη εμπειρία από τους μαθητές, η οποία τους οδηγεί σε ταχεία και αποδοτική προσαρμογή στη χρήση των υπολογιστών. Ειδικά το **σύγχρονο γραφικό υπολογιστικό και δικτυακό περιβάλλον**, με τα *έντονα κινούμενα γραφικά*, τη *μη γραμμική παράθεση*, την καλλιέργεια μιας *«παιγνιώδους» και περιπετειώδους αναζήτησης και επιλογής στο διαδίκτυο*, την παντελή σχεδόν *έλλειψη ανάγκης πληκτρολόγησης*, τη χρήση των λεγόμενων *συμβολογραμμάτων*, στη θέση μικρών, πολυ-χρησιμοποιούμενων φράσεων, προκαλεί αισθήματα ευχαρίστησης στους μαθητές (Καράκιζα, 1999), αφού τους θυμίζει το οικείο, εκτός σχολείου, περιβάλλον και αισθήματα αμηχανίας (αλλά και φόβου και άρνησης) στους εκπαιδευτικούς (Ντάβου, Μ., Αγγελετοπούλου, Ξ., Διαμαντάκη, Κ., Μπελλογιάννη, Μ., Σόρογκας, Β., Πανούσης, Γ., 1999), οι οποίοι φαίνονται σαν απειλούμενοι από το νέο διεκδικητή του ενδιαφέροντος των παιδιών.

Ποιο είναι κατά τη γνώμη μας το ζητούμενο;

Το ζητούμενο θα ήταν μια διαδικασία, μέσα στην εκπαίδευση, η οποία θα επέτρεπε την κατανόηση της πολιτισμικής συνέχειας στην εξέλιξη και τον μετασχηματισμό των μέσων στην ανθρώπινη επικοινωνία, και ταυτόχρονα, την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και της αμφισβήτησης απέναντι στην αισθητική, την ιδεολογία, την παρουσίαση και το μήνυμα του διακινούμενου «εικονοποιημένου» υλικού. Αυτό βέβαια προϋποθέτει την εκπαίδευση των ίδιων των δασκάλων αλλά και μια ευρύτερη κοινωνική παιδεία, τέτοια που να μην ακυρώνει έξω από το σχολείο ό,τι θετικό

οικοδομείται μέσα σ. αυτό. Το επιχείρημα ότι η χρήση των εικονοποιημένων, ηλεκτρονικών μέσων και ιδίως των υπολογιστών και του διαδικτύου, μειώνει τη χρήση του λόγου και επομένως φτωχαίνει το λεξιλόγιο των παιδιών με τις γνωστές πολιτισμικές συνέπειες, οδηγεί πολλές φορές σε μια μηδενιστική αντίληψη, σ. έναν αφορισμό της τεχνολογίας. Ωστόσο, όσο κι αν η άποψη ότι «το αυτοκίνητο δεν ακύρωσε το περπάτημα» φαίνεται απλοϊκή, εν τούτοις εκφράζει το αναπότρεπτο της εξέλιξης. Η εκπαίδευση θα πρέπει να παίξει το ρόλο της, όχι αποδυναμώνοντας το εκπαιδευτικό περιβάλλον, όχι φτωχαίνοντάς το, κρατώντας το πεισματικά μακριά από τα επιτεύγματα της κοινωνίας, αλλά αναπτύσσοντας τον Λόγο και ιδιαίτερες πλευρές αυτού, **μέσα** σε ένα σύγχρονο κλίμα. Γιατί για παράδειγμα μετά από μια εικονική ξενάγηση σε ένα μουσείο του διαδικτύου να μην ακολουθήσει συλλογική συζήτηση στην τάξη, καθώς και ένα προσωπικό κείμενο από τον κάθε μαθητή για το: «Τι και πώς το είδα» ή για «Σκέψεις και συναισθήματα μπροστά σε έναν πίνακα». Επιμέρους, όπως συνήθως, προσπάθειες γίνονται (6ο Ενιαίο Λύκειο Αιγάλεω, Εκπαιδευτήρια Παναγιωτόπουλου). Αυτές δίνουν αφορμή για κάποια πρώτα ερωτήματα και προβληματισμούς που θα προσπαθήσουμε παρακάτω να απαντήσουμε.

1.Η αλήθεια της εικόνας: Τίθεται να λοιπόν από τους εκπαιδευτικούς, τους υπεύθυνους δηλαδή για τον οπτικό αλφαβητισμό των παιδιών μέσα στο σχολείο, και μάλιστα των μικρότερων σε ηλικία, το ερώτημα: ***Η εικόνα είναι η πραγματικότητα;*** Στην απάντηση «όχι» στηρίχτηκαν πολλές θέσεις και χαράχθηκαν σχέδια μαθημάτων για το πώς ο μικρός μαθητής μετά την εκμάθηση μεθόδων αποκάλυψης του εικονιζόμενου ψεύδους, θα γίνει ένας, εν δυνάμει, κριτικός θεατής .καταναλωτής.

Στο ερώτημα που τέθηκε εμείς λέμε: ***η εικόνα είναι η πραγματικότητα της εποχής μας.*** Αλλωστε αυτό μάλλον συνέβαινε πάντα. Αν η εικόνα είναι πλαστή τότε και η ίδια η πραγματικότητα είναι τέτοια, κι αυτό δημιουργεί μια νέα πραγματικότητα. Η ανάδειξη του «φαίνεσθαι» είναι το «είναι» των ημερών μας. Γι. αυτό, κατά τη γνώμη μας, το ίδιο το ερώτημα έτσι όπως τίθεται είναι επίπλαστο. Είναι, πιστεύου_____με, χωρίς νόημα, να επικεντρώνουμε την προσοχή των παιδιών και να προσανατολίζουμε τη σκέψη τους στο αν η εικόνα ***«λέει αλήθεια ή ψέματα».*** Η ίδια η χρήση του όρου *«λέει»* παραπέμπει στον λόγο. Η εικόνα δεν λέει αλήθεια ή ψέματα. Η εικόνα αλλάζει τον τρόπο της σκέψης μας, δημιουργεί άλλες προτεραιότητες, σε άλλες οδούς, καταργεί την γραμμικότητα, μας οδηγεί να σκεφθούμε και να αισθανθούμε και άλλα, καινούργια πράγματα, στα οποία ίσως δεν θα καταλήγαμε μετά από ένα λεκτικό ερέθισμα. Οι επισημάνσεις αυτές δεν αναιρούν την αναμφισβήτητα τεράστια, ιστορική, επικοινωνιακή αξία του λόγου. Γίνονται μόνο για να τονίσουν ότι **λόγος και εικόνα έχουν το καθένα τη δική του δυναμική**, το δικό του οπλοστάσιο, τα δικά του μυστικά. Η υπονόηση, η ειρωνεία, η υπεκφυγή, η απόκρυψη, η εξομολόγηση, ο αισθησιασμός, η αλληγορία με πόσους άραγε τρόπους μπορούν να λεχθούν ή να εικονοποιηθούν; Μιλάμε λοιπόν για δύο διαφορετικούς επικοινωνιακούς δρόμους, όχι αναγκαστικά απόλυτα ξένους, αλλά όχι και οπωσδήποτε συγκοινωνούντες.

Γιατί λοιπόν να είναι απαραίτητη μια αναγκαστική ***μετάλλαξη της εικόνας σε λόγο*** και αντίστροφα, όπως τουλάχιστον φαίνεται να επιδιώκεται μέσα από την καταγραφή του τι μας «λέει» ένας πίνακας ζωγραφικής ή μέσα από την μετατροπή ενός διηγήματος σε κόμικς; Γιατί αυτή η ισοπεδωτική αποδόμηση ενός τόσο ισχυρού και μαγικού «όλου» (όπως είναι ένας πίνακας ή ένα

διήγημα), γιατί αυτή η απο-δυναμωτική ανασύνθεση με ψηφίδες άλλου υλικού; Είναι τάχα για να αποκαλύψει ό,τι υπάρχει πίσω από αυτό που φαίνεται (ή αντίστροφα λέγεται), ή μήπως είναι η κατάλυση ενός -αυτόνομου κάθε φορά . δημιουργήματος, που εμπεριέχει όχι μόνο την ιστορία του δημιουργού του, την εποχή του, τις ιδέες και τα μέσα του, αλλά και την **ξεχωριστή ματιά του τωρινού του θεατή ή αναγνώστη;**

2.Η προσωπική οπτική: Από την τελευταία μας αυτή σκέψη προκύπτει ένα δεύτερο επίμαχο ζήτημα. Για να μιλάμε για γλώσσα της εικόνας, για την αποκωδικοποίησή της, για τον οπτικό αλφαβητισμό, θα πρέπει να προϋποθέτουμε την ύπαρξη μιας κοινής, συμβολικής βάσης, ενός θα λέγαμε πλατιά αποδεκτού κώδικα, ενός . σύμφωνα με τον γνωστό όρο - αλφαβήτου. Αλλά τότε μιλάμε για την ύπαρξη . έστω σε εξέλιξη . *μιας **μαζικής διαδικασίας,** μιας διαδικασίας για πολλούς ή για όλους*. Μιας διαδικασίας η οποία δίνει το δικαίωμα στον δάσκαλο να λέει :«παρέλειψες να δεις στον πίνακα και τις πλαϊνές φιγούρες» ή να προτρέπει τους μαθητές στη *συλλογική* κατασκευή εικόνων, μετά από κάποιο ανάγνωσμα. Αλήθεια τίνος άραγε θα είναι τότε η εικόνα; Ποιανού το άκουσμα θα αντιπροσωπεύει; Υπάρχει λοιπόν εδώ, η ένσταση της υποκειμενικής οπτικής. Υπάρχει δηλαδή μια μεγάλη διαφοροποίηση σε σχέση με τα κοινά αποδεκτά λεκτικά σύμβολα, τα οποία προσδιορίζουν με σχετική ακρίβεια και ταυτόχρονα περιορίζουν . χωρίς να μηδενίζουν - το πεδίο των διαφορετικών αναγνώσεων. Με τις εικόνες τα πράγματα αλλάζουν. Η εικονοποιημένη πραγματικότητα μπορεί να ειδωθεί με τρόπους τόσους, όσα και τα ζευγάρια μάτια που θα την αντικρίσουν. Τα φίλτρα των εμπειριών, των γνώσεων και των συναισθημάτων θα είναι εδώ πιο «ελεύθερα», πιο παραγωγικά.Γιατί λοιπόν θα πρέπει να προκύπτει ένα . κάθε φορά - πανομοιότυπο, με ίδιους όρους αποτέλεσμα; Πολύ περισσότερο, γιατί τα παιδιά θα πρέπει να πετάξουν τα μαγικά γυαλιά της φαντασίας και να καταλήξουν στο απελπιστικά φτωχό: «Η εικόνα μας λέει ψέματα γιατί ένα τραπέζι δεν μπορεί να πετάει.».

3.Αλφαβητισμός και κατανάλωση: Ερχεται τώρα εδώ, το αντεπιχείρημα της δημιουργίας . μέσω της διαδικασίας του οπτικού αλφαβητισμού . του υποψιασμένου, του κριτικού καταναλωτή, ο οποίος θα μπορεί, γνωρίζοντας πλέον τους κώδικες, να «διαβάζει» τις διαφημιστικές εικόνες «σωστά», να ανακαλύπτει τις παγίδες και τα ψεύδη και να μην παρασύρεται. Κατά την γνώμη μας,αντίθετα, η διαδικασία για την οποία μιλάμε, επιβάλλεται από την οικονομική πραγματικότητα της εποχής μας. Ο απλός παθητικός καταναλωτής δεν είναι πλέον επαρκής στο ρόλο του. Οι ανάγκες της σύγχρονης, παγκόσμιας και σύντομα ηλεκτρονικά εικονοποιημένης αγοράς, απαιτούν ένα νέο είδος καταναλωτών, τους «**ενεργούς**» **καταναλωτές**, τα υποκείμενα δηλαδή εκείνα, που μέσω του πλήθους των εύκολα και γρήγορα (μετά την εκπαίδευση), αναγνώσιμων και αφομοιώσιμων εικόνων των αφισών, των περιοδικών και των τηλεοράσεων, θα διαμορφώνουν μαζικά κοινές, όμοιες επιθυμίες, που θα υποστηρίζουν αποκλειστικά το στερεότυπο της «ευτυχούς αφασίας». Θα γίνονται έτσι, τα ίδια αυτά υποκείμενα, διαφημιστικοί φορείς και καταναλωτές ταυτόχρονα. **Θα αποτελούν μέρος της εικόνας του προϊόντος, θα ενσωματώνονται «συνειδητά», τελικά, στο ίδιο το προϊόν.**

Συμπερασματικά:

Η εικόνα, έγχρωμη, ψηφιακή και κινούμενη, είναι δομικό στοιχείο του σημερινού πολιτισμού, με τον οποίο οι σημερινοί μαθητές παρουσιάζουν

απόλυτη εξοικείωση. Η είσοδος στην εκπαίδευση υπολογιστικών και επικοινωνιακών μέσων που χρησιμοποιούν την εικόνα, προκαλεί αισθήματα ευχαρίστησης στους μαθητές, αφού τους θυμίζει το οικείο, εκτός σχολείου, περιβάλλον, διευκολύνοντας με αυτόν τον τρόπο τη διαδικασία της μάθησης. Ωστόσο η ουσιαστική αξιοποίηση της δυναμικής των εικονοποιημένων μέσων στην εκπαίδευση προϋποθέτει:

✐ Την εκπαίδευση των ίδιων των δασκάλων σε μια κατεύθυνση που θα επέτρεπε την κατανόηση της πολιτισμικής συνέχειας στην εξέλιξη και τον μετασχηματισμό των μέσων στην ανθρώπινη επικοινωνία, και ταυτόχρονα, θα ενίσχυε την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και της αμφισβήτησης καθηγητών και μαθητών απέναντι στην αισθητική, την ιδεολογία, την παρουσίαση και το μήνυμα του διακινούμενου «εικονοποιημένου» υλικού.

✐ Την καθιέρωση μέσα στο ίδιο το πρόγραμμα των μαθημάτων που χρησιμοποιούν τέτοια μέσα, μιας ειδικής διαδικασίας «άσκησης στα μέσα», που θα ενισχύει την αυτενέργεια του μαθητή, απαλλάσσοντάς τον κατά το δυνατόν από στερεότυπες αντιλήψεις, κάνοντάς τον σκεπτόμενο πολίτη και όχι γρήγορο καταναλωτή.

✐ Μια ευρύτερη κοινωνική παιδεία, τέτοια που να μην ακυρώνει έξω από το σχολείο ό,τι θετικό οικοδομείται μέσα σ. αυτό.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

 Davis, B., .Διδάσκοντας με εποπτικά μέσα. στο Κωτσάνης, Γ., Δούκας, Κ., (επιμ.), *1ο Συνέδριο Εκπαιδευτικής Πληροφορικής,* Εκπαιδευτήρια Δούκα, Αθήνα, 1991.

 Καράκιζα, Τ., *Η Μη-Λεκτική Επικοινωνία στη Δικτυωμένη και Μη Σχολική Τάξη*, Διπλωματική Μεταπτυχιακή Ερευνητική Εργασία, Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών, 1999.

 Kosslyn, S., Chabris, C., *.Naming Pictures*., στο *Journal of Visual Languages and Computing,* 1(1), 1990.

 Morin, E., .Το πνεύμα των καιρών.στο Λιβιεράτος, Κ., Φραγκούλης, Τ., (επιμ.), *Η κουλτούρα των μέσων_____: Μαζική κοινωνία και πολιτιστική βιομηχανία*, Αλεξάνδρεια, Αθήνα, 1991.

 Ντάβου, Μ., Αγγελετοπούλου, Ξ., Διαμαντάκη, Κ., Μπελλογιάννη, Μ., Σόρογκας, Β., Πανούσης, Γ., *.Αναπαραστάσεις και Στάσεις Εκπαιδευτικών ως προς τη χρήση Νέων Τεχνολογικών Μέσων στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση*., Ερευνητική Εκθεση, Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο, Τμήμα Επικοινωνίας & ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών, 1999.

 Rubin, A., .Media Literacy. στο *Journal of Communication*, 48(1), 3-4, 1998.

 Rushkoff, D., *Playing the Future*, Harper Collins, London, 1998.__