

Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]

Vol 1, No 1 (2020)

AFIMEC



Η Συγγραφή Σεναρίου Εκπαιδευτικής Ταινίας

Σπύρος Σιάκας

doi: [10.12681/afiinmec.25165](https://doi.org/10.12681/afiinmec.25165)

To cite this article:

Σιάκας Σ. (2020). Η Συγγραφή Σεναρίου Εκπαιδευτικής Ταινίας. *Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]*, 1(1). <https://doi.org/10.12681/afiinmec.25165>

Η Συγγραφή Σεναρίου Εκπαιδευτικής Ταινίας

Σπύρος Σιάκας

Επίκουρος καθηγητής ΠΑΔΑ

sthsiakas@uniwa.gr

Abstract

In this paper, quality features are determined and form the scenario of a film, that is included in an educational procedure. According to this procedure this film is will be categorized into the genre of the educational films, which is discerned in relation to a classic fiction film or a scientific movie.

First of all, the basic principles of scenario creation are defined and the specific features of creating a scenario of scientific and educational films are illustrated. Also, the role of the scriptwriter and the student is determined within the narrative procedure. In the end, two significant quality features of the narrative communication, of the comprehension and interaction are defined with pedagogical terms.

Key-words

Interaction, narrative procedure, educational film, story, plot, scenario

Περίληψη

Σε αυτή την δημοσίευση προσδιορίζονται ποιοτικά χαρακτηριστικά που διακρίνουν το σενάριο μια ταινίας που εντάσσεται σε μια εκπαιδευτική διαδικασία, σε σχέση με μια κλασική ταινία μυθοπλασίας ή μια επιστημονική ταινία.

Αρχικά ορίζονται οι βασικές αρχές δημιουργίας σεναρίου και οι ιδιαιτερότητες δημιουργίας σεναρίου επιστημονικής και εκπαιδευτικής ταινίας. Στην συνέχεια προσδιορίζεται ο ρόλος του σεναριογράφου και του μαθητή στην αφηγηματική διαδικασία. Τέλος γίνεται σαφής προσδιορισμός με παιδαγωγικούς όρους, δύο κομβικών ποιοτικών χαρακτηριστικών της αφηγηματικής επικοινωνίας, της κατανόησης και αλληλεπίδρασης.

Λέξεις Κλειδιά

Αλληλεπίδραση, Αφηγηματική Διαδικασία, Εκπαιδευτική Ταινία, Ιστορία, Πλοκή, Σενάριο.

Βασικές αρχές σεναρίου

Σύμφωνα με τον Fleishman (1998) η αφήγηση ορίζεται ως μία διαδικασία μετάδοσης των πληροφοριών μίας ιστορίας με χρονικό προσδιορισμό αρχής μέσης και τέλους.

Σε αυτή την ερμηνεία διακρίνουμε δύο κομβικά στοιχεία:

- Τις ίδιες τις πληροφορίες των γεγονότων της αφήγησης
- Την διαδικασία της μετάδοσης αυτών των πληροφοριών με κάποιο μέσο, που έχει συγκεκριμένες δυνατότητες ανάλογα με τις τεχνικές παραμέτρους του

Κάθε σενάριο, λοιπόν, περιέχει δύο συστατικά στοιχεία:

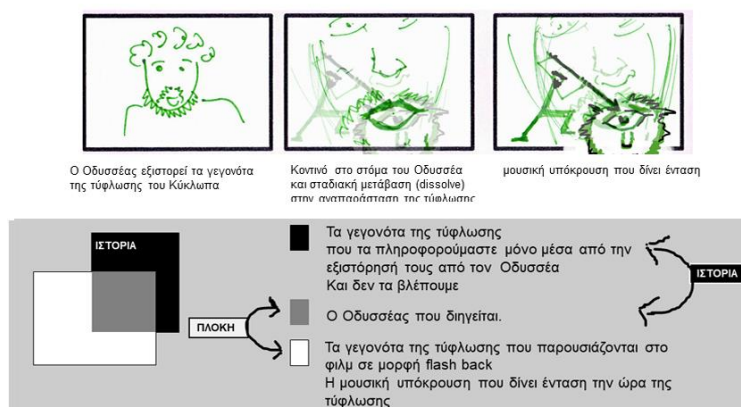
- α. Την ιστορία, δηλαδή τις πληροφορίες των γεγονότων της αφήγησης που θα πρέπει να συντεθούν σε μια συνεχόμενη ροή με αρχή μέση και τέλος
- β. Την πλοκή, δηλαδή τις επιλεγμένες πληροφορίες που παρουσιάζονται στο τελικό οπτικοαουστικό «προϊόν» με τα διαθέσιμα εκφραστικά μέσα του εκάστοτε μέσου επικοινωνίας

Ο Σιάκας (2011) σημειώνει ορισμένα σημαντικά στοιχεία διαφοροποίησης της Ιστορίας από την Πλοκή.

Πρώτα απ' όλα, η χρονολογική σειρά των γεγονότων στην ιστορία μπορεί να διαφέρει από την σειρά παρουσίασης τους στην πλοκή. Επίσης πολλά από τα γεγονότα της ιστορίας μπορεί να παραληφθούν για λόγους οικονομίας και ανάλογα με τις επιλογές του σεναριογράφου. Τέλος, στην πλοκή μπορεί να περιέχονται και επιπρόσθετα στοιχεία, όπως μια μουσική υπόκρουση ή ένας ήχος που μπορεί να τονίσουν ή να ερμηνεύσουν επιλεγμένα σημεία της ιστορίας

Για παράδειγμα, όπως σημειώνει ο ίδιος (2011, 123), στην Οδύσσεια η πλοκή ξεκινάει χρονολογικά από το σημείο που ο Οδυσσέας ξεβράστηκε στο νησί των Φαιάκων. Τα γεγονότα που προηγήθηκαν τα πληροφορούμαστε μέσα από την εξιστόρησή τους από τον Οδυσσέα.

Ωστόσο, σε μια κινηματογραφική μεταφορά της Οδύσσειας, επιπρόσθετα στοιχεία κινηματογραφικής έκφρασης μπορεί να επηρεάσουν την αφηγηματική απόδοση της. Για παράδειγμα, μια μουσική υπόκρουση την ώρα που ο Οδυσσέας ετοιμάζεται να τυφλώσει τον Κύκλωπα είναι ένα πρόσθετο στοιχείο που δεν αναφέρεται πουθενά στην ιστορία της Οδύσσειας και που μπορεί να δημιουργήσει ένα συναίσθημα αγωνίας, φόβου ή έντασης στον θεατή, ανάλογα με την πρόθεση του σεναριογράφου και του σκηνοθέτη.



Εικόνα 1: Παράδειγμα της σχέσης πλοκής και ιστορίας σε μια κινηματογραφική απόδοση της Οδύσσειας και συγκεκριμένα μιας σκηνής όπου ο Οδυσσέας ενώ εξιστορεί τις περιπέτειες του θυμάται (flash back) την στιγμή της τύφλωσης του Κύκλωπα

Σύμφωνα με τα παραπάνω, η Πλοκή περιλαμβάνει δύο διακριτά στοιχεία σημαντικά για την αφηγηματική διαδικασία:

- Ένα σχέδιο, ιεράρχησης και οργάνωσης των πληροφοριών της ιστορίας με αξιοποίηση των διαθέσιμων εκφραστικών μέσων που δίνονται από την κάθε μορφή αφήγησης. Δηλαδή την δημιουργία ενός Σεναρίου.
- Το μέσο που θα χρησιμεύσει για την μετάδοση των πληροφοριών της ιστορίας με τα πλεονεκτήματα και τους περιορισμούς έκφρασης που το διακρίνουν.

Κομβικά ερωτήματα στην διαδικασία δημιουργίας σεναρίου

Συμπερασματικά, λοιπόν, οι παράγοντες που καθορίζουν την ιδιαιτερότητα κάθε αφηγηματικής διαδικασίας είναι τρεις:

- η ίδια η ιστορία. Οι πληροφορίες της ιστορίας,
- το σχέδιο της πλοκής τους και
- το μέσο μετάδοσης των πληροφοριών

Αυτοί οι τρεις παράγοντες οργανώνονται σε δύο βασικά ερωτήματα, «Τι;» και «Πώς;» που πρέπει να απαντηθούν στον σχεδιασμό οποιουδήποτε οπτικοακουστικού αφηγηματικού υλικού.

Η απάντηση αυτών των ερωτημάτων ορίζει και την ιδιαιτερότητα της κάθε αφηγηματικής διαδικασίας.

Η αναζήτηση του «πώς», δηλαδή των τρόπων χρήσης των εκφραστικών μέσων της κινηματογραφικής γλώσσας και των αφηγηματικών λύσεων που δόθηκαν σε παραδείγματα χρήσης της οπτικοακουστικής γλώσσας στην πλοκή κινηματογραφικών έργων μπορεί να φανεί χρήσιμη στον σχεδιασμό οπτικοακουστικού διδακτικού υλικού τόσο σε αφηγηματικές όσο και σε μη αφηγηματικές μορφές.

Το σενάριο επιστημονικής ταινίας

Στην δημιουργία του σεναρίου μιας επιστημονικής ταινίας είτε είναι μυθοπλασία είτε ντοκιμαντέρ, η εγκυρότητα των πληροφοριών είναι κομβικός παράγοντας που πρέπει να ληφθεί υπόψη στην διαπραγμάτευση του ερωτήματος «τι».

Η εγκυρότητα διασφαλίζεται με μεθόδους συλλογής δεδομένων όπως, βιβλιογραφική ανασκόπηση, έρευνα δράσης, συνεντεύξεις, μελέτες περίπτωσης κ.ο.κ.

Επίσης στην διαπραγμάτευση του ερωτήματος «πώς» κομβικός παράγοντας στοιχείο που διαφοροποιεί το κάθε σενάριο επιστημονικής ταινίας είναι η απόδοση των πληροφοριών. Δηλαδή η προσωπική ματιά του δημιουργού επάνω στις έγκυρες πληροφορίες του περιεχομένου.

Η προσωπική ματιά περιλαμβάνει τα παρακάτω στοιχεία:

- Την επιλογή
- Την ιεράρχηση των πληροφοριών
- Την έμφαση

Με άλλα λόγια είναι απαραίτητη η ερμηνεία του δημιουργού επάνω στις πληροφορίες που έχουν συλλεχθεί.

Το σενάριο εκπαιδευτικής ταινίας

Στην περίπτωση που μια επιστημονική ταινία εισαχθεί με κάποιο τρόπο στην εκπαιδευτική διαδικασία, στην πραγμάτευση των ερωτημάτων «τι» επιστημονικές πληροφορίες θα μεταδοθούν και «πώς» θα μεταδοθούν προστίθεται και το ερώτημα «γιατί» και «για ποιο σκοπό» να μεταδοθούν.

Δηλαδή, σε μια επιστημονική ταινία που - μέσω της αξιοποίησής της στην εκπαιδευτική διαδικασία αναδεικνύεται ως εκπαιδευτική ταινία- υπάρχει η ανάγκη να προσδιοριστούν συγκεκριμένες παράμετροι εκπαιδευτικού περιεχομένου. Για παράδειγμα πρέπει να προσδιοριστούν σαφείς μαθησιακοί στόχοι καθώς επίσης και ένα πλάνο εισαγωγής της στην εκπαιδευτική διαδικασία, επιπλέον των παραμέτρων της επιστημονικότητας και της εγκυρότητας των πληροφοριών του περιεχομένου της.

Το ερώτημα «γιατί» είναι κομβικό στην λειτουργία του εκπαιδευτικού υλικού, καθώς είναι αυτό που προσδιορίζει το παιδαγωγικό πλαίσιο και τις θεωρητικές αρχές που θα κινηθεί ο σχεδιασμός του. Με βάση το γενικό παιδαγωγικό πλαίσιο και τις θεωρίες μάθησης που υιοθετούνται κάθε φορά, καθορίζεται και η επιμέρους διδακτική στρατηγική. Η απάντηση του ερωτήματος «γιατί» , λοιπόν, μπορεί να προσδιορίσει μια σειρά παραμέτρους του σχεδιασμού της πλοκής του διδακτικού υλικού ώστε να είναι λειτουργικό σε μια εκπαιδευτική διαδικασία.

Η πραγμάτευση των ερωτημάτων «τι», «πώς» και «γιατί» εγείρει μια σειρά ζητήματα στο σχεδιασμό της πλοκής μιας εκπαιδευτικής ταινίας, όπως:

- Την ιεράρχηση των πληροφοριών του περιεχομένου και την επιλογή της σειράς παρουσίασής τους στην γραμμική αφήγηση.
- Την επιλογή των κινηματογραφικών τεχνικών στην απόδοση του περιεχομένου.
- Τον τρόπο της ένταξης του διδακτικού υλικού στην εκπαιδευτική διαδικασία. Δηλαδή αν θα λειτουργεί αυτόνομα, επικουρικά ή συνδυαστικά με κάποιο άλλο εκπαιδευτικό υλικό.
- την διαμόρφωση των δραστηριοτήτων μάθησης ανάλογα με το μέσο μετάδοσης των πληροφοριών.
- Την διερεύνηση τρόπων δημιουργικής παρέμβασης του μαθητή στο σενάριο στο πλαίσιο συγκεκριμένων δραστηριοτήτων μάθησης.

Ο ρόλος του σεναριογράφου εκπαιδευτικής ταινίας

Σύμφωνα με τα παραπάνω, ο ρόλος του σεναριογράφου εκπαιδευτικής ταινίας είναι να μεταφράσει με παιδαγωγικούς όρους τις επικοινωνιακές δυνατότητες του κάθε μέσου ώστε να ικανοποιούνται τα χαρακτηριστικά που αναφέρθηκαν πιο πάνω.

Απώτερος στόχος είναι να αναδείξει με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο τις πληροφορίες του περιεχομένου και να συμβάλλει στην εκπλήρωση των εκπαιδευτικών σκοπών που έχουν τεθεί.

Σε περίπτωση που ο σεναριογράφος δεν είναι εκπαιδευτικός, απαιτείται η συνεργασία επιστημονικού υπεύθυνου και σεναριογράφου. Η συνεργασία πρέπει να είναι ισότιμη και μπορεί να διαρκέσει αρκετό καιρό, ώστε να ενημερώσει ο ένας τον άλλο για τα εργαλεία του αντικείμενου ευθύνης του. Για παράδειγμα η μελέτη τρόπων χρήσης των κινηματογραφικών εκφραστικών μέσων σε αφηγηματικά έργα και η εμπειρία του επαγγελματία σεναριογράφου μπορεί να δώσει χρήσιμα συμπεράσματα στην δόμηση μιας εκπαιδευτικής ταινίας. Ωστόσο, είναι απαραίτητη η ερμηνεία με παιδαγωγικούς όρους και αυτό το διασφαλίζει ο ειδικός παιδαγωγός.

Στο σενάριο θα πρέπει να αποφασιστεί η ιεράρχηση η σειρά και ο τρόπος παρουσίασης των γνωστικών πληροφοριών. Αυτό προϋποθέτει την καλή γνώση του επιστημονικού αντικείμενου. Από την άλλη μεριά όμως, η διαδικασία της συγγραφής του σεναρίου δεν θα πρέπει να εξετάζεται ξεκομμένη από την έρευνα πάνω στα κινηματογραφικά μέσα και την δυναμική τους. Θα πρέπει, λοιπόν να συνδυαστεί η επιλογή των κινηματογραφικών τεχνικών με την φύση των πληροφοριών του περιεχομένου. Αυτό απαιτεί γνώση τόσο των πιο σημαντικών αφηγηματικών τεχνικών και κινηματογραφικών εργαλείων όσο και του επιστημονικού αντικείμενου.

Έτσι για παράδειγμα στην περίπτωση ενός διδακτικού υλικού που είναι χτισμένο σε ένα κεντρικό χαρακτήρα, η ανάπτυξη του χαρακτήρα του, οι αντιδράσεις του και οι ενέργειες του θα μπορούσαν να παραπέμπουν σε συγκεκριμένες ερευνητικές πρακτικές και μεθόδους ενεργητικής μάθησης.

Ο ρόλος του μαθητή στην αφηγηματική διαδικασία

Η αλληλεπίδραση με το περιβάλλον είναι σημαντικός παράγοντας της πορείας του μαθητή στην γνωστική αυτονομία του. εκπαίδευση (Lauriland 2002, Μανταλούρας 2001, Πήλιουρας 2006) Η αλληλεπίδραση οδηγεί στην πληρέστερη αφομοίωση των δεδομένων πληροφοριών καθώς επίσης στην μεταφορά και στον μετασχηματισμό τους σε νέα γνώση. Το αποτέλεσμα είναι η λειτουργική κατανόηση των πληροφοριών.

Ωστόσο η έννοια της αλληλεπίδρασης είναι οργανικά δεμένη με τις έννοιες της κατανόησης και της συμμετοχής στην πορεία του μαθητή προς το χτίσιμο της νέας γνώσης.

Η κατανόηση

Η κατανόηση είναι κομβική στο σχεδιασμό διδακτικού υλικού, καθώς είναι προϋπόθεση για την διαμόρφωση αλληλεπιδραστικού περιβάλλοντος. Έτσι στην περίπτωση της παρακολούθησης ενός εκπαιδευτικού βίντεο ενός πειράματος φυσικής η επιτυχία της

επικοινωνίας ορίζεται από την δυνατότητα του μαθητή να επαναλάβει το πείραμα. Ομοίως η ταινία όπου ο ήρωας εμπλέκεται σε μια έρευνα τοπικής ιστορίας η αποτελεσματικότητα έγκειται στην ενεργοποίηση του μαθητή σε παρόμοιες δράσεις.

Στην έννοια της κατανόησης περιλαμβάνεται τόσο η κατανόηση των γνωστικών πληροφοριών όσο και η κατανόηση των αρχών και του κώδικα της «γλώσσας» μετάδοσης των πληροφοριών.

Η εξέταση του τρόπου που το «στήσιμο» και η εναλλαγή των πλάνων συμβάλει στην συμμετοχή του θεατή και τον καθοδηγεί στην ανάγνωση της εικόνας θα μπορούσε να αποβεί χρήσιμος στην σύνθεση των πλάνων του εκπαιδευτικού σεναρίου.

Επιπλέον, ο «Οπτικός Γραμματισμός» είναι απαραίτητος. Με τον όρο «Οπτικός Γραμματισμός» σε ένα πρώτο επίπεδο περιγράφεται η ικανότητα του ανθρώπου να «διαβάζει» περίπλοκα οπτικά μηνύματα. Δηλαδή, να κατανοεί μηνύματα που περιλαμβάνουν επιπλέον οπτικά σύμβολα από τα τυπογραφικά στοιχεία. Εξάλλου τα σύγχρονα κείμενα περιλαμβάνουν ποικίλα σύμβολα και μέσα, εκτός από τα τυπογραφικά στοιχεία.

Ωστόσο, η σύγχρονη τάση στο πεδίο του οπτικού γραμματισμού (Kress & Van Leeuwen, 2001, Σιάκας, 2011) ορίζουν τον Οπτικό Γραμματισμό ως την ικανότητα, επιπλέον της ανάγνωσης ενός οπτικού μηνύματος, της κριτικής αποτίμησης του και δημιουργίας νέων προϊόντων και μηνυμάτων με την χρήση των εκφραστικών μέσων της οπτικοακουστικής γλώσσας.

Σύμφωνα με τα παραπάνω η συμμετοχή του θεατή συμβάλει και στην κατανόηση του περιεχομένου. Πώς όμως εξασφαλίζεται η συμμετοχή του θεατή στην εκπαιδευτική ταινία;

Η αλληλεπίδραση. Η σημασία του «πριν» και του «μετά» στην αφηγηματική επικοινωνία.

Σε μια κινηματογραφική ταινία ο θεατής πληρώνει εισιτήριο για να δει ένα έργο.

Ο θεατής συμμετέχει σε ένα αφηγηματικό έργο τόσο στην διάρκεια της θέασης όσο πριν και μετά την θέαση της ταινίας.

Πριν πάει έχει προετοιμαστεί διαβάζοντας κριτικές για το έργο ή κάποια περίληψη.

Οι κριτικές που έχει διαβάσει, οι αφίσες, η κατηγοριοποίηση του έργου σε ένα είδος, αστυνομικό, θρίλερ κλπ δημιουργούν σαφείς προσδοκίες. Έχοντας δει παρόμοια έργα του ίδιου τύπου, έχει ήδη διαμορφώσει γνωστικά σχήματα και ξέρει λίγο πολύ τους αφηγηματικούς κώδικες του έργου.

Πάει λοιπόν προετοιμασμένος για να αντιπαρατεθεί με την δομή του έργου να κρίνει και να αξιολογήσει.

Αφού τελειώσει η ταινία στο τέλος ενεργοποιεί τις λειτουργίες της μνήμης του και ανασκοπεί τα γεγονότα αξιολογώντας το σενάριο συνολικά.

Ο βαθμός της συμμετοχής του στην διάρκεια της θέασης του έργου εξαρτάται από τις αφηγηματικές λύσεις, την χρήση της οπτικοακουστικής γλώσσας, κα γενικότερα την κατασκευή της ταινίας.

Το πριν και το μετά, λοιπόν, έχουν σημαντικό ρόλο στην θέαση της ταινίας και η αλληλεπίδραση κοινού και ταινίας συντελείται σε βάθος χρόνου και σε νοητικό επίπεδο.

Στο διδακτικό υλικό, ωστόσο, η αλληλεπίδραση αυτού του είδους, είναι ζωτική για την λειτουργία του υλικού στην εκπαιδευτική διαδικασία, να συντελείται σε πραγματικό χρόνο.

Δηλαδή, είναι απαραίτητο η νοητική διεργασία θέασης να συμπεριληφθεί στο περιεχόμενο του σεναρίου εκπαιδευτικής ταινίας και των δραστηριοτήτων μάθησης που την συνοδεύουν.

Για παράδειγμα οι προσδοκίες μπορεί να δημιουργηθούν σε ένα εισαγωγικό κεφάλαιο προετοιμασίας ή σε μία συζήτηση αφόρμησης.

Επίσης, οι προβλέψεις που κάνει ο θεατής στην διάρκεια της αφήγησης μπορεί να πάρουν μορφή δραστηριοτήτων μάθησης στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Τέλος, η αξιολόγηση μπορεί να εκφραστεί αφού τελειώσει η χρήση σε διάφορες μορφές όπως Ομάδες συζήτησης ή φύλλα αξιολόγησης.

Συμπέρασμα

Η δημιουργία σεναρίου εκπαιδευτικής ταινίας έχει πολλά κοινά στοιχεία με την δημιουργία ενός κλασικού σεναρίου ταινίας μυθοπλασίας ή τεκμηρίωσης αλλά και πολλά ιδιαίτερα στοιχεία που το διαφοροποιούν ως προς την διαδικασία συγγραφής.

Κοινά στοιχεία προβληματισμού αποτελούν στοιχεία που σχετίζονται με τις έννοιες της κατανόησης και της αλληλεπίδρασης με το κοινό στόχο.

Ωστόσο η ιδιαιτερότητα της συνολικής διαδικασίας που συντελείται, και η οποία περιλαμβάνει τον χώρο προβολής μιας εκπαιδευτικής ταινίας (τάξη, περιβάλλον μάθησης) και το κοινό (μαθητές, εκπαιδευτική κοινότητα), ορίζει μια σειρά νέες ποιοτικές παραμέτρους. Εγείρει επίσης προβληματισμούς σε σχέση με τους μαθησιακούς στόχους και τα παραμέτρους της κατανόησης και αλληλεπίδρασης με το κοινό-στόχο.

Η εμπειρία και η συζήτηση επάνω στην λειτουργία της επικοινωνίας κινηματογραφικού έργου – θεατή είναι χρήσιμη στον προσδιορισμό παραμέτρων επικοινωνίας εκπαιδευτικής ταινίας-μαθητή. Ωστόσο οι ιδιαιτερότητες της εκπαιδευτικής διαδικασίας, στο πλαίσιο θεωριών ενεργητικής μάθησης, θέτουν νέες παραμέτρους ενεργητικής θέασης που μπορεί να φανούν χρήσιμες, γενικότερα στην κινηματογραφική κοινότητα.

Βιβλιογραφία

- Fleishman, A, (1992). *Narrated Films. Storytelling Situations in Cinema History's*. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press.
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. London: Arnold Publishers.
- Lauriland, D., (2002), *Rethinking University Teaching 2nd Edition*. London and New York, Routledge/Falmer.
- Ματσαγγούρας, Η., (2001). *Στρατηγικές Διδασκαλίας, Η κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη*, Εκδόσεις Gutenberg.
- Πήλιουρας, Π., (2006). *Η Συνεργατική Μάθηση στο Μάθημα των Φυσικών επιστημών. Μια Προσέγγιση Προσανατολισμένη στον Λόγο*. Διδακτορική διατριβή, Πανεπιστήμιο Αθηνών, ΠΤΔΕ, Τομέας Φυσικών Επιστημών, Τεχνολογίας και Περιβάλλοντος
- Σιάκας, Σ., (2011). *Αξιοποίηση του Animation και της Κινηματογραφικής Αφήγησης στη Διαμόρφωση Πολυμεσικού Εκπαιδευτικού Υλικού για Διδακτικούς / Μαθησιακούς Στόχους*. Διδακτορική διατριβή, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.