

Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) και Κινηματογραφικός Γραμματισμός

Σταύρος Γρόσδος

Δρ. οπτικοακουστικού γραμματισμού και δημιουργικής γραφής στην εκπαίδευση
stavgros@gmail.com

► ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Επαναπροσδιορίζει, εμπλουτίζει ή μεταλλάσσει η χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης (AI) την έννοια του κινηματογραφικού γραμματισμού; Σε ποιους τομείς και σε ποιον βαθμό; Το παρόν κείμενο διερευνά αυτά τα ερωτήματα, υποστηρίζοντας ότι ο σύγχρονος κινηματογραφικός γραμματισμός ενσωματώνει πλέον την αλγοριθμική οπτική παιδεία, χωρίς να εγκαταλείπει τις έως τώρα επιδιώξεις του. Η προσέγγιση των ταινιών δεν αφορά μόνο την ερμηνεία κωδίκων, αλλά την κατανόηση της εικόνας ως «υπολογιστικό προϊόν» και όχι ως απλή καταγραφή της πραγματικότητας. Κεντρικό σημείο αποτελεί η σύγκρουση μεταξύ της ανθρώπινης νοηματοδότησης και της υπολογιστικής στατιστικής ανάλυσης. Ο θεατής καλείται να αναπτύξει έναν «εγκληματολογικό» γραμματισμό για τον εντοπισμό deepfakes και ιδεολογικών προκαταλήψεων στα σύνολα δεδομένων (datasets). Παράλληλα, ο δημιουργός μετατοπίζεται από την εκτέλεση στην επιμέλεια (curation) και τη σύνταξη προτροπών (prompt literacy), λειτουργώντας ως εκπαιδευτής/τρια της μηχανής. Η νέα αυτή μορφή γραμματισμού αναδεικνύει μια αισθητική όπου η αξία δεν βρίσκεται στην αλγοριθμική «υπερ-τελειότητα», αλλά στην ανθρώπινη παρέκκλιση και την κριτική αποδόμηση του κώδικα. Το πλαίσιο αυτό μετουσιώνεται σε πράξη μέσα από πλήθος πολυθεματικών ασκήσεων στις τρεις κατευθύνσεις του κινηματογραφικού γραμματισμού: θέαση, κριτική προσέγγιση και δημιουργία.

Λέξεις-κλειδιά: Τεχνητή Νοημοσύνη (AI), Κινηματογραφικός Γραμματισμός, Αλγοριθμική Οπτική Παιδεία, Θέαση, Κριτική Προσέγγιση, Δημιουργία.

► Ο ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΠΡΙΝ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΗΣ AI

Ως κινηματογραφικός γραμματισμός (κατ' αντιστοιχία με τον οπτικοακουστικό γραμματισμό) ορίζεται η ικανότητα, όχι μόνο κατανάλωσης και κριτικής αποτίμησης, αλλά δημιουργίας κινηματογραφικών προϊόντων (οπτικών εννοιών και παραγωγής οπτικών μηνυμάτων). Ο παραπάνω ορισμός υποδηλώνει ένα ρόλο σε τρεις κατευθύνσεις: ο θεατής (καταναλωτής), ο κριτικός και ο παραγωγός εικόνων. Το ζητούμενο, βέβαια, του κινηματογραφικού γραμματισμού δεν είναι ένα διαδοχικό πέρασμα με γραμμικές διαδικασίες από τον θεατή, στον κριτικό κι από εκεί στον δημιουργό, αλλά η διάχυση μεταξύ των παραπάνω δεξιοτήτων (θέαση, κριτική, δημιουργία), όπου η μία συνυπάρχει, στηρίζεται και δεν μπορεί να υπάρξει χωρίς τις άλλες.

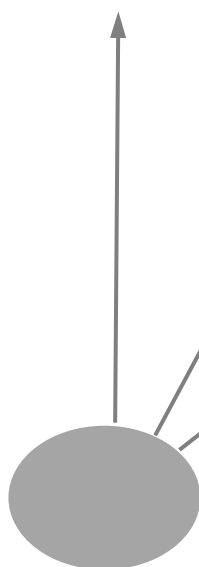
Στη συνάντηση του θεατή με την κινηματογραφική ταινία (ουσιαστικά με τον δημιουργό), δημιουργούνται δύο διαφορετικές στάσεις, δύο είδη θεατών, που εν

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). Ο 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. Είναι, γενικά, ο θεατής που έχει την ικανότητα να αποστασιοποιείται από τη μυθοπλασία της ταινίας. Κάθε φορά που βλέπουμε μια ταινία, οι δύο αυτοί τρόποι θέασης συνυπάρχουν, αλληλοκαλύπτονται και μερικές φορές εναντιώνονται ο ένας στον άλλο (Achard, 2006). Η σχηματοποίηση-δίπολο: ανυποψίαστος θεατής (συγκινείται, γελάει, κλαίει) και ο υποψιασμένος κριτικός θεατής (με διάθεση ερευνητική και ανακαλυπτική) παραμερίζεται, γιατί ζητούμενο είναι ο θεατής που αισθάνεται, νιώθει, υποθέτει, φαντάζεται, ανακαλύπτει, συμπεραίνει και (συν)δημιουργεί. Η σχέση κινηματογραφικής ταινίας-θεατή είναι σχέση αλληλεπίδρασης.

Κινηματογραφικός γραμματισμός

Ο 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).



Ο 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.

Ο δημιουργός:

- 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

Σχήμα 1. Οι τρεις κατευθύνσεις του κινηματογραφικού γραμματισμού (Γρόσδος, 2018α: 24)

Σε επίπεδο διδακτικής πρακτικής, οι επιμορφούμενοι/ες αναπτύσσουν κριτική στάση απέναντι στα μηνύματα, με την 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. Η δυνατότητα αξιοποίησης των εκφραστικών συμβάσεων των οπτικών μέσων πραγματοποιείται με τη συνακόλουθη εμπειρία στην παραγωγή τους. Οι επιμορφούμενοι/ες χρησιμοποιούν τα οπτικοακουστικά εργαλεία, γίνονται οι ίδιοι/ιες δημιουργοί, αναπτύσσουν δεξιότητες προσωπικής έκφρασης, οργανώνουν και πραγματοποιούν απλές οπτικοακουστικές παρουσιάσεις (φωτογραφίζουν, βιντεοσκοπούν, κινηματογραφούν, σχεδιάζουν comics, κ.ά.). Η δημιουργία οπτικού υλικού είναι η υλοποίηση της ικανότητας ανάλυσης και επεξεργασίας της εικόνας με έναν δυναμικό, διαδραστικό τρόπο.

Η θέαση

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, 2004). Ενθαρρύνουμε τους θεατές να εξερευνήσουν τα δικά τους συναισθήματα και να οικοδομήσουν τις δικές τους απόψεις. Η προσέγγιση είναι εμπειρική. Εκείνο που προέχει είναι να διαφυλαχθεί η αυθορμησία. Η τέχνη δημιουργεί ένα αυθόρμητο ενθουσιασμό, ιδιαίτερα ο κινηματογράφος παρασύρει σε συναισθηματικούς ακροβατισμούς, ταύτισης ή αποστασιοποίησης, οι οποίοι, όταν ομολογούνται βγαίνοντας στην επιφάνεια, λειτουργούν λυτρωτικά.

Το κινηματογραφικό προϊόν είναι ένα γεγονός της τέχνης (όχι μόνο προϊόν τεχνικής), γι' αυτό σημαντική είναι η προσωπική στάση και ανταπόκριση του ίδιου του θεατή, ο οποίος αναδημιουργεί (και συνδημιουργεί) το κινηματογραφικό προϊόν. Στην παραπάνω κατεύθυνση, τα τεχνικά μέσα παραμερίζονται, και για την προσέγγιση των λεπτών ποιτήτων μιας κινηματογραφικής ταινίας κινητοποιούνται οι μηχανισμοί των πολυαισθητηριακών συνειρμών, της εικασίας, της προσωπικής ταύτισης και της συνθετικής διαδικασίας, οι οποίοι ενυπάρχουν 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 στις εικόνες τις δικές του μνημονικές αποσκευές, προσφέρει πλήθος συνειρμών, νοηματοδοτεί. 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.

Αποδεχόμενοι ότι κάθε οπτικοακουστικό προϊόν επιδέχεται πολλαπλές ερμηνείες και προσλήψεις, ανάλογα με τον εκάστοτε αποδέκτη του, αποδεχόμαστε ταυτόχρονα ότι μία ταινία ενδιαφέρει πλέον, όχι αυτή καθαυτή, αλλά κυρίως με βάση τη διάδραση του θεατή με αυτή. Ανεξάρτητα, λοιπόν, από τις προθέσεις και τις επιλογές των δημιουργών της ταινίας, το ενδιαφέρον μετατοπίζεται από το τελικό αποτέλεσμα (εικόνα), στον θεατή της εικόνας, δηλαδή, στους τρόπους με τους οποίους η εικόνα

αναδημιουργείται με βάση τον ορίζοντα των προσδοκιών, εμπειριών, προκαταλήψεων και πεποιθήσεων του θεατή (Γρόσδος, 2018β).

Η κριτική προσέγγιση

Η παθητική προσέγγιση των εικόνων δεν οδηγεί στην κατανόηση των κινηματογραφικών κωδίκων και την ανακάλυψη των νοημάτων τους: «Ο κινηματογράφος είναι μία γλώσσα που πρέπει να αποσυμβολοποιήσεις και πολλοί θεατές, που καταβροχθίζουν οπτικά και τελείως παθητικά τις εικόνες, δεν καταφέρνουν ποτέ ν' ανακαλύψουν το νόημά τους» (Martin, 1984: 16).

Στο δεύτερο επίπεδο προσέγγισης της κινηματογραφικής ταινίας, οι επιμορφούμενοι/ες, μέσα από συγκεκριμένες δραστηριότητες, αναπτύσσουν κριτική στάση απέναντι στα μηνύματα, από καταναλωτές μετατρέπονται σε μελετητές-ερευνητές, και γνωρίζοντας τα σύγχρονα εργαλεία, αποκτούν κριτήρια αξιολόγησης και επιλογής μηνυμάτων σύμφωνα με την προσωπική τους θεώρηση για τη ζωή. Η κριτική στάση βασίζεται στην αμφισβήτηση, τη διαρκή και τεκμηριωμένη αξιολόγηση, τη θετική και αρνητική αποτίμηση βάσει κριτηρίων και τον σχολιασμό.

Είναι απαραίτητο, για να «διαβάσουμε» τις εικόνες, να είμαστε εξοικειωμένοι με τις εικονιστικές τεχνικές και τις συμβάσεις τις οποίες χρησιμοποιεί το συγκεκριμένο οπτικοακουστικό προϊόν, πρέπει, με άλλα λόγια, να έχουμε μια κάποια γνώση των «κωδίκων» της, δηλαδή των κανόνων που καθορίζουν συστηματικά τον τρόπο με τον οποίο παράγει τα νοήματά της. Οι κώδικες που καλείται να ανακαλύψει και να ερμηνεύσει ο κριτικός θεατής είναι οι *πολιτιστικοί* (Cultural codes) και περιλαμβάνουν τους χαρακτήρες/ήρωες, τις ανατροπές, την πλοκή, τις συγκρούσεις, τον χειρισμό του χρόνου, το σκηνικό, τα σύμβολα, την αφηγηματική ακολουθία, το τέλος της ταινίας. Η εξοικείωση με τους κινηματογραφικούς κώδικες δεν περιορίζεται στην απόκτηση απλών πρακτικών δεξιοτήτων χρήσης της κάμερας ούτε στην απόκτηση γνώσεων γύρω από την ορολογία και τις κινηματογραφικές τεχνικές (Γρόσδος, 2010).

Η δημιουργία

Η οπτικο-ακουστική εκπαίδευση δεν εξαντλείται στη γνωριμία με τους μεγάλους δημιουργούς και την προσέγγιση των χαρακτηριστικών έργων αποκλειστικά από την πλευρά του θεατή-καταναλωτή μηνυμάτων. Οι επιμορφούμενοι/ες, αφού γνωρίσουν τις μεθόδους και τις τεχνικές με τις οποίες παράγονται οι εικόνες, στη συνέχεια γίνονται οι ίδιοι *παραγωγοί*. Χρήσιμη αποδεικνύεται η ενασχόληση με τους τεχνικούς κώδικες (technical codes): Οι ήχοι, η μουσική και οι σιωπές, τα χρώματα, η θέση της κάμερας, τα πλάνα, ο φωτισμός, η φωτογραφία. 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, όχι ως «γεγονός τέχνης», αλλά ως «αντικείμενο τεχνικής» (Γρόσδος, 2010).

Με την υπερβολική ή αποκλειστική ενασχόληση με τις τεχνικές και την παραμέληση της σχέσης των εκφραστικών μέσων με το περιεχόμενο, ο θεατής θα παραμείνει καταναλωτής και ίσως κάτοχος μιας εικονιστικής μεταγλώσσας στο θεωρητικό επίπεδο των ορισμών. Η χρήση των εργαλείων, θεωρητικά και πρακτικά,

δεν αποτελεί προαπαιτούμενο του οπτικού γραμματισμού, αλλά προσδοκώμενη ωφέλεια.

Η συμμετοχή σε άμεσες εμπειρίες, όπως είναι η δημιουργία μιας πρωτόλειας κινηματογραφικής ταινίας, μιας τηλεοπτικής διαφήμισης ή μιας φωτογραφικής αφήγησης, συμβάλλει στην αποκωδικοποίηση των οπτικών συμβάσεων. Μέσα από τη συμμετοχή ο επιμορφούμενος αντιμετωπίζει την εικόνα σαν αισθητική πραγματικότητα, σαν τέχνη και ανακαλύπτει το νόημά της (Martin, 1984).

► ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΑΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Ο ΑΙ Κινηματογραφικός Γραμματισμός ορίζεται ως η ικανότητα του ατόμου, όχι μόνο να αναγνωρίζει και να προσεγγίζει κριτικά τους κινηματογραφικούς κώδικες μιας ταινίας, αλλά να κατανοεί τις αλγοριθμικές διαδικασίες που την παρήγαγαν, τις ιδεολογικές προεκτάσεις των δεδομένων εκπαίδευσης, τη νέα σχέση δημιουργού-μηχανής και τα ηθικά/δεοντολογικά ζητήματα. Σε έναν αυθαίρετο ορισμό, ο ΑΙ κινηματογραφικός γραμματισμός είναι η ικανότητά μας να μην πιστεύουμε στα μάτια μας, αν δεν κατανοήσουμε πρώτα τον κώδικα πίσω από τις εικόνες.

Η ΑΙ μεταβάλλει την έννοια του κινηματογραφικού γραμματισμού τόσο στην πρόσληψη μιας ταινίας όσο και τη δημιουργία, καθώς ο κλασικός κινηματογραφικός γραμματισμός (film literacy) συμπεριλαμβάνει πλέον και τον αλγοριθμικό οπτικό γραμματισμό (algorithmic visual literacy). Ο κινηματογραφικός γραμματισμός δεν αφορά πλέον μόνο την ικανότητα να «διαβάζουμε» τους κινηματογραφικούς κώδικες - μοντάζ, φωτισμός, κάδρα κ.ά., αλλά επεκτείνεται σε νέα πεδία. Η ΑΙ δεν αντικαθιστά τον κινηματογραφικό γραμματισμό, αλλά τον εμπλουτίζει και τον αναβαθμίζει σε ένα πολυτροπικό επίπεδο.

Για τον Lev Manovich (2023), χαρακτηριστικό του ΑΙ κινηματογραφικού γραμματισμού είναι η σύγκρουση ανάμεσα στην έννοια “Human Eye” (ανθρώπινη ματιά) και στην έννοια “Computer Vision” (υπολογιστική όραση). Η ανθρώπινη ματιά αναζητά το νόημα, το συναίσθημα και τη σημειολογία, π.χ. τι συμβολίζει το κόκκινο χρώμα σε μια σκηνή του Almodóvar. Η μηχανή «βλέπει» ποσότητες. Αναλύει ιστογράμματα χρωμάτων, τη μέση διάρκεια των πλάνων, την κίνηση των pixels και τη γεωμετρία της σύνθεσης.

Η υπολογιστική όραση επιβάλλει μια νέα αισθητική νόρμα. Η ΑΙ εκπαιδεύεται σε αυτό που είναι «δημοφιλές» ή «σωστό» βάσει στατιστικής, ενώ το ανθρώπινο μάτι εκπαιδεύεται στην ιστορία της τέχνης, την παρέκκλιση και το μοναδικό. Δεξιότητα του σύγχρονου κινηματογραφικού γραμματισμού είναι να μπορείς να διακρίνεις εάν ένα κάδρο έχει συντεθεί για να ικανοποιήσει το «μάτι του αλγορίθμου», π.χ. για να κρατήσει την προσοχή του θεατή σε μια πλατφόρμα streaming, ή αν υπηρετεί ένα καλλιτεχνικό όραμα.

Η χρήση της ΑΙ στον κινηματογραφικό γραμματισμό δε γίνεται σε θεωρητικό κενό καθώς στηρίζεται σε υφιστάμενες παιδαγωγικές θεωρίες που προσαρμόζονται στα νέα δεδομένα, χωρίς, βέβαια, να αναδεικνύονται νέα παιδαγωγικά πλαίσια: (α) Οι Πολυγλωσσισμοί (Multiliteracies). Η ΑΙ ενισχύει τον οπτικό και ψηφιακό γραμματισμό, (β) Η Παιδαγωγική της εποικοδομητισμού (Constructionism). Η μάθηση είναι πιο αποτελεσματική όταν τα παιδιά δημιουργούν (κτίζουν). Η ΑΙ επιτρέπει στα παιδιά να γίνουν «δημιουργοί» (prosumers) και όχι απλοί καταναλωτές, κατανοώντας τον κινηματογράφο μέσα από την κατασκευή του. (γ) Η Κριτική Ψηφιακή Παιδαγωγική

(Critical Digital Pedagogy). Εστιάζει στην κατανόηση των κοινωνικών και ηθικών επιπτώσεων της τεχνολογίας.

► ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΑΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Από την κριτική προσέγγιση στην “Prompt Literacy”

Στην ΑΙ, η εικόνα είναι το αποτέλεσμα στατιστικών πιθανοτήτων. Ο θεατής πρέπει να κατανοήσει ότι αυτό που βλέπει δεν είναι «φωτογραφία της πραγματικότητας»- αποτύπωση μιας στιγμής, αλλά μια «μέση τιμή» δισεκατομμυρίων εικόνων πάνω στις οποίες εκπαιδεύτηκε το μοντέλο. Δεν αρκεί πλέον να ξέρουμε τι είναι ένα *gros plan* (λήψη από ψηλά)· πρέπει να κατανοούμε τις αλγοριθμικές παραμέτρους που δημιουργούν την εικόνα. Αυτή η νέα «ανάγνωση» των εικόνων είναι η αποκωδικοποίηση πιθανοτήτων. Η αισθητική πλέον περνά από την ανθρώπινη κρίση στην «πολιτισμική πληροφορική», όπου οι αλγόριθμοι ταξινομούν και αναπαράγουν το στυλ (Μανovich, 2018). Μαθαίνοντας πώς η Τεχνητή Νοημοσύνη συνδυάζει τις πληροφορίες για να φτιάξει κάτι, μπορούμε να καταλάβουμε και να εκτιμήσουμε καλύτερα αυτή τη νέα μορφή τέχνης. Μπορεί να χαρακτηριστεί ως Νέα Αισθητική Παιδεία, ένας νέος τρόπος να βλέπουμε την τέχνη στην εποχή της τεχνολογίας, όπου δεν εκτιμούμε μόνο το αποτέλεσμα, αλλά και τη διαδικασία. Κάτι που είναι φτιαγμένο από κώδικα και pixels (ψηφιακή υλικότητα) έχει τη δική του αισθητική αξία.

Ο γραμματισμός πλέον περιλαμβάνει την κατανόηση των τρόπων με τους οποίους οι προτροπές (prompts) παράγουν οπτικό αποτέλεσμα. Η μετάβαση από την «ανάγνωση» των εικόνων στη «σύνταξη» εντολών αποτελεί αλλαγή στο γνωστικό μοντέλο του δημιουργού. Ο θεατής και ο δημιουργός κατανοούν πώς η ΑΙ «σκέφτεται» για να συνθέσει μια εικόνα, μετατρέποντας τον γραμματισμό από παθητική ανάγνωση σε χειρισμό αλγορίθμων. Η γλώσσα των prompts δεν είναι απλώς τεχνική, αλλά μια νέα μορφή μετα-γλώσσας. Ο δημιουργός πρέπει να μεταφράσει αφηρημένες έννοιες αισθητικής σε λέξεις-κλειδιά που ο αλγόριθμος μπορεί να ερμηνεύσει. Αυτό απαιτεί βαθιά γνώση της ιστορίας της τέχνης και της κινηματογραφικής τεχνικής, ώστε η «κατεύθυνση» του αλγορίθμου να μην είναι τυχαία. *«Η ικανότητα επικοινωνίας με τα μοντέλα Generative AI μετατρέπει τον χρήστη από χειριστή εργαλείων σε διευθυντή ορχήστρας νοημάτων»* (Noble, 2023). Επίσης, οι Eshach & Gilad (2024) τονίζουν ότι η “Prompt Engineering” στην εκπαίδευση ενηλίκων αποτελεί πλέον μέρος του νέου γραμματισμού στα μέσα.

Ο Μανovich (2001) υποστηρίζει ότι η εικόνα δε «λαμβάνεται» από τον κόσμο με την κάμερα, αλλά «υπολογίζεται». Η ικανότητα να κατευθύνεις αυτόν τον υπολογισμό είναι η νέα μορφή σκηνοθεσίας. Ο κινηματογράφος δεν είναι πλέον μια υποκατηγορία της φωτογραφίας (καταγραφή πραγματικότητας), αλλά μια υποκατηγορία των γραφικών υπολογιστή. Η εικόνα παύει να είναι «τεκμήριο» και γίνεται «κατασκευή». Η ΑΙ έχει καταστήσει την οπτική πειστικότητα ανεξάρτητη από την πραγματικότητα. Έτσι, ο κινηματογραφικός γραμματισμός στρέφεται στην κριτική ανάλυση της πηγής. Είναι αυτό που βλέπω καταγραφή ή παραγωγή; Ποιοι αλγοριθμικοί περιορισμοί επηρέασαν την αισθητική της ταινίας; *«Ο θεατής πρέπει να κατανοήσει τη λογική της υπολογιστικής όρασης (computer vision) ώστε να μπορεί να αναγνωρίσει πότε η εικόνα είναι προϊόν στατιστικής βελτιστοποίησης και πότε αποτελεί αυθεντική καλλιτεχνική χειρονομία που σπάει το αλγοριθμικό πρότυπο»* (Μανovich, 2020).

Οι Vaccari & Chadwick (2020), στο πλαίσιο της έρευνάς τους για τα deepfakes και την παραπληροφόρηση, εισήγαγαν τον όρο «εγκληματολογικός» οπτικός γραμματισμός (forensic visual literacy). Δεν πρόκειται απλώς για την ικανότητα κάποιου να «διαβάζει» και να ερμηνεύει τα νόημα μιας εικόνας, αλλά για μια πιο ενεργή και καχύποπτη διαδικασία ελέγχου της αυθεντικότητας του οπτικού περιεχομένου. Ο «εγκληματολογικός» προσανατολισμός απαιτεί από τον χρήστη να λειτουργεί ως ψηφιακός ντετέκτιβ. Τα κύρια χαρακτηριστικά του είναι: (α) Η αμφισβήτηση της αλήθειας. Ο χρήστης δεν αποδέχεται πλέον ότι «αυτό που βλέπω είναι πραγματικό». Αναγνωρίζει ότι η τεχνολογία επιτρέπει την πλήρη κατασκευή προσώπων, φωνών και κινήσεων. (β) Η ανίχνευση τεχνικών ατελειών. Η ικανότητα να εντοπίζει κανείς μικρές ανωμαλίες που προδίδουν ένα deepfake, όπως αφύσικο ανοιγοκλείσιμο των ματιών, μη συγχρονισμός κίνησης χειλιών και ήχου, παράξενοι φωτισμοί ή σκιές στο πρόσωπο που δεν ταιριάζουν με το περιβάλλον. (γ) Η ανάλυση του πλαισίου, ο έλεγχος αν το περιεχόμενο «βγάζει νόημα» σε σχέση με την πηγή του, την ιστορία και τη χρονική στιγμή της δημοσίευσης.

AI και η ιδεολογία της ταινίας

Η κατανόηση των αλγορίθμων είναι απαραίτητη γιατί η παραγωγή εικόνας μέσω AI λειτουργεί συχνά ως ένα «μαύρο κουτί» στα ιδεολογικά ζητήματα της ταινίας. Η Τεχνητή Νοημοσύνη δεν είναι ούτε αντικειμενική ούτε «έξυπνη» με την ανθρώπινη έννοια, αλλά καθρεφτίζει τις δομές ισχύος των δεδομένων της (Crawford, 2021). Οι εικόνες που βλέπουμε είναι το αποτέλεσμα των δεδομένων πάνω στα οποία εκπαιδεύτηκε ο αλγόριθμος. Η D'Ignazio και ο Klein (2020) υποστηρίζουν ότι τα δεδομένα δεν είναι ποτέ ουδέτερα, αντανakλούν τις προκαταλήψεις των δημιουργών τους και κουβαλούν τις ανισότητες του κόσμου μας. Η AI αντιμετωπίζεται ως ένας ερμηνευτικός φακός που επιτρέπει την αποδόμηση του ιδεολογικού περιεχομένου μιας ταινίας με τρόπους που η παραδοσιακή κριτική αδυνατούσε να ποσοτικοποιήσει ή να χαρτογραφήσει. Η AI μπορεί να «δει» μοτίβα που ξεφεύγουν από την ανθρώπινη παρατήρηση, αποκαλύπτοντας την «ασυνείδητη ιδεολογία» του δημιουργού. Μαθαίνουμε να αναγνωρίζουμε τις αλγοριθμικές προκαταλήψεις. Παράδειγμα 1: Αν η AI παράγει μόνο λευκούς πρωταγωνιστές σε ένα σενάριο, ο θεατής πρέπει να ξέρει ότι αυτό οφείλεται στο δεδομένα του αλγόριθμου. Παράδειγμα 2: Ο υποψιασμένος θεατής αναγνωρίζει ότι μια εικόνα AI μπορεί να αναπαράγει στερεότυπα (φυλετικά, έμφυλα, κ.ά.). Η γνώση των αλγορίθμων αφαιρεί από τη μαγεία μιας ταινίας, αλλά επιτρέπει την κριτική απόσταση. Προστατεύει τον θεατή από τη χειραγώγηση, μαθαίνοντάς του να αναγνωρίζει τα υπερβολικά “deepfake” συναισθήματα. Και, βέβαια, δεν αναλύουμε πλέον μεμονωμένες εικόνες, αλλά «πολιτισμικά σύνολα δεδομένων» (datasets) (Manovich, 2018).

Η AI βοηθός, όχι αντικαταστάτης του δημιουργού

Η χρήση της AI σε όλες τις φάσεις δημιουργίας μιας κινηματογραφικής ταινίας (συγγραφή σεναρίου, σκηνοθεσία κ.ά.), δεν αποτελεί απειλή αντικατάστασης του δημιουργού, καθώς αυτός προσδίδει νόημα, ηθικό βάθος και συναισθηματική αλήθεια στο παραγόμενο οπτικοακουστικό προϊόν. Παρόλο που η AI μπορεί να επιταχύνει τη διαδικασία γέννησης ιδεών και να ενισχύσει την αποκλίνουσα στάση, προσφέροντας αμέτρητους συνδυασμούς, παραμένει ένας καθρέφτης του παρελθόντος που τείνει

προς το προφανές και το κλισέ. Η πραγματική δημιουργία έγκειται στην ικανότητα επιλογής και αξιολόγησης, μια πράξη βούλησης και ενσυναίσθησης που παραμένει αποκλειστικά ανθρώπινη. Έτσι, η σχέση ανθρώπου-μηχανής μετατρέπεται σε μια συνεργατική διαδικασία όπου η AI αναλαμβάνει την παραγωγή ιδεών και παραλλαγών, απελευθερώνοντας τον δημιουργό να εστιάσει στην αισθητική έκφραση εμπειριών και συναισθημάτων.

Ο δημιουργός ως επιμελητής αλγοριθμικών αποτελεσμάτων

Η AI εκδημοκρατίζει τα εργαλεία παραγωγής (μοντάζ, εφέ, σενάριο), επιτρέποντας σε περισσότερους ανθρώπους να δημιουργήσουν. Ο γραμματισμός εδώ μετατρέπεται σε ικανότητα σύνθεσης και επιμέλειας (curation) των αποτελεσμάτων που προσφέρει η μηχανή. Ο δημιουργός μετατρέπεται σε «συλλέκτη και διορθωτή». Η δημιουργικότητα δεν έγκειται πλέον στην παραγωγή εικόνων, αλλά στην κριτική επιλογή και τη σύνδεση των παραγόμενων στοιχείων σε ένα συνεκτικό αφηρημένο σύνολο.

Η κατανόηση του αλγορίθμου αλλάζει την έννοια της δημιουργίας. Η «ανάγνωση» της εικόνας περιλαμβάνει πλέον την ανάλυση του Prompting (προτροπές). Η ικανότητα να «διαβάζεις» μια εικόνα σημαίνει να μπορείς να αποκωδικοποιήσεις τις οδηγίες και τις παραμέτρους οι οποίες δόθηκαν στη μηχανή. Ο σκηνοθέτης λειτουργεί περισσότερο ως επιμελητής αλγοριθμικών αποτελεσμάτων παρά ως παραδοσιακός δημιουργός. Η κινηματογραφική ταινία που βλέπουμε δεν είναι αυτό που συνέβη μπροστά στην κάμερα. Είναι μία κατασκευή, μια πιθανή εκδοχή της πραγματικότητας. Η δημιουργικότητα μετατοπίζεται από την εκτέλεση στην επιμέλεια (curation) και τη διατύπωση της ιδέας (Zylinska, 2020).

Ο δημιουργός ως εκπαιδευτής της AI

Συχνά, η δημόσια συζήτηση εγκλωβίζεται σε ένα «κυνήγι μαγισσών», σε μια δυστοπική ρητορική όπου η μηχανή «αντικαθιστά» τον δημιουργό. Ωστόσο, η πραγματικότητα της δημιουργικής διαδικασίας υποδεικνύει το αντίθετο: η AI δεν είναι ένας αυτόνομος δημιουργός, αλλά ένα εξελιγμένο εργαλείο που απαιτεί συνεχή και βαθιά εκπαίδευση από τον άνθρωπο. Ο δημιουργός είναι αυτός που εκπαιδεύει τη μηχανή, μετατρέποντάς την σε εργαλείο/ερέθισμα για την εμφάνιση αποκλίνουσας σκέψης και τη γέννηση ιδεών.

Ο δημιουργός είναι (ή πρέπει να είναι) παιδαγωγός της μηχανής. Οι εφαρμογές AI στον τομέα της κινηματογραφικής δημιουργίας βασίζονται σε στατιστικές πιθανότητες, στερούμενα εμπειρικής γνώσης του κόσμου. Όπως επισημαίνει ο Marcus (2022), η AI στερείται «βαθιάς κατανόησης» και λειτουργεί περισσότερο ως ένας «στοχαστικός παπαγάλος». Χωρίς την ανθρώπινη καθοδήγηση, η AI παράγει γενικευμένα και συχνά κλισέ αποτελέσματα. Κατά τον Pavlik (2023), η προτροπή δεν είναι απλώς μια εντολή, αλλά μια μορφή «πλαισίωσης» όπου ο άνθρωπος μεταφέρει το γνωστικό του μοντέλο στη μηχανή. Χωρίς αυτή την εκπαίδευση «σε πραγματικό χρόνο», η AI παραμένει εγκλωβισμένη σε στατιστικούς μέσους όρους.

Ο δημιουργός, λοιπόν, είναι αυτός που εισάγει το νόημα στο «άδειο» κέλυφος των αλγορίθμων. Ο/Η συγγραφέας «εκπαιδεύει» την AI, λειτουργώντας ως ο επιμελητής που απορρίπτει το περιττό και ενισχύει το ουσιώδες. Σύμφωνα με την Boden (2004), η δημιουργικότητα απαιτεί την ικανότητα αξιολόγησης των

αποτελεσμάτων, μια ικανότητα που παραμένει αποκλειστικά ανθρώπινη. Η δημιουργικότητα δεν είναι μόνο η παραγωγή του νέου, αλλά η κρίση για το αν αυτό το νέο είναι πολύτιμο. Η ΑΙ δε διαθέτει κριτήρια αξιολόγησης· ο δημιουργός «εκπαιδεύει» το μοντέλο επιβραβεύοντας ή απορρίπτοντας τις αποκρίσεις του, λειτουργώντας ως ο «νοητικός επιβλέπων».

Η έμφαση στη διαδικασία

Ο νέος γραμματισμός δίνει έμφαση στη διαδικασία και όχι μόνο στο τελικό αποτέλεσμα. Οι θεατές μαθαίνουν να αναγνωρίζουν τα ίχνη της ΑΙ και να επιζητούν την ανθρώπινη παρέμβαση ως το στοιχείο που δίνει τη μοναδικότητα σε μια ταινία. Αυτή η έννοια σχετίζεται με την αισθητική του «ανοίκειου της ΑΙ». Ο γραμματισμός πλέον περιλαμβάνει την αναγνώριση της «υπερ-τελειότητας» ή της «οπτικής φλυαρίας» που παράγει η ΑΙ. Η «αποτυχία» ή το «λάθος» της μηχανής γίνονται εργαλεία στα χέρια του ενημερωμένου θεατή για να αποδομήσει το έργο και να αναζητήσει την ανθρώπινη πρόθεση. Ο James Bridle (18/24) περιγράφει πώς η κατανόηση των υπολογιστικών συστημάτων απαιτεί την αποδοχή της ασάφειάς τους. Στην εκπαίδευση, ο D. Buckingham (2019) υποστηρίζει ότι ο γραμματισμός πρέπει να επικεντρώνεται στη *διαδικασία* παραγωγής (production process) και όχι μόνο στο τελικό προϊόν.

Οι αλγόριθμοι τείνουν να προτείνουν τον «μέσο όρο» της ανθρώπινης δημιουργικότητας. Ο κινηματογραφικός γραμματισμός, πρέπει να συμπεριλαμβάνει την ικανότητα του θεατή να αναγνωρίζει τότε μια ταινία είναι προϊόν αλγοριθμικής στατιστικής και τότε υπάρχει η «ανθρώπινη παρέκκλιση» που δημιουργεί πραγματική τέχνη.

Η ηθική και νομική διάσταση στη χρήση της ΑΙ

Η ηθική και νομική διάσταση στη χρήση της ΑΙ οδήγησε στην έννοια της αλγοριθμικής λογοδοσίας (Algorithmic Accountability). Η αλγοριθμική λογοδοσία ορίζει ότι οι σχεδιαστές, οι προγραμματιστές και οι χρήστες αλγοριθμικών συστημάτων πρέπει να είναι υπόλογοι για το πώς λειτουργούν αυτά τα συστήματα και για τα αποτελέσματα που παράγουν. Ο θεατής πρέπει να γνωρίζει το «κόστος» και την προέλευση των εικόνων. Επιπλέον, προσεγγίζει ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας (copyright) και τη διαφορά μεταξύ ανθρώπινης εργασίας και αυτοματοποιημένης παραγωγής. Η έννοια της καλλιτεχνικής ταυτότητας: *«Πόσο πρωτότυπη θεωρείται μια εξ ολοκλήρου κατασκευασμένη με ΑΙ κινηματογραφική ταινία;», «Ποιος θεωρείται "δημιουργός" όταν χρησιμοποιείται η ΑΙ;», «Αν η ΑΙ δημιουργήσει ένα πλάνο στο στυλ του Wes Anderson, ποιος είναι ο δημιουργός;».*

Το «Αόρατο» Μοντάζ των Αλγορίθμων

Η ΑΙ μπορεί να «μοντάρει» ή να «χρωματίζει» μια ταινία σε πραγματικό χρόνο, προσαρμοζόμενη στις αντιδράσεις του θεατή. Η «Ανθρώπινη Ματιά» γίνεται το *δεδομένο εισόδου* για τη μηχανή. Ο γραμματισμός πλέον αφορά την επίγνωση ότι η ταινία που βλέπουμε μπορεί να «μάς βλέπει» και αυτή (μέσω data tracking), προσαρμόζοντας την αισθητική της στις δικές μας προτιμήσεις. Σε ποιο βαθμό τα παραπάνω μπορούν να επηρεάσουν τη δημιουργία;

Συμπερασματικά

Ο AI κινηματογραφικός γραμματισμός παύει να είναι μια στατική δεξιότητα ανάλυσης εικόνων και μετεξελίσσεται σε μια δυναμική αλγοριθμική παιδεία. Η μετάβαση από το «ανθρώπινο μάτι» (human eye) στην «υπολογιστική όραση» (computer vision) αναδιαμορφώνει τη σχέση μας με την οπτική αλήθεια. Ο σύγχρονος θεατής και δημιουργός δεν καλείται απλώς να ερμηνεύσει τη γλώσσα των πλάνων, αλλά να αναπτύξει έναν μετα-γραμματισμό: μια ικανότητα να πλοηγείται στην “Prompt Literacy”, να αποδομεί την αισθητική ομογενοποίηση των αλγορίθμων και να ανακτά την ανθρώπινη δημιουργική παρέμβαση μέσα από τη διαδικασία του curation. Σε έναν κόσμο όπου η εικόνα είναι πλέον «υπολογιστικό προϊόν» και όχι απλή καταγραφή, ο κινηματογραφικός γραμματισμός, με τη βοήθεια της κριτικής σκέψης στέκεται απέναντι στην αυτοματοποιημένη αισθητική.

► Η ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΤΗΣ ΜΗΧΑΝΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Η AI δημιουργεί μια νέα οπτική κουλτούρα. Η Αισθητική της Μηχανικής Μάθησης (Machine Learning Aesthetics), η μετάβαση από τον φακό στον αλγόριθμο γεννά μια νέα οπτική κουλτούρα, με την επαναδιατύπωση των εννοιών «εικόνα» και «δημιουργία».

(α) Η αισθητική της «μέσης τιμής» και του λανθάνοντα χώρου:

Η AI δε δημιουργεί από το μηδέν, αλλά ανασυνθέτει υπάρχουσες οπτικές πληροφορίες. Αυτό οδηγεί σε μια αισθητική που βασίζεται στον Λανθάνοντα Χώρο (Latent Space)-έναν μαθηματικό χώρο δισεκατομμυρίων διαστάσεων όπου οι έννοιες και οι εικόνες συγχωνεύονται. Η Generative Art συχνά παρουσιάζει μια «ονειρική» ή «ρευστή» ποιότητα, καθώς η μηχανή δεν κατανοεί τη φυσική των αντικειμένων, αλλά τη στατιστική τους συσχέτιση. Η AI εισάγει μια νέα «αυτοματοποιημένη αισθητική» που αποτελεί την πολιτισμική λογική του σύγχρονου καπιταλισμού των πλατφορμών (Manovich, 2025).

(β) Οι αληθοφανείς ψευδοεικόνες/Deepfakes: Η αισθητική της μεταμφίεσης και της αβεβαιότητας:

Τα deepfakes, τα προϊόντα AI, τα οποία απεικονίζουν γεγονότα που δε συνέβησαν ποτέ στην πραγματικότητα, δεν είναι απλώς εργαλεία παραπλάνησης, αλλά μια νέα μορφή επιτελεστικής εικόνας (performative image). Η κουλτούρα των Deepfakes αλλάζει τη σχέση του θεατή με το πρόσωπο του πρωταγωνιστή. Το ψηφιακό πρόσωπο μπορεί να φορεθεί από οποιονδήποτε, καταργώντας την ιδέα της μοναδικότητας της ερμηνείας. Η μηχανική όραση αναδιαμορφώνει τη σχέση μας με το ορατό, μετατρέποντας τον κινηματογράφο σε ένα υπολογιστικό πείραμα (ChávezHeras, 2024).

(γ) Το «ανοίκειο» και η μετα-ανθρώπινη όραση:

Η AI αισθητική συχνά προκαλεί το αίσθημα του «ανοίκειου, καθώς οι εικόνες μοιάζουν υπερβολικά τέλειες ή ελαφρώς «λάθος». Αυτή η «ατέλεια» της μηχανής γίνεται το νέο καλλιτεχνικό εργαλείο. Καλλιτέχνες χρησιμοποιούν τα σφάλματα των αλγορίθμων για να σχολιάσουν την ίδια τη φύση της τεχνολογίας. Η AI τέχνη μάς αναγκάζει να δούμε τον κόσμο μέσα από «παραμορφωμένα όνειρα» μηχανών, αμφισβητώντας τον ανθρωποκεντρισμό της τέχνης (Zylinska, 2020).

► Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΗΣ ΑΙ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ

Με ποιους τρόπους η ΑΙ νοηματοδοτεί εκ νέου τις τρεις κατευθύνσεις του κινηματογραφικού γραμματισμού: θέαση-κριτική προσέγγιση-δημιουργία; Η χρήση της ΑΙ μπορεί να εξελίξει τον θεατή από ανυποψίαστο σε υποψιασμένο τόσο κατά τη θέαση και την προσέγγιση μιας ταινίας όσο και κατά τη δημιουργία οπτικοακουστικών έργων. Κι αυτό διότι ο χρήστης δεν αρκείται στην προσωπική ανταπόκριση (έκφραση συναισθημάτων και εμπειριών), αλλά αναζητά τους μηχανισμούς πίσω από τη δημιουργία, αναρωτιέται: «Γιατί;» και «Πώς;». Η ΑΙ λειτουργεί ως ένα ψηφιακό εργαστήριο. Επιτρέπει στους θεατές να δοκιμάζουν θεωρίες σε πραγματικό χρόνο, μειώνοντας τον χρόνο παραγωγής και εστιάζοντας στην κριτική σκέψη και τις αισθητικές επιλογές.

Δεξιότητες Θέασης

Ο θεατής αναπτύσσει (ή πρέπει να αναπτύξει) δεξιότητες να διακρίνει τη διαφορά μεταξύ φυσικής και συνθετικής κίνησης, δεξιότητες εξέτασης του πλαισίου των εικόνων πριν την κοινοποίησή τους ή την αποδοχή τους ως αληθινές και η επίγνωση ότι οι επιλογές του διαμορφώνεται από τις μηχανές. Ερώτημα, βέβαια, αποτελεί, εάν ο θεατής απολαμβάνει τη θέαση μιας κινηματογραφικής ταινίας, όταν είναι συνεχώς καχύποπτος απέναντι στην κατασκευή της εικόνας.

- Η απώλεια της αθωότητας. Ο θεατής δεν μπορεί πλέον να βασιστεί στην αυθόρμητη εμπιστοσύνη προς την εικόνα. Ο ΑΙ κινηματογραφικός γραμματισμός επιβάλλει μια μόνιμη εγρήγορση. Η θέαση γίνεται μια διαδικασία διαρκούς ανίχνευσης της κατασκευασμένης πραγματικότητας. Ο θεατής αναρωτιέται: «Αυτό που βλέπω είναι καταγεγραμμένη πραγματικότητα, ψηφιακή επεξεργασία ή ολοκληρωτική αλγοριθμική παραγωγή;».

Η «μηχανική όραση» αναγκάζει τον θεατή να αναπτύξει μια «αλγοριθμική ματιά» (ChávezHeras, 2024), μαθαίνοντας να αναγνωρίζει τα «ψηφιακά ψεγάδια» της ΑΙ, π.χ. οι προκαταλήψεις των αλγορίθμων: «Γιατί η ΑΙ τείνει να παρουσιάζει τους ήρωες με συγκεκριμένα στερεότυπα εμφάνισης;».

Η μελέτη της παραγωγής συνθετικών βίντεο (έχουν δημιουργηθεί ή τροποποιηθεί σημαντικά από προγράμματα Τεχνητής Νοημοσύνης και χρησιμοποιούνται αλγόριθμοι που «συνθέτουν» την εικόνα και τον ήχο), βοηθά τους μαθητές να προβληματιστούν απέναντι στην «αλήθεια» της εικόνας,

- Ο έξυπνος βοηθός. Η ΑΙ μπορεί να λειτουργήσει ως ένας «έξυπνος βοηθός» που διευκολύνει τους θεατές να αποδομήσουν τη γλώσσα του κινηματογράφου. Παράδειγμα 1: Αυτοματοποιημένη ανάλυση πλάνων. Εργαλεία όρασης υπολογιστή (Computer Vision) μπορούν να εντοπίζουν αυτόματα είδη πλάνων (κοντινό, γενικό), γωνίες λήψης ή τη χρήση χρωμάτων, βοηθώντας τους/τις μαθητές/τριες να κατανοήσουν τη σημειολογία της εικόνας. Παράδειγμα 2: Διαδραστικές σημειώσεις ή σχολιασμοί. Ψηφιακά στοιχεία που προστίθενται πάνω σε ένα μέσο και επιτρέπουν στον χρήστη να αλληλεπιδράσει μαζί τους, αντί να είναι απλός θεατής. Πλατφόρμες που χρησιμοποιούν ΑΙ για να προσφέρουν πληροφορίες σε πραγματικό χρόνο (meta-data) σχετικά με την ιστορική πλαίσισή ή τις τεχνικές σκηνοθεσίας κατά τη διάρκεια της προβολής.

- Η εξατομικευμένη θέαση ή Πώς η ΑΙ διαμορφώνει τις προτιμήσεις μας. Ο ρόλος του θεατή επηρεάζεται από το πώς οι αλγόριθμοι των πλατφορμών (Netflix, YouTube, κ.ά.)

«προβλέπουν» τις επιθυμίες του. Ο θεατής παγιδεύεται σε μια «αισθητική φούσκα». Η πρόκληση για τον υποψιασμένο θεατή είναι να μπορεί να «σπάσει» τον αλγόριθμο και να αναζητήσει περιεχόμενο που δεν του προτείνεται αυτόματα. Η ατομική εμπειρία θέασης, μια ιδιωτική, υποκειμενική πράξη (το να βλέπεις μια ταινία, ένα βίντεο ή μια ανάρτηση) γίνεται μια διαδικασία εμπορευματοποίησης και ανάλυσης δεδομένων (Manovich, 2018/2023). Μαθαίνοντας πώς οι αλγόριθμοι προτείνουν ταινίες, οι μαθητές/τριες (13-18 ετών) κατανοούν πώς διαμορφώνονται οι προτιμήσεις τους και πώς λειτουργούν τα echo chambers (ο χρήστης έρχεται σε επαφή μόνο με απόψεις, ιδέες και ειδήσεις που συμφωνούν με τις δικές του και οι αλγόριθμοι δείχνουν περιεχόμενο παρόμοιο με αυτό που ήδη του αρέσει για να τον κρατήσουν στην πλατφόρμα).

- Ο θεατής συν-δημιουργός. Με την AI, το σενάριο μπορεί να αλλάζει σε πραγματικό χρόνο ανάλογα με τις προτιμήσεις ή ακόμα και τις βιομετρικές αντιδράσεις του θεατή. Ο θεατής παύει να βλέπει την ταινία του «σκηνοθέτη» και αρχίζει να βλέπει τη «δική του» ταινία. Αυτό καταργεί τη συλλογική εμπειρία της σκοτεινής αίθουσας και τη μετατρέπει σε μια μοναχική, εξατομικευμένη εμπειρία (Hyper-personalization).

Δεξιότητες κριτικής προσέγγισης

Η ενασχόληση με την AI αναβαθμίζει τον ρόλο του θεατή, μετατρέποντάς τον σε κριτικό αναλυτή. Πλέον, η προσέγγιση του οπτικοακουστικού προϊόντος υπερβαίνει το βιωματικό επίπεδο· ο θεατής δεν περιορίζεται στην υποκειμενική συγκίνηση, θέτοντας καίρια ερωτήματα για τη δομή και τη μεθοδολογία παραγωγής. Στην αναλυτική, και όχι μόνο στην παραγωγική πλευρά (δημιουργία), η AI μπορεί να λειτουργήσει ως ένας «έξυπνος μεγεθυντικός φακός» που βοηθά τους/τις μαθητές/τριες να αποδομήσουν τη γλώσσα του κινηματογράφου. Η AI χρησιμοποιείται ως εργαλείο οπτικής ανάλυσης και σημειολογικής προσέγγισης, καθώς μπορεί να συγκρίνει ταυτόχρονα διαφορετικούς κινηματογραφικούς κώδικες (πολυτροπική ανάλυση).

- Αναγνώριση/Προσέγγιση πολιτιστικών κωδίκων. Σχεδιάστε και υλοποιήστε δραστηριότητες γνωριμίας με τους πολιτιστικούς κινηματογραφικούς κώδικες χωρίς τη χρήση AI. Στη συνέχεια υλοποιήστε δραστηριότητες γνωριμίας με τους πολιτιστικούς κινηματογραφικούς κώδικες με τη χρήση AI. Ζητήστε από τους/τις επιμορφούμενους/ες να συγκρίνουν τους δυο τρόπους (τι κέρδισαν από τον έναν -άνευ AI και τι κέρδισαν από τον άλλον τρόπο- με τη χρήση AI).

(α) Οι χαρακτήρες/ήρωες:

- Δημιουργία χαρακτήρων με AI. Χρησιμοποιήστε εργαλεία όπως το ChatGPT ή το Character.ai για να δημιουργήσετε «ζωντανούς» χαρακτήρες με τους οποίους οι μαθητές/τριες μπορούν να «συνομιλήσουν». Ζητήστε από την AI να περιγράψει την εμφάνιση, την προσωπικότητα, τα κίνητρα και το παρελθόν τους.

- Οπτικοποίηση Χαρακτήρων. Χρησιμοποιήστε εργαλεία δημιουργίας εικόνων, όπως το Midjourney ή το DALL-E, για να δώσετε μορφή στους χαρακτήρες που περιγράψατε. Οι μαθητές/τριες μπορούν να πειραματιστούν με διαφορετικές περιγραφές και να δουν πώς αλλάζει η εμφάνιση του χαρακτήρα.

- Ανάλυση Συναισθημάτων. Χρησιμοποιήστε εργαλεία ανάλυσης συναισθημάτων για να αναλύσετε τους διαλόγους των χαρακτήρων σε μια ταινία. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους/τις μαθητές/τριες να κατανοήσουν τα κίνητρα και τις εσωτερικές συγκρούσεις τους.

- Ανίχνευση Συναισθήματος. Η ΑΙ μπορεί να χαρτογραφήσει τις εκφράσεις των ηθοποιών, βοηθώντας τους/τις μαθητές/τριες να μελετήσουν τον κώδικα της υποκριτικής και πώς αυτή μεταφέρει το νόημα χωρίς λόγια.

(β) Οι ανατροπές:

- Πρόβλεψη Ανατροπών. Πριν το τέλος μιας ταινίας, ζητήστε από τους/τις μαθητές/τριες να χρησιμοποιήσουν ένα εργαλείο ΑΙ (όπως το ChatGPT) για να προβλέψουν την ανατροπή. Αυτό θα τους ενθαρρύνει να σκεφτούν κριτικά για την πλοκή και τα στοιχεία που έχουν δοθεί.

- Δημιουργία Εναλλακτικών Ανατροπών. Μετά τη θέαση της ταινίας, ζητήστε από τους/τις μαθητές/τριες να χρησιμοποιήσουν την ΑΙ για να δημιουργήσουν εναλλακτικές ανατροπές. Αυτό θα τους βοηθήσει να κατανοήσουν με ποιους τρόπους οι σεναριογράφοι χρησιμοποιούν τις ανατροπές για να εκπλήξουν το κοινό.

(γ) Η πλοκή (η διαδοχή των γεγονότων):

- Σύνοψη Πλοκής. Χρησιμοποιήστε εργαλεία ΑΙ για να δημιουργήσετε περιεκτικές συνόψεις της πλοκής μιας ταινίας. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους/τις μαθητές/τριες να θυμηθούν τα βασικά γεγονότα και να κατανοήσουν τη δομή της ιστορίας.

- Αναδιάταξη Γεγονότων. Χρησιμοποιήστε ένα εργαλείο ΑΙ για να αναδιατάξετε (χρονικά) τα γεγονότα της πλοκής. Ζητήστε από τους/τις μαθητές/τριες να συζητήσουν πώς αυτό επηρεάζει την κατανόηση της ιστορίας.

(δ) Οι συγκρούσεις:

- Τύποι Συγκρούσεων. Ζητήστε από την ΑΙ να εντοπίσει και να κατηγοριοποιήσει τους διαφορετικούς τύπους συγκρούσεων σε μια ταινία, π.χ. άνθρωπος εναντίον ανθρώπου, άνθρωπος εναντίον φύσης.

- Επίλυση Συγκρούσεων. Ζητήστε από τους/τις μαθητές/τριες να χρησιμοποιήσουν την ΑΙ για να προτείνουν εναλλακτικούς τρόπους επίλυσης των συγκρούσεων. Αυτό θα τους βοηθήσει να σκεφτούν τις συνέπειες των πράξεων των χαρακτήρων.

(ε) Ο χρόνος (αναχρονίες, flash back):

- Εντοπισμός χρονικών αλμάτων. Χρησιμοποιήστε εργαλεία ΑΙ για να εντοπίσετε τα flash back και τις αναχρονίες σε μια ταινία.

- Ανάλυση χρονικής δομής. Ζητήστε από τους/τις μαθητές/τριες να χρησιμοποιήσουν την ΑΙ για να αναλύσουν πώς η χρονική δομή επηρεάζει την αφήγηση.

(στ) Το σκηνικό:

- Δημιουργία σκηνικού. Χρησιμοποιήστε εργαλεία ΑΙ για να δημιουργήσετε λεπτομερείς περιγραφές και εικόνες του σκηνικού μιας ταινίας.

- Ιστορική ακρίβεια. Ζητήστε από την ΑΙ να επαληθεύσει την ιστορική ακρίβεια του σκηνικού.

(ζ) Τα σύμβολα:

- Εντοπισμός συμβόλων. Χρησιμοποιήστε εργαλεία ΑΙ για να εντοπίσετε πιθανά σύμβολα σε μια ταινία.

- Ερμηνεία συμβόλων. Ζητήστε από τους/τις μαθητές/τριες να χρησιμοποιήσουν την ΑΙ για να εξερευνήσουν διαφορετικές ερμηνείες των συμβόλων.

(η) Το τέλος της ταινίας:

- Εναλλακτικό τέλος: Ζητήστε από τους/τις μαθητές/τριες να χρησιμοποιήσουν την ΑΙ για να δημιουργήσουν εναλλακτικές λύσεις για μια ταινία.

- Ανάλυση τέλους. Ζητήστε από την ΑΙ να αναλύσει το τέλος μιας ταινίας (ανοιχτό ή οριστικό, ύφος κ.λπ.).

• Αναγνώριση/Προσέγγιση των τεχνικών κωδίκων.

(α) Η μουσική και οι ήχοι:

- Ηχητικά εφέ. Δίνονται πλάνα ταινιών και οι μαθητές/τριες με τη βοήθεια εφαρμογών AI συνθέτουν ηχητικά εφέ.

- Οι σιωπές. Οι μαθητές/τριες με τη βοήθεια AI εντοπίζουν πλάνα σιωπής και ανιχνεύουν τις εντυπώσεις που δημιουργούνται.

- Ήχος και Εικόνα. Μοντέλα AI μπορούν να αναλύσουν πότε η μουσική επένδυση (soundtrack) αλλάζει ένταση σε σχέση με την οπτική δράση. Οι μαθητές/τριες αναλύουν αν ο ήχος είναι «διηγητικός» (μέσα στον κόσμο της ταινίας) ή «μη διηγητικός».

(β) Τα πλάνα, η θέση και η κίνηση της κάμερας:

- Οι μαθητές/τριες μπορούν να χρησιμοποιήσουν εργαλεία «Υπολογιστικής όρασης» (computer vision) για να αναλύσουν μια σκηνή. Με εργαλεία AI μπορούν να αναγνωρίσουν αυτόματα τα είδη των πλάνων (κοντινό, μεσαίο, γενικό κ.ά.), ή τη θέση της κάμερας (λήψη στο επίπεδο των ματιών, λήψη από χαμηλά, λήψη από ψηλά, λήψη από το επίπεδο του εδάφους).

- Οι μαθητές/τριες μπορούν να συγκρίνουν τις επιλογές διαφορετικών σκηνοθετών και καλούνται να απαντήσουν: *«Γιατί ο σκηνοθέτης επέλεξε κοντινό πλάνο (close-up) σε αυτό το σημείο;»*.

- Εφαρμογή AI μπορεί να εντοπίσει την κίνηση της κάμερας (οριζόντια κίνηση-δεξιά/αριστερά, κάθετη κίνηση-πάνω/κάτω, εστίαση/μεγέθυνση-προσέγγιση ή απομάκρυνση). Αυτό βοηθά τους/τις μαθητές/τριες να εντοπίσουν την κίνηση της κάμερας-που συχνά περνά απαρατήρητη επειδή είναι ομαλή.

- Οι μαθητές/τριες αλλάζουν τη θέση της κάμερας σε δεδομένο πλάνο ή σκηνή, προσομοιώνοντας με AI διαφορετικές προοπτικές της κάμερας και ανιχνεύοντας την συναισθηματικής τους επίδραση στους θεατές.

- Οι μαθητές/τριες δημιουργούν Storyboard με AI με εναλλακτικό καδράρισμα ενός πλάνου.

(γ) Ανάλυση χρωματικής παλέτας και φωτισμού:

- Η AI μπορεί να αναγνωρίσει ακαριαία τη χρωματική παλέτα μιας ταινίας. Αναλύοντας το χρωματικό προφίλ, π.χ. κυριαρχία του μπλε, οι μαθητές/τριες μπορούν να συνδέσουν τον κώδικα του χρώματος με την ψυχολογική κατάσταση του ήρωα (συναισθηματική σύνδεση).

- Η AI μπορεί να εξάγει την παλέτα χρωμάτων μιας σκηνής και να τη συσχετίσει με το συναίσθημα (color grading), βοηθώντας τους/τις μαθητές/τριες να καταλάβουν με ποιους τρόπους το χρώμα επηρεάζει την ψυχολογία του θεατή.

- Εργαλεία ανάλυσης φωτεινότητας μπορούν να δείξουν γραφικά την αντίθεση (lighting contrast) σε μια σκηνή, βοηθώντας τους μαθητές να κατανοήσουν πώς ο φωτισμός δημιουργεί ένταση. Παραδειγματική άσκηση: *«Η AI έδειξε ότι στο 80% της σκηνής, το πρόσωπο του πρωταγωνιστή είναι στη σκιά και η χρωματική παλέτα είναι ψυχρή. Από τα παραπάνω δεδομένα ποια συμπεράσματα μπορούμε να εξάγουμε για τα συναισθήματα του πρωταγωνιστή;»* (αίσθηση της απομόνωσης).

- Με εργαλεία AI οι μαθητές/τριες υλοποιούν αυτοματοποιημένη χρωματική διόρθωση πλάνων χαμηλής ποιότητας.

- Με εργαλεία AI οι μαθητές/τριες αναζητούν τις καλύτερες λύσεις στον φωτισμό μιας σκηνής.

- Οι μαθητές/τριες αντιστοιχίζουν (ή και συγκρίνουν) χρώματα σε διαφορετικά πλάνα.

(δ) Η φωτογραφία:

- Με εργαλεία AI οι μαθητές/τριες αναλύουν τη σύνθεση σκηνών μελετώντας τις βασικές γραμμές καδραρίσματος.

- Οι μαθητές/τριες δημιουργούν στυλιζαρισμένα φίλτρα, π.χ. εμφάνιση “Noir”.

(ε) Το μοντάζ:

- Η χρήση εργαλείων AI επιτρέπει στους μαθητές να πειραματιστούν με το Kuleshov effect. Μπορούν να ζητήσουν από την AI το ίδιο πρόσωπο με διαφορετικές εκφράσεις και να παρατηρήσουν πώς αλλάζει το νόημα της ιστορίας αλλάζοντας τη σειρά των πλάνων.

- Ποσοτική ανάλυση μοντάζ. Η AI επιτρέπει στους/στις μαθητές/τριες να κάνουν «ανατομία» στο μοντάζ χωρίς να μετρούν. Υπολογίζει τη μέση διάρκεια των πλάνων (Average Shot Length), έναν στατιστικό δείκτη που μετρά τον μέσο χρόνο που διαρκεί ένα πλάνο σε μια ταινία. Σε μια ταινία δράσης το ASL είναι μικρό (γρήγορη εναλλαγή πλάνων), ενώ σε μια ρομαντική ταινία μεγάλο. Αυτό βοηθά τους/τις μαθητές/τριες να καταλάβουν τον ρυθμό (tempo) του μοντάζ.

- Η AI μπορεί να εντοπίσει πόσο συχνά εναλλάσσεται η κάμερα σε έναν διάλογο, αποκαλύπτοντας τη δομή της αφήγησης (αν ένας χαρακτήρας έχει περισσότερα ή μεγαλύτερης διάρκειας πλάνα, θεωρείται ο κυρίαρχος στη σκηνή, όσο πιο κοντινά είναι τα πλάνα, τόσο αυξάνεται η συναισθηματική ένταση, η ταχύτητα με την οποία εναλλάσσονται τα πλάνα (ASL) δείχνει αν η συζήτηση είναι ήρεμη ή συγκρουσιακή.

Δεξιότητες δημιουργίας/παραγωγής κινηματογραφικών προϊόντων

Η ένταξη της AI στη δημιουργία κινηματογραφικών προϊόντων, μετακινεί τη στοχοθεσία από την «τεχνική εκμάθηση», π.χ. πώς λειτουργεί μια κάμερα, στην ικανότητα λήψης αποφάσεων. Το δύσκολο δεν είναι πια να «φτιάξεις» μια εικόνα, αλλά να επιλέξεις την κατάλληλη ανάμεσα σε χιλιάδες πιθανότητες, χρησιμοποιώντας αισθητικά κριτήρια. Ο/Η μαθητής/τρια-δημιουργός γίνεται ένας Creative Director.

(α) Το σενάριο:

- Η AI μπορεί να βοηθήσει τους/τις μαθητές/τριες να δομήσουν το σενάριό τους σύμφωνα με τους κώδικες της αφηγηματικής δομής, π.χ. το ταξίδι του ήρωα, προτείνοντας ανατροπές ή βελτιώνοντας τους διαλόγους.

- Ο σεναριογράφος δεν περιορίζεται στην πρώτη του ιδέα, αλλά μπορεί να ζητήσει από την AI εναλλακτικές λύσεις. Όταν η «ροή της δημιουργικότητας» (η γέννηση ιδεών) διακόπτεται, η AI αναλαμβάνει τις επίπονες, χαμηλής δημιουργικότητας εργασίες (όπως η παραγωγή εναλλακτικών λύσεων για μια τυπική σκηνή). Η AI αναλαμβάνει το «φορτίο» της παραγωγής παραλλαγών, επιτρέποντας στον συγγραφέα να παραμείνει στη «ροή της δημιουργικότητας», όταν αυτή κινδυνεύει από το άγχος ή την πλήξη. Αυτή η διαδικασία δεν αφαιρεί τη δημιουργικότητα, αλλά την απελευθερώνει από τον φόβο του σφάλματος. Ο συγγραφέας εκπαιδεύεται να σκέφτεται «έξω από το κουτί», χρησιμοποιώντας την AI ως βοηθό για πιο τολμηρές αφηγηματικές επιλογές. Ο συγγραφέας μπορεί να δοκιμάσει «κακές» ιδέες στην AI χωρίς τον φόβο της κριτικής, φθάνοντας τελικά σε πιο τολμηρές και «αποκλίνουσες» λύσεις που δεν θα τολμούσε να εκφράσει αρχικά.

Εδώ η AI δρα ως επιταχυντής της δημιουργικότητας.

(β) Οπτικοποίηση σεναρίου-Από το κείμενο στην εικόνα:

- Εργαλεία όπως το Runway ή το Sora επιτρέπουν στους/στις μαθητές/τριες να οπτικοποιήσουν σενάρια χωρίς την ανάγκη ακριβού εξοπλισμού, εστιάζοντας στη δομή της αφήγησης.

- Με γεννήτριες εικόνων, όπως το Midjourney ή το DALL-E, οι μαθητές/τριες μπορούν να δουν πώς αλλάζει μια σκηνή αν αλλάξουν οι προτροπές, π.χ. «*Δημιούργησε την ίδια σκηνή με φωτισμό film noir*», «*δημιούργησε την ίδια σκηνή με φωτισμό high key*».
 - Με εργαλεία όπως το Sora ή το Runway, οι μαθητές/τριες μπορούν να δημιουργήσουν μικρά κλιπ εφαρμόζοντας συγκεκριμένους κώδικες.
 - Οι μαθητές/τριες ζητούν από την AI να δημιουργήσει την ίδια εικόνα χρησιμοποιώντας τον «κανόνα των τρίτων» ή την «κεντρική σύνθεση», βελτιώνοντας την ισορροπία του κάδρου.
- (γ) Μοντάζ:
- Οι μαθητές/τριες χρησιμοποιούν λογισμικά που προτείνουν μοντάζ βάσει του ρυθμού της μουσικής ή της συναισθηματικής έντασης των πλάνων.

► ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ AI ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Οι επαγγελματίες σεναριογράφοι διαθέτουν εξελιγμένες εφαρμογές AI στη συγγραφή σεναρίων, όπως: Sudowrite, NolanAI, Lore Machine, WriterDuet (με ενσωματωμένο AI), Claude 4 κ.ά. Δεν αντικαθιστούν τη δημιουργικότητα, αλλά λειτουργούν ως «συν-συγγραφείς». Η βοήθειά τους είναι πολύτιμη όταν ο σεναριογράφος αντιμετωπίζει συγγραφική αφωνία (writer's block).

Παράδειγμα 1: Ο σεναριογράφος δίνει την κεντρική ιδέα/το θέμα της ταινίας (Logline) και η εφαρμογή AI προτείνει τη δομή της πλοκής και τη δημιουργική ανάπτυξη κειμένου, γράφει διαλόγους ανά σκηνή κ.λπ. Στο τέλος ο σεναριογράφος επεξεργάζεται το κείμενο για να προσδώσει συναισθημα και βάθος.

Παράδειγμα 2: Ο σεναριογράφος ολοκληρώνει το σενάριο και προσκαλεί την AI για προτάσεις, βελτιώσεις και δημιουργικές ιδέες, όπως να εντοπίσει κενά στην πλοκή και ασυνέπειες στους χαρακτήρες, να προτείνει βελτιώσεις στον ρυθμό των διαλόγων, να «επεκτείνει» μια σκηνή, να προτείνει εναλλακτικές ανατροπές ή να εμβαθύνει στα συναισθήματα των χαρακτήρων, να αναλύσει τον ρυθμό της αφήγησης, να αλλάξει το ύφος μιας σκηνής, π.χ. από δραματική σε κωμική, διατηρώντας τη δομή του διαλόγου. Επιπλέον, η AI έχει τη δυνατότητα να μετατρέψει το κείμενο του σεναρίου σε οπτικό υλικό. Αναλύει το σενάριο και δημιουργεί αυτόματα storyboards και οπτικοποιημένους κόσμους.

► ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΕΚΡΗΞΗ Η ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΟΚΝΗΡΙΑ;

Στο ερώτημα, αν η AI θα οδηγήσει σε «δημιουργική έκρηξη» ή σε «πνευματική οκνηρία», η απάντηση δεν είναι μονοσήμαντη. Η AI είναι ένας πολλαπλασιαστής. Έναν δημιουργό με κριτική και αποκλίνουσα στάση, η AI θα τον βοηθήσει να εκδηλώσει τη δημιουργικότητά του. Αν όμως χρησιμοποιηθεί ως υποκατάστατο της σκέψης, θα οδηγήσει σε μια γενιά «καταναλωτών έτοιμων εικόνων».

(α) Η παγίδα της «ευκολίας»:

Υπάρχει ο βάσιμος φόβος ότι η ευκολία παραγωγής εικόνων θα οδηγήσει σε έναν αισθητικό πληθωρισμό ή κορεσμό. Αν οι δημιουργοί βασίζονται μόνο σε αλγορίθμους, κινδυνεύουν να παράγουν έργα που «μοιάζουν με σινεμά» αλλά δεν έχουν έναν προσωπικό χαρακτήρα. Η AI τείνει να αναπαράγει τον μέσο όρο των δεδομένων της, οδηγώντας σε μια ομογενοποιημένη αισθητική. Η δημιουργικότητα συχνά γεννιέται μέσα από τους περιορισμούς και τα λάθη της φυσικής παραγωγής, π.χ. ο λανθασμένος

φωτισμός που οδηγεί σε μια νέα ιδέα. Η εξάλειψη της προσπάθειας μπορεί να ατονήσει την ανθεκτικότητα και την εφευρετικότητα των δημιουργών.

(β) Η ενίσχυση της δημιουργικότητας και η απελευθέρωση της ιδέας:

Η ΑΙ λειτουργεί ως εκδημοκρατιστής της τέχνης. Ένας δημιουργός χωρίς πρόσβαση σε ακριβό εξοπλισμό μπορεί πλέον να οπτικοποιήσει τις ιδέες του. Επιπλέον, η δυνατότητα να δεις διαφορετικές εκδοχές μιας σκηνής σε δευτερόλεπτα επιτρέπει στους δημιουργούς να πειραματιστούν με το ύφος και τη δομή πολύ πιο τολμηρά από ό,τι στο παρελθόν.

(γ) Πλευρές της κριτικής στάσης:

Η ανάγκη για την εκδήλωση κριτικής στάσης θα περιοριστεί, αλλά θα διευρυνθεί. Ο κινηματογραφικός γραμματισμός θα πρέπει πλέον να διδάσκει την τέχνη της επιλογής. Στην αφθονία των επιλογών, η δημιουργικότητα κρίνεται από το τι απορρίπτεις. Και βέβαια, την ικανότητα του δημιουργού να αντισταθεί στην εύκολη λύση της ΑΙ και να επιβάλει τη δική του, έστω και ατελή, ιδέα.

► ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στο ερώτημα: Πώς η ΑΙ μεταμορφώνει την κινηματογραφική εκπαίδευση (Film Education) και τον οπτικοακουστικό γραμματισμό (Media Literacy), η απάντηση είναι η συν-δημιουργία και η ΑΙ συν-δημιουργός. Η ΑΙ μπορεί να μετατρέψει τη θεωρία των κινηματογραφικών κωδίκων σε μια διαδραστική και βιωματική εμπειρία για τους/τις επιμορφούμενους/ες. Αντί οι επιμορφούμενοι/ες να παρακολουθούν παθητικά, γίνονται οι ίδιοι/ιες δημιουργοί και αναλυτές. Η ισορροπία μεταξύ συναισθηματικής εμπλοκής και κριτικής εγρήγορσης.

Επιδιώξεις αποτελούν οι επιμορφούμενοι/τριες (παιδιά-μαθητές/τριες και ενήλικοι):

- Να κατανοήσουν τη δομή (γιατί η ΑΙ «σκέφτεται» με βάση πρότυπα/patterns).
- Να πειραματιστούν με το ύφος χωρίς το κόστος μιας κανονικής παραγωγής.
- Να αναπτύξουν κριτική σκέψη απέναντι στην κατασκευασμένη εικόνα.

Πρακτικοί τρόποι για τη συμφιλίωση της μαγείας του κινηματογράφου με τη λογική της ΑΙ:

(α) Η «αναστολή της δυσπιστίας» στην εποχή της ΑΙ: Παραδοσιακά, ο θεατής κάνει μια σιωπηρή συμφωνία με το έργο: «Ξέρω ότι είναι ψέμα, αλλά θα το πιστέψω για να συγκινηθώ». Στην ΑΙ, η συμφωνία αλλάζει. Ο θεατής πρέπει να αναπτύξει μια «επιλεκτική αναστολή». Πρέπει να μπορεί να απολαύσει την αισθητική αρτιότητα μιας ΑΙ παραγωγής, έχοντας όμως πλήρη επίγνωση της κατασκευής της. Η γνώση του «πώς» έγινε κάτι, δεν αναιρεί την ομορφιά του «τι» είναι.

(β) Από την «αντικειμενικότητα» στην «ηθική πρόθεση»: Η εικόνα παύει να είναι αδιάψευστο τεκμήριο (ειδικά στο ντοκιμαντέρ) και η αξία της μετατοπίζεται από την πιστότητα στην εντιμότητα. Ο υποψιασμένος θεατής εκπαιδεύεται να κρίνει τον δημιουργό όχι από το αν χρησιμοποίησε ΑΙ, αλλά από το αν η χρήση αυτή υπηρετεί την αλήθεια του θέματος ή αν στοχεύει στη χειραγώγηση. Η διαφάνεια (disclosure) γίνεται η νέα ηθική αξία του κινηματογράφου.

(γ) Η εκπαίδευση ως «εργαλείο» και όχι ως «αποχή»: Ο κινηματογραφικός γραμματισμός δεν πρέπει να οδηγήσει σε έναν τεχνοφοβικό κυνισμό όπου «τίποτα δεν είναι αληθινό, άρα τίποτα δεν έχει σημασία». Η εκπαίδευση πρέπει να λειτουργεί ως εργαλείο αποκάλυψης της παραπληροφόρησης, επιτρέποντας ταυτόχρονα στον θεατή

να παραμείνει ανοιχτός σε νέες μορφές τέχνης. Η κατανόηση του αλγορίθμου είναι το εργαλείο που μας επιτρέπει να παραμείνουμε ελεύθεροι θεατές.

(δ) Η επιστροφή στον άνθρωπο: Παραδόξως, όσο περισσότερο η ΑΙ εισχωρεί στην εικόνα, τόσο περισσότερο θα αναζητάμε το «ανθρώπινο ίχνος». Η ΑΙ θα αναδείξει την αξία της ατέλειας, του τυχαίου και της αυθεντικής ανθρώπινης εμπειρίας. Ο ρόλος του θεατή είναι να αναζητά τα συναισθήματα και γενικότερα τα ανιμιστικά στοιχεία πίσω από τα δεδομένα.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Achard, J. P. (2006). *Dialectiques de l'image*. Retrieved from <http://www.surlimage.info/ECRITS/dialectique.html>
- Boden, M. A. (2004). *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*. London: Routledge.
- Bridle, J. (2018/2024). *New Dark Age: Technology and the End of the Future*. Verso Books.
- Buckingham, D. (2019). *The Media Education Manifesto*. Polity.
- Chávez Heras, D. (2024). *Cinema and Machine Vision: Artificial Intelligence, Aesthetics and Spectatorship*. Edinburgh University Press.
- Crawford, K. (2021). *The Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. Yale University Press.
- D'Ignazio, C., & Klein, L. F. (2020). *Data feminism*. MIT Press.
- Eshach, H., & Gilad, E. (2024). Communicating science in the new media environment: The advancement of science literacy. *Journal of Research in Science Teaching*. Retrieved from <https://doi.org/10.1002/tea.21901>
- Favero, P. (2025). *The Ethics of Deepfakes*. London: Routledge.
- Heras, D. C. (2024). *Cinema and Machine Vision: Artificial Intelligence, Aesthetics and Spectatorship*. Edinburgh University Press.
- Livingstone, S., & Sefton-Green, J. (2016/2024). *The Class: Living and Learning in the Digital Age*. New York University Press (NYU Press).
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Manovich, L. (2018/23). *AI Aesthetics*. Island Press.
- Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Manovich, L. (2025). *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*. Bloomsbury Academic.
- Marcus, G. (2022). *Artificial Intelligence Is Not Near Death-It's Just Getting Started*. Scientific American.
- Martin, M. (1984). *Η γλώσσα του κινηματογράφου*. Αθήνα: Κάλβος.
- Noble, S. U. (2018). *Algorithms of Oppression/Digital Media Literacy update*. NYU Press.
- Pavlik, J. V. (2023). *Collaborating with ChatGPT: Considering the Implications of Generative Artificial Intelligence for Journalism and Media Education*. Journalism & Mass Communication Educator.
- Sorlin, P. (2004). *Κοινωνιολογία του κινηματογράφου*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Thon, J. N., & Wilde, L. R. A. (Eds.) (2025). *AI Aesthetics: AI-Generated Images between Artistics and Aisthetics*. London: Routledge.
- Vaccari, C., & Chadwick, A. (2020). Deepfakes and disinformation: Exploring the liberty to deceive and the right to know. *Social media + Society*, 6(1), 1–13. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/2056305120903408>

- Zylinska, J. (2020). *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams*. Open Humanities Press.
- Γρόσδος, Στ. (2010). Οπτικοακουστικός γραμματισμός: Από το παιδί-καταναλωτή στο παιδί-δημιουργό. *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 16, 54-68.
- Γρόσδος, Στ. (2018α). *Κινηματογράφος και Δημιουργική γραφή. Μαθήματα κινηματογραφικού γραμματισμού*. Χανιά: Πυξίδα στην πόλη.
- Γρόσδος, Στ. (2018β). Παλυσθητηριακοί 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.