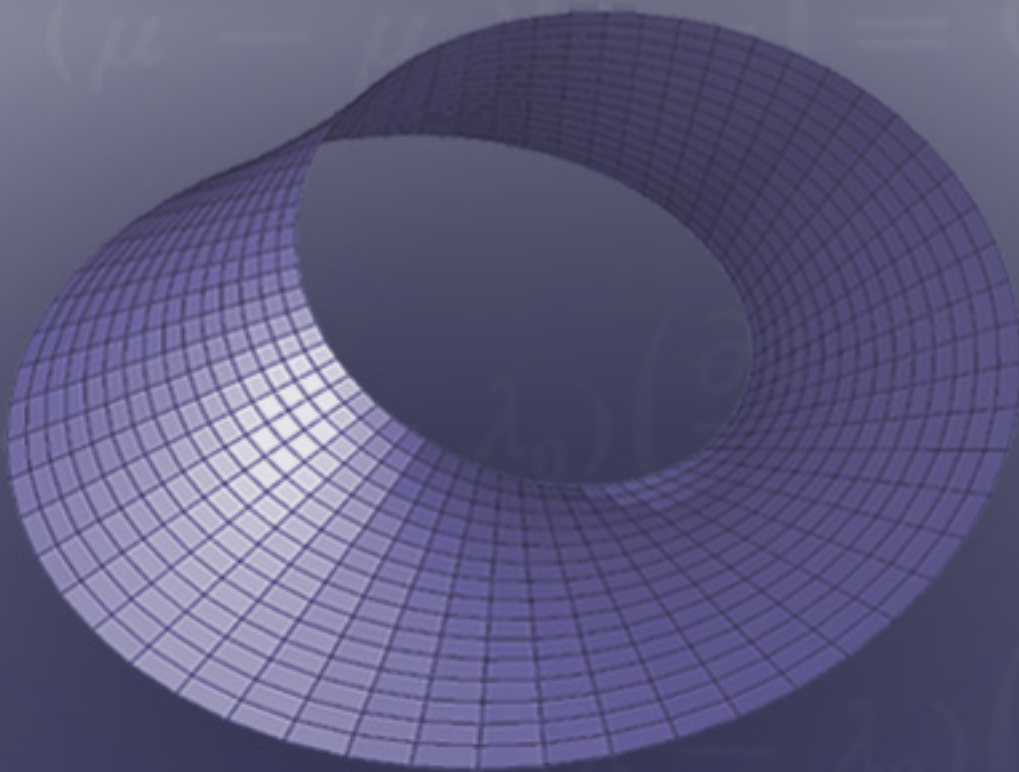


Multimedia: προϊόν με ονομασία
προελεύσεως διεπιστημονική



Multimedia: προϊόν με ονομασία προελεύσεως διεπιστημονική

Μιχάλης Μειμάρης

Στο κείμενο που ακολουθεί υποστηρίζουμε το αναγκαίο της πολυδιάστατης προέλευσης της ανάμιξης bits (Νεγροπόντε, 1995), που είναι τα multimedia (αποδιδόμενα ελληνιστί, ατυχώς κατά τη γνώμη μας, ως πολυμέσα), δηλαδή την μέσω διεπιστημονικής προσέγγισης οργάνωση της στρατιάς των δυαδικών ψηφίων (bit=binary digit) που αντιπροσωπεύουν, παριστάνουν και μεταφέρουν κείμενο, εικόνα (σταθερή και κινούμενη) και ήχο, εκτός και εντός δικτύου (με τη μορφή συνήθως οπτικών δίσκων ανάγνωσης cd rom και «σελίδων» στο Internet, αντίστοιχα). Οι παρακάτω αναφορές από το όλο πλέγμα των νέων αυτών μέσων πιστεύουμε ότι συνηγορούν στην άποψή μας αυτή.

Στην εποχή μας που χαρακτηρίζεται από μια τάση όχι πλέον εξειδίκευσης με τη γνωστή έννοια, όσο προσπάθειας ολιστικής ματιάς στα πράγματα, ματιάς που επιχειρεί δηλαδή να εννοήσει και ως εκ τούτου να συμπεριλάβει στο σύγχρονο παράδειγμα τις ασυνέχειες των και μεταξύ των διαφόρων επιστημών, οι πειθαρχημένες αυτές σειρές των 0 και 1, τα multimedia με άλλα λόγια, οφείλουν ακριβώς να υπακούουν σε μια λογική πολλών πειθαρχιών-επιστημών (κατά το multidisciplinary, pluridisciplinaire) και αυτό, κατά τη γνώμη μας, για όλες τις φάσεις δημιουργίας και διαχείρισής τους, από το σχεδιασμό, τη δοκιμή, τη σύνθεση και την προτυποποίηση μέχρι το μάρκετινγκ και τη διανομή, περνώντας υποχρεωτικά από την εκπαίδευση και κατάρτιση όσων ασχολούνται με αυτά.

Ένας από τους λόγους αποτυχίας πολλών multimedia εφαρμογών ήταν και εξακολουθεί συχνά να είναι η εμπλοκή στις διάφορες φάσεις που αναφέρθηκαν ανθρώπων που αρχικά προήρχοντο αποκλειστικά από τις «τάξεις» των τεχνικών των νέων μέσων, ενώ αργότερα ήταν κυρίως ειδικοί του περιεχομένου· και στις δύο ακραίες αυτές περιπτώσεις οι επιπλέον απαιτούμενες δεξιότητες καλύπτοντο είτε από τα ίδια πρόσωπα δίκην ταλάντου ή εκ των ενόντων από αυθωρεί βαπτισθέντες ειδικούς. Άλλωστε και στη μια και στην άλλη περίπτωση «αυτό που μετρούσε» ήταν η τεχνολογία ή το περιεχόμενο αντίστοιχα.

Ένας ανεξάρτητος δημιουργός μπορεί οπωσδήποτε με τις μηχανές που υπάρχουν σήμερα στην αγορά να φτιάξει αξιοθαύμαστες εφαρμογές. «Όσο πολλά όμως ταλέντα κι αν διαθέτει ένας κινηματογραφιστής που δουλεύει στο super 8 και είναι συγχρόνως παραγωγός, σεναριογράφος, σκηνοθέτης, καθώς και ηθοποιός, μοντέρ και διανομέας, πολύ δύσκολα θα έχει την επιτυχία ενός Spielberg ή ενός Coppola», όπως ορθά παρατηρεί ο J.B. Touchard (Touchard, 1996).

Ποιες λοιπόν είναι οι ειδικότητες που επιβάλλεται να υπάρχουν για μια άρτια, όμως όχι και κατ' ανάγκην επιτυχημένη, μια και παρεμβαίνουν πολλοί άλλοι παράγοντες, multimedia εφαρμογή και σε ποιες επιστημονικές περιοχές αυτές αναφέρονται;

1. Ο ρόλος του *υπεύθυνου παραγωγής* προϋποθέτει την ανάληψη ενός σημαντικού οικονομικού ρίσκου, καθώς και τη δέσμευση κεφαλαίων για κάποιο χρονικό διάστημα. Ο *παραγωγός*, λοιπόν, οφείλει να έχει μια ολοκληρωμένη εικόνα για τον προϋπολογισμό. Πρέπει να έχει τον έλεγχο του χρονοδιαγράμματος και να το διαχειρίζεται από κοινού με τον υπεύθυνο του έργου στις λεπτομέρειές του. Κάθε χρονική καθυστέρηση έχει σοβαρές επιπτώσεις σε όλο το έργο.

Ουσιαστικά ο παραγωγός έχει την κύρια ευθύνη των παρακάτω:

α) Επιλογή του θέματος της *multimedia παραγωγής* που προκύπτει είτε από τη διαίσθησή του, είτε από συζητήσεις με συνεργάτες του, είτε πρόκειται για συγκεκριμένη ανάθεση. Όσο μεγάλος και αν είναι ο αρχικός ενθουσιασμός, όσο κι αν φαίνεται ότι 'όλοι αυτό περιμένουν', προσοχή: οι παραγωγές που εξελίχθηκαν σε 'blockbuster' και σε 'killer application' είναι ελάχιστες και οπωσδήποτε μεμονωμένες ανάμεσα σε μια σωρεία ανώνυμων παραγωγών.

β) Διευθέτηση των συμβολαίων που συνδέουν την παραγωγή με όλους όσους συμμετέχουν, από συγγραφείς και γραφίστες μέχρι τεχνικούς, κατόχους δικαιωμάτων (copyright) και διανομείς.

γ) Κατάρτιση της Οικονομοτεχνικής Μελέτης του έργου, που προβλέπει με κάθε δυνατή λεπτομέρεια τα συγκεκριμένα ποσά που απαιτούνται, τα κέρδη που αναμένονται, αλλά και τους εν δυνάμει συγχρηματοδότες του έργου.

δ) Δημιουργία του προϊόντος.

Αν και είναι δουλειά του υπεύθυνου έργου, ο παραγωγός, έχοντας αυτός κατά κύριο λόγο δεσμευθεί οικονομικά, παρακολουθεί, τουλάχιστον διακριτικά, την όλη εξέλιξη της εφαρμογής, προσπαθώντας στο μέτρο του δυνατού να την διατηρήσει στο πλαίσιο και τους στόχους που αρχικά είχε θέσει.

ε) Διανομή.

Είναι προφανές ότι και αυτός, ο τόσο ζωτικής σημασίας για την ανάκτηση έστω και μέρους του δεσμευμένου κεφαλαίου τομέας, δεν μπορεί να μείνει έξω από την εποπτεία του παραγωγού.

Ο παραγωγός, που μπορεί να είναι και εταιρία, οργανισμός κλπ., προσωποποιούμενα, βέβαια, σε κάποιον ή κάποιους, προέρχεται συνήθως από τον επιχειρηματικοοικονομικό χώρο, αλλά ευκτέον είναι να διαθέτει μια ευαισθησία σε πολιτιστικά θέματα αφ' ενός, αφ' ετέρου δε μια γνώση των βασικών παραμέτρων που διέπουν τόσο το θέαμα όσο και τις νέες τεχνολογίες, τους πυλώνες δηλαδή κάθε *multimedia εφαρμογής*.

2. Τα στοιχεία αυτά πρέπει σε αυξημένο βαθμό να χαρακτηρίζουν τον *υπεύθυνο έργου*, που συχνά είναι ο ίδιος και ο παραγωγός.

Πρόκειται, όπως είναι προφανές, για τον άνθρωπο κλειδί για την υλοποίηση του έργου. Πέρα από το ότι πρέπει, όπως είπαμε, να συγκεντρώνει ετερογενή θεωρούμενα χαρακτηριστικά (σχετικά με το οπτικοακουστικό θέαμα, την αισθητική της οθόνης, αλλά και τη γλώσσα, τις δυνατότητες και τα όρια των νέων τεχνολογιών), πρέπει να μπορεί να χαράξει και να επιβάλει μια στρατηγική που διέπει όλα τα στάδια της εκτέλεσης του έργου και αφορά όλους τους εμπλεκόμενους, εξασφαλίζοντας την εκπλήρωση του στόχου μέσα ή έστω κοντά στα όρια που έχουν τεθεί.

Ο ίδιος άνθρωπος πρέπει να διακρίνεται για τις ικανότητες εκείνες που του επιτρέπουν να επιλέγει σωστά ανθρώπινο δυναμικό ώστε να δημιουργήσει μία ομάδα ικανή να πραγματοποιήσει το έργο.

Πρόκειται ακριβώς για ομάδα διεπιστημονικής προέλευσης που οφείλει αυτός, εκτός από το να τη συγκεντρώσει, να τη διευθύνει με τέτοιο τρόπο, ώστε οι επιμέρους χαρακτηριστικές γνώσεις, ικανότητες και πολλές φορές ταλέντα του καθενός, όχι μόνο να βρουν ένα γόνιμο πεδίο έκφρασής τους, αλλά και να μπορούν να συνυπάρξουν μέσω μιας θετικής συμπληρωματικότητας με τα αντίστοιχα των υπολοίπων προς όφελος της εφαρμογής. Μια παραγωγή multimedia μιας κάποιας διάστασης προβλέπει τη συμμετοχή πολλών επαγγελματιών. Όπως σε κάθε πολύπλοκο έργο, η ομάδα που θα το φέρει σε πέρας θα ζήσει στιγμές έντασης. Ένα επιπλέον ταλέντο του υπεύθυνου έργου είναι ακριβώς να έχει την ικανότητα να διαχειρίζεται τέτοιου είδους εντάσεις, να είναι δηλαδή διαχειριστής κρίσεων.

Ο υπεύθυνος έργου σύμφωνα με τα παραπάνω έχει τα χαρακτηριστικά του σκηνοθέτη (director) προσαρμοσμένα στο περιβάλλον της οθόνης του υπολογιστή, της διεπαφής (interface) και των νέων ψηφιακών τεχνολογιών. Όπως και εκείνος, διευθύνει μετουσιώνοντας τα διάφορα ταλέντα, δικά του και των άλλων, σε έργο. Η γνωστική προέλευσή του μπορεί να είναι από πολλούς χώρους, μια και μέχρι πρότινος δεν υπήρχαν ειδικές σχετικές σπουδές, με προϋπόθεση όμως την εμπειρία και προϋπηρεσία του στον τομέα των οπτικοακουστικών.

3. Σήμερα ο σχεδιασμός της αμφίδρομης διαλογικής σχέσης που χαρακτηρίζει τα προϊόντα multimedia αποτελεί ένα νέο αυτόνομο αντικείμενο, που προϋποθέτει μεγάλες ικανότητες ώστε να ιεραρχηθεί και να παρουσιαστεί σωστά η πληροφορία, καθώς και να δημιουργηθούν και περιγραφούν με κομψότητα οι διάλογοι μεταξύ συστήματος και χρήστη. Ο *σχεδιαστής αυτός της διαλογικότητας* (interactive designer) οφείλει όχι μόνο να ορίσει όλες τις δυνατές αλληλοαντιδράσεις, αλλά επιπλέον να τις παρουσιάσει γραφικά και να περιγράψει τη συμπεριφορά κάθε ενεργής ζώνης της οθόνης.

Το κύριο προσόν ενός περιβάλλοντος διεπαφής είναι η απλότητά του. Ένα επιτυχημένο περιβάλλον πρέπει να είναι όσο περισσότερο γίνεται διαισθητικό και να μην απαιτεί εκμάθηση. Ο χειρισμός του ποντικιού πρέπει να αρκεί για να μπορεί κανείς να χρησιμοποιήσει το προϊόν.

Καταλαβαίνει κανείς εύκολα ότι ο ρόλος του σχεδιαστή της διαλογικότητας είναι από τους πλέον σημαντικούς μια και η όλη εργονομία, η όλη λειτουργικότητα του έργου είναι αποτέλεσμα της δικής του επέμβασης.

Χωρίς να είναι απαραίτητο να προέρχεται από το χώρο της πληροφορικής, ο σχεδιαστής της διαλογικότητας οφείλει να γνωρίζει καλά τα τερτίπια της στις εφαρμογές multimedia, ώστε να μπορεί να εγγυηθεί ότι ο χρήστης δεν θα χαθεί μέσα στην εφαρμογή, δεν θα περιμένει «ώρες» (μέχρι και 10 δευτερόλεπτα σε κακές εφαρμογές) μπροστά στην οθόνη, δεν θα ζαλιστεί μπροστά στο πλήθος των πληροφοριών, των χρωμάτων, των γραφικών, των γραμματοσειρών και των σκιάσεων, δεν θα απογοητευτεί με άλλα λόγια από το προϊόν που αγόρασε.

Είναι αυτός που από κοινού με τον προγραμματιστή θα προβλέψουν, θα επινοήσουν και θα σχεδιάσουν την αντίδραση της εφαρμογής σε κάθε δυνατή «κίνηση» του αυριανού χρήστη-πελάτη, ώστε να αποτελέσει, μέσω μιας αλληλουχίας

που απαντά πρωτίστως στην κοινή λογική, μια επιτυχημένη πλεύση (navigation) με ευχάριστες μόνον εκπλήξεις.

Πρέπει εδώ να τονισθεί η ανάγκη καλής και δημιουργικής σχέσης μεταξύ των δύο αυτών συντελεστών του έργου, κάτι που οφείλει να απασχολήσει ιδιαίτερα τον υπεύθυνο έργου.

4. Οποσδήποτε, ο σχεδιαστής της διαλογικότητας πρέπει να είναι καλός γνώστης του περιεχομένου της εφαρμογής, ώστε να μπορέσει να το οργανώσει, υπό μορφή σεναρίου, επιτυχημένα, σύμφωνα με την αμφίδρομη λογική των multimedia. Γι' αυτό και συνεργάζεται στενά με τον *ειδικό του περιεχομένου*. Πρόκειται για τον άνθρωπο ή την ομάδα ανθρώπων που έχοντας την ευθύνη για το περιεχόμενο της εκάστοτε εφαρμογής αναλαμβάνουν την επιμέλεια, επιλογή ή/και δημιουργία κειμένου, εικόνας και ήχου. Προέρχονται από κάθε δυνατή γνωστική περιοχή.

5. Οι *γραφίστες*, που ποικίλλουν από κλασικούς μέχρι ειδικούς για 3διάστατες εφαρμογές (3D) και κινούμενο σχέδιο (animation). Προέρχονται συνήθως από τις διάφορες σχολές γραφιστικής, όπου τα τελευταία χρόνια διδάσκεται οποσδήποτε και η γραφιστική με τη βοήθεια Η/Υ, δηλαδή η χρήση συνήθως κλασικών προγραμμάτων-εργαλείων για σχεδίαση σε δύο και τρεις διαστάσεις, καθώς και για τη δημιουργία κινουμένων σχεδίων.

6. Ο *προγραμματιστής*, που ξεκινώντας από την από κοινού με τον σχεδιαστή διαλογικότητας ηλεκτρονική οργάνωση της πληροφορίας, «στήνει» την όλη εφαρμογή χρησιμοποιώντας συνήθως προγραμματιστικά εργαλεία-μακροεντολές γνωστών προγραμμάτων-πακέτων, που υποστηρίζουν την ανάπτυξη multimedia εφαρμογών.

7. Ο *ειδικός για τον ήχο* χρησιμοποιεί ήδη υπάρχοντα κομμάτια, συνθέτει νέα, ηχογραφεί αφηγητές και μουσικούς, δουλεύει δηλαδή σε κάθε είδους προέλευσης ήχο. Είναι αυτός που συνήθως έχει την ευθύνη της ψηφιοποίησης και της οργάνωσης της βάσης δεδομένων των διαφόρων ηχητικών στοιχείων της εφαρμογής. Παρ' όλη την ύπαρξη ισχυρών μονάδων επεξεργασίας από μεμονωμένους ειδικούς (home studios), συνήθως η επεξεργασία του ήχου γίνεται σε εξωτερικά στούντιο που ενοικιάζονται με την ώρα ανάλογα με τις ανάγκες της εφαρμογής.

8. Οι *ερευνητές*, που θα εντοπίσουν και θα συγκεντρώσουν το απαραίτητο για την εφαρμογή υλικό που είναι συνήθως γραπτό κείμενο κάθε είδους (λήμματα, βιογραφίες κλπ), φωτογραφίες, αποσπάσματα video, ηχητικά ντοκουμέντα, καθώς και οι *διορθωτές* και *επιμελητές* που επεμβαίνουν, βελτιώνοντας όλα τα παραπάνω.

Βέβαια, ανάλογα με το εύρος, αλλά και τη σπουδαιότητα του αντικειμένου που αφορά το έργο, ο προηγούμενος «οικονομικός» κατάλογος ειδικοτήτων είναι δυνατόν να πλαισιωθεί από *επιστημονικούς συμβούλους* για θέματα από νομικά και δικαιωμάτων (copyright) μέχρι περιεχομένου, *υπεύθυνο της μουσικής επιμέλειας*, *υπεύθυνο της σκηνοθετικής επιμέλειας*, *καλλιτεχνικό διευθυντή* και άλλους. Ιδιαίτερα αυτός ο τελευταίος, όταν υπάρχει και δεν καλύπτεται ο ρόλος του από τον υπεύθυνο του έργου ή τους γραφίστες, αναλαμβάνει την ευθύνη της όλης καλλιτεχνικής

διαχείρισης του έργου. Συντονίζει δηλαδή τους γραφίστες, τους γραφίστες κινουμένων και τρισδιάστατου σχεδίου, τους ειδικούς του ήχου, τόσο σχετικά με την ποιότητα και την ομοιογένεια των αποτελεσμάτων της δουλειάς τους, όσο και σχετικά με τους χρόνους παράδοσης αυτών. Είναι, συνήθως, ο ίδιος άνθρωπος που αποφασίζει για την εικόνα του προϊόντος στην αγορά.

Πρέπει να τονισθεί εδώ ότι, αν και οι ειδικότητες που περιγράφονται παραπάνω είναι απαραίτητες στον μεγαλύτερο αριθμό έργων, δεν είναι σπάνιο το ίδιο πρόσωπο να πληροί περισσότερες από μία. Οπωσδήποτε ο «σκληρός πυρήνας» της ομάδας αποτελείται από λίγα πρόσωπα και μόνο αυτά θα παρακολουθήσουν το έργο από την αρχή μέχρι το τέλος.

Ένας μεγάλος αριθμός multimedia εφαρμογών αφορούν στην εκπαίδευση. Πίσω από τα χρώματα και τα τραγουδάκια, τα κινούμενα σχέδια, τις προσομοιώσεις και τη διαλογική σχέση κρύβεται ένα παλιό όνειρο μιας ‘κοινωνίας της διασκέδασης’, ο συνδυασμός της μάθησης με την διασκέδαση (κατά το edutainment και ludacticiel). Όμως η πραγματικότητα φαίνεται να είναι αρκετά απομακρυσμένη από αυτό το όνειρο.

Πράγματι, όσον αφορά τη χρήση των διαφόρων δικτύων και των μεγάλων βάσεων-πηγών πληροφορίας εγκυκλοπαιδικού τύπου, οι κατασκευαστές αρχίζουν να καταλαβαίνουν ότι υπάρχει σημαντική διαφορά μεταξύ πρόσβασης στην πληροφορία και προόδου στην κατεύθυνση της γνώσης. Η γνώση είναι πληροφορία που έχει μεταφερθεί, επιλεγεί, αναλυθεί, ερμηνευθεί, ολοκληρωθεί, αφομοιωθεί, δοκιμαστεί στην πράξη και τέλος, έχει αξιολογηθεί (Laurillard, 1993). Το κρίσιμο σημείο για την αποτελεσματική ένταξη των υπηρεσιών των δικτύων στην εκπαιδευτική διαδικασία σχετίζεται, αφενός με την εύκολη πρόσβαση σε ποιοτικό περιεχόμενο και αφετέρου με τη δυνατότητα των εκπαιδευτικών να χρησιμοποιήσουν τις παρεχόμενες πληροφορίες και υπηρεσίες ως δομικά στοιχεία για το σχεδιασμό εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων (Dijkstra et al, 1999).

Από την άλλη, γίγαντες, όπως η Nintendo, έχουν επενδύσει μεγάλα ποσά στην προσπάθεια να δημιουργήσουν παιδαγωγικά προγράμματα που θα λειτουργούν στις παιχνιδομηχανές τους. Χωρίς προβλήματα στον τεχνολογικό και οικονομικό τομέα θα στοιχημάτιζε κανείς ότι το αποτέλεσμα δεν μπορεί παρά να είναι ικανοποιητικό. Γιατί λοιπόν καμιά από αυτές τις εφαρμογές δεν έχει ακόμα εμφανιστεί στην αγορά; «Δεν είναι, λοιπόν, ο Mario ένας αξιόπιστος καθηγητής Μαθηματικών, ούτε η Zelda διαθέτει τα εφόδια για να διδάξει επιτυχημένα Γεωγραφία;» (Touchard, ibid).

Το πρόβλημα είναι αλλού. Κατ’ αρχάς δεν είναι καθόλου βέβαιο ότι οι νέας ηλικίας πελάτες των παιχνιδομηχανών θα εξακολουθήσουν να έχουν την ίδια εικόνα για την εταιρεία φετίχ τους όταν αυτή συνδεθεί με το σχολείο και τη μάθηση. Επίσης, ενώ δεν υπάρχει σήμερα καμιά αμφιβολία ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν μια πολύ ενδιαφέρουσα αγορά, το ίδιο δεν συμβαίνει και για τα εκπαιδευτικά προϊόντα ιδιαίτερα για χρήση εκτός της σχολικής πραγματικότητας. Όμως το ζητούμενο, όπως γίνεται φανερό ιδιαίτερα στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των multimedia, αλλά ισχύει για όλες εν γένει, εξακολουθεί να είναι η δόμηση μιας χαρακτηριστικής γλώσσας των νέων μέσων που δεν μπορεί με κανένα τρόπο να είναι αυτή του βιβλίου, των οπτικοακουστικών ή άλλων μέσων. Μιας γλώσσας που δεν εκφράζει μόνο με νέο τρόπο και νέες δυνατότητες το παλιό, αλλά δίνει σάρκα και

οστά στο νέο, το συμμετοχικό ανοικτό μοντέλο ψηφιακής επικοινωνίας. Βέβαια, η φάση που διανύουμε είναι γνωστή, χαρακτηριστική για κάθε νέο μέσο που, πριν ανακαλύψει τη δική του γλώσσα, εκφράζεται δανειζόμενο αυτές των άλλων, κάτι που οφείλεται κυρίως στην αδυναμία κατανόησης και ελέγχου των ίδιων δυνατοτήτων του.

Υποστηρίζουμε ότι αρωγός στην προσπάθεια του περάσματος των multimedia στην επόμενη φάση είναι ακριβώς η διεπιστημονική προσέγγιση της όλης λειτουργίας των. Κάτι που, επιστρέφοντας πάλι στο παράδειγμα των εκπαιδευτικών multimedia, είναι εδώ περισσότερο από προφανές. Παρόλα αυτά και ενώ στις προδιαγραφές των σχετικών με την εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαίδευση έργων, από φορείς όπως, παραδείγματος χάριν, το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (βλέπε σχετικά μεταξύ άλλων Προδιαγραφές Εκπαιδευτικού Λογισμικού, καθώς και Υπηρεσίες Προστιθέμενης Αξίας στο Ελληνικό Δίκτυο Σχολείων) γίνεται μνεία στο «αξιοσημείωτο έμμεσο αποτέλεσμα του έργου» που μπορεί να είναι «και η εξοικείωση της εκπαιδευτικής κοινότητας με τη χρήση βασικών εργαλείων για την αξιοποίηση των υπηρεσιών του Διαδικτύου», δεν προτείνεται η απαραίτητη, κατά τη γνώμη μας, τομή, που είναι η παροχή ηλεκτρονικού υπολογιστή στον εκπαιδευτικό κάθε ειδικότητας και βαθμίδας. Τομή ιδιαίτερα μεγάλης σημασίας, όπως είχε ομολογήσει και παλιότερα ο υπεύθυνος για την εισαγωγή της Πληροφορικής στην Εκπαίδευση στις Η.Π.Α. στον τότε Σοβιετικό ομόλογό του με τη χαρακτηριστική φράση ‘το μεγαλύτερο σφάλμα είναι ότι ξεκινήσαμε το όλο εγχείρημα (της εισαγωγής της Πληροφορικής στην Εκπαίδευση) από τον μαθητή και όχι από τον καθηγητή’.

Στην κατεύθυνση αυτής της διεπιστημονικής προσέγγισης του όλου θέματος των multimedia, βρίσκονται κατά τη γνώμη μας ορισμένες πρωτοβουλίες του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης του Τμήματος Επικοινωνίας και Μ.Μ.Ε. του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, στις οποίες και στη συνέχεια αναφερόμαστε.

α) Η συμμετοχή του Εργαστηρίου στο Πρόγραμμα του Ευρωπαϊκού Μάστερ στη Διοίκηση Επιχειρήσεων Παραγωγής Πολυμέσων και Οπτικοακουστικών Έργων (European Master in Multimedia and Audiovisual Business Administration).

Πρόκειται για μια δράση του Προγράμματος MEDIA (στη συνέχεια MEDIA II και MEDIA Plus) της Ευρωπαϊκής Ένωσης που αφορά στην κατάρτιση, στη διοίκηση και την οργάνωση των επιχειρήσεων των οπτικοακουστικών και κυρίως των multimedia, που γίνεται από κοινού με Πανεπιστήμια από το Βέλγιο (Institut Supérieur de Commerce Saint-Louis), τη Γαλλία (Université de Metz και Université Paris 8), την Πορτογαλία (Universidade Nova de Lisboa) και τη Φινλανδία (Lapland University και Kemi-Tornio Polytechnic).

Το όλο πλαίσιο της πρωτοβουλίας αυτής είναι διεπιστημονικό μια και τόσο η ομάδα των σπουδαστών που επιλέγεται (προέρχονται από μια ευρύτατη γκάμα γνωστικών περιοχών) όσο και η φιλοσοφία και η δομή του προγράμματος (που περιλαμβάνουν από εισαγωγή σε τεχνικά θέματα μέχρι θέματα δικαίου, οικονομικά, δικαιωμάτων, διανομής κλπ, πρακτική άσκηση σε επιχειρήσεις, απαραίτητη συμπλήρωση της φοίτησης στο εξωτερικό και υποστήριξη διπλωματικής εργασίας), καθώς και το σώμα των διδασκόντων (από Πανεπιστημιακούς μέχρι ειδικούς από το

χώρο των επιχειρήσεων, με έμφαση στους τελευταίους) απαντά σ' αυτήν την, κατά τη γνώμη μας, αναγκαία και ικανή συνθήκη για τα multimedia.

β) Η δημιουργία του Ελληνικού Τμήματος του Διεθνούς Βραβείου Möbius.

Ο θεσμός του βραβείου Möbius δημιουργήθηκε στη Γαλλία το 1992 υπό την αιγίδα του Πανεπιστημίου Παρίσι 8 και του Υπουργείου Πολιτισμού και Επικοινωνίας και σκοπό έχει την ανάδειξη σε παγκόσμιο επίπεδο των ποιοτικά άρτιων παραγωγών multimedia εντός και εκτός δικτύου, σε θέματα επιστήμης, πολιτισμού, εκπαίδευσης και καλλιτεχνικής έκφρασης. Το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών, από κοινού με το Κέντρο Βιομηχανικού Σχεδιασμού, ανέλαβε τη δημιουργία του Ελληνικού Τμήματος, προσπαθώντας έτσι και οι ελληνικές παραγωγές να βρουν διεθνή διέξοδο.

γ) Το παράδειγμα μιας επιτυχημένης συνεργασίας διαφόρων φορέων για τη δημιουργία ενός άρτιου, πάντα κατά την άποψή μας, multimedia προϊόντος.

Πρόκειται για τον τίτλο «το '21 εν πλώ, η ιστορία του Ναυτικού Αγώνα του 1821». Το cd-rom αυτό είναι αποτέλεσμα κοινής ερευνητικής δουλειάς και παραγωγής της FINATEC A.E., στο ρόλο της εταιρείας, η οποία ήταν και ο συντονιστής του όλου έργου, του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών, καθώς και του Ναυτικού Μουσείου της Ελλάδας και έγινε στο πλαίσιο της δράσης «Σειρήνες» του προγράμματος «Οδύσσεια» του ΕΠΕΑΕΚ του Υπουργείου Παιδείας.

Ειδικότερα, οι φορείς που συμμετείχαν προσέφεραν στο έργο τεχνογνωσία που βασίζεται στην εμπειρία τους:

- το Ναυτικό Μουσείο της Ελλάδας στην αναζήτηση, συλλογή, συγκέντρωση, διαφύλαξη, έκθεση και παρουσίαση (υπό μορφή εκπαιδευτικών προγραμμάτων για νέους και παιδιά) των ιστορικών κειμηλίων που αναφέρονται στους ναυτικούς αγώνες και στην Ελληνική θαλάσσια δραστηριότητα από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα.
- το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών, που επί μία δεκαετία περίπου, με τα κατάλληλα μαθήματα, σεμινάρια και εργαστηριακή άσκηση εκπαιδεύει τους φοιτητές, προπτυχιακούς, μεταπτυχιακούς καθώς και υποψήφιους διδάκτορες, στην επικοινωνιακή λογική των νέων ψηφιακών μέσων και αυτό για όλες τις φάσεις, από τον σχεδιασμό μέχρι τη δημιουργία και τη διανομή.
- η εταιρία FINATEC A.E. στην εξειδίκευση στην παραγωγή multimedia εφαρμογών, με τίτλους, μεταξύ άλλων, σχετικούς με την Ιστορία και Εξέλιξη των Ολυμπιακών Αγώνων, την Ιστορία και Δράση του Θωρηκτού Αβέρωφ, καθώς επίσης και στο χώρο των εκδόσεων.

Αποτέλεσμα της συγκεκριμένης συνέργειας ήταν 1200 σελίδες οθονών, 220 σελίδες κειμένου σε μορφή text και αφήγηση συνολικού χρόνου 6 ωρών, «δεμένα και ραμμένα» σε έναν τίτλο, κατά τη γνώμη μας, πλούσιο, ενδιαφέροντα και διδακτικό ως προς το περιεχόμενο, ευχάριστο, εύκολο και ελκυστικό ως προς τη χρήση του.

Τελειώνοντας, εκφράζουμε την ελπίδα ότι, με τον καιρό και τη σχετική παλαίωση, τα multimedia θα βρουν τη δική τους γλώσσα, καρπό προελεύσεως από την ανάμειξη πολλών επιστημονικών ποικιλιών.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Dijkstra, S., Collins, B., Esaryel, D. (1999) *Instructional Design of WWW-Based Course- Support Environments: From Case to General Principle*. In Collins, B. and Oliver, R. (eds): Proceedings of ED-MEDIA 99. Charlottesville: AACE

Laurillard, D. (1993) *Rethinking University Teaching. A Framework for the Effective Use of Educational Technology*, London and New York: Routledge

Νεγροπόντε, Ν. (1995) *Ψηφιακός Κόσμος*, Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη

Touchard, J.B. (1996) *MULTIMEDIA interactif*, Paris: Microsoft Press

