



**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ
ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΤΕΧΝΙΚΗΣ STOP
MOTION ANIMATION**

**ΚΟΙΛΙΑ ΧΡΙΣΤΙΝΑ
ΠΑΝΟΥΣΟΠΟΥΛΟΥ ΜΑΡΙΑΝΝΑ**

ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΚΑΡΑΚΙΤΣΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ

ΠΥΡΓΟΣ, 2017

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ

Βεβαιώνω/ουμε ότι είμαι/είμαστε ο/οι συγγραφέας/εις αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα/είχαμε για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία.

Επίσης, έχω/έχουμε αναφέρει τις οποίες πηγές από τις οποίες έκανα /κόναμε χρήση δεδομένων, ιδεών η λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες.

Ακόμη δηλώνω/ουμε ότι αυτή η γραπτή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα/εμάς προσωπικά και αποκλειστικά και ειδικά για την συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία ότι θα αναλάβω/ουμε πλήρως τις συνέπειες εάν η εργασία αυτή αποδειχτεί ότι δεν μου/μας ανήκει.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 1

ΑΡΙΘ.ΜΗΤΡΩΟΥ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

Κοιλια Χριστίνα

9572



ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 2

ΑΡΙΘ.ΜΗΤΡΩΟΥ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

Πανουσοπούλου Μαρίνα

1742



ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ

Πιστοποιείται ότι η διπλωματική εργασία με θέμα:

**«ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΜΕ ΧΡΗΣΗ
ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΤΕΧΝΙΚΗΣ STOP MOTION ANIMATION»**

των φοιτητριών του Τμήματος ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

ΧΡΙΣΤΙΝΑΣ ΚΟΙΛΙΑ, ΜΑΡΙΑΝΝΑΣ ΠΑΝΟΥΣΟΠΟΥΛΟΥ

παρουσιάστηκε δημόσια και εξετάστηκε στο Τμήμα ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ
στις

_____ / _____ / _____

Ο ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ

Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΚΑΡΑΚΙΤΣΟΣ

Δρ. ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΚΟΥΤΡΑΣ
ΕΠΙΚ. ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Ακόμα δηλώνω ότι αυτή η γραπτή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά και ειδικά για την συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία και ότι θα αναλάβω πλήρως τις συνέπειες εάν η εργασία αυτή αποδειχθεί ότι δεν μου ανήκει.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 1

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

.....

.....

.....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 2

(σε περίπτωση που είναι απαραίτητο)

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

.....

.....

.....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 3

(σε περίπτωση που είναι απαραίτητο)

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

.....

.....

.....

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα θέλαμε από κοινού να ευχαριστήσουμε τον επιβλέποντα καθηγητή μας Καρακίτσο Γεώργιο για την αρωγή του.

Θα θέλαμε επίσης να ευχαριστήσουμε τη φίλη μας Καρούσου Δήμητρα που μας χάρισε την υπέροχη φωνή της για την αφήγηση του παραμυθιού, τους φίλους μας Τσουκάλη Κερασία, Κοτσέλο Γεράσιμο και Τσουκάλη Τάσο, που με μεγάλη τους χαρά βοήθησαν στην πραγμάτωση αυτής της εργασίας, αναλαμβάνοντας τον ρόλο των ηρώων του παραμυθιού.

Την κ. Νικολάου Σοφία, για την ζεστή φιλοξενία στο εργαστήρι της Κοιν. Σ. Επ. «Τέχνης Δρώμενα Αργώ», όπου ήρθαμε πιο κοντά στην τέχνη της Δημιουργικής Γραφής, στο χώρο του βιβλίου, καθώς και σε ξενόγλωσσα αναγνώσματα.

Μα περισσότερο από όλους, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τις οικογένειές μας, που όλα αυτά τα χρόνια μας στήριξαν και μας έδωσαν την ευκαιρία να κάνουμε αυτό που αγαπάμε.

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Τα βιβλία, και συγκεκριμένα τα παραμύθια, αποτελούν σημαντικό παράγοντα στη διαμόρφωση της προσωπικότητας ενός παιδιού και η ανάγνωσή τους ανοίγει διάπλατα ένα παράθυρο στη μάθηση. Βρισκόμαστε σε μια εποχή όπου η τεχνολογία εξελίσσεται με γοργούς ρυθμούς και τα μικρά παιδιά μαθαίνουν να χειρίζονται με ανυπέρβλητη επιδεξιότητα τις ηλεκτρονικές συσκευές. Παράλληλα, ολοένα και περισσότερα βιβλία εκδίδονται σε ηλεκτρονική μορφή παρέχοντας στους χρήστες ποικίλες δυνατότητες ανάγνωσης.

Αυτή η πτυχιακή μας εισάγει στον κόσμο του βιβλίου, του ηλεκτρονικού βιβλίου, του παραμυθιού και του stop motion animation, παρουσιάζοντας επιπλέον τις βασικές διαδικασίες και τα στάδια που ακολουθήθηκαν στην προσπάθεια δημιουργίας ενός ηλεκτρονικού παραμυθιού που ενσωματώνει στοιχεία τεχνικής stop motion animation, ως αποτέλεσμα μιας διαφορετικής προσέγγισης του παιδικού βιβλίου.

Καθώς παιδιά και ενήλικες αποκτούν σήμερα περισσότερες επιλογές στον τρόπο ανάγνωσης του βιβλίου, στην παρούσα εργασία αποφασίσαμε να ασχοληθούμε με το ηλεκτρονικό βιβλίο, το παραμύθι και τις δυνατότητές του, χρησιμοποιώντας το παράδειγμα της συγγραφής του δικού μας ηλεκτρονικού παραμυθιού.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Θεωρώντας ότι η εξέλιξη της τεχνολογίας μας φέρνει μπροστά σε ένα νέο είδος βιβλίου, το ηλεκτρονικό, και θέλοντας να εκμεταλλευτούμε τις δυνατότητές του στο έπακρο αποφασίσαμε αυτή τη μελέτη. Στην πορεία είδαμε ότι υπάρχουν δύο ειδών απόψεις. Αυτές που υποστηρίζουν τον παραγκωνισμό του έντυπου βιβλίου από την έλευση του ηλεκτρονικού καθώς και εκείνες οι οποίες δεν αντιλαμβάνονται το ηλεκτρονικό βιβλίο ως απειλή αλλά ως μία προέκταση του παραδοσιακού έντυπου βιβλίου. Στη μελέτη μας, λοιπόν, θελήσαμε να αποδείξουμε ότι η τεχνολογία δεν είναι ανταγωνιστική ως προς το έντυπο βιβλίο, αλλά έρχεται να λειτουργήσει συμπληρωματικά και επικουρικά ως προς τη διαδικασία της ανάγνωσης ενός βιβλίου. Αυτό είναι άλλωστε και το διακύβευμα της παρούσας μελέτης.

Η έρευνά μας περιστράφηκε γύρω από την ιστορία του βιβλίου από την αρχαιότητα ως τις μέρες μας, κατόπιν αναφερθήκαμε στο παραμύθι, επιχειρήσαμε μια ανάλυση της δημιουργικής γραφής και της εικονογράφησης. Αναλύσαμε την τεχνική του stop motion animation και τέλος δημιουργήσαμε το δικό μας ηλεκτρονικό παραμύθι. Η παρουσίαση αυτή χωρίζεται σε πέντε κεφάλαια:

Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στην ιστορία του βιβλίου από την αρχαιότητα ως και σήμερα. Επιχειρούνται οι ορισμοί έντυπου και ηλεκτρονικού βιβλίου, τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά τους. Γίνεται επίσης αναφορά στον προορισμό του έντυπου βιβλίου στην ψηφιακή εποχή, τη στάση των παιδιών απέναντι στο βιβλίο καθώς και τις θεωρίες περί παραγκωνισμού του έντυπου με την έλευση των e books. Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στο παραμύθι, τις θεωρίες καταγωγής του, τον σκοπό, τον ρόλο και την παιδαγωγική του αξία. Αναφερθήκαμε στην Δημιουργική Γραφή και αναδείξαμε τα κριτήρια που καθορίζουν την επάρκεια ενός παραμυθιού για να αναγνωσθεί σε παιδιά. Στο τρίτο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στην εικονογράφηση, την παιδαγωγική της διάσταση, τα είδη, την σχέση της με το κείμενο, τις τεχνικές της και τις διάφορες τεχνικές των εικονογράφων, τις προϋποθέσεις της σωστής εικονογράφησης και τον παιδαγωγικό της ρόλο. Στο τέταρτο κεφάλαιο ενότητα παρουσιάζεται μια ιστορική αναδρομή του animation, δίνουμε τους διάφορους ορισμούς του, ενώ γίνεται ο διαχωρισμός των τεχνικών του σε κλασικό, stop motion και 2D- 3D animation. Στο πέμπτο κεφάλαιο, ασχοληθήκαμε με τα στάδια παραγωγής του παραμυθιού μας. Αναφερθήκαμε στα βήματα και στις διαδικασίες που μας οδήγησαν στην πραγμάτωση της αρχικής μας ιδέας.

Τείνουμε να πιστεύουμε πως η μετατροπή ενός παραμυθιού σε ηλεκτρονική μορφή θα επηρεάσει θετικά τη σχέση του παιδιού με το βιβλίο. Γι' αυτό και η συγγραφή του παραμυθιού μας, καθώς και τα πολυμέσα που χρησιμοποιήσαμε (ηχητικά εφέ, εικονογράφηση, animation, διαδραστικότητα), στηρίχθηκαν σε αυτή τη λογική: να αυξήσουμε τις πιθανότητες να αποκτήσουν τα παιδιά θετική σχέση με το βιβλίο. Μέλημα μας στη συνέχεια ήταν να καταδείξουμε πώς θα μας βοηθήσει η τεχνική stop motion animation ώστε να απογειώσουμε το σχεδιασμό του ηλεκτρονικού βιβλίου.

ABSTRACT

Considering that the advancement of technology brings us ahead of a new kind of book, e-book, and wanting to take full advantage of our potential, we have decided to conduct this study. Along the way, we have seen that there are two kinds of views. On the one hand, those who claim that the printed book is threatened by the e-book and on the other hand those that do not perceive the e-book as a threat but as an extension of the traditional printed book. In our study, therefore, we wanted to prove that technology does not compete the printed book, it comes to work complementary and auxiliary to the process of reading a book instead. Since, this is the question of this study.

Our research covers the history of the book since antiquity until the present day, then it refers to the fairy tale. An analysis of creative writing and illustration was done. The technique of stop motion animation was analyzed and finally, we created our own fairy tale as an e book. This presentation is divided into five chapters:

The first chapter is referred to the history of the book since antiquity until nowadays. The definitions of printed and electronic books, the advantages and disadvantages are dealt with, too. We also refer to the destination of the printed book in the digital age, the attitude of the children towards the book and the theories of crowding out the book with the advent of the e-books. The second chapter refers to the fairy tale, the theories of its origin, its purpose, the role and its pedagogical value. An account of the Creative Writing is given and we set out the criteria that determine the adequacy of a fairy tale to be read to children. The third chapter, refers to the illustration, its pedagogical dimension, the kinds, its relation to the text, its techniques and the various techniques of the illustrators, the conditions of the correct illustration and its pedagogical role. The fourth chapter presents a historical overview of animation and its various definitions, while separating its techniques into classic, stop motion and 2D-3D animation. Chapter five, deals with the production steps of our e-book fairy tale. The steps and processes that led us to realize our initial idea are also referred.

We tend to believe that turning a fairy tale into electronic form will positively influence the child's relationship with the book. That is why the writing of our fairy tale and the multimedia we used (sound effects, illustration, animation, interactivity) were based on this logic: children's chances of having a positive relationship with the book to be increased. Our concern was to demonstrate how the stop motion animation technique will help us to optimize the design of the e-book.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

Βιβλίο, ηλεκτρονικό βιβλίο, e book, παραμύθι, παιδική λογοτεχνία, εικονογράφηση, stop motion animation, ψευδαίσθηση κίνησης

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	vii
ΠΡΟΛΟΓΟΣ	ix
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	xi
ABSTRACT	xii
ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ	xii
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	xiv
ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ	xvii
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	xix
1 ΒΙΒΛΙΟ	21
1.1 Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΓΡΑΦΗΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ	21
1.2 Η ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ ΤΗΣ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑΣ	22
1.3 ΒΙΒΛΙΟ ΕΝΤΥΠΟ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ- ΟΡΙΣΜΟΙ.....	23
1.4 ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ	24
1.5 Η ΜΟΙΡΑ ΤΟΥ ΕΝΤΥΠΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ	27
1.6 ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΣ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΛΟΓΟΣ.....	28
1.7 ΣΤΑΣΗ ΠΑΙΔΙΩΝ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΣΤΟ ΒΙΒΛΙΟ	29
1.8 ΘΕΩΡΙΕΣ ΚΙ ΑΠΟΨΕΙΣ ΠΕΡΙ ΠΑΡΑΓΚΩΝΙΣΜΟΥ ΤΟΥ ΕΝΤΥΠΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ ΜΕ ΤΗΝ ΕΛΕΥΣΗ ΤΩΝ E BOOKS.....	30
2 ΠΑΡΑΜΥΘΙ	33
2.1 ΟΡΙΣΜΟΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ	33
2.2 ΘΕΩΡΙΕΣ ΚΑΤΑΓΩΓΗΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ	34
2.3 ΛΑΪΚΟ ΚΑΙ ΛΟΓΙΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ.....	36
2.4 ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΓΡΑΠΤΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ	37
2.5 ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ	38
2.6 ΠΑΡΑΜΥΘΙ Ή ΜΥΘΟΣ;	38
2.7 Ο ΣΚΟΠΟΣ, Ο ΡΟΛΟΣ ΚΑΙ Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑ ΕΩΣ ΣΗΜΕΡΑ.....	39
2.8 ΟΡΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ	41
2.9 ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ	43
2.10 Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ	44
2.11 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ.....	45
2.11.1 ΒΗΜΑΤΑ ΣΥΓΓΡΑΦΗΣ ΚΑΤΑ ΡΟΝΤΑΡΙ.....	46
2.11.2 ΤΡΙΑΝΤΑ ΚΑΙ ΜΙΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ	47

3	ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ	49
3.1	ΒΙΒΛΙΟ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ	49
3.2	Η ΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ	51
3.3	ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ ΜΕ ΚΡΙΤΗΡΙΟ ΤΗΝ ΗΛΙΚΙΑ	52
3.4	ΣΧΕΣΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ- ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ	53
3.5	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ- ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΟΥ	55
3.6	ΠΡΟΫΘΕΣΕΙΣ ΣΩΣΤΗΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ	56
3.7	Ο ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΣ ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ	58
4	ΑΝΙΜΑΤΙΟΝ	60
4.1	ΑΝΙΜΑΤΙΟΝ- ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ	60
4.2	ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΝΙΜΑΤΙΟΝ;	62
4.3	ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ Ή ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΑΝΙΜΑΤΙΟΝ;	63
4.4	ΟΙ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΙΜΑΤΙΟΝ	64
4.4.1	ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ΑΝΙΜΑΤΙΟΝ	64
4.4.2	STOP MOTION ΑΝΙΜΑΤΙΟΝ	65
4.4.3	2D, 3D COMPUTER ΑΝΙΜΑΤΙΟΝ	66
4.5	ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΑΝΙΜΑΤΙΟΝ	67
5	ΣΤΑΔΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΤΟΥ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΜΑΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΜΕ ΤΙΤΛΟ «ΤΟ ΚΑΣΚΟΛ»	68
5.1	ΟΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ	68
5.2	ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ «ΤΟ ΚΑΣΚΟΛ»	69
5.3	ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΚΑΙ ΟΙ ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΤΟΥ ...	70
5.4	ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΤΕΛΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ .	72
5.5	ΝΟΗΜΑΤΙΚΗ ΑΠΟΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ	84
5.6	ΒΗΜΑΤΑ- ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΜΑΣ .	85
5.7	ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 3D PAGE FLIP PROFESSIONAL 1.7.7	87
5.8	Η ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ	88
	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	93
	ΑΝΑΦΟΡΕΣ	94

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ

5-1 «Οι ήρωες εν δράση»	69
5-2 «Σκηνή 1 ^η δημιουργία σκιάχτρου»	72
5-3 «Σκηνή 2 ^η η αχυρένια καρδιά χτυπά»	73
5-4 «Σκηνή 3 ^η ελέγχοντας τον λαχανόκηπο»	74
5-5 «Σκηνή 4 ^η θλίψη»	74
5-6 «Σκηνή 5 ^η η ειρωνική καρακάξα»	75
5-7 «Σκηνή 6 ^η ο Σκολ»	75
5-8 «Σκηνή 7 ^η τρύπες στις ντομάτες μου;»	76
5-9 «Σκηνή 8 ^η γιατί ήρθες;»	77
5-10 «Σκηνή 9 ^η η υπόσχεση»	77
5-11 «Σκηνή 10 ^η η στεναχώρια φέρνει βροχή»	78
5-12 «Σκηνή 11 ^η το λερωμένο κασκόλ»	78
5-13 «Σκηνή 12 ^η η απώλεια»	79
5-14 «Σκηνή 13 ^η θα φτιάξουμε το σκιάχτρο»	80
5-15 «Σκηνή 14 ^η η ανασύνθεση»	81
5-16 «Σκηνή 15 ^η το τραγούδι»	82
5-17 «Σκηνή 16 ^η η επιστροφή»	83
5-18 «Σκηνή 17 ^η η αγάπη κάνει θαύματα»	84
5-19 «Η επεξεργασία των εικόνων με το Adobe Photoshop CS6»	86
5-20 «Stop motion animation»	86
5-21 «Εξώφυλλο του παραμυθιού»	89
5-22 «Το πρώτο γύρισμα της ηλεκτρονικής σελίδας»	89
5-23 «Η ευελιξία των ηλεκτρονικών φύλλων»	90
5-24 «zoom in & out, rotate, εντός της εφαρμογής»	91
5-25 «Η περιήγηση στις σελίδες»	91
5-26 «Το stop motion animation στην τελευταία σελίδα»	92
5-27 «Το οπισθόφυλλο»	92

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα εργασία χωρίζεται θεματικά σε τρεις άξονες και παρουσιάζει την εξελικτική πορεία του έντυπου βιβλίου, του παραμυθιού και του animation μέσα στο πέρασμα των χρόνων. Η πολυπλοκότητα των διάφορων εννοιών, γίνεται αντιληπτή με την απόδοση των ορισμών τους.

Ηλεκτρονικό βιβλίο ή αλλιώς e book, ονομάζουμε είτε την απευθείας δημιουργία ενός βιβλίου με ψηφιακά μέσα είτε το βιβλίο που από την έντυπη μορφή του μεταβλήθηκε σε ψηφιακή. Αποτελεί δε προϊόν μιας μακράς διαδικασίας, που ανάγεται αρχικά στη ζωγραφική των σπηλαίων, μέχρι την εφεύρεση της τυπογραφίας από τον Γουτεμβέργιο, πατέρα της μηχανικής εκτύπωσης. Οι τεχνολογικές εξελίξεις επέφεραν σημαντικές αλλαγές στη μορφή και στη διάθεση του βιβλίου. Γεννήθηκαν έτσι ερωτηματικά σχετικά με τα αποτελέσματα που μπορεί αυτή η αλλαγή να επιφέρει. Μάλιστα γίνονται συχνά συγκρίσεις μεταξύ έντυπου και ηλεκτρονικού βιβλίου, για τα πλεονεκτήματα ή τα μειονεκτήματα του καθενός. Οι πολέμιοι των τεχνολογιών ή φανατικοί υπερασπιστές του έντυπου θεωρούν πως οι σημερινές τακτικές παραγκωνίζουν την αξία και την έντυπη μορφή του βιβλίου. Η διαμάχη ανάμεσα στους τελευταίους και στους υπέρμαχους δεν λέει να κοπάσει.

Για το παραμύθι (παρα+μύθος), έχουν δοθεί ποικίλοι ορισμοί, κι έχουν αναπτυχθεί πολλές θεωρίες για την προέλευσή του ο συγκερασμός των οποίων αναδεικνύει την σκοπιμότητα της ύπαρξής του: να δίνει θάρρος, να παρηγορεί, να καθησυχάζει, να διδάσκει τα παιδιά.

Το animation, (κινούμενη εικόνα) περιλαμβάνει όλες τις τεχνικές που σχετίζονται με την απόδοση της κίνησης, είναι δύσκολο να δοθεί ένας απόλυτος ορισμός σε αυτό, η βάση του όμως αφορά την καρέ- καρέ φωτογράφιση της αργής κίνησης ενός αντικειμένου, η αναπαραγωγή της οποίας δίνει την αίσθηση της κινούμενης εικόνας. Ως κυριότερες υποκατηγορίες του animation αναγνωρίζονται το παραδοσιακό, το stop motion και το 2D ή 3D animation.

Μάλιστα στις ανωτέρω, κύριες κατηγορίες της εργασίας μας, συμπεριλαμβάνουμε και την ενότητα της εικονογράφησης, μια που η εικόνα αποτελεί κύριο γνώρισμά τους.

Μέσω της παρούσας εργασίας αναδεικνύεται ο συγκερασμός συγγραφής, εικονογράφησης και stop motion animation για την δημιουργία ενός πολυμεσικού έργου και συγκεκριμένα ενός ηλεκτρονικού παραμυθιού που θα ενσωματώνει και το στοιχείο της τεχνικής animation (pixilation), με σκοπό να αναδείξουμε την χρησιμότητα της τεχνολογίας στον χώρο του βιβλίου και να τονίσουμε ότι οι διχογνωμίες και οι φοβίες σχετικά με το αν τα e book θα καταργήσουν μελλοντικά τα έντυπα βιβλία θα πρέπει να επανεξεταστούν. Θεωρούμε ότι οφείλουμε να εστιάζουμε στα θετικά μιας καινοτομίας (e book) και να μην αναλωνόμαστε στις συνέπειες που μπορεί αυτή να επιφέρει.

Μέλημά μας είναι να ανακαλύψουμε τους τρόπους που θα δώσουν κίνητρο στις νέες γενιές για αναγνώσεις, με τρόπους που θα συνεπικουρούν στον παραδοσιακό τρόπο ανάγνωσης βιβλίου και να μεταδώσουμε στα παιδιά την όρεξη και την αγάπη για το βιβλίο.

1 ΒΙΒΛΙΟ

1.1 Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΓΡΑΦΗΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ

Έχουν ήδη περάσει χιλιάδες χρόνια από τότε που εμφανίστηκαν για πρώτη φορά στη γη οι προϊστορικοί άνθρωποι. Ο προϊστορικός άνθρωπος έβγαζε ήχους και έκανε νοήματα όπως ακριβώς και τα ζώα, ενώ την καθημερινότητά του την αποτύπωνε πάνω σε βράχους και σπηλιές. Γρήγορα όμως έγινε πολύ σπουδαίος επειδή κατάφερε κάτι ακατόρθωτο για οποιοδήποτε άλλο ζώο: Να σκέφτεται, να μιλάει και να ζωγραφίζει. Καθώς περνούσαν τα χρόνια, οι ήχοι έγιναν λέξεις και ο άνθρωπος εξελίχθηκε σε *homo sapiens*. Όταν έφτασε σ' αυτό το στάδιο απαραίτητη προϋπόθεση ήταν η επικοινωνία του με τους ανθρώπους (Βαλάσης, 1985). Γι' αυτό το λόγο αναζήτησε διεξόδους για να μπορεί να επικοινωνεί και με άλλους τρόπους, εκτός από τον προφορικό λόγο.

Ο άνθρωπος λοιπόν, ζωγραφίζοντας μέσα στις σπηλιές, προσπάθησε να αναπαραστήσει τον εξωτερικό κόσμο, να εκφράσει τα συναισθήματά του. Οι πηγές μας για το φυσικό, ανεπιτήδευτο λόγο προέρχονται από επιγραφές σε αγγεία, απεικονίσεις σε μολύβδινες πλάκες, τοιχογραφίες. Ως απόρροια αυτής της αναζήτησης, ακολουθεί η εφεύρεση της γραφής, η οποία είναι απότοκος μιας μακρόχρονης διαδικασίας, με σκοπό τη διατήρηση στη μνήμη των μελλοντικών γενεών σπουδαίων γεγονότων ή απλώς κειμένων που αφορούν στη λογοτεχνική τέχνη.

Η γραφή είχε αρχικά τη μορφή ενός συστήματος κωδικοποιημένων αναπαραστάσεων οι οποίες απεικόνιζαν διάφορες καταστάσεις. Ήταν προσπάθεια της σύνθεσης μηνυμάτων. Όλα αυτά, αποτελούν ίχνη μιας παλαιότερης εποχής, που επιβίωσαν στο πέρασμα των χρόνων (Durand, 2000). Όσον αφορά το φορέα των γραπτών κειμένων, στην Πέργαμο της Μ. Ασίας έφτιαξαν την περγαμηνή, ένα υλικό γραφής από λεπτό και μαλακό δέρμα ζώου. Πάνω της μπορούσαν να γράψουν και από τις δύο πλευρές της αλλά και να την χρησιμοποιήσουν όσες φορές ήθελαν. Οι Αιγύπτιοι, από την άλλη, ανακάλυψαν την ιερογλυφική γραφή, και μια άλλη μορφή αποτύπωσης των γραμμμάτων, τον πάπυρο. Έκοβαν τα καλάμια που φύτρωναν στις όχθες του Νείλου και έφτιαχναν τον πάπυρο. Το μεγαλύτερο εμπόριο παπύρου πραγματοποιούνταν στην Βύβλο, φοινικικό λιμάνι. Από εκεί πήρε το όνομά του το βιβλίο (Βαλάσης, 1985). Σημαντική θεωρείται και η ανακάλυψη του Κινέζου Τσάι Λούν το 105 μ.Χ. Παρατήρησε τον τρόπο με τον οποίο οι σφήκες έφτιαχναν τη φωλιά τους, μασώντας φυλλαράκια, και ανακάλυψε ότι το υλικό της φωλιάς μοιάζει πολύ με χαρτί. Έτσι, εφήυρε έναν ιδιαίτερο τρόπο δημιουργίας χαρτιού από διάφορα υλικά, συμπεριλαμβανομένων των υφασμάτων και των φύλλων (Μπογδάνη-Σογιούλ, 2013).

Στην Ελλάδα με την παρακμή του μυκηναϊκού πολιτισμού ξεχάστηκε η τέχνη της γραφής και γραφή χρησιμοποιούσαν στην περιφέρεια του ελληνικού κόσμου, επί παραδείγματι το κυπριακό συλλαβάριο. Τη νέα αλφαβητική γραφή εισήγαγαν έμποροι, Κρήτες, Ρόδιοι, Κύπριοι, Μιλήσιοι το πιθανότερο από την Φοινίκη (Κοπιδάκης, 1999). Ήδη από τον 13^ο π.Χ αιώνα οι Φοίνικες ήταν αυτοί που δημιούργησαν τα πρώτα γράμματα και παρέδωσαν στην ανθρωπότητα το πρώτο αλφάβητο. Εφάρμοσαν ένα σύστημα γραφής με 24 σημεία που ξεκινούσε από τα δεξιά προς τα αριστερά και απαρτιζόταν αποκλειστικά από σύμφωνα (Μπογδάνη-Σογιούλ, 2013). Οι Έλληνες επέφεραν τροποποιήσεις σ' αυτό το σύστημα η σημαντικότερη εκ των οποίων ήταν η χρησιμοποίηση κάποιων γραφημάτων για την απόδοση των φωνηέντων, που αποτέλεσαν και τη βάση της γλώσσας. Στο ελληνικό

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

αλφάβητο κάθε γράφημα αντιπροσωπεύει έναν φθόγγο και αυτό είναι ένα από τα επιτεύγματα της ελληνικής ευφυΐας και του αναλυτικού πνεύματος των Ελλήνων. Το αλφάβητο δεν έμεινε κρυφό και σε χρήση από μία μόνο τάξη όπως στην Αίγυπτο αλλά διαδόθηκε σε όλες τις τάξεις στην αρχαία Ελλάδα (Κοπιδάκης, 1999).

1.2 Η ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ ΤΗΣ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑΣ

«Τούτα τα σημαδάκια που τώρα διαβάζετε, δεν είναι παρά η εξέλιξη των πρώτων εικόνων μιας σκοτεινής σπηλιάς. Κι ακόμα, μην ξεχνάτε και τούτο: Κάθε μηχανήμα, όσο απίθανο, ασύλληπτο, φανταστικό κι αν είναι, υπάρχει μόνο γιατί ο άνθρωπος το επινόησε. Και λειτουργεί μόνο γιατί ο άνθρωπος το προγραμματίσει. Και δουλεύει καλά μόνο όταν ο άνθρωπος το ελέγχει» (Βαλάσης, 1985, p. 61).

Η εφεύρεση του χαρτιού, όπως προαναφέραμε, επέφερε μια επανάσταση στον πολιτισμό: τη διάσωση του προφορικού λόγου και τη μετατροπή του σε γραπτό. Πότε όμως κατάφερε ο άνθρωπος για πρώτη φορά να εκτυπώσει μαζικά βιβλία αποφεύγοντας τη χρονοβόρα διαδικασία του χειρόγραφου κειμένου; Η εξέλιξη η οποία αύξησε θεαματικά την παραγωγή βιβλίων, αλλάζοντας ριζικά τη σχέση του αναγνώστη με το βιβλίο, το οποίο σταμάτησε να είναι προνόμιο των ολίγων, δεν είναι παρά η εφεύρεση της τυπογραφίας.

Γύρω στο 1435 ο Γουτεμβέργιος άρχισε να πειραματίζεται με μικρά μολυβένια γράμματα σαν μικρές σφραγίδες, τα επονομαζόμενα τυπογραφικά στοιχεία. Η τεχνική που ακολουθούσε ήταν η τοποθέτηση των γραμμάτων το ένα δίπλα στο άλλο. Σχημάτιζε με αυτόν τον τρόπο τις λέξεις, τις φράσεις και κατά συνέπεια τα κείμενα. Στη συνέχεια περνούσε στην επιφάνειά τους μελάνι και τέλος τα πίεζε πάνω σε ένα φύλλο χαρτιού, τόσες φορές, όσα και τα αντίτυπα που ήθελε να βγάλει (Μπογδάνη-Σογιούλ, 2013). Αυτή η εφεύρεση διευκόλυνε τη αναπαραγωγή έντυπων κειμένων και στάθηκε η πιο μεγάλη επανάσταση στην ιστορία του σύγχρονου πολιτισμού. Όλα έγιναν πιο εύκολα με την ανακάλυψη του χυτηρίου και τη μεταλλουργική τεχνική αναπαραγωγής των τυπογραφικών στοιχείων (Βαλάσης, 1985).

Ο Γουτεμβέργιος επέστρεψε λίγα χρόνια αργότερα στη Μαγεντία και έγινε συνétairos με τον Johann Fust, πλούσιο έμπορο, ο οποίος επένδυσε στην τελειοποίηση της εφεύρεσης της τυπογραφίας. Δυο χρόνια αργότερα έχουμε μια δεύτερη χρηματοδότηση με σκοπό την κατασκευή βιβλίων. Πρόκειται για την έκδοση της Βίβλου επίτευγμα για το οποίο ο Γουτεμβέργιος εργάζεται για τρία χρόνια περίπου. Εν τέλει, γύρω στο 1455 παρήγαγε μία Βίβλο με 42 στίχους η κάθε σελίδα, για την οποία ήταν απαραίτητη η ταυτόχρονη λειτουργία τεσσάρων πιεστηρίων (Barbier, 2002). Μ' αυτή την πρώτη Βίβλο, η οποία είναι και το πρώτο βιβλίο που τυπώθηκε, πήγε στην εμπορική έκθεση της Φρανκφούρτης (Manguel, 1997).

«Η εφεύρεση του Γουτεμβέργιου δεν σηματοδοτεί κάποια βίαιη αποκοπή του πριν από το μετά, δεν είναι μια κενή στιγμή που θα διέλυε ένα παλιό σύστημα για να το αντικαταστήσει πλήρως με ένα άλλο μοντέλο επικοινωνίας. Όχι μόνο η «σύγχρονη» επικοινωνία είναι προγενέστερη της τυπογραφίας με κινητά στοιχεία, αλλά και ο κόσμος των εκδόσεων και της τυπογραφίας του Παλαιού Καθεστώτος διατηρεί πολλά στοιχεία που αποτελούσαν χαρακτηριστικά του παλαιότερου συστήματος» (Barbier, 2002, p. 422).

1.3 ΒΙΒΑΙΟ ΕΝΤΥΠΟ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ- ΟΡΙΣΜΟΙ

Προσπαθώντας να δώσουμε ένα τυπικό ορισμό στο βιβλίο, θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι ένα αντικείμενο το οποίο αποτελείται από έναν συγκεκριμένο αριθμό χάρτινων φύλλων, πάνω στα οποία συναντάμε κείμενο ή εικόνες ή και τα δύο μαζί. Τα φύλλα δένονται μεταξύ τους (χαρτοδεσία). Ο όρος «βιβλίο» πιθανότατα έχει λατινική καταγωγή, εκ του «liber» το οποίο δηλώνει το στρώμα του δέντρου το οποίο βρίσκεται μεταξύ του εξωτερικού φλοιού του κορμού και του εσωτερικού του, δηλώνει δηλαδή την επιφάνεια που χρησιμοποιήθηκε ως πρώτη ύλη, ώστε οι άνθρωποι να γράψουν (Barbier, 2002).

Η γραφική ύλη πέρασε από πολλές μεταβατικές φάσεις. Παλιότερα έγραφαν πάνω σε ξύλινες επιφάνειες, μετέπειτα πήρε την μορφή χαρτιού κι αργότερα, με τις καλπάζουσες τεχνολογικές εξελίξεις, καταφέραμε να απολαύσουμε το βιβλίο στην ηλεκτρονική του μορφή. Ο αναγνώστης έχει πια την δυνατότητα όχι μόνο να αποθηκεύει τα βιβλία του στα ράφια της βιβλιοθήκης, όχι μόνο να τα αναζητά σε δανειστικές βιβλιοθήκες ή βιβλιοπωλεία, αλλά παράλληλα μπορεί να τα βρίσκει σε οποιαδήποτε ηλεκτρονική συσκευή. Έτσι η αναγνωστική διαδικασία έγινε ευκολότερη, αφού απουσίαζε το μέσον, δηλαδή το βιβλίο, ως όγκος. Πολλοί διαβάζουν την εφημερίδα τους, το αγαπημένο τους βιβλίο ή μυθιστόρημα ή ακόμα και κάποιο περιοδικό μέσω του υπολογιστή τους ή του κινητού τους. Έντυπα που δεν θα χωρούσαν, ούτε κατά διάνοια, στην τσάντα ενός αναγνώστη, χωρούν πια, όλα μαζί, στην ελάχιστη μνήμη μια ηλεκτρονικής συσκευής.

Υπάρχουν πολλές αγγλόφωνες λέξεις οι οποίες χαρακτηρίζουν το ηλεκτρονικό βιβλίο με τους εξής όρους: «e book, e-textbook, web textbook, online textbook, digital textbook» (Π.Ι, 2009, p. 3). Οι διάφοροι αγγλόφωνοι όροι, δεν διαφοροποιούν την ερμηνεία του. Η χρησιμότητα του ηλεκτρονικού βιβλίου κι ο λόγος για τον οποίο έχει εφευρεθεί, παραμένει ο ίδιος, με τον πρωταρχικό ορισμό. Το e book αποτελεί την ψηφιοποιημένη έκδοση ενός κλασικού έντυπου εγχειριδίου, γεγονός που μας δίνει πολλαπλές δυνατότητες ανάγνωσης.

Υπό αυτήν την έννοια, δεν χρησιμοποιούμε μονάχα ένα μέσο ώστε να διαβάσουμε το ηλεκτρονικό μας βιβλίο, όπως στην περίπτωση του ξεφυλλίσματος ενός έντυπου βιβλίου. Εδώ απαριθμούμε μερικά από τα μέσα στα οποία μπορούμε να διαβάσουμε τα βιβλία μας: ο επιτραπέζιος, ο φορητός ή ακόμα και ο ηλεκτρονικός υπολογιστής χειρός είναι μερικές από αυτές τις συσκευές. Παράλληλα, ηλεκτρονικά κείμενα βρίσκουμε σε ειδικές ηλεκτρονικές πλατφόρμες ή ακόμα και στο διαδίκτυο. Κάποιες από τις κυριότερες δυνατότητες που μας δίνει το ψηφιακό βιβλίο, είναι η καταγραφή του σε CD, DVD ή ακόμα και η μεταφόρτωσή του με ή χωρίς κόστος από το διαδίκτυο όχι μόνο στον ηλεκτρονικό μας υπολογιστή αλλά και σε αυτόνομες συσκευές- αναγνώστες, σε διάφορες μορφές (Π.Ι, 2009).

Να επισημάνουμε εδώ πως σε ένα ηλεκτρονικό βιβλίο δεν έχουμε μόνο ένα κείμενο καθώς σχεδόν κάθε e book συνδυάζει το κείμενο με κάποιες πολυμεσικές δυνατότητες. Ο αναγνώστης ενός ηλεκτρονικού βιβλίου θα συναντήσει κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης διάφορα πολυμεσικά στοιχεία, τα οποία ενισχύουν τη μορφή του ηλεκτρονικού βιβλίου, με τα οποία θα μπει στον πειρασμό να αλληλεπιδράσει.

Εκτός λοιπόν από την αισθητική απόλαυση που μπορεί να προσφέρει η εικονογράφηση ενός βιβλίου στον αναγνώστη, στα ηλεκτρονικά βιβλία συναντούμε και την δυνατότητα προσθήκης ήχου. Με το πάτημα ενός κουμπιού, ο αναγνώστης μπορεί να ακούσει την ιστορία την οποία διαβάζει, σαν μια ηχογραφημένη αφήγηση. Περιέχουν μάλιστα και υπερσυνδέσμους ώστε ο αναγνώστης να μπορεί ανά πάσα

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

στιγμή να διασταυρώσει κάποια πληροφορία, την οποία δεν αντιλαμβάνεται. Διαθέτουν πολλά ακόμα μέσα, τα οποία επιτρέπουν όχι μόνο τη δυνατότητα προσθήκης σελιδοδεικτών αλλά και προσωπικών σημειώσεων μεταξύ των περιθωρίων της σελίδας, καθώς και υπογραμμίσεων μέσα στο ίδιο το κείμενο. Η σημερινή τεχνολογία κάνει ακόμα πιο χρηστικό το ηλεκτρονικό βιβλίο, αφού μπορούμε να επέμβουμε στην μορφή του με την αλλαγή του στυλ και του μεγέθους των γραμματοσειρών, μας βοηθάει στην αναζήτηση της ερμηνείας λέξεων ακόμα και στην επεξήγηση δύσκολων όρων και λέξεων αφού ενσωματώνει μία γκάμα λεξικών. Ας μην σταθούμε μόνο στον ορισμό του ηλεκτρονικού βιβλίου ως μια απλή ψηφιακή, πολυμεσική έκδοση του έντυπου αλλά ας εξετάσουμε και τη χρησιμότητά του ως μέσον μάθησης, αφού το ηλεκτρονικό βιβλίο αποτελεί ένα καινοτόμο και δυναμικό μέσον, ένα ποιοτικό, πολυμεσικό, εργαλείο ικανό να μεταβιβάσει ή να προσφέρει γνώσεις. Με αυτήν την έννοια, ο χρήστης δεν έχει απλώς την δυνατότητα πρόσβασης σε κείμενα, ήχους και εικόνες, αντιθέτως βρίσκεται αντιμέτωπος με ένα εναλλακτικό τρόπο μάθησης. Το ηλεκτρονικό βιβλίο διαθέτει υπερσυνδέσμους και προσφέρει τη δυνατότητα διάδρασης στους χρήστες του, με αποτέλεσμα τόσο ο εκπαιδευτικός όσο κι ο μαθητής να μπορούν να αναζητήσουν με την περιήγηση, απαντήσεις σε πολλαπλές πηγές, όχι μόνον για να αντλήσουν πληροφορίες για κάποιο θέμα αλλά και για εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους (Π.Ι, 2009).

1.4 ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

Η γραφή είναι αναμφίβολα μια από τις μεγαλύτερες ανακαλύψεις του ανθρώπινου είδους. Η εξέλιξη της αξιοποίησής της πέρασε από πολλές ατραπούς και στις μέρες μας έφθασε σ' ένα σταυροδρόμι, από τη μία μεριά το χαρτί- βιβλίο και από την άλλη ο υπολογιστής είναι σαν να προκαλούν τον εραστή της γραφής και της ανάγνωσης σε έναν αγώνα δονκιχωτικό. Οι θιασώτες της εκάστοτε πλευράς έχουν αναπτύξει πολλαπλά επιχειρήματα για να υπερασπιστούν είτε το έντυπο βιβλίο, είτε το ηλεκτρονικό. Πολλά είναι τα πλεονεκτήματα, αλλά και τα μειονεκτήματα εκατέρωθεν, γεγονός που έχει ανοίξει μια μεγάλη συζήτηση πάνω σε τούτο το σταυροδρόμι. Πολλοί θεωρούν «ότι το χειρόγραφο και το έντυπο βιβλίο ίσως μετατραπούν σύντομα σε μουσειακά είδη» (Αλαχιώτης, 2009). Και η αλήθεια είναι πως η ανάγνωση μέσω υπολογιστή θέλγει περισσότερο τις νέες γενιές. Αυτό ακριβώς είναι που έχει απασχολήσει κατά πολύ την επιστημονική κοινότητα. Κάθε καινοτομία, ενέχει και τα θετικά της και τα αρνητικά της. Ειδικότερα όμως στην περίπτωση του ηλεκτρονικού βιβλίου, έχουν γίνει συζητήσεις επί συζητήσεων για τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά του, ως υλικό μέσον, αλλά και ως μέσον γνώσης. Υπάρχουν απόψεις που θεωρούν ότι το ηλεκτρονικό βιβλίο μπορεί να λειτουργήσει συμπληρωματικά, χωρίς να βλάπτει τη σχέση μεταξύ αναγνώστη και βιβλίου κι άλλες που κλίνουν προς τις βλαβερές επιπτώσεις που μπορεί αυτή η νέα καινοτομία να επιφέρει στον αναγνώστη. Σ' αυτό το σημείο θα αναφερθούμε διεξοδικά στα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα που χαρακτηρίζουν το ηλεκτρονικό σε σχέση με το έντυπο βιβλίο:

Αρχικά, όσον αφορά στο ηλεκτρονικό βιβλίο ως μέσον, πρέπει να δεχτούμε ότι το κόστος αναπαραγωγής και παραγωγής του είναι μηδαμινό, καθώς διατίθεται και διανέμεται μέσω του διαδικτύου, κι όχι μέσω κάποιου υλικού φορέα, παρά μόνο του υπολογιστή. Υπό αυτήν την έννοια θα μπορούσαμε να το χαρακτηρίσουμε και οικολογικό καθώς δεν διατίθεται με την υλική του μορφή όπως στην περίπτωση του

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

εντύπου που το υλικό είναι το χαρτί. Έχει μικρό όγκο μεταφοράς σε σχέση με το κλασικό έντυπο βιβλίο και αποθηκεύεται πιο εύκολα μέσα σε μία τσάντα μαζί με τα υπόλοιπά μας αντικείμενα. Παραμένει άφθαρτο εξαιτίας της άυλης μορφής του, καθώς είναι αποθηκευμένο σε κάποιον φάκελο του υπολογιστή μας. Μάλιστα, κάποιο κείμενο εντός του βιβλίου μπορεί να αναζητηθεί γρηγορότερα κι ευκολότερα με την πληκτρολόγηση μιας λέξης ή ακόμα και να επεξεργαστεί. Μέσω του ηλεκτρονικού βιβλίου η πρόσβαση και η περιήγηση των αναγνωστών σε διάφορα, ακόμα και σε δυσεύρετα έγγραφα, έχει γίνει ευκολότερη. Επίσης δίνεται στο χρήστη η δυνατότητα να επισυνάψει κάποιο υλικό με οπτικό και ακουστικό περιεχόμενο μέσα στο ίδιο το έργο. Παράλληλα, όσον αφορά τον εκδοτικό κόσμο, η επικοινωνία με το αναγνωστικό κοινό, τους εκδότες, καθώς και τους αρμόδιους φορείς είναι άμεση, αφού μέσω του διαδικτύου παρέχεται η δυνατότητα ανταλλαγής απόψεων. Τέλος, οι εμπλεκόμενοι δημιουργοί κι εκδότες ενός ηλεκτρονικού βιβλίου, μπορούν να έχουν άμεσο και ολικό κέρδος, που στην περίπτωση της έντυπης μορφής θα μοιραζόταν με τους διαμεσολαβητές: τυπογράφους, διανομείς, βιβλιοπωλεία κι εκθετήρια (Wikipedia, n.d.).

Ειδικότερα όσον αφορά την χρησιμότητα των ηλεκτρονικών βιβλίων στον τομέα της εκπαίδευσης η τεχνολογία αναμφισβήτητα παίζει πλέον σημαντικό ρόλο στη μάθηση, και μπορεί να αξιοποιηθεί ειδικότερα σε παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες. Είναι επίσης πολύ χρηστική στη διαχείριση της ηλεκτρονικής πληροφορίας και των συναφών μέσων επικοινωνίας και κοινωνικής δικτύωσης (Αλαχιώτης, 2009). Μάλιστα τα σημερινά ηλεκτρονικά βιβλία, ως πολυμεσικές εφαρμογές, μπορούν να κεντρίσουν το ενδιαφέρον των παιδιών και να βοηθήσουν τον κάθε μαθητή να αντιληφθεί, να κατανοήσει και να αποσαφηνίσει κάποιο διδακτικό θέμα.

Γενικότερα παρατηρούμε ότι με τις δυνατότητες που μας προσφέρονται μέσω του πολυμεσικού υλικού από το οποίο απαρτίζεται ένα ηλεκτρονικό βιβλίο, μπορούμε να επικαιροποιήσουμε εύκολα το περιεχόμενό του, τροποποιώντας το ανά πάσα στιγμή. Μας προσφέρεται η δυνατότητα να το αλλάξουμε και να το προσαρμόσουμε στα μέτρα και στις προτιμήσεις των εκάστοτε μαθητών, ελκύοντας έτσι το ενδιαφέρον τους. Το ηλεκτρονικό βιβλίο μπορεί να θεωρηθεί κυριολεκτικά, μια κινητή βιβλιοθήκη κλεισμένη σε μια συσκευή, και σίγουρα φαντάζει τρομερό εργαλείο στα χέρια των μαθητών, δίνοντας τους τη δυνατότητα ανάπτυξης της κριτικής τους σκέψης καθώς έρχονται σε επαφή με πολλές διαφορετικές απόψεις. Καταρρίπτεται ως εκ τούτου η μονοκαλλιέργεια και η κυριαρχία του ενός και μοναδικού εγχειριδίου για την ανάγνωση και την πρόσληψη γνώσεων. Επιπρόσθετα τα ηλεκτρονικά βιβλία αποτελούν ένα πολύ εύχρηστο εργαλείο συνεργασίας και επικοινωνίας για τους μαθητές, τους εκπαιδευτικούς ακόμη και τους γονείς. Μπορεί να είναι χρηστικά εντός αλλά και εκτός των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων. Μάλιστα μέσω των ηλεκτρονικών συστημάτων μάθησης, οι μαθητές μπορούν να εντοπίσουν και κατά συνέπεια να διορθώσουν τα λάθη τους, ενώ τους παρέχονται βοηθητικές πληροφορίες ή ακόμα και επιπλέον εξάσκηση οποιαδήποτε στιγμή της ημέρας, χωρίς να είναι απαραίτητη η παρουσία του παιδιού μέσα στην τάξη. Η μάθηση μέσω των ηλεκτρονικών βιβλίων, παρουσιάζεται με ένα πλήθος από εικόνες, κείμενα, ηχητικές παραπομπές με αποτέλεσμα να αυξάνεται και η ικανότητα πρόσληψης μιας πληροφορίας αλλά και η αντιληπτική ικανότητα του μαθητή αφού διεγείρονται περισσότερες αισθήσεις. Μέσω των διάφορων υπερσυνδέσμων ο μαθητής υιοθετεί μια γενική άποψη, μια διαφορετική οπτική την οποία ο ίδιος θέλει να διερευνήσει ανάλογα με τα ενδιαφέροντά του. Επομένως ο μαθητής αυτονομείται και καλλιεργεί

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

έτσι τις μεταγνωστικές του δεξιότητες αφού αναζητά γνώσεις σχετικές των ενδιαφερόντων του. Τέλος, με την ανάγνωση ηλεκτρονικών βιβλίων, η μάθηση εξατομικεύεται και στοχεύει στις δυνατότητες και στις ανάγκες του εκάστοτε μαθητή, μέσω ενός βιωματικού παιχνιδιού αλληλεπίδρασης. Υπό αυτήν την έννοια, το παρεχόμενο υλικό μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί στο επίπεδο δυσκολίας ή στο ρυθμό πρόσληψης μιας πληροφορίας που χρειάζεται κάθε μαθητής (Ξανθόπουλος, 2009).

Αντιθέτως όσον αφορά στα μειονεκτήματα τα οποία χαρακτηρίζουν το ηλεκτρονικό σε σχέση με το έντυπο βιβλίο ως υλικό μέσον, διακρίνουμε τα εξής: Αρχικά η δυνατότητα παραγωγής του ηλεκτρονικού βιβλίου είναι πλέον πολύ εύκολη. Αυτό σημαίνει ότι ένα βιβλίο μπορεί να κυκλοφορήσει στην αγορά, χωρίς κάποιο ιδιαίτερο κόστος, με αποτέλεσμα ο εργασιακός και λειτουργικός τομέας του χώρου των εκδόσεων, να βγαίνει ζημιωμένος. Πολλοί υποστηρίζουν πως η ανάγνωση ηλεκτρονικών βιβλίων θα εξασθενίσει την αναγνωστική κουλτούρα, και πως τα ηλεκτρονικά βιβλία δεν μπορούν να σου χαρίσουν την αισθητική απόλαυση ενός έντυπου βιβλίου η οποία εκτός από την ανάγνωσή του, συνδέεται και με την αναζήτηση, την απόκτηση, την αφή, την οσμή του χαρτιού, το ξεφύλλισμα, την προσοχή του από τη φθορά, την ταξινόμηση και την τοποθέτησή του στο ράφι ή ακόμα και το δανεισμό και σχολιασμό του καθώς και την αξία της προσωπικής αφιέρωσης ή σημείωσης μέσα στα φύλλα του. Το έντυπο βιβλίο μπορεί να μεταφερθεί και να διαβαστεί με ευκολία ενώ το ηλεκτρονικό απαιτεί την ύπαρξη κάποιου ηλεκτρονικού φορέα. Στην περίπτωση του ηλεκτρονικού βιβλίου ελλοχεύει ο κίνδυνος ολικής καταστροφής του υλικού φορέα, με αποτέλεσμα την πλήρη εξαφάνιση του τεκμηρίου και κατ' επέκταση χάνεται και η δυνατότητα ανάγνωσης, σε αντίθεση με το έντυπο βιβλίο το οποίο μπορεί να «επιζήσει» ολικά ή τμηματικά από μία καταστροφή. Και ασφαλώς η εικόνα μιας βιβλιοθήκης αποτελούμενης από κάθε λογής βιβλία ταξινομημένα σε άρτια σειρά, παρουσιάζει ιδιαίτερη αισθητική υπεροχή συγκριτικά με τα φακελωμένα έργα στη μνήμη ενός υπολογιστή. Τέλος, με την προβολή στο διαδίκτυο η πιθανότητα καταπάτησης των πνευματικών δικαιωμάτων του συγγραφέα είναι μεγάλη, καθώς στις μέρες μας η αναπαραγωγή και η επεξεργασία ενός βιβλίου είναι εύκολη υπόθεση, ενώ αντιθέτως το έντυπο βιβλίο προστατεύει κι εξασφαλίζει τα δικαιώματα του συγγραφέα (Wikipedia, n.d.).

Παράλληλα όσον αφορά τους αναγνώστες, υπάρχει η άποψη πως τα ηλεκτρονικά βιβλία οδηγούν σε ηλεκτρονική αποξένωση, με αποτέλεσμα να υποβαθμίζεται η κοινωνική δεξιότητα, η οποία εμφανίστηκε από αρχαιοτάτων χρόνων συμβάλλοντας στην μορφοποίηση του εγκεφάλου μας. Έρευνες απέδειξαν ότι η υπέρμετρη ενασχόληση με την ηλεκτρονική μορφή του βιβλίου μπορεί να προκαλέσει γλωσσική διάβρωση γι' αυτό ακόμη και πολύ καλοί μαθητές κάνουν σοβαρά ορθογραφικά λάθη κι έχουν φτωχικό λεξιλόγιο. Ανακαλύπτουμε παράλληλα ότι η συντακτική δομή αργοπεθαίνει. Πολλοί μαθητές επικοινωνούν συνθηματικά, δεν είναι σε θέση να κατανοήσουν πλήρως ένα κείμενο, να το διαβάσουν, να το αναλύσουν και εν συνεχεία να γράψουν, να παράγουν ένα νέο κείμενο με σαφήνεια και ευστοχία. Δεν μπορούν να αναπτύξουν, να οργανώσουν και να συστηματοποιήσουν τις σκέψεις τους, ενώ ακόμα και ο γραφικός τους χαρακτήρας αλλοιώνεται. Η κατάχρηση του υπολογιστή σχετίζεται ακόμα και με κακές επιδόσεις στα μαθηματικά (Αλαχιώτης, 2009). Σήμερα, δυστυχώς, μια απλή γλωσσική προκατασκευή είναι ο κανόνας, ενώ η αμφισημία, το παράδοξο, η ειρωνεία, η λεπτή

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

απόχρωση και το πνευματώδες εξαφανίζονται με ταχύ ρυθμό και δεν γίνονται αντιληπτά.

Ένα άλλο σημείο που θα πρέπει να τονίσουμε είναι ότι είναι σημαντικό για τα παιδιά να μην εκθέτουν τα προσωπικά τους δεδομένα, να προφυλάσσουν δε τον εαυτό τους από κακόβουλους χρήστες καθώς και κάθε ψηφιακό περιεχόμενο από του ιούς κι από άλλα βλαβερά λογισμικά. Συχνά, οι πηγές που συναντούμε στο διαδίκτυο μπορεί να είναι αναξιόπιστες κι αυτό είναι ένα θέμα ευρέως διαδεδομένο σήμερα διότι είναι γεγονός ότι ο καθένας μπορεί να δημοσιεύσει ό,τι θέλει. Εάν ο μαθητής θέλει να φανεί συνεπής, θα πρέπει να μάθει να διασταυρώνει την πληροφορία και να μην την αναμασά απλώς. Ένας ακόμα κίνδυνος που ελλοχεύει, είναι ο κίνδυνος της διάσπασης της προσοχής του μαθητή κατά την διάρκεια του μαθήματος, καθώς η «περιπλάνηση» σε σελίδες με μη εκπαιδευτικό περιεχόμενο είναι μεγάλος (Ξανθόπουλος, 2009).

Ο Αλαχιώτης (2009), αναφέρεται στην άμεση, πιο προσωπική σχέση του αναγνώστη με το χαρτί η οποία οδηγεί στη συστηματοποίηση της σκέψης. Τονίζει, μάλιστα, ότι δεν πρόκειται «για μια ρομαντική εκδοχή του θέματος, καθώς το χαρτί και το μολύβι, το έντυπο βιβλίο, φαντάζει πια παραδοσιακό, ενώ ο ηλεκτρονικός αλφαριθμητισμός γοητεύει, όπως συμβαίνει με κάθε νεωτερισμό. Πρόκειται περισσότερο για το διπλό δίλημμα ποιο από τα δύο και σε ποιον βαθμό βρίσκεται σε περισσότερη αρμονία με τη φύση μας, και ποιο θα προκαλέσει μεγαλύτερη πρόοδο». Η χειρόγραφη γραφή καθώς και η ανάγνωση βιβλίων, βοηθούν τα μικρά παιδιά στο να εξασκήσουν συστηματοποιημένα και πιο σφαιρικά μία πληροφορία σε αντίθεση με τη διάχυτη πληροφορία του υπολογιστή. Βοηθά με αυτόν τον τρόπο στην ενδυνάμωση της μνήμης. Αναπτύσσει όπως είδαμε την κοινωνική δεξιότητα και την αναγνωστική καθώς και την υπολογιστική/μαθηματική ικανότητα. «Η σημασία τέτοιων απόψεων ενισχύεται από τα πορίσματα νευροαπεικονιστικών μελετών του εγκεφάλου, κατά τα οποία βραχύχρονη εκπαίδευση στην ανάγνωση και στη γραφή ενεργοποιεί μια περιοχή του βρεγματικού λοβού» (Αλαχιώτης, 2009). Από τα παραπάνω θα μπορούσε να συμπεράνει κανείς ότι «η αρμονική συνύπαρξη του έντυπου και ηλεκτρονικού βιβλίου στα πλαίσια του σχολείου θα αναβαθμίσει την ποιότητα της εκπαίδευσης και θα αποκαταστήσει τη διαταραγμένη σχέση του μαθητή με το σχολικό εγχειρίδιο καθώς το τελευταίο θα είναι ένα από τα πολλά χρήσιμα μέσα πρόσβασης του στη γνώση και όχι πηγή της εκπαιδευτικής κακοδαιμονίας και αποδέκτης της δικαιολογημένης (όχι άδικα πολλές φορές) αγανάκτησής του. Η αντικατάσταση του σχολικού εγχειριδίου από το ηλεκτρονικό είναι αυτό που προκαλεί φόβο. Η σωστή εκτίμηση των πραγμάτων επιβάλλει το συμπληρωματικό ρόλο του ψηφιακού βιβλίου σε συνδυασμό με το παραδοσιακό, έντυπο εγχειρίδιο» (Π.Ι, 2009).

1.5 Η ΜΟΙΡΑ ΤΟΥ ΕΝΤΥΠΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ

Τείνουμε να συμφωνήσουμε στην άποψη ότι η ανάγνωση βιβλίων διευρύνει τους πνευματικούς μας ορίζοντες, αναπτύσσει την ικανότητα στον προφορικό λόγο, ενθαρρύνει την προσήλωση και τη φαντασία μας, και μας καθιστά πιο ευαίσθητους στην προσέγγιση και κατανόηση κοινωνικών θεμάτων. Καθώς οι νέες τεχνολογίες εισχώρησαν στη ζωή μας, βρεθήκαμε αντιμέτωποι με μίαν άλλη όψη του βιβλίου, αυτή της ψηφιακής του μορφής. Ο 21^{ος} αιώνας εγκαινιάζεται με προβληματισμούς και αντιρρήσεις πάνω στο θέμα του ηλεκτρονικού βιβλίου με αποτέλεσμα την διάσπαση του αναγνωστικού κοινού σε δύο ομάδες ανάλογα με την άποψή τους. Το

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

κλασικό έντυπο αναγκάζεται να αναμετρηθεί με τα υπόλοιπα μέσα μαζικής επικοινωνίας, εκπαιδευτικής και μικροηλεκτρονικής τεχνολογίας (Καψάλης & Χαραλάμπους, 2008). Η πολεμική ανάμεσα στους υπέρμαχους της ψηφιακής μορφής του βιβλίου και της έντυπης μορφής του υφίσταται και προφανώς θα υφίσταται για πολλά χρόνια ακόμη. Χωρίς να αποκλείεται ότι και οι δυο πλευρές δεν διατηρούν τις ενστάσεις και τους δισταγμούς τους.

Τους προβληματισμούς του πάνω σε αυτό το θέμα, εξέφρασε ο Μπίρκετς (1997), αναφέροντας πως πλέον διεξάγεται μία πάλη για την κειμενική εξουσία σε μια εποχή μη κειμενική τονίζοντας ότι πλέον διακυβεύεται το μέλλον των βιβλίων και γενικότερα της ανάγνωσης: «Σήμερα πλέον που βρισκόμαστε στο μέσο ενός πολιτισμικού κατακλυσμού, όπου η θεμελιώδης διαδικασία μετάδοσης πληροφοριών μετατρέπεται από μηχανική σε κυκλωματική, από τη σελίδα στην οθόνη, ίσως έφτασε ο καιρός να διερωτηθούμε κατά πόσο οι αλλαγές στον τρόπο που διαβάζουμε επηρεάζουν την πνευματική μας ζωή» (Μπίρκετς, 1997, p. 86). Της ίδιας άποψης είναι και ο (Yglesias, 1999) αφού τονίζει τις αρνητικές επιπτώσεις των διδακτικών μηχανών στην εκπαίδευση και γενικότερα αντιτίθεται στην κατάκτηση των γνώσεων μέσω του υπολογιστή και γενικότερα δια μέσω των ηλεκτρονικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων.

Ωστόσο τα χρόνια περνούσαν και καμία εξέλιξη δεν στάθηκε ικανή να καταργήσει το κλασικό έντυπο βιβλίο. Μόνο με την εξέλιξη της τεχνολογίας η σχεδίαση των βιβλίων και γενικότερα η τέχνη της εικονογράφησης, βελτιστοποιήθηκε, χαρίζοντας στο αναγνωστικό κοινό πιο καλαίσθητα αποτελέσματα, με κύριο χαρακτηριστικό τους την πολυτροπικότητα (Κουτσογιάννης, 2008). Θεωρήσαμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αυτήν την ενότητα στην προβληματική, στις ανησυχίες, τα ερωτηματικά και τις απόψεις λογίων, διανοουμένων, ειδικών και μη όσον αφορά το μέλλον του βιβλίου και της αναγνωστικής συμπεριφοράς στην ψηφιακή εποχή για να αναδείξουμε τις επικρατούσες συνθήκες.

1.6 ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΣ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΛΟΓΟΣ

Ας θυμηθούμε ότι στην αρχαία Ελλάδα κυριαρχούσε ο προφορικός πολιτισμός, κι αυτό γιατί ο προφορικός λόγος σαγήνευε τους Έλληνες. Γι' αυτό άλλωστε πολλοί ήταν οι στρατηγοί που αρέσκονταν να αγορεύουν πριν από κάποια μάχη. Ο Πλάτωνας, μεταξύ άλλων στοχαστών, καταδίκασε τη γραφή γιατί πίστευε ότι δεν εξασκεί τη μνήμη και ότι δεν αποδίδει σωστά τον αυθόρμητο και ενδιάθετο λόγο. Η προφορική μεταβίβαση της γνώσης πραγματοποιούνταν από μνημένους σε μνημένους, τρόπος ο οποίος όμως ξεπεράστηκε από τη διάδοση της γραφής. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι σήμερα βρισκόμαστε στην ίδια θέση με αυτήν του Πλάτωνα, με τη διαφορά ότι αυτό που οδηγείται σήμερα στην ιστορική λήθη, είναι η γραφή με τη μορφή που τη γνώρισε ο μεγάλος φιλόσοφος (Κοπιδάκης, 1999).

Για πολλούς αιώνες παρά την ύπαρξη της γραφής, η Ελλάδα διατηρούσε ουσιαστικά τον προφορικό πολιτισμό της. Ο προφορικός πολιτισμός δεν αποτελούσε παρά μια κωδικοποίηση, σε στίχους, για να διατηρείται ζωντανή η προφορική παράδοση. Η μετάβαση από την προφορικότητα στο χειρόγραφο, άλλαξε τους κανόνες της πνευματικής διαδικασίας. Τα γραπτά κείμενα μπορούσαν να μεταδοθούν, να μελετηθούν και να σχολιαστούν. Στο σύγχρονο κόσμο, οι υπολογιστές, θεωρείται από τους μελετητές, ότι υπονομεύουν τον τρόπο πρόσληψης του γραπτού κειμένου

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

και ίσως να μας γυρίζουν ξανά πίσω σε εποχές προφορικών πολιτισμών των οποίων η εξέλιξη αμφισβητείται (Μπίρκετς, 1997).

1.7 ΣΤΑΣΗ ΠΑΙΔΙΩΝ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΣΤΟ ΒΙΒΛΙΟ

Η επίσκεψη σε βιβλιοθήκες, η γνωριμία με συγγραφείς παιδικής λογοτεχνίας και ποιητές είναι βιωματικές δραστηριότητες για το παιδί στην προσχολική του ηλικία. Ανακαλύπτει έτσι ότι το διάβασμα είναι είδος απόλαυσης, είναι τρόπος ζωής χωρίς αναγκαστικά όλα τα νήπια να ξέρουν ανάγνωση και γραφή. Πολλά παιδιά ανακαλύπτουν, πολύ πιο νωρίς μάθουν να διαβάζουν, τον κώδικα της γλώσσας, μέσα από συγκρίσεις, αναφορές, συζητήσεις, υποθέσεις. Στο μελλοντικό φιλαναγνώστη δεν πρέπει να ασκούνται πιέσεις όπως συνηθίζει να κάνει το ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα αναστέλλοντας την εξοικείωση των παιδιών με το βιβλίο και την ανάγνωση (Φραγκουδάκη, 1997).

Όσο πιο γρήγορα και ευχάριστα καταφέρουν τα παιδιά να εξοικειωθούν με την αναπαράσταση των λέξεων τόσο αυξάνονται οι πιθανότητες να αποκτήσουν αργότερα θετική σχέση με το βιβλίο. Το διάβασμα είναι μία απόλαυση η οποία δεν υποκινείται με τρόπο ορθολογικό. Η ανάγνωση ενός βιβλίου δεν ξεκινάει με σκοπό την εύρεση μιας συγκεκριμένης απάντησης σε κάποιο πρόβλημα. Αντιθέτως όταν έχουμε ήδη βιώσει το διάβασμα σαν έναν διάλογο μεταξύ της φαντασίας και του κειμένου, τότε η ανάγνωση γίνεται μανία. Το βιβλίο μπορεί να μας παρασύρει τόσο που πολλές φορές δεν καταφέρνουμε να βγούμε από αυτό πριν το τελειώσουμε, είναι σαν να παρασυρόμαστε από κάποιο αόρατο ρεύμα. Και πράγματι, τα παιδιά μαγεύονται όταν πια βρίσκονται σε θέση να κατανοήσουν την επικοινωνιακή χρησιμότητα και λειτουργία που μπορεί να προσφέρει ο λόγος. Διαβάζουν δε, οικειοθελώς με σκοπό να ανακαλύψουν τις σημασίες που κρύβονται πίσω από τα μηνύματα ενός βιβλίου, για να συγκεντρώσουν στοιχεία ή πληροφορίες, καθώς και για να ασκήσουν τις λογοτεχνικές τους αρετές. Σε αυτό το επίπεδο, τα παιδιά ανατρέχουν σε διάφορες κατηγορίες βιβλίων, όπως τα λεξικά, οι εγκυκλοπαίδειες, τα ιστορικά βιβλία, η ποίηση, τα παραμύθια (Poslaniek, 1991).

Σε αυτό το στάδιο αναζήτησης του παιδιού, οι δάσκαλοι θα πρέπει να δίνουν εναύσματα στα παιδιά ώστε να αναζητήσουν την παραμυθία τους ή ακόμα και τις απαντήσεις τους στα βιβλία. Να προωθούν την απόκτηση γνώσεων μέσω βιωματικών δραστηριοτήτων, χωρίς να στηρίζουν την διδασκαλία τους στην αποστήθιση. Άλλωστε η γνώση επέρχεται αβίαστα μέσα από ένα πιο ελαστικό πρόγραμμα διδασκαλίας. Ελαστικό όχι ως προς την ποσότητα των γνωστικών αγαθών με τα οποία πρέπει ένα παιδί να έρθει σε επαφή, αλλά ως προς τον τρόπο διδασκαλίας αυτών. Ένα διδακτικό αντικείμενο μπορεί να διδαχθεί στα παιδιά με ποικίλους τρόπους, κι όχι αποκλειστικά με αυστηρές διδακτικές πρακτικές, που μας γυρνούν πίσω σε χρόνους όπου η εκπαίδευση ήταν ακόμα σε ένα στάδιο εξέλιξης.

Υπό αυτήν την έννοια, η καθοδήγηση του παιδιού σε βιβλιοθήκες είναι απαραίτητη. Ο δάσκαλος, οι γονείς ή ακόμα και το οικογενειακό περιβάλλον του παιδιού, πρέπει να το οδηγήσουν στη βιβλιοθήκη, η οποία ως κυψέλη γνώσεων, αποτελεί κέντρο δραστηριοτήτων καθώς συμβάλλει στην προώθηση του διαβάσματος, στη γλωσσική ανάπτυξη και καλλιέργεια, στη σύνδεση με τα επιμέρους διδασκόμενα στο σχολείο διδακτικά αντικείμενα. Η ηλικιακή ομάδα έντεκα με δεκαπέντε ετών είναι αυτή που καθορίζει τη σχέση του παιδιού με το διάβασμα. Μάλιστα καθώς το παιδί ξεκινά από νωρίς να πειραματίζεται με τα νέα τεχνολογικά

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

μέσα που έχουν εισχωρήσει στην ζωή μας, και στην εκπαίδευση, θα ανακαλύψει πως μπορεί να αναζητήσει πληροφορίες στο διαδίκτυο. Ακόμα ένα κομβικό σημείο στη σχέση παιδιού- βιβλίου, στο οποίο μπορεί να επέμβει βοηθητικά ο δάσκαλος ή οι γονείς οδηγώντας το παιδί σε σωστά ηλεκτρονικά μονοπάτια. Η δομή του διαδικτύου φαντάζει χαοτική, και μπορεί το παιδί να παρασυρθεί από διάφορα αντικείμενα, ξεχνώντας τι ήθελε να ψάξει στην αρχή. Οπότε η χρήση του υπολογιστή πρέπει να γίνεται υπό την εποπτεία κάποιου μεγαλύτερου. Η σχέση μεταξύ δασκάλου, μαθητή και βιβλίου καθορίζει σε σημαντικό βαθμό την ανάγκη των παιδιών για το εξωσχολικό διάβασμα. Οπότε είναι απαραίτητο η επαφή και η παρότρυνση του παιδιού στον κόσμο του βιβλίου να γίνεται έγκαιρα. Η ανάγνωση δεν θα πρέπει να είναι κατευθυνόμενη και το παιδί είναι προτιμότερο να έρχεται σε επαφή με πολλά διαφορετικά είδη βιβλίων ώστε να δημιουργήσει τη δική του αναγνωστική στρατηγική, καθώς και τις δικές του αναγνωστικές επιλογές. Όταν τα παιδιά έρχονται για πρώτη φορά σε επαφή με το βιβλίο, συνήθως το επιλέγουν βάσει της ευκολίας του ως ανάγνωσμα ή της εξωτερικής του εμφάνισης. Αργότερα όμως, θα πάρουν το ρίσκο να πατήσουν σε άγνωστα νερά και θα συναντηθούν με αναγνώσματα πιο σημαντικά. Εν τωιαύτη περιπτώσει ο ρόλος του δασκάλου είναι καταλυτικός (Φραγκουδάκη, 1997).

1.8 ΘΕΩΡΙΕΣ ΚΙ ΑΠΟΨΕΙΣ ΠΕΡΙ ΠΑΡΑΓΚΩΝΙΣΜΟΥ ΤΟΥ ΕΝΤΥΠΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ ΜΕ ΤΗΝ ΕΛΕΥΣΗ ΤΩΝ E BOOKS

Στις μέρες μας, η διαμάχη για την επικράτηση του ηλεκτρονικού βιβλίου έναντι του έντυπου βρίσκεται σε μια καμπή καθώς οι τεχνολογίες έχουν βίαια εισβάλλει στη ζωή όλων και δυστυχώς δεν υπάρχει ο απαραίτητος χρόνος αφομοίωσης και επεξεργασίας της πληθώρας των πληροφοριών που μας παρέχουν. Και ούτε έχουμε το χρόνο να επεξεργαστούμε ακόμη ξεκάθαρα τα υπέρ και τα κατά. Θεωρούμε ότι είναι απαραίτητο να δούμε τις τεχνολογίες ως προς την ωφελιμιστική τους συνεισφορά στην εκπαίδευση και εν γένει στην ανθρωπότητα διότι καθετί νέο που μπαίνει στη ζωή μας έχει σίγουρα και αρνητικές επιδράσεις.

Τα τελευταία χρόνια πολλά παιδικά παραμύθια μετατράπηκαν σε ηλεκτρονικά, με αποτέλεσμα πολλοί να ανησυχούν για τις επιπτώσεις που μπορεί αυτό το γεγονός να επιφέρει. Υπήρξαν ερωτηματικά σχετικά με το αν το ηλεκτρονικό παραμύθι, θα συγκεντρώνει όλα τα απαραίτητα συστατικά ενός παραδοσιακού παραμυθιού όπως την οικειότητα του γυρίσματος της σελίδας. Μάλιστα πολλοί αναρωτήθηκαν εάν η φωνή ενός απρόσωπου αφηγητή -που θα προσομοιάζει όμως στη μορφή της γιαγιάς ή της ραδιοφωνικής θείας Λένας- είναι σε θέση να εξοικειώνει τα παιδιά με τα βιβλία χωρίς να τα αποξενώνει, καθώς κι αν το ηλεκτρονικό βιβλίο μπορεί να διαβαστεί από παιδιά είτε με κάποια παρέα ή στο σχολείο.

Καθώς οι μεγαλύτερες γενιές απέρχονται, μαζί τους εξαφανίζεται σιγά σιγά και ο λαϊκός αφηγηματικός λόγος. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τα μικρά παιδιά να αναζητούν την παραμυθία τους στην τηλεόραση ή ακόμα και σε κασέτα με ανάλογα κείμενα. Ο ίδιος θεωρεί ότι βρισκόμαστε μπροστά στο θάνατο του οικιακού αφηγηματικού λόγου. Τα παιδιά πλέον δεν κάθονται με τις γιαγιάδες ή τους παππούδες στις αυλές και στα πεζούλια, δίπλα στο τζάκι το χειμώνα παρέα με τα γειτονόπουλα για να ακούσουν παραμύθια και ιστορίες βγαλμένες από την καθημερινότητα. Έσβησαν τα γλυκόλογα, τα ταχταρίσματα, τα νανουρίσματα. Καταλήγει στο συλλογισμό ότι ο λόγος, η αφήγηση, η ιστορία και το παραμύθι πρέπει να ξαναβρούν τη θέση τους μέσα στην οικογένεια, επειδή το παραμύθι

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

αποτελεί ρυθμιστή της προσωπικής προόδου, προκοπής, ψυχικής και εσωτερικής ισορροπίας του ανθρώπου και είναι διαμορφωτής της παιδικής ηλικίας (Αναγνωστόπουλος, 1997).

Ιστορικά, από τη γιαγιά και τον παππού, περάσαμε στη ραδιοφωνική εκπομπή με τις περίφημες, όσον αφορά στις προηγούμενες γενιές, εκπομπές της θείας Λένας ή αργότερα σε τηλεοπτικές εκπομπές. Σειρά, τώρα, παίρνει ο υπολογιστής μια και τα παιδιά σήμερα περνούν πολλές ώρες μπροστά του.

Ωστόσο παρά τις ανησυχίες που υπάρχουν σχετικά με τον παραγκωνισμό του έντυπου βιβλίου από το ηλεκτρονικό, θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι αδύνατον η εξέλιξη των τεχνολογιών να καταργήσει μια για πάντα το έντυπο. Το ζητούμενο είναι να συνδυαστεί η χρήση και των δύο μέσων, ηλεκτρονικών και έντυπων, ώστε να ενσωματωθούν με έναν καινοτόμο τρόπο στον εκπαιδευτικό τομέα.

Αναμφίβολα λοιπόν, το ηλεκτρονικό βιβλίο δεν παύει να αποτελεί ένα καινοτόμο, πολυμεσικό περιβάλλον μάθησης το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί υποστηρικτικά στον εκπαιδευτικό τομέα, παράλληλα με το παραδοσιακό έντυπο βιβλίο. Ένα ηλεκτρονικό βιβλίο διαθέτει πολλές καινοτόμες ιδιότητες, αφού η πρόσβαση σε αυτό γίνεται μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή κι άλλων φορητών συσκευών που μπορούν να «υποστηρίξουν πολλές μορφές διδασκαλίας σε συνδυασμό με το κατάλληλο περιβάλλον διεπαφής και το κατάλληλο περιεχόμενο (content). Ο εμπλουτισμός του «ηλεκτρονικού βιβλίου» με λογισμικά προσομοιώσεων, μοντελοποίησης, εννοιολογικής χαρτογράφησης και με πακέτα ανάπτυξης πολυμεσικών εφαρμογών επιτρέπει την ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου και από τους ίδιους τους μαθητές» (Π.Ι, 2009, pp. 8-9).

Ωστόσο, οι λάτρεις και συνάμα οι υποστηρικτές του παραδοσιακού έντυπου βιβλίου θεωρούν πως το κλασσικό βιβλίο αργοπεθαίνει, εξαιτίας της ίδιας του της εξέλιξης. Αν αναλογιστούμε παρά ταύτα πως όλες οι τέχνες συνεχίζουν να συμβιώνουν με τις μετεξελίξεις τους, να επιβιώνουν και να συμπορεύονται ειρηνικά χωρίς να καταργούν η μία την άλλη τότε σίγουρα οι φοβίες και οι δισταγμοί θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν υπερβολικοί. Όπως η εφεύρεση της φωτογραφίας δεν επέφερε την κατάργηση της ζωγραφικής, όπως η εφεύρεση της τηλεόρασης δεν επέφερε την κατάργηση του θεάτρου ή του κινηματογράφου, έτσι και η εφεύρεση του ηλεκτρονικού βιβλίου, δεν μπορεί να καταργήσει το έντυπο παρά μόνο να το ευρύνει και να το εξελίξει σαν μέσο μετάδοσης γνώσεων.

Είναι μάταιο να καταδικάζουμε τις ίδιες μας τις εφευρέσεις και πάνω απ'όλα να μην δεχόμαστε την εξέλιξή τους. Σίγουρα όπως προαναφέραμε κάθε καινοτομία την αντιμετωπίζουμε με δισταγμό. Ίσως θα έπρεπε περισσότερο να επικεντρωνόμαστε στα θετικά της εκάστοτε καινοτομίας και να την αποδεχόμαστε ή να την χρησιμοποιούμε πάντα βοηθητικά. Δεν θα έπρεπε να μας ανησυχεί τόσο η μορφή του βιβλίου, αν θα είναι ηλεκτρονική ή έντυπη. Άλλωστε η φιλαναγνωσία, η ανάγκη του παιδιού να έρθει σε επαφή με όμορφα και σημαντικά αναγνώσματα, καλλιεργείται με την σωστή διαπαιδαγώγηση και την παρότρυνση των παιδιών σε ποιοτικά βιβλία.

Το e-book, μπορεί να λειτουργήσει υποστηρικτικά και συμπληρωματικά ως προς την εκπαιδευτική διαδικασία, τόσο μέσα στο σχολείο όσο και στο σπίτι, ενώ με την πολυμεσική και διαδραστική του χρησιμότητα μπορεί να δώσει περισσότερη αξία στο παραδοσιακό βιβλίο. Μάλιστα, τα ηλεκτρονικά βιβλία ενσωματώνουν μία πληθώρα γνωστικών και μαθησιακών αντικειμένων, τα οποία «διακρίνονται για τη σταθερή δομή τους, το κοινό περιβάλλον λειτουργίας (user interface) και τη δυνατότητα αξιοποίησης του υπερκειμένου (hypertext)». Παράλληλα μέσα στα

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

ηλεκτρονικά βιβλία μπορούμε να προσθέσουμε ήχους, εικόνες, video και πολλά ακόμα εργαλεία διαδραστικού περιεχομένου. Σύμφωνα με έρευνες «η προσθήκη δυναμικών διαδραστικών οπτικών αναπαραστάσεων (visuals) στο ηλεκτρονικό βιβλίο ενισχύει τη μάθηση, την οπτικοποίηση και την κατανόηση των κειμένων, ενώ η παράλληλη χρήση του «ηλεκτρονικού βιβλίου» με το παραδοσιακό αποτρέπει από τη στείρα απομνημόνευση» (Π.Ι, 2009, p. 9).

Καταλήγουμε στο συμπέρασμα πως δεν είναι το ηλεκτρονικό βιβλίο εκείνο που απειλεί να παραγκωνίσει το έντυπο. Μάλλον οι νέες εκπαιδευτικές πρακτικές, η αφέλεια των γονέων να δώσουν στα παιδιά τους την ευκαιρία να ασχοληθούν με τον μαγικό κόσμο του βιβλίου, η ανεπάρκεια κάποιων καθηγητών που στηρίζονται στην στείρα αποστήθιση γνώσεων ευθύνονται γι' αυτήν τη διαμάχη. Αυτές οι βλαβερές πρακτικές και συνήθειες, απειλούν γενικότερα το βιβλίο σαν αγαθό απομακρύνοντας τους μελλοντικούς αναγνώστες από τα βιβλία, από τη σχέση που μπορεί ο καθένας να αναπτύξει με το βιβλίο, είτε στην ηλεκτρονική είτε στην έντυπη μορφή του.

Οπότε ζητούμενο είναι πώς η τεχνολογία θα λειτουργήσει βοηθητικά ως προς αυτό το πρόβλημα, πώς δηλαδή ακόμα και τα ηλεκτρονικά βιβλία θα σταθούν αρωγός ώστε τα παιδιά να επιστρέψουν στο βιβλίο, πώς θα το δουν ως μέσο που θα συνδυάζει την τέρψη, την απόλαυση που μπορεί κάποιος να νοιώσει μέσω της ανάγνωσης με τρόπο διασκεδαστικό, μέσω ενός πολυμεσικού και διαδραστικού παιχνιδιού, μια προσομοίωση του έντυπου παραμυθιού ή βιβλίου το οποίο θα έχει τις δυνατότητες του γυρίσματος της σελίδας, την ηχογραφημένη αφήγηση, τις εικόνες στην οθόνη του υπολογιστή μας. Ως πρόταση για την εισαγωγή του ηλεκτρονικού βιβλίου στον τομέα της εκπαίδευσης, προτείνεται από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2009), η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή, ως μέσον αποθήκευσης, δηλαδή ως φορέα του e book. Οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να διερευνήσουν τον τρόπο αξιοποίησης του e book στον τομέα της εκπαίδευσης ώστε «μακροπρόθεσμα να είναι δυνατή η αναμόρφωση των Προγραμμάτων Σπουδών στη βάση της φιλοσοφίας του «ηλεκτρονικού βιβλίου» ως εμπλουτισμένου ψηφιακού υποστηρικτικού υλικού για κάθε μάθημα» (Π.Ι, 2009, pp. 10-11). Κατ' αυτόν τον τρόπο προάγεται ένας εναλλακτικός τρόπος μάθησης, ο οποίος στοχεύει στον εκάστοτε μαθητή. Μάλιστα ως δυνατότητες ενός ηλεκτρονικού βιβλίου αναγνωρίζουμε τη σωστή οργάνωση του εκπαιδευτικού υλικού καθώς και την δυνατότητα διάδρασης του μαθητή με το υλικό. Αυτό το γεγονός ευνοεί τόσο σε προσωπικό όσο και σε ομαδικό επίπεδο την κατάκτηση γνώσεων. Η διαδραστική μορφή του e book, βοηθάει στην ενίσχυση της μάθησης, προάγεται ταυτόχρονα και η κριτική ικανότητα με αποτέλεσμα την ανάπτυξη των κοινωνικών ή πολιτισμικών δεξιοτήτων των μαθητών, που θα τους κάνουν ενεργά άτομα στην κοινωνία.

Ας σταματήσουμε λοιπόν να αναλωνόμαστε σε αυτές τις διαμάχες κι ας επικεντρωθούμε στο κυριότερο ζητούμενο το οποίο αφορά το πώς θα αυξηθούν μελλοντικά οι αναγνώστες βιβλίων, προσφέροντάς τους βιβλία ποιοτικά και προσεγμένα. Το μέσον ανάγνωσης, είτε με την μορφή υπολογιστή, είτε με την κλασική του έντυπου εγχειριδίου, αποτελεί μια καθαρά προσωπική επιλογή, ανάλογη των προτιμήσεων ή των ικανοτήτων, της ηλικίας αλλά και των ιδιαιτεροτήτων όλων των αναγνωστών ανά τον κόσμο. Ο καθένας επιλέγει όποια εκδοχή επιθυμεί, αλλά ο στόχος, που είναι η ανάγκη για ανάγνωση, παραμένει κοινός. Ας μην ξεχνάμε πως ένα βιβλίο το διαβάζουμε για το περιεχόμενό του. Όταν το βιβλίο καταφέρνει να κρατήσει δέσμιο τον αναγνώστη μέσα στις έντυπες ή στις ηλεκτρονικές σελίδες του, τότε μπορούμε να πούμε πως ο σκοπός του έχει επιτευχθεί. Άλλωστε είτε ως έντυπο, είτε ως ηλεκτρονικό, το βιβλίο θα έχει πάντοτε τους υποστηρικτές- αναγνώστες στο πλάι του, όσο ακόμα το περιεχόμενό του είναι ποιοτικό.

2 ΠΑΡΑΜΥΘΙ

2.1 ΟΡΙΣΜΟΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Ας ξεκινήσουμε ετούτη την ενότητα με τον ορισμό του παραμυθιού. Η λέξη «παραμύθι» (παρα+μύθος), προέρχεται από το ρήμα «παραμυθούμαι» και σημαίνει: δίνω θάρρος, προτρέπω, παρηγορώ, ανακουφίζω, υποστηρίζω. Παραμυθητής ήταν στην αρχαιότητα εκείνος που πρόσφερε παρηγοριά (Λαμπρέλη, 2010). Κι αυτός άλλωστε ήταν και ο σκοπός του παραμυθιού: Να ηρεμήσει την ψυχή του παιδιού με τα καθησυχαστικά λόγια της μητέρας. Μάλιστα, είναι αδύνατο να φανταστούμε τις παλαιότερες μητέρες, να μην νανουρίζουν το παιδί τους με ένα παραμύθι ή μια μικρή διήγηση η οποία θα καθησυχάζει, θα παρηγορεί το παιδί, κάνοντάς το να ξεχνά τους φόβους του (Λουκάτος, 1988).

Ειδικότερα, όσον αφορά τις προσπάθειες ορισμού του παραμυθιού, πολλές και ποικίλες είναι οι απόψεις που διατυπώθηκαν από τους ειδικούς. Άλλες απόψεις είναι επηρεασμένες από το κίνημα του ρομαντισμού, ενώ κάποιες άλλες δίνουν μία πιο ποιητική διάσταση του ορισμού. Έτσι το παραμύθι χαρακτηρίζεται άλλοτε ως πρωταρχικό πρότυπο της αφηγηματικής τέχνης του ανθρώπου (Petch, 1942), άλλοτε ως μια προσπάθεια ποιητικής ενόρασης (Luthi, 1982), άλλοτε ως μια διήγηση με καθορισμένο μήκος, όπου επεισόδια και μοτίβα διαδέχονται το ένα το άλλο (Παπανικολάου & Τσιλιμένη, 1992), άλλοτε ως μια φανταστική αφήγηση, που ενσωματώνει μαγικά στοιχεία. Μια διήγηση η οποία καθόλου δεν θυμίζει ούτε εξαρτάται από τους όρους της πραγματικότητας, την οποία ακούνε ευχάριστα άνθρωποι όλων των ηλικιών (Bolte & Polivka, 1913). Το παραμύθι είναι «μιαν διήγησιν η οποία πλάττεται με ποιητικήν φαντασία από τον κόσμο του μαγικού ή διήγησιν περί θαυμασίων συμβάντων» (Μέγας, 1975, p. 170), μια λαϊκή αφήγηση, η οποία προσομοιάζει σε έναν μεγάλο μύθο περιπέτειας ή που έχει δημιουργηθεί από διάφορους μεταφυσικούς μύθους οι οποίοι είναι γνωστοί στους περισσότερους λαούς (Λουκάτος, 1988).

Όλοι οι προαναφερθέντες ορισμοί, επηρεασμένοι καθώς ήταν από τις ιδεολογικές απόψεις των εκφραστών τους, δεν ικανοποιούσαν τους μελετητές και συγκεκριμένα, στην Ελλάδα οι λαογράφοι δυσκολεύτηκαν να κατατάξουν ειδολογικά το παραμύθι. Για να ξεπεραστεί το χάσμα μεταξύ νεότερης και αρχαίας Ελλάδας, οι επιστημονικές έρευνες στράφηκαν στη λημματογραφική προσέγγιση του λαϊκού πολιτισμού και την ομαδοποίηση των ειδών της λαϊκής λογοτεχνίας κατατάσσοντας τα παραμύθια στην κατηγορία «Μνημεία του λόγου». Αργότερα όμως η πολυπλοκότητα των διαφόρων όρων, που διαφοροποιούσαν αλλά και συνέδεαν το παραμύθι με άλλα είδη, οδήγησε τους μελετητές στην επινόηση διαφορετικών ομογενοποιητικών όρων και των τριών ειδών: παραμύθι, μύθος, παράδοση (Αυδίκος, 1997).

Ο (Bascom, 1965) κατατάσσει τα παραμύθια ανάλογα με την μορφολογία τους. Συγκεκριμένα, θεωρεί ότι η αφηγηματική πρόζα είναι ένας όρος, ο οποίος θα πρέπει να περιλαμβάνει και το μύθο και τις παραδόσεις και τα παραμύθια. Με άλλα λόγια συμφωνεί με τους νεότερους μελετητές όπως ο Ευάγγελος Αυδίκος. Τις τρεις αυτές μορφές που τις θεωρεί αφηγήσεις σε πρόζα, τις διακρίνει συνάμα από τις παροιμίες, τα αινίγματα, τις μπαλάντες, τα γλωσσικά παιχνίδια και άλλες μορφές προφορικής τέχνης στηριζόμενος, πάντα, σε αυστηρά μορφολογικά χαρακτηριστικά

2.2 ΘΕΩΡΙΕΣ ΚΑΤΑΓΩΓΗΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Εδώ και ενάμιση αιώνα οι αδελφοί Grimm δημοσίευσαν το έργο τους «Kinder und Hausmarcher» το οποίο αποτέλεσε σταθμό στην πορεία προς τα λαϊκά δημιουργήματα. Η συλλογή τους περιελάμβανε τα πιο γνωστά παραμύθια (η Κοκκινοσκουφίτσα, η Χιονάτη, η Σταχτοπούτα (Αναγνωστόπουλος, 1997). Ωστόσο το θέμα καταγωγής του παραμυθιού απασχόλησε επιστημονικά τους μελετητές και τους παραμυθολόγους οι οποίοι διαφωνούν στο αν η αρχέτυπη ιστορία ανήκει σε μια πολύ μακρινή εποχή ή είναι πιο πρόσφατες επινοήσεις (Luthi, 1982).

Στο σημείο αυτό θεωρούμε σκόπιμο να αναφερθούμε στις θεωρίες που αναπτύχθηκαν όσον αφορά στην καταγωγή των παραμυθιών και προσεγγίζουν το παραμύθι γενετικά και μορφολογικά, από πού γεννήθηκαν και πώς διαδόθηκαν τα παραμύθια (Αυδίκος, 1997, pp. 57-76):

Η ινδοευρωπαϊκή θεωρία: Τα παραμύθια για τους Grimm είναι υπολείμματα αρχαίων ινδοευρωπαϊκών μύθων, βασισμένα κυρίως στους μύθους της άριας φυλής, τους γερμανικούς μύθους. Σύμφωνα με αυτήν την θεωρία, στο μεσογειακό χώρο αλλά και στη Βόρεια Ευρώπη συναντάμε όμοια τμήματα παραμυθιών, γεγονός που προδίδει την κοινή καταγωγή από την περιοχή όπου έζησε η άρια φυλή. Η αποκαλούμενη ινδοευρωπαϊκή θεωρία ανατράπηκε γρήγορα από άλλες καθώς δεν ήταν πειστική.

Η ινδική θεωρία: Ο γερμανός ινδολόγος Theodor Benfey, απορρίπτοντας τη θεωρία των Grimm, ισχυρίστηκε πως οι ινδικοί μύθοι προέρχονται από τη Δύση και κυρίως από τους Αισώπειους μύθους, ενώ τα παραμύθια προέρχονται από την Ινδία από όπου μετανάστευσαν και διαδόθηκαν στο Μεσογειακό χώρο και στη Δύση μέσω της προφορικής παράδοσης, στη συνέχεια μέσω της γραπτής μετάδοσης και τέλος, θεωρείται ότι οι Μογγόλοι διαδραμάτισαν σημαντικό ρόλο στη διάδοση των ινδικών παραμυθιών εξαιτίας των επιδρομών τους στην Ευρώπη. Μάλιστα θεωρεί ότι η Ινδία αποτέλεσε μια από τις κυριότερες κοιτίδες παραμυθιών όμως δεν ήταν η μοναδική.

Η ανθρωπολογική θεωρία: Οι δημιουργοί αυτής της θεωρίας, και συγκεκριμένα οι ανθρωπολόγοι E. Tylor, Mac Culloch και J. Frazer υποστηρίζουν την ιδέα της πολυγενεσίας. Ειδικά ο Tylor βασίζεται στο ότι τα παραμύθια είναι παράγωγα ψυχικών διαθέσεων που υπάρχουν σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της γης με αποτέλεσμα να παράγονται τα ίδια φαινόμενα. Η ανθρωπολογική θεωρία κυριάρχησε. Άλλοι την ονόμασαν ανθρωπολογο-λαογραφική και άλλοι διεύρυναν το πεδίο και την ονόμασαν κοινωνικο-ιστορική.

Η ιστορικο- γεωγραφική ή Φιλανδική Σχολή: Η μελέτη γύρω από τον όρο «παραμύθι» επισκιαζόταν από πολλές θεωρητικές απόψεις που εμπόδιζαν μια πιο ενδελεχή έρευνα. Αυτό το ζήτημα ανέλαβε να λύσει η ανάπτυξη αυτής της θεωρίας με εισηγητές τους Φιλανδούς: J. Krohn, K. Krohn, A. Aarne. Η ιστορικο- γεωγραφική θεωρία ονομάστηκε έτσι από τη μέθοδο εργασίας της που είναι ο χώρος και ο χρόνος μέσω του οποίου αναζητείται το αρχέτυπο παραμύθι. Για να λυθούν τα μεθοδολογικά προβλήματα που προκύπτουν από τις διαφορετικές γλώσσες και τους πολιτισμούς επιλέγεται η μέθοδος του κύκλου των πολιτισμών και αφορά στις επιρροές που ασκούνται στη διαμόρφωση της τελικής μορφής του παραμυθιού ανάλογα με τον πολιτισμό στον οποίο πλάθεται.

Μυθολογική θεωρία: Σύμφωνα με τους εκπροσώπους της μυθολογικής σχολής τα παραμύθια είναι προϊόντα μύθων που μιλούσαν για τη νύχτα και την ημέρα. Μάλιστα βασίστηκαν στο *rig-veda*, ένα από τα ιερά, αλληγορικά βιβλία των Ινδουιστών. Στηρίχτηκαν στην ινδοευρωπαϊκή θεωρία των παραμυθιών με τη

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

διαφορά ότι αναζήτησαν στα παραμύθια την ανακάλυψη φυσικών φαινομένων. Οι μυθολόγοι παρέβλεψαν το γεγονός ότι το *rig-veda*, στο οποίο στήριζαν τη θεωρία τους, δεν ήταν δημιούργημα λαϊκής προέλευσης αλλά ενός πολύ αναπτυγμένου ινδικού ιερατείου το οποίο αρεσκόταν να εκφράζεται αλληγορικά. Η συγκεκριμένη προσέγγιση προκάλεσε μια ενδελεχή «διαστροφική» έρευνα. Όλοι προσπαθούσαν να ανακαλύψουν κρυμμένα σύμβολα και να αναγάγουν τους ήρωες των παραμυθιών ή τα μοτίβα σε ουράνια φαινόμενα και τη μυστική μυθολογία τους. Η συγκεκριμένη σχολή δεν μπορεί να χαρακτηριστεί από δογματική προσέγγιση του παραμυθιού καθώς, χάνεται, λόγω της αλληγορικής μορφής η ιστορική πορεία του παραμυθιού, οι αλλαγές, οι προσθήκες, οι απώλειες είναι ποικίλες λόγω του εκάστοτε τόπου ή πολιτισμού.

Η συμβολιστική θεωρία: Κύριοι εκπρόσωποι της θεωρίας του συμβολισμού ήταν: Ο Staintyves που μέσω της ενασχόλησης του με τα παραμύθια του Perrault προσπάθησε να αποδείξει ότι αυτά είναι απότοκος αρχαίας τελετουργίας. Ο Arnold van Gennep ο οποίος επίσης συνέδεσε τα παραμύθια με τον τοτεμισμό και τις συναφείς τελετουργικές πράξεις, όπως και ο Hans Naumann. Παρά το γεγονός ότι η σχολή αυτή είναι αρκετά κοντά στην πραγματικότητα εντούτοις δεν αποφεύγει έναν «εγγενή δογματισμό» (Αυδίκος, 1997, p. 70).

Η ψυχολογική-ψυχαναλυτική θεωρία: Σε αυτήν τη θεωρία γίνεται η προσπάθεια παρουσίασης του παραμυθιού ως έκφραση καταπιεσμένων συναισθημάτων, απαγορευμένων στάσεων που βρίσκουν διέξοδο στην τέχνη. Τα προβλήματα του ανθρώπου διαιρέθηκαν, έτσι, σε τρεις κατηγορίες : ψυχολογία του ατόμου, κοινωνιολογία της κοινότητας, και κοσμολογία του σύμπαντος. Τα παραμύθια καθρεφτίζουν τη ψυχική διάθεση των μελών μιας κοινωνικής ομάδας αφού συμβουλευούν έμμεσα τα άτομα να ακολουθούν τα πρότυπα της κοινωνίας, και βελτιώνουν τη σχέση μεταξύ ανθρώπου και σύμπαντος. Η ψυχαναλυτική προσέγγιση βασίζεται στο έργο του Jung ο οποίος βλέπει το παραμύθι ως εσωτερική διαδικασία που ενσωματώνει με ψυχολογικές διεργασίες, τις κοινωνικές σχέσεις και τα γεγονότα. Κατηγοριοποιεί δε, τα παραμύθια σε τρεις κατηγορίες: παραμύθια για μικρά παιδιά, παραμύθια για εφήβους, παραμύθια για ενήλικες Η ψυχαναλυτική προσέγγιση έχει και αυτή τα προβλήματά της. γιατί ξεχνά την ουσιαστική ιδιότητα του παραμυθιού που είναι η αφήγηση. Εντούτοις, έχει εμβαθύνει στην παραμυθολογία, ειδικότερα οι μελέτες του Bettelheim.

Η θεωρία των ονείρων: Η συγκεκριμένη θεωρία βασίζεται στην άποψη ότι «τα παραμύθια προέρχονται από τα όνειρα» (Αυδίκος, 1997, p. 75). Ο Ludwig Laistner ασπάστηκε την άποψη αυτή λέγοντας ότι αν εξετάσουμε τη σημασία των ονείρων, τότε θα βρούμε τη λύση στο πρόβλημα κατανόησης των παραμυθιών, των θρύλων και των παραδόσεων. Όπως και στις άλλες θεωρίες έτσι και αυτή η άποψη δεν γίνεται αποδεκτή από την επιστημονική κοινότητα. Κι αυτό γιατί το παραμύθι δεν είναι όνειρο.

Η μορφολογική προσέγγιση του V. Propp: Σύμφωνα με τη θεωρία του Ρώσου θεωρητικού Propp θα πρέπει, πριν ασχοληθούμε με τον τόπο καταγωγής και τον τρόπο διάδοσης των παραμυθιών, να προσδιορίσουμε τι είναι τα παραμύθια ορίζοντας το περιεχόμενό τους. Το πρώτο του έργο με τίτλο «Μορφολογία του παραμυθιού» αποσκοπούσε στο να δώσει μια απάντηση στο θέμα της ομοιότητας μεταξύ των παραμυθιών των διάφορων λαών. Ο Propp επικεντρώθηκε στην συγχρονική-μορφολογική ανάλυση του παραμυθιού. Έτσι, υποστήριξε ότι ο κατακερματισμός του παραμυθιού στα συστατικά του μέρη και η μετέπειτα επεξεργασία του ήταν ο ορθότερος τρόπος μελέτης του.

2.3 ΛΑΪΚΟ ΚΑΙ ΛΟΓΙΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

Το λαϊκό παραμύθι αποτελεί προϊόν της προφορικής παράδοσης, ενώ το λόγιο αποτελεί προϊόν ενός συγκεκριμένου συγγραφέα και της γραπτής λογοτεχνίας. Οι διαφορές τους έγκεινται στην παραγωγή, τη μεταβίβαση καθώς και τη λειτουργία του παραμυθιακού λόγου.

Όλοι οι λαοί έχουν παραμύθια. Μάλιστα κάθε εποχή και κάθε πολιτισμός γέννησαν τα δικά τους παραμύθια, είτε γραπτά, είτε προφορικά. Συγκεκριμένα το προφορικό παραμύθι, το λαϊκό όπως το αποκαλούμε, αποτελεί «πανανθρώπινο λογοτεχνικό είδος», το οποίο μέσα από την ιδιαίτερη γλώσσα που χρησιμοποιεί (τυποποίηση συμβόλων, ιδιαίτερη αφηγηματική τέχνη) έχει γίνει οικουμενικό αφού διαφορετικοί λαοί μπορούν να το οικειοποιηθούν, να το παραλλάξουν και να το επικοινωνήσουν. Η γλώσσα των παραμυθιών πέτυχε το ακατόρθωτο: έγινε μία γλώσσα «ενοποιητική, οικουμενική, παγκόσμια, ταυτόχρονα όμως αφήνει άφθονο χώρο για το διαφορετικό, το ιδιαίτερο, για να αναπτυχθούν, με άλλα λόγια, οι τοπικές, πολιτισμικές ιδιαιτερότητες» (Κανατσούλη, 2002, p. 38).

Δίνοντας λοιπόν ένα τυπικό ορισμό στο λαϊκό παραμύθι θα λέγαμε πως είναι μια φανταστική διήγηση η οποία κινείται στον υπερφυσικό και μαγικό κόσμο και αποσκοπεί στην τέρψη των ακροατών. Μάλιστα, η γέννεση του παραμυθιού οφείλεται στις άμυνες των ανθρώπων. Οι άνθρωποι θέλοντας να ξεφύγουν από την καθημερινότητα και την νομοτέλειά της, επιθυμούν διαφορετικού είδους συγκινήσεις. Γι' αυτό φτιάχνουν μύθους (Μερακλής, 1993). Η τέρψη που προκαλούν στους ακροατές τα παραμύθια είναι εμφανής αφού τα παραμύθια χαρακτηρίζονται από το έντεχνο της διήγησης. Η πλοκή του παραμυθιού δεν χαρακτηρίζεται ως μία συνήθης πλοκή, αντίθετα, τα πρόσωπα και τα ζώα κινούνται στο κόσμο του φανταστικού και του μαγικού (Μέγας, 1975).

Κύριες ιδιότητες και χαρακτηριστικά του λαϊκού παραμυθιού είναι τα εξής: Το λαϊκό παραμύθι κινείται σε έναν κόσμο φανταστικό στον οποίο απουσιάζει η αληθοφάνεια, δεν ισχύουν οι φυσικοί νόμοι κι όταν ο άνθρωπος είναι αδύναμος πάντα υπάρχει μια από μηχανής βοήθεια, είτε πρόκειται για ένα υπερφυσικό βοηθό, είτε για ένα μαγικό μέσο. Το παραμύθι δεν αναφέρεται σε συγκεκριμένα πρόσωπα, τόπο ή χρόνο αντίθετα, ξεκινά συνήθως με αόριστες φράσεις «μια φορά κι έναν καιρό», «κάποτε σε έναν τόπο», ενώ οι ήρωες έχουν συμβολικά ονόματα τα οποία προκύπτουν ή από τις ιδιότητές τους, ή από τις ενδυματολογικές τους προτιμήσεις ή συνήθειες. Η Χιονάτη έχει λευκό πρόσωπο, η Κοκκινোসκουφίτσα έχει κόκκινο σκουφάκι. Το παραμύθι κινείται μεταξύ δύο ακροτήτων ή υπερβολών, δεν γνωρίζει τη συνήθη μεσότητα του κοινού ανθρώπου. Γι' αυτό στα παραμύθια, οι πρωταγωνιστές έχουν ακραίες ιδιαιτερότητες ή χαρακτηριστικά. Το παραμύθι δεν έχει στόχο τη συμβουλή ούτε τη διδασχία εντούτοις χαρακτηρίζεται ηθικό γιατί πηγάζει από την ηθική συνείδηση του λαού. Αυτός είναι κι ο λόγος που πάντα στο τέλος επέρχεται η κάθαρση και έχουμε ευχάριστο τέλος, που συνεπάγεται νίκη του καλού επί του κακού (Κανατσούλη, 2002).

Το λαϊκό παραμύθι έγινε λόγιο όταν δεν υπήρχε πια κάποιος ανώνυμος αφηγητής, που το διηγόταν, ο παππούς, η γιαγιά ή η μητέρα, αλλά ένας συγγραφέας. Επειδή, ακριβώς, το έντεχνο ή σύγχρονο παραμύθι (λόγιο) γράφεται από επώνυμους συγγραφείς, εμπεριέχονται σε αυτό οι σκέψεις και οι προβληματισμοί μίας μόνο οπτικής, αυτής του συγγραφέα. Αντιθέτως, τα λαϊκά δημιουργήματα είναι έργα

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

ομαδικά τα οποία, εξαιτίας της διάδοσής τους από γενιά σε γενιά, αποτελούν φορείς συλλογικών σκέψεων και βιωμάτων.

Στα έντεχνα ή αλλιώς λόγια παραμύθια, υπάρχει μία τάση περιορισμού της αχαλίνωτης φαντασίας, ενώ παράλληλα συρρικνώνεται το μαγικό, υπερφυσικό στοιχείο, το οποίο στα λαϊκά παραμύθια είναι έντονο. Τα θέματα των παραμυθιάδων αντλούνται πλέον από τα προβλήματα της καθημερινής ζωής δίνοντας μία πιο ρεαλιστική οπτική στο παραμύθι. Συχνά βέβαια ενσωματώνουν στην ιστορία τους το μαγικό στοιχείο με αποτέλεσμα το συγκερασμό πραγματικότητας και φαντασίας. Στα λόγια παραμύθια, τα παραδοσιακά μαγικά χαλιά, τα μαγικά φίλτρα και οι σκούπες των μαγισσών έχουν υποκατασταθεί με αντίστοιχους τεχνολογικούς όρους ενώ οι καταστάσεις εξωραϊζονται κι αποφεύγονται οι παραμορφώσεις του λαϊκού παραμυθιού, οπότε και παρουσιάζεται μία ιδεατή, κοινωνία ισονομίας. Επίσης, τα σημερινά παραμύθια, θέτουν προβληματισμούς πάνω σε σύγχρονα θέματα, μας διδάσκουν, έχουν όμορφο τέλος και συνήθως είναι χιουμοριστικά (Κανατσούλη, 2002).

2.4 ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΓΡΑΠΤΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

Στην προφορική λογοτεχνία κυρίαρχος είναι ο προφορικός λόγος, η αφήγηση ακολουθεί τους κανόνες της υποκριτικής τέχνης, και η επικοινωνία με τους ακροατές είναι ευθεία και άμεση. Επίσης, η προφορική λογοτεχνία είναι εφήμερη, όντας άυλη, με την έννοια ότι τα λόγια μπορεί να αναδημιουργηθούν ή να παραλλαχθούν σύμφωνα με την ικανότητα αλλά και τη φαντασία του εκάστοτε αφηγητή, και αποτελεί δραστηριότητα της κοινότητας. Επιπροσθέτως έχει ασύνειδη δομή. Αφορά στις συλλογικές αναπαραστάσεις. Η διάδοση της στηρίζεται στην αφήγηση «από στόμα σε στόμα» ενώ το μέσο αποθήκευσης της είναι καθαρά η μνήμη και συγκεκριμένα η δυνατότητα ενθύμησης. Από την άλλη, στη γραπτή λογοτεχνία, κυριαρχεί ο γραπτός λόγος που στηρίζεται σε συγκεκριμένο κείμενο, και είναι αμετάβλητος, καθώς στηρίζεται σε έντυπο κείμενο. Αποτελεί αποκλειστικά ατομική δραστηριότητα (συγγραφή, ανάγνωση) και πρόκειται συνήθως για δημιουργία πρωτότυπη. Μπορεί να επανεκδοθεί και η δομή της είναι αποτέλεσμα συνειδητού σχεδιασμού. Σε αντίθεση με την προφορική λογοτεχνία, οι αναπαραστάσεις της γραπτής είναι ατομικές. Επίσης, διέπεται από πνευματικά δικαιώματα (copyright) και διανέμεται σε βιβλιοπωλεία. Τέλος, το κείμενο δεν στηρίζεται στη μνήμη όπως ο προφορικός λόγος, αλλά στην ανάγνωση (υπενθύμιση, περισυλλογή) (Agrad, 1975).

Το παραμύθι σαν είδος ανήκει στην προφορική λογοτεχνία, καθώς από αυτήν γεννήθηκε. Η προφορική λογοτεχνία είναι «λόγος που γεννήθηκε σε εποχές απόλυτης προφορικότητας κι επέζησε μέσα από την προφορικότητα. Λόγος μη παγιωμένος, ανοιχτός στην ποιότητα της στιγμής – της κάθε στιγμής που λέγεται ένα παραμύθι και ακριβώς για αυτό ατελής, που πάει να πει ζωντανός [...] το παραμύθι είναι προφορικός λόγος γιατί η ίδια του η δομή απαιτεί φωνούμενο λόγο [...] Είναι ζωντανός, άμεσος προφορικός λόγος, με τη δυναμική της προφορικής λογοτεχνίας και τη βιωματική της διάσταση» (Λαμπρέλη, 2010, p. 25)

Η μεταφορά του «από στόμα σε στόμα» κι από τη μία γενιά στην επόμενη, διατήρησε ζωντανές τις προφορικές ιστορίες μέσα στο χρόνο. Και αυτό δεν σημαίνει απαραίτητα ότι οι ιστορίες παραμένουν αναλλοίωτες, αντιθέτως, όπως ήδη αναφέραμε υφίστανται παραλλαγές. «Οι παραλλαγές είναι ένα κράμα από μνήμη κι από λήθη. Όταν η μνήμη διατηρεί το ουσιώδες το παραμύθι παραμένει ζωντανό.

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

Μόνο η δημιουργική μνήμη, αδερφή της λήθης, μπορεί να σώσει τα παραμύθια. Η προφορική μνήμη διαφέρει από την κειμενική μνήμη, γιατί διαθέτει «σωματικό υλικό», δηλαδή λειτουργεί με βάση τις πέντε αισθήσεις» (Λαμπρέλη, 2010, p. 27). Ο παραμυθός δεν χρειάζεται να μεταφέρει αυτολεξεί ένα παραμύθι ή μία ιστορία. Άλλωστε κάτι τέτοιο δεν είναι σίγουρα εφικτό. Ο παραμυθός είναι ένας άνθρωπος με αστείρευτη φαντασία, γι' αυτό και οι αφηγηματικές του δεξιότητες δεν γίνεται να εξαντληθούν. Το παραμύθι είναι τόσο ζωντανό, που έχει την δύναμη να ξαναγεννιέται πριν ακόμα προλάβει να χαθεί οριστικά

2.5 ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ

Στην αρχή το παραμύθι αποτελούσε είδος προφορικής διασκέδασης για τα λαϊκά στρώματα, όμως με το καιρό πέρασε στους αστικούς κύκλους (Μαλαφάντης, 2011). Τον 16^ο αιώνα ξεκίνησε η πιο σημαντική προσπάθεια καταγραφής παραμυθιών, που μέχρι τότε είχαν διασωθεί και ήταν γνωστά εξαιτίας της προφορικής παράδοσης. Οι πρώτες συλλογές γραπτών παραμυθιών είναι αυτές των Ιταλών Straparola και Basile και του Γάλλου Charles Perrault ο οποίος έγινε γνωστός με «Τα παραμύθια της μάνας μου της Χήνας» (Κανατσούλη, 2002, p. 42). Τα παλιά παραμύθια μερικές φορές έκρυβαν μέσα τους σκηνές ή νοήματα με επίσημο περιεχόμενο. Γι' αυτό και οι Grimm στρέφοντας την προσοχή τους στο λαϊκό λογοτεχνικό είδος, θεώρησαν πως έπρεπε να κάνουν κάποιες επεμβάσεις ώστε το τελικό αποτέλεσμα να μην κάνει κακό στα παιδιά. Σκοπός των παραμυθιών δεν είναι να τα τρομάζουν, αλλά να τα διαπαιδαγωγούν. Έτσι, συγκέντρωσαν και δημοσίευσαν τα λαϊκά παραμύθια της χώρας τους, ωθώντας τους μελετητές σε νέες μορφές ενασχόλησης με το είδος. Επιπρόσθετα, αυτό είχε ως αποτέλεσμα τη διαφορετική αντιμετώπιση των παραμυθιών από συλλογείς και εκδότες σε σχέση με το παρελθόν (Μαλαφάντης, 2011).

Πρέπει να σημειωθεί ότι στην Ελλάδα του 19ου αιώνα παρατηρείται έντονο το ενδιαφέρον για τη μελέτη και τη συγκέντρωση των παραμυθιών. Το 1909 ιδρύθηκε η «Ελληνική Λαογραφική Εταιρεία» από τον Νικόλαο Γ. Πολίτη η οποία σηματοδότησε την απαρχή της συλλεκτικής λαογραφικής δραστηριότητας (Μερακλής, 1974). Εκείνη την εποχή πολλά παραμύθια άρχισαν να δημοσιεύονται σε περιοδικά όπως ο Παρνασσός (1877) και η Πανδώρα (1850). Τον 20ο αιώνα πραγματοποιούνται πλέον συστηματικές μελέτες του παραμυθιού από κορυφαίους Έλληνες λαογράφους και παιδαγωγούς όπως ο Ν. Γ. Πολίτης, Γ. Α. Μέγας, ο Στίλιων Π.Κυριακίδης, ο Δ. Σ Λουκάτος, ο Δ. Οικονομίδης, ο Μ. Γ. Μερακλής, ο Ανδρέας Μιχαηλίδης-Νουάρος καθώς και πολλοί άλλοι (Μαλαφάντης, 2011).

Καταληκτικά, θεωρούμε ότι οι Grimm αποτύπωσαν τα λαϊκά παραμύθια με τέτοιο τρόπο ώστε έκλεισαν τη μαγεία της προφορικής παράδοσης και αφήγησης μέσα στις σελίδες ενός βιβλίου. Αποτέλεσαν έτσι την αφετηρία για τέτοιου είδους παρεμβάσεις καθώς και την απαρχή για γραπτές ιστορίες. Κατ' αυτό τον τρόπο διαχωρίστηκε η προφορική από τη γραπτή παράδοση.

2.6 ΠΑΡΑΜΥΘΙ Ή ΜΥΘΟΣ;

Η σχέση μεταξύ μύθου και παραμυθιού έχει απασχολήσει ιδιαίτερα λαογράφους και εθνολόγους. Εμπειρικά, και μόνον, θα μπορούσαμε να πούμε ότι η λέξη μύθος αφορά κυρίως για τις ιστορίες με ζώα. Ο μύθος είναι μία μικρή

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

αλληγορική διήγηση, η οποία προέρχεται είτε από τον κόσμο των ζώων είτε των ανθρώπων, που θέλει να διδάξει κάτι, και διακρίνεται σε τρεις κατηγορίες: με ζώα, με ανθρώπους και ζώα, με ανθρώπους (Λουκάτος, 1977). Με το πέρασμα των χρόνων οι μύθοι έγιναν παροιμιόμυθοι, δηλαδή αλληγορικές παροιμίες, που είχαν ως θέμα ένα μύθο ο οποίος διατυπώνεται σύντομα σαν αφήγηση, περιγραφή, διάλογος ή αποσπασματική φράση. Το παραμύθι αναφέρεται στις ενδοοικογενειακές-κοινωνικές αντιθέσεις και συγκρούσεις ενώ στο μύθο αυτές οι αντιθέσεις αφορούν θέματα μεγαλύτερου φάσματος, όπως ο θάνατος ή η προέλευση του ατόμου και αποτελεί μια ιερή αφήγηση. Με άλλα λόγια η διαφορά τους έγκειται στη μορφή αλλά και το περιεχόμενό τους. Σχετικά με την ύπαρξη των ηρώων ο Strauss αναφέρει πως στα μαγικά παραμύθια οι χαρακτήρες είναι ανώνυμοι και δηλώνονται με το επάγγελμα τους, ενώ στο μύθο οι χαρακτήρες είναι θεοί, ήρωες ή ακόμα και υπερφυσικά όντα (Αυδίκος, 1997).

Ο σκοπός του μύθου είναι η διδαχή, ενώ του παραμυθιού η διασκέδαση. Μυθοποιοί και μυθογράφοι γράφουν αποσκοπώντας στη διδαχή, γι' αυτό και τα κείμενά τους έχουν μεγάλη παιδαγωγική αξία. Σε τέτοιου είδους αφηγήσεις κρύβονται πάντοτε μηνύματα αλληγορικά ή παραβολές. Οι μύθοι, ιδιαίτερα οι αναφερόμενοι σε ζώα και φυτά, με το πέρασμα των χρόνων, εξελίχθηκαν σε παραμύθια τα οποία συγκράτησαν μεν την κύρια ιδέα του μύθου, υπέστησαν αλλαγές δε ως προς την έκταση και την πλοκή τους (Αναγνωστόπουλος, 1997). Μύθος και παραμύθι πραγματεύονται τα όρια, όχι όμως πάντα με τον ίδιο τρόπο. Ο μύθος έχει συνήθως κακό τέλος. Κι αυτό συμβαίνει επειδή ο μύθος βασίζεται στην υπέρβαση των ορίων του ανθρώπου αλλά και στην τιμωρία της που προκαλείται από την ύβρη της υπέρβασης. Αντιθέτως, το παραμύθι πραγματεύεται την τήρηση των ορίων ανάμεσα στο σωστό και το λάθος και μιλά για τη μετάβαση από τη φύση στον πολιτισμό κι από την παιδική ηλικία σε αυτή της ενηλικίωσης. Επίσης τα προαναφερθέντα όρια τίθενται σε διαπραγμάτευση στους μύθους ενώ στα παραμύθια, όπου κυριαρχεί μια απλοποίηση, είτε πεθαίνεις, είτε αυτονομείσαι (Λαμπρέλη, 2010). Στα παραμύθια συναντάμε τον παμψυχισμό και τη μεταμόρφωση. Αυτό σημαίνει πως τα ζώα αποκτούν ομιλία, τα αντικείμενα μπορούν να ζωντανέψουν κι όλα μπορούν να αλλάξουν μορφή. Οι άνθρωποι μεταμορφώνονται σε ζώα ή αντικείμενα και χρησιμοποιούν μαγικά αντικείμενα. Ο παμψυχισμός «είναι γνώρισμα των παραμυθιών, κυρίως των μαγικών» (Αναγνωστόπουλος, 1997, p. 57).

Συμπερασματικά, δεν πρέπει να συγχέουμε τον μύθο με το παραμύθι καθώς είναι δύο διαφορετικές έννοιες. Ο μύθος αποτελεί συνήθως μια μικρότερης έκτασης ιστορία, η οποία καταλήγει σε κάποιο ηθικό δίδαγμα το οποίο έχει ως σκοπό να μας διδάξει, να μας νουθετήσει. Αποτελεί δημιούργημα της φαντασίας, γι' αυτό οι χαρακτήρες των μύθων είτε είναι συνήθως χαρακτηριστικοί ως προς την ιδιότητά τους, δηλαδή αναφέρονται ως: γρια, κυνηγός, βοσκός, είτε είναι ζώα: λύκος, αλεπού, χελώνα. Βρίσκουμε έτσι τίτλους μύθων όπως «η αλεπού κι ο κόρακας», «ο λαγός και η χελώνα», «το ελάφι και το αμπέλι».

2.7 Ο ΣΚΟΠΟΣ, Ο ΡΟΛΟΣ ΚΑΙ Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑ ΕΩΣ ΣΗΜΕΡΑ

Τα παραμύθια αποτελούν έναν ευρύτερο χώρο, στον οποίο, κατά καιρούς συναντάμε όρους πρωτογονικότητας και μητριαρχίας. Κι αυτό άλλωστε είναι λογικό, αφού η ηλικία του παραμυθιού χάνεται έως μέσα στη νεολιθική, ακόμα και προγενέστερη εποχή. Η επιστήμη της κοινωνικής ανθρωπολογίας, μελετάει κατ'

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

ανάγκη τους σύγχρονους «πρωτόγονους», στην προσπάθειά της να ανασυνθέσει τα πρωτογενή στοιχεία μέσα από τους μύθους, τα παραμύθια κι από πολλές ακόμα συναφείς μαρτυρίες (Αναγνωστόπουλος & Λιάπης, 1995). Πάντως αν και έπεσαν πολλά χρόνια, το παραμύθι δεν έχει σταματήσει να συγκινεί αλλά και να ψυχαγωγεί όλους τους ανθρώπους σε κάθε γωνιά της γης. Για τον πρωτόγονο άνθρωπο, το παραμύθι αποτελούσε μία απλοϊκή περιγραφή του κόσμου. Μέσα στις σπηλιές αποτύπωσε τα συναισθήματα που του προκαλούσαν τα διάφορα φυσικά φαινόμενα, την πίστη του στη μαγεία, τη φιλική ή εχθρική σχέση του με τα ζώα, καθώς και τα όνειρα που -ανεξήγητα- τον μετέφεραν σε διαφορετικούς τόπους και καταστάσεις. Επομένως, «μέσα στα παραμύθια κινείται ένας πλούσιος και ζωντανός κόσμος μιας πρωτόγονης κοινωνίας αλλά και με στοιχεία από τη βιοτική και πολιτιστική ζωή του σήμερα» (Αναγνωστόπουλος, 1997, p. 57).

Ο ρόλος και η παιδαγωγική σημασία των μύθων και των παραμυθιών στην αγωγή και την πνευματική καλλιέργεια των παιδιών, απασχόλησε ιδιαίτερα τους φιλοσόφους στην αρχαιότητα. Από αναφορές του Αριστοφάνη μαθαίνουμε για τον επαγγελματία παραμυθά Φιλέσιον, ενώ ο Αριστοτέλης υποστηρίζει τη διήγηση ελεγμένων παραμυθιών από τις γιαγιάδες και τις παραμάνες «ίνα κοιμίζωσι τα κλαυθμηρίζοντα και δυσυπνούντα παιδάρια» (Κουκουλές, 1953, p. 220). Ο Πλάτωνας, στην Πολιτεία, στηλιτεύει τους «γραώδεις ύθλους» και «τιθών λόγους», δηλαδή τα λόγια των γιαγιάδων και της παραμάνας που έλεγαν στα μικρά παιδιά (Αναγνωστόπουλος, 1997, p. 78). Συγκεκριμένα αντιδιαστέλλει το παραμύθι από τη φιλοσοφία, υποστηρίζοντας πως τα παραμύθια αποτελούν «φλυαρίες που λένε οι γριές και οι οποίες εμπεριέχουν προφανώς μίαν απλοϊκή αντίληψη για όσα διακονεί η φιλοσοφία» (Αυδίκος, 1997, p. 31). Στο έργο του, δηλώνει την αντίθεση του Σωκράτη σχετικά με την ανάγνωση παραμυθιών στα παιδιά. Ισχυριζόταν ότι τα παραμύθια προσφέρουν απόψεις για τη ζωή που είναι ασύμφωνες με αυτές των ώριμων ανθρώπων.

Στα χρόνια της Τουρκοκρατίας, εξαιτίας του ζυγού, και της καθυπόταξης, οι λόγοι ξεριζώθηκαν από την πατρίδα, με αποτέλεσμα τη βαθμιαία εξασθένηση της επίσημης παιδείας. Έτσι η λαϊκή αφήγηση, έγινε η κυριότερη δημιουργία. Σταμάτησε πια να ζει στο περιθώριο, κι από αποπαιδί εξελίχθηκε σε κύριο υποστηρικτή και εκφραστή της κοινωνικής πραγματικότητας (Αυδίκος, 1997). Από τον 18^ο αιώνα εντοπίζουμε σε παιδικά αναγνώσματα τη χρήση μύθων και παραμυθιών τα οποία «εξελέγησαν προς τον σκοπόν να χρησιμεύσουν ως τερπνόν ανάγνωσμα δια τα παιδιά» (Μέγας, 1962, p. 219).

Σήμερα θα μπορούσαμε να πούμε ότι η ανάγνωση παραμυθιών αποτελεί αγαπημένη δραστηριότητα όλων των παιδιών ιδιαίτερα της νηπιακής ηλικίας. Σε αντίθεση με το παρελθόν δεν ελέγχεται με τόσο αυστηρά κριτήρια ούτε αποτελεί υποχρεωτική ή ελεγχόμενη δραστηριότητα που πρέπει να τηρεί συγκεκριμένους όρους.

Τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης χειραγωγούν την παιδική φαντασία, ενώ η ψηφιακή πληροφορία είναι ανεξέλεγκτη. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι τα σημερινά παιδιά διασκεδάζουν με προγράμματα που δεν ανταποκρίνονται στην ηλικία τους, με αποτέλεσμα να μην αποκτούν γνώσεις υψηλής αισθητικής και αξίας: «Για τα σημερινά παιδιά το παραμύθι λειτουργεί μέσα σ' ένα σύνθετο κλίμα ψυχαγωγίας ως «λύτρωση», «προειδοποίηση» και «προετοιμασία», για να αντιμετωπίσουν το σκληρό κι αντιφατικό κοινωνικό περίγυρο. Επίσης το παραμύθι «πρέπει να (είναι) [...] αυτόνομο. Όχι υποταγμένο [...] αλλά ενταγμένο στο γενικότερο πρόγραμμα Δημιουργικής Απασχόλησης και Αισθητικής αγωγής των μαθητών. Να λειτουργεί

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

δηλαδή ως ελεύθερη σχολική δραστηριότητα...» (Αναγνωστόπουλος, 1997, p. 87&213).

Δραστηριότητες Δημιουργικής Απασχόλησης καθώς και διάφορες εκπαιδευτικές πρακτικές, που αφορούν το παραμύθι, εντάσσονται καθημερινά στα σχολεία. Οι δραστηριότητες αυτές αποσκοπούν στην ψυχαγωγική, γνωστική, γλωσσική, ηθική, συναισθηματική, δημιουργική, αισθητική κι όχι μόνο, απασχόληση των παιδιών. Μερικοί τρόποι προσέγγισης του παραμυθιού, που μπορούν να εφαρμοστούν σε σχολικά ή εξωσχολικά προγράμματα απασχόλησης, είναι οι εξής: Αφήγηση, ανάγνωση, αναδίγηση, εικονογράφηση, δραματοποίηση, κατασκευές, πραγματογνωσία, δημιουργία παραμυθιών, αναζήτηση λαϊκών παραμυθιών, γιορτές των παραμυθιών (Αναγνωστόπουλος, 1997).

Γενικά το παραμύθι, αποτελεί αγαθό μόρφωσης και έχει σκοπό να υποβοηθήσει την καλλιέργεια της μητρικής γλώσσας, να προσφέρει αισθητική απόλαυση, να αναπτύξει τη φαντασία και το συναίσθημα, να εισάγει τα παιδιά στον κόσμο της ηθικής συνείδησης, να τα μυήσει σε πρωταρχικές πηγές γνώσης και στοχασμούς. Επίσης στοχεύει στο να δημιουργήσει σταθερές σχέσεις ανάμεσα στο παιδί και το φυσικό του περιβάλλον, και να το εμποτίσει με αισιόδοξα συναισθήματα για την ζωή, προσπαθώντας να το απελευθερώσει από την δύσκολη πραγματικότητα (Μαντάς, 1972).

2.8 ΟΡΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ

Πολλοί παιδαγωγοί, βιβλιοθηκάριοι, μελετητές των συμπεριφορών των παιδιών, ακόμα και κοινωνιολόγοι που ασχολούνται με τα παιδιά και τα βιβλία, επιχείρησαν να δώσουν έναν ορισμό για το τι ονομάζουμε παιδικό βιβλίο. Ωστόσο η αποσαφήνιση του όρου δεν ήταν ποτέ εύκολη καθώς το νόημά του ποικίλλει ανάλογα με την εκάστοτε εποχή και τον πολιτισμό. Και πολλές φορές ο όρος είναι γεμάτος ασάφειες. Εδώ θα προσπαθήσουμε να ορίσουμε την παιδική Λογοτεχνία από τη σκοπιά ορισμένων μελετητών.

Αρχικά η παιδική λογοτεχνία ορίζεται από την αναλυτική καταγραφή των σημείων αναγνώρισής της. Αυτά τα σημεία αφορούν τη μορφή της ιστορίας: απλότητα του λόγου, ανυπαρξία αισχρολογιών, βραχύτητα των περιγραφών, αμεσότητα της αφήγησης, γρήγορη σκιαγράφηση των χαρακτήρων. Αφορούν επίσης στο περιεχόμενο: η υπόθεση της ιστορίας είναι ξεκάθαρη και η πλοκή εκτυλίσσεται γοργά. Επιπλέον, ο τρόπος γραφής του συγγραφέα δηλώνει την αμέριστη έννοιά του προς τον αναγνώστη (Ανδρουτσοπούλου-Πέτροβιτς, 1990). Όμως το θέμα του ορισμού ήταν πάντοτε μία δύσκολη υπόθεση. Αρχικά η λογοτεχνία ήταν το κύριο μέρος των γραπτών κειμένων που αξιολογήθηκαν με βάση την ιδιαίτερη μορφή τους ή του συγκινησιακού τους αποτελέσματος. Αργότερα δόθηκαν διαφορετικοί ορισμοί που βασίζονταν στη γλώσσα της λογοτεχνίας ή την μυθοπλαστική της διάσταση (Hawthorn, 2012). Όμως για τους νεότερους θεωρητικούς της λογοτεχνίας το λογοτεχνικό έργο εξετάζεται μέσω των συμφραζομένων που αποτιμούν τις σχέσεις μεταξύ συγγραφέα και αναγνώστη. Αυτές οι σχέσεις, αναπτύσσονται σε όλες τις εκφάνσεις της λογοτεχνικής δημιουργίας. Ειδικότερα, η παιδική λογοτεχνία είναι ένα αυτόνομο είδος παρόλο που η σχέση της με τη λογοτεχνία για ενήλικες είναι αλληλένδετη.

Στο συγγραφικό έργο των (Coffel, et al., 2012), εισάγεται το θέμα της ισοτιμίας της γενικής και της παιδικής λογοτεχνίας καθώς και η αναγκαιότητα της

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

συμβολής των μεγάλων. Έτσι, η παιδική λογοτεχνία και η άλλη λογοτεχνία, δεν διαχωρίζονται με βάσει το είδος αλλά την ποιότητά τους. Ένας συγγραφέας, πρέπει να χρησιμοποιεί τα ίδια κριτήρια γράφοντας παιδική λογοτεχνία, όπως όταν γράφει για μεγάλους. Η καθοδήγηση και η βοήθεια των μεγάλων, των γονιών, και των εκπαιδευτικών, θα στρέψει τα παιδιά στην ανάγνωση ποιοτικών βιβλίων.

Ενήλικες και παιδιά απολαμβάνουν τη Λογοτεχνία των ενηλίκων και την Παιδική Λογοτεχνία αντίστοιχα. Οι εμπειρίες των παιδιών μπορεί να είναι περισσότερο περιορισμένες σε σχέση με αυτές των ενηλίκων, με αποτέλεσμα να μην κατανοούν σύνθετες ιδέες, ωστόσο αναζητούν την ακρόαση μιας ιστορίας με περίσσια επιθυμία. Έτσι, η λογοτεχνία για παιδιά παρουσιάζει κάποια χαρακτηριστικά τα οποία βοηθούν το παιδί στην κατανόηση της ιστορίας. Συγκεκριμένα, τόσο η διατύπωση όσο η γλώσσα και η μορφή της ιστορίας είναι πιο απλή. Επιπρόσθετα, χαρακτηρίζεται από μία αμεσότητα, χωρίς παρεκβάσεις. Ακόμα πιο εμφανείς είναι οι σχέσεις μεταξύ των δρώντων προσώπων είτε ως υποκείμενα δράσης είτε ως υποκείμενα κατάστασης, είτε ως αντικείμενα αξίας. Ακόμη, τα παιδιά αρέσκονται στο ρεαλισμό ωστόσο είναι πιο επιρρεπή και δεκτικά στις φαντασιακές καταστάσεις.

Οι συγγραφείς παιδικής λογοτεχνίας θα πρέπει να περιορίζονται αναγκαστικά σε ορισμένες περιοχές της εμπειρίας και του λεξιλογίου (Trucker, 1976). Μάλιστα η λογοτεχνία για παιδιά υφίσταται μόνο από τη στιγμή που υπάρχει διάκριση και κατά συνέπεια ο ορισμός της παιδικής ηλικίας. Ο όρος παιδική λογοτεχνία μπορεί να προσεγγιστεί αφαιρετικά αποκλείοντας αυτό που δεν είναι αλλά και ό,τι θεωρούμε πως δεν είναι παιδική λογοτεχνία (Jan, 1985).

Τα παιδικά βιβλία τείνουν να είναι πιο σύντομα και ευνοϊκά ως προς τη δράση, με διαλόγους και επεισόδια χωρίς ιδιαίτερες περιγραφές. Από την στιγμή που κάποιος αναφέρεται με την συγγραφή του σε παιδιά, μιας κι αυτά αποτελούν τους πρωταγωνιστές, χρησιμοποιούνται συχνά οι συμβάσεις, η υπόθεση παρουσιάζεται με σαφή και ηθικό τρόπο, χωρίς καταθλιπτικά στοιχεία. Η γλώσσα έχει παιδικό προσανατολισμό, η πλοκή είναι οργανική και το πιθανό εκλείπει. Επικρατέστερες είναι η μαγική και φαντασιακή ατμόσφαιρα, η απλότητα και η περιπέτεια (Hunt, 1991).

Ο Edward Verrall Lucas, συγγραφέας και κριτικός έπειτα από μακροχρόνιες μελέτες κατέληξε στο ότι: «Για κάθε παιδί που έχει κλίση για διάβασμα όλα τα βιβλία είναι παιδικά βιβλία». Ενώ ο συγγραφέας παιδικών βιβλίων και κριτικός John Rowe Townsend παραθέτει την άποψη ότι: «...ο μόνος πρακτικός ορισμός σήμερα για το παιδικό βιβλίο - όσο κι αν ηχεί παράδοξα - είναι: Ένα βιβλίο που εμφανίζεται στους καταλόγους ενός εκδότη στην κατηγορία των παιδικών» (Ντελόπουλος, 1988, p. 8)

Συμπεραίνουμε πως η παιδική λογοτεχνία συμβάλλει στη βελτίωση του ψυχισμού και στην καλλιέργεια των παιδιών αφού τους δίνει τη δυνατότητα να αναπτύξουν την προσωπικότητά τους και να διαμορφώσουν τον χαρακτήρα τους. Η παιδική λογοτεχνία αποτελεί ιδιαίτερο κλάδο της λογοτεχνίας που αναπτύσσεται σημαντικά σε παγκόσμιο επίπεδο είτε ως πρωτότυπη παραγωγή είτε ως μελέτη της παραγωγής αυτής. Τέλος, η Παιδική Λογοτεχνία καθώς και η Λογοτεχνία για ενήλικες παρουσιάζουν μια στενή σχέση καθώς η πρώτη μπορεί να διαβαστεί και από ενήλικους. Οι ενήλικες επιτρέπουν ή αποτρέπουν τα παιδιά από συγκεκριμένα αναγνώσματα. Και τα δύο είδη λογοτεχνίας αλληλοτροφοδοτούνται καθώς κείμενα που προορίζονται για παιδιά μπορούν να διασκευαστούν σε κείμενα για ενήλικους και το αντίθετο.

2.9 ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Το παραμύθι μοιάζει με όνειρο, επειδή είναι προϊόν της φαντασίας. Παρ' όλα αυτά η πλοκή του είναι πιο ενιαία και συνεκτική σε σχέση με τα όνειρα. Ανεξάρτητα με το περιεχόμενο του παραμυθιού, το τέλος του θα είναι πάντα αισιόδοξο επισημαίνοντας στο παιδί την επιθυμία της αισιόδοξης κατάληξης των εσωτερικών του συγκρούσεων. Οι διαφορές μεταξύ ονείρου και παραμυθιού είναι οι εξής: Στο όνειρο η πραγματοποίηση μιας επιθυμίας είναι μεταμφιεσμένη, ενώ στο παραμύθι φαίνεται ξεκάθαρα. Αν και οι ψυχαναλυτές που εντυφούν στο λαϊκό παραμύθι εκλαμβάνουν τα σύμβολα του παραμυθιού ως ένα είδος μεταμφίεσεων άλλων πραγμάτων. Το όνειρο απορρέει από το ασυνείδητο και τις εσωτερικές συγκρούσεις του ατόμου στις οποίες το άτομο δεν βρίσκει διέξοδο, ενώ το παραμύθι με το αισιόδοξο τέλος του βρίσκει πάντα τη λύση. Το όνειρο ελέγχεται από το ασυνείδητο ενώ το παραμύθι από τη συνειδητή νόηση της κοινωνίας με βάση τις πολιτισμικές της αξίες (Σαρρής, 2004, pp. 126-127).

Πολλοί μελετητές υποστηρίζουν την προέλευση των παραμυθιών από τα όνειρα, μέσα σε αυτούς και ο (Laistner, 1889), που υποστήριξε ότι τα όνειρα με τις σημασίες τους μας επιτρέπουν να κατανοήσουμε τα παραμύθια, τους θρύλους και τις παραδόσεις. Ο άνθρωπος στον ύπνο του ταξιδεύει σε άγνωστους τόπους και βλέπει φανταστικά πράγματα, τα οποία μόλις ξυπνήσει, τα θυμάται απλά ως μία ανάμνηση. Όταν προσπαθήσει να διηγηθεί το όνειρό του, τότε δημιουργείται ένα παραμύθι. (Μέγας, 1975). Επομένως, το παραμύθι είναι ένα παιχνίδι της φαντασίας το οποίο προκαλεί ευχαρίστηση στο άτομο αφού ικανοποιεί τα διάφορα κίνητρά του στο επίπεδο της φαντασίας (Τομασίδης, 1982).

Το παραμύθι απευθύνεται κυρίως σε παιδιά μικρής ηλικίας καθώς η επιθυμία για ακρόαση παραμυθιών και η έντονη μυθοπλαστική ικανότητα χαρακτηρίζει παιδιά μεταξύ τριών έως έξι ετών. Τα παιδιά αυτής της ηλικίας δημιουργούν μόνα τους φανταστικές ιστορίες από εμπειρίες που αποκομίζουν καθημερινά ή διηγούνται ένα όνειρό τους τροποποιώντας το ανάλογα με τη διάθεσή τους. Έτσι οι φανταστικές διηγήσεις είναι ο αρτιότερος τρόπος διάγνωσης της διάρθρωσης της προσωπικότητας του παιδιού. Στο άκουσμα ενός παραμυθιού τα παιδιά έχουν την τάση να ταυτίζονται με τον κεντρικό ήρωα ως προς τις αξίες που αντιπροσωπεύει, με αποτέλεσμα οι πολιτιστικές αξίες που μεταδίδουν τα παραμύθια στις παιδικές ψυχές να καθορίζουν το χαρακτήρα και τη συμπεριφορά τους, όπως αυτή είναι αποδεκτή μέσα στα όρια μιας κοινωνίας. Τα παιδιά δεν ενδιαφέρονται για ιστορίες που δεν συμφωνούν με τον εσωτερικό τους κόσμο. Γι' αυτό κι ο δημιουργός ή κι ο αφηγητής προσαρμόζουν τα εκφραστικά τους μέσα στον εσωτερικό κόσμο των παιδιών. Το παιδί αποκτάει ένα αίσθημα κατωτερότητας όταν συνειδητοποιεί πόσο μικρό είναι μπροστά στο κόσμο που το περιβάλλει. Αυτό το συναίσθημα μπορεί να θεραπευτεί από το παραμύθι, το οποίο δίνει στο παιδί την ικανότητα να ξεφύγει από την αληθινή ζωή και να μεταβεί σε έναν φανταστικό κόσμο, στον οποίο ικανοποιούνται πάρα πολλές από τις ψυχικές του ανάγκες (Μαλαφάντης, 2011).

Το παιδί εκτός από ψυχικά ταυτίζεται και «σωματικά» με τους ήρωες των παραμυθιών. Πολλές φορές συγκρίνεται με τους παραμυθιακούς ήρωες και προβαίνει σε συλλογισμούς, ότι από την στιγμή που κατάφερε ο τόσο μικρός ήρωας του παραμυθιού να αντιμετωπίσει και να νικήσει με την εξυπνάδα του, τους εχθρούς, δράκους, τους γίγαντες και όλους τους μεγαλύτερους σωματικά εχθρούς του, μπορεί κι αυτό να τα καταφέρει, ανεξάρτητα από την σωματική του διάπλαση. Τα παιδιά έχουν μια εξωτερική πραγματικότητα (εξωτερικός κόσμος, παιχνίδια, φίλοι, σχολείο) και μία εσωτερική πραγματικότητα (ψυχικές ανάγκες, ανησυχίες, φόβοι, εφιάλτες).

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

Το παραμύθι έρχεται να εξισορροπήσει όλα τα απίθανα συναισθήματα δίνοντας στο παιδί θάρρος, αισιοδοξία, ελπίδα και βεβαιότητα (Μιχαηλίδης-Νουάρος, 1977)

Μερικοί πιστεύουν πως τα παιδιά πρέπει να διαβάζουν παραμύθια στα οποία θα περιγράφονται μόνο τα θετικά σημεία. Αυτό όμως παρουσιάζει τη ζωή μονόπλευρα δείχνοντας πως όλα είναι ιδανικά και όμορφα καθώς απουσιάζει το αγωνιστικό στοιχείο, η πάλη του καλού με το κακό. Αυτά τα βιβλία συνήθως είναι βαρετά για τα παιδιά, γιατί η έλλειψη περιπέτειας και αναμέτρησής δεν τους προσφέρει κάποια συγκίνηση.

Πρωτεργάτης στην ψυχαναλυτική προσέγγιση του παραμυθιού ήταν ο Jung αφού με το έργο του, εκφράζει την άποψη αντανάκλα πως τα παραμύθια και οι μύθοι είναι το κύριο μέσο για να αποκαλύψει κάποιος τις ενδόμυχες σκέψεις του συλλογικού ασυνείδητου, αφού πολλά από τα χαρακτηριστικά ενός παραμυθιού συμβολίζουν μια στροφή προς το ασυνείδητο και τη σύγκρουση του με το συνειδητό. Αν όλα πάνε καλά τότε έρχεται η πνευματική ολοκλήρωση και έτσι οι χαρακτήρες των παραμυθιών θεωρούνται συστατικά στοιχεία της ανθρώπινης προσωπικότητας (Luthi, 1982).

Σύμφωνα με τον Freud, τα παραμύθια προσφέρουν μία ασφάλεια, αντανάκλουν θέματα της ζωής του ανθρώπου (γέννηση, θάνατος, έρωτας, γάμος, πλεονεξία, επιθετικότητα, αντιζηλία). Συνέδεσε τα όνειρα με τα παραμύθια μελετώντας τον ιδιόμορφο συμβολισμό που ενυπάρχει σε αυτά. Πιο αναλυτικά υποστήριξε τη σημαντική θέση των παραμυθιών στην ψυχολογία των παιδιών. Η συμβολή του Bruno Bettelheim υπήρξε καθοριστική όσον αφορά τον αποσυμβολισμό των παραμυθιακών ηρώων: «Γίγαντας= πατέρας, μάγισσα= μητέρα, λύκος= εκείνο, τρύπημα στο δάκτυλο με καρφίτσα= σεξουαλική επαφή» (Μαλαφάντης, 2011, p. 196).

2.10 Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Στόχος μιας ιστορίας, ενός παραμυθιού, θα πρέπει να είναι η ψυχαγωγία, η διέγερση της περιέργειας, της φαντασίας, η καλλιέργεια του πνεύματος, η αντίληψη των δυσκολιών, η προσέγγιση των προβλημάτων του παιδιού. Όλα αυτά, είναι ικανό να τα προσφέρει ένα παραμύθι (Κουλούμπη-Παπαετροπούλου, 1988). Μέσα από το παραμύθι μπορούμε να παρακολουθήσουμε πώς παρεμβαίνει ο άνθρωπος με σκοπό να τροποποιήσει και να επαναπροσδιορίσει την πραγματικότητα που τον περιβάλλει. Εξαιτίας των ριζών του παραμυθιού από πού χάνονται στην ιστορία, η πρόσληψη και η διαμόρφωσή του επηρεάστηκε από πολιτικούς και παιδαγωγικούς όρους (Μερακλής, 1999). Όσοι αμφισβητούν την αξία του παραμυθιού, επειδή πιστεύουν ότι κάνει το παιδί ονειροπόλο, ξεχνούν την εξωπραγματική ηλικία του παραμυθιού που τη διακρίνει η αγάπη προς το φανταστικό, το ονειρικό και το μαγικό. Ξεχνούν ότι μέσα από το παραμύθι το παιδί ανακουφίζεται και ηρεμεί από τις εντάσεις που βιώνει (Τομασίδης, 1982).

Σύμφωνα με την (Καΐλα & Ξανθάκου, 1988), πολλοί είναι οι γονείς αλλά και οι εκπαιδευτικοί που απορρίπτουν τα παραμύθια πιστεύοντας ότι είναι: Μη ρεαλιστικές δημιουργίες, γιατί δεν στηρίζονται στην πραγματικότητα. «Αρρωστημένες» συλλήψεις, που κάνουν το παιδί πιο επιθετικό, ενισχύουν τους φόβους και τα άγχη του, αναπτύσσουν νοσηρά τη φαντασία του, βλάπτουν τη συναισθηματική του συγκρότηση. Οπισθοδρομικά και ξεπερασμένα επειδή τα πρότυπα που περιγράφουν, απευθύνονται σε άτομα της προκαπιταλιστικής κοινωνίας.

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

Αναλύοντας τον πρώτο ισχυρισμό συμπεραίνουμε πως οι οπαδοί του ξεχνούν ότι η έννοια του αληθινού για το παιδί διαφέρει από του ενηλίκου. Το παιδί μέσω της φαντασίας του συμπληρώνει ελλείψεις και βρίσκει έναν τρόπο να παίζει με ιδέες. Επιπρόσθετα, ούτε η αφήγηση παραμυθιών αλλά ούτε και η ζωνρή φαντασία αποτρέπει τα παιδιά από την εξοικείωσή τους με τα αγαθά του σύγχρονου πολιτισμού και την αντίληψη της πραγματικότητας. Ρίχνοντας μία ματιά στο δεύτερο ισχυρισμό συμπεραίνουμε πως τα παραμύθια κάθε άλλο παρά επιδρούν βλαβερά στην ψυχοσυναισθηματική τους ανάπτυξη. Το παιδί ταυτίζεται με τους ήρωες των παραμυθιών ενώ ο συμβολικός τρόπος παρουσίασής τους, βοηθά το παιδί να διατηρεί μια απόσταση από αυτό ώστε να μην του δημιουργούν άγχος.

2.11 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ

Τα παραμύθια επενεργούν στο νου του ανθρώπου και μιλούν στην ψυχή όλων μας, μικρών και μεγάλων. Πολλές ταινίες, που βασίστηκαν σε παραμύθια -όπως η Σταχτοπούτα, η Χιονάτη και οι επτά νάνοι, ο Πινόκιο, η Αλίκη στην χώρα των θαυμάτων και πολλά άλλα ακόμα- κατέκτησαν τους θεατές με αποτέλεσμα να γνωρίσουν μεγάλη επιτυχία.

Όπως προαναφέραμε, με την ανάγνωση των παραμυθιών τα παιδιά μπορούν να γνωρίσουν μέσα από ένα φανταστικό κόσμο τη ζωή και τις δυσκολίες της, μπορούν να ανακουφιστούν, να παρηγορηθούν, να καθησυχαστούν και να περάσουν ομαλότερα στο στάδιο της ενηλικίωσης. Στο σημείο αυτό κρίνουμε απαραίτητο τον διαχωρισμό της απλής ανάγνωσης ενός παραμυθιού από τη διαδικασία δημιουργίας ενός δικού μας παραμυθιού.

Η Δημιουργική Γραφή, λοιπόν, ή αλλιώς «Creative Writing», είναι μία εκπαιδευτική μέθοδος η οποία στοχεύει να βοηθήσει στην ελευθερία της ατομικής έκφρασης με τη χρήση του λόγου και της γραφής. Στις μέρες μας, το εκπαιδευτικό σύστημα στηρίζεται κυρίως στη μηχανική αποστήθιση γνώσεων, οπότε η θέση της φαντασίας ολοένα υποχωρεί και συρρικνώνεται, τείνοντας να εξαλειφθεί από τα εκπαιδευτικά προγράμματα. Γι' αυτό και η διδασκαλία της Δημιουργικής Γραφής στηρίζεται κυρίως σε δραστηριότητες βιωματικού περιεχομένου που χρησιμοποιούν το παιχνίδι με εκπαιδευτικό τρόπο. Αυτές οι διασκεδαστικές πρακτικές εφαρμόζονται με σκοπό την ανασύνθεση λέξεων, προτάσεων ακόμα και ολόκληρων κειμένων (Πασσιά & Μανδηλαράς, 2001).

Στις σημερινές εκπαιδευτικές συνθήκες η διδασκαλία της Δημιουργικής Γραφής κρίνεται απαραίτητη αφού διεγείρει τη δημιουργικότητα του παιδιού, προκαλώντας την παραγωγή λόγου με διασκεδαστικό και παιχνιδιάρικο τρόπο, χωρίς να στηρίζεται σε αυστηρούς κανόνες διδασκαλίας (Σουλιώτης, 2009). Πολλοί είναι οι νηπιαγωγοί, οι δάσκαλοι και οι καθηγητές που εφαρμόζουν τις τεχνικές Δημιουργικής Γραφής αφού, σαν μάθημα αφορά μικρούς και μεγάλους, καθώς τα οφέλη που προσφέρει αναγνωρίζονται από την παγκόσμια ακαδημαϊκή κοινότητα. Όχι μόνο μας μαθαίνει αφηγηματικούς τρόπους, αλλά φέρνει παιδιά και ενήλικες σε επαφή με τον μαγικό κόσμο της ανάγνωσης.

Η Δημιουργική Γραφή εκτός από εκπαιδευτική μέθοδος χαρακτηρίζεται και ως μια νέα λογοτεχνική θεωρία που καλεί τον αναγνώστη να ανασυντάξει ένα έργο, χρησιμοποιώντας το δικό του τρόπο γραφής. Οπότε η οπτική του έργου αφορμίζει κυρίως από τη σκοπιά του εκάστοτε συγγραφέα-δημιουργού, δηλαδή από το δημιουργικό του Εγώ (Σαμαρά, 2009). Για να γράψουμε ιστορίες, πρέπει να διαβάζουμε ιστορίες. Πολλές φορές η μελέτη διάφορων παραμυθιών και κειμένων,

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

μας δίνει τη δυνατότητα να αναγνωρίσουμε τις λειτουργίες τους, να τα επεξεργαστούμε και να μπορέσουμε στη συνέχεια να φτιάξουμε μια δικιά μας ιστορία γεγονός που συγκλίνει και στην παιδευτική σημασία της Δημιουργικής Γραφής.

2.11.1 ΒΗΜΑΤΑ ΣΥΓΓΡΑΦΗΣ ΚΑΤΑ ΡΟΝΤΑΡΙ

Εισάγοντάς μας στο αντικείμενο της Δημιουργικής Γραφής και εκτενέστερα στην τέχνη επινόησης ιστοριών, ο Ροντάρι δανείζεται ένα από τα αποφθέγματα του Νοβάλις, ο οποίος αναφέρει: «αν είχαμε και μία Φανταστική, όπως έχουμε μια Λογική, θα ανακαλύπταμε την τέχνη να επινοούμε» (Ροντάρι, 2001, p. 13). Οι άνθρωποι συνεχώς αφηγούνται διάφορες ιστορίες, προϊόντα των εμπειριών που απορρέουν από την καθημερινότητά τους. Πολλές φορές μάλιστα, είτε εσκεμμένα - όταν θέλουν να προκαλέσουν εντυπώσεις - είτε εντελώς αυθόρμητα, ξεφεύγουν από την απλή περιγραφή ενός γεγονότος, προσθέτοντας λεπτομέρειες που δεν αντιστοιχούν στην πραγματικότητα. Εδώ, λοιπόν, η «Φανταστική» του Νοβάλις, υπερτερεί της Λογικής σε αντίθεση με την περίπτωση όπου ζητείται σε παιδιά και εφήβους να γράψουν μια ιστορία. Τότε η φαντασία αδρανοποιείται κι επικρατεί ο φόβος, διότι η επινόηση μιας ιστορίας, από αυθόρμητη νοητική διεργασία γίνεται ελεγχόμενη, με την έννοια ότι κάποιος περιμένει τα αποτελέσματά της, δηλαδή την παραγωγή ενός κειμένου.

Σε αυτό το σημείο αναζητούμε το κίνητρο το οποίο θα διεγείρει το ενδιαφέρον, τη δημιουργική σκέψη και θα εξάψει τη «Φανταστική» των μαθητών της Δημιουργικής Γραφής ώστε να φτιάξουν τις δικές τους ιστορίες ή ακόμα και δικά τους παραμύθια. Άλλωστε η φαντασία παίζει το δικό της ρόλο στη διαπαιδαγώγηση κι οφείλουμε να εμπιστευτούμε τη δημιουργικότητα μικρών, γιατί όχι και μεγάλων, γνωρίζοντας την απελευθερωτική αξία που μπορεί να προσφέρει μια απλή λέξη. Η χρήση της τεχνικής «φανταστικό διώνυμο», είναι ένας τρόπος που σύμφωνα με τον Ροντάρι βοηθάει τα παιδιά ώστε να συνθέσουν μια δική τους ιστορία. Βάσει αυτής της τεχνικής επιλέγουμε δύο λέξεις, ξένες μεταξύ τους, ώστε να ενεργοποιηθεί η φαντασία, και τις δίνουμε στα παιδιά. Οι λέξεις όσο αντίθετες είναι μεταξύ τους, τόσο πιο πολύ χρειάζεται η δημιουργική φαντασία που θα καταφέρει με κάποιο τρόπο να τις συνθέσει. Για να γίνουν απολύτως κατανοητά όσα πρεσβεύονται με αυτή την τεχνική παραθέτουμε ως παράδειγμα τη μικρή ιστορία που έφτιαξε ένα παιδάκι πεντέμιση χρονών με την επέμβαση τριών συμμαθητών του ως αποτέλεσμα ενός φανταστικού διωνύμου «φως» και «παπούτσια» που πρότεινε η νηπιαγωγός στο νηπιαγωγείο: Ντιάνα του Ρέτζο Εμίλια (Ροντάρι, 2001):

«Ήταν μια φορά ένα παιδί που έβαζε συνεχώς τα παπούτσια του μπαμπά του. Κάποιο βράδυ ο μπαμπάς βαρέθηκε να του παίρνει το παιδί τα παπούτσια, κι έτσι το έβαλε κολλημένο στο φως, αλλά τα μεσάνυχτα έπεσε. Τότε είπε ο μπαμπάς: «Τι συμβαίνει, μπήκε κλέφτης;». Πάει να δει και βλέπει το παιδί στο έδαφος. Το παιδί όμως είχε μείνει εντελώς αναμμένο. Τότε ο μπαμπάς δοκίμασε να του γυρίσει το κεφάλι, αλλά δεν έσβησε, δοκίμασε να του τραβήξει τα αυτιά, αλλά δεν έσβηνε, δοκίμασε να του ζουλήξει την μύτη, αλλά δεν έσβηνε, δοκίμασε να του τραβήξει τα μαλλιά, αλλά δεν έσβηνε, δοκίμασε να του πιάσει τον αφαλό, αλλά δεν έσβηνε, δοκίμασε να του βγάλει τα παπούτσια και τα κατάφερε, το έσβησε» (Ροντάρι, 2001, p. 34). Δεν μπορεί ο νους να συλλάβει πόσο όμορφες κι αστείες ιστορίες μπορούν να δημιουργήσουν τα παιδιά και οι μεγάλοι προσπαθώντας να βρουν τη σχέση που υπάρχει ανάμεσα σε λέξεις αντίθετες μεταξύ τους. Πολλές φορές βρισκόμαστε αντιμέτωποι με μία αστείρευτη αφηγηματική επιδεξιότητα. Οπότε με τη βοήθεια της Δημιουργικής Γραφής, μπορούμε είτε να οδηγηθούμε στην επινόηση μιας δικιάς μας

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

ιστορίας, είτε να δημιουργήσουμε παραλλαγές μιας ιστορίας που είναι ήδη γνωστή: Η Κοκκίνοσκουφίτσα είναι κακιά ενώ ο λύκος καλός, η Σταχτοπούτα είναι μια τεμπέλα τόσο που η μητριά της δεν την αντέχει, ο Κοντορεβιθούλης το σκάει από το σπίτι κι εγκαταλείπει τους φτωχούς γονείς του και η Χιονάτη συναντά στο δάσος επτά γίγαντες (Ροντάρι, 2001).

2.11.2 ΤΡΙΑΝΤΑ ΚΑΙ ΜΙΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Αν και η τεχνική του φανταστικού διωνύμου που προαναφέραμε μπορεί να βοηθήσει και μικρούς και μεγάλους ώστε να φτιάξουν μια ιστορία, υπάρχει ακόμα μία θεωρία που διατύπωσε ο σοβιετικός εθνολόγος Βλαντιμίρ Προπ, και χρησιμοποιήθηκε εκτενώς από τον Ροντάρι. Αφετηρία αυτής της θεωρίας είναι ότι τα παραμύθια είναι αποκύημα αρχαίων τελετουργιών, με την έννοια ότι όσα στοιχεία κρύβονται μέσα στα παραμύθια, κάποτε συνέβαιναν και στην πραγματικότητα:

Όταν τα παιδιά έφταναν σε μια συγκεκριμένη ηλικία, η οικογένειά τους τα απομάκρυνε από την πατρική εστία αφήνοντάς τα εκτεθειμένα στο επικίνδυνο και σκοτεινό δάσος, όπως ακριβώς συνέβη στο παραμύθι με τον Χάνσελ και την Γκρέτελ που η κακιά μητριά αδυνατώντας να τα ταΐσει έβαλε τον πατέρα τους να τα διώξει στο δάσος για να απαλλαχθούν από αυτά. Αυτή η πρακτική αφορούσε την τελετουργική διαδικασία του πέρασματος στην ενηλικίωση, (κατώφλι της ενηλικίωσης). Εκεί θα συναντούσαν τους τρομακτικούς μάγους της φυλής να φορούν φρικιαστικές μάσκες. Έρχονταν λοιπόν αντιμέτωπα με τις αντιξοότητες της ζωής που στη γλώσσα των συμβόλων αναπαρίστανται με μάγους, μάγισσες, δράκους κι άλλα τρομακτικά όντα με υπερδυνάμεις που συναντάμε στα παραμύθια. Τα παιδιά ωθούνταν σε ασύλληπτα βασανιστήρια ενώ οι δοκιμασίες στις οποίες υποβάλλονταν ήταν συχνά θανατηφόρες. Οι τελετουργίες ενηλικίωσης πέρασαν λοιπόν στο παραμύθι όπου σχεδόν όλοι οι παραμυθιακοί ήρωες συναντούν εμπόδια από κάποιο μαγικό ον ή πρέπει να επιτελέσουν κάποιο ανδραγάθημα ή να εκτελέσουν εντολές σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, αλλιώς θα έχουν άσχημα ξεμπερδέματα. Στην περίπτωση που τα παιδιά έβγαιναν αλώβητα από αυτήν την ακραία πρακτική μύησης, μούνταν στους μύθους της φυλής και αποκτούσαν τα όπλα τους, ενώ στα παραμύθια τα όπλα είναι τα μαγικά δώρα που προσφέρονται από τους από μηχανής θεούς, μάγους, γέρους σοφούς, νεράιδες κ.λπ. στους πρωταγωνιστές όταν κινδυνεύουν. Τα παιδιά, συνήθως, μετά την τελετουργική διαδικασία, γύριζαν σπίτι τους με διαφορετικό όνομα, αποδείχτην ότι πέρασαν επιτυχώς την τελετουργία. Αντιθέτως στα παραμύθια οι πρωταγωνιστές επιστρέφουν συνήθως κρυφά όπως επί παραδείγματι ο Οδυσσέας. Τα παιδιά περνώντας από το στάδιο της μύησης θεωρείται πως ήταν πια ώριμα για να παντρευτούν, το ίδιο συμβαίνει και στα παραμύθια που συνήθως το ευτυχισμένο τέλος συνοδεύεται από το γάμο του ήρωα πρωταγωνιστή (Ροντάρι, 2001)

Ο Ροντάρι αναφερόμενος, στη δομή του λαϊκού παραμυθιού, μας παρουσιάζει τις αρχές που διατυπώθηκαν από τον ίδιο τον Προπ: Πρώτον, «τα σταθερά στοιχεία, μόνιμα στα παραμύθια, είναι οι λειτουργίες των πρωταγωνιστών ανεξάρτητα από τον εκτελεστή και τον τρόπο εκτέλεσης». Δεύτερον, «ο αριθμός των λειτουργιών που εμφανίζονται στα παραμύθια της μαγείας είναι περιορισμένος» και τρίτον «η διαδοχή των λειτουργιών είναι πάντα ίδια» (Ροντάρι, 2001, p. 94).

Ο Προπ, ανέπτυξε μια θεωρία βασισμένος σε λαϊκά ρωσικά κυρίως παραμύθια η οποία, όπως αποδείχθηκε από έρευνες, προσδίδει στα παραμύθια 31 λειτουργίες, από τις οποίες διέπονται σχεδόν όλα τα παραμύθια της παγκόσμιας είτε λαϊκής, είτε

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

λόγιας παράδοσης. Συγκεκριμένα στο σύστημα του Propp υπάρχουν τριάντα μία λειτουργίες οι οποίες με τις παραλλαγές και τις εσωτερικές τους διορθώσεις αρκούν ώστε να περιγράψουν την μορφή των παραμυθιών: απομάκρυνση, απαγόρευση, παράβαση, έρευνα, προδοσία, παγίδα, συννεοχή, ζημιά (ή έλλειψη), μεσολάβηση, συγκατάθεση του πρωταγωνιστή, αναχώρηση του πρωταγωνιστή, ο πρωταγωνιστής υποβάλλεται σε δοκιμασία από το δωρητή, αντίδραση του πρωταγωνιστή, κατοχή του μαγικού μέσου, μεταβίβαση του πρωταγωνιστή, πάλη ανάμεσα στον ανταγωνιστή και στον πρωταγωνιστή, ο πρωταγωνιστής σημαδεύεται, νίκη επί του ανταγωνιστή, μετατόπιση της δυστυχίας ή της αρχικής έλλειψης, επιστροφή του πρωταγωνιστή, διωγμός του, ο πρωταγωνιστής γλιτώνει, ο πρωταγωνιστής φτάνει ινκόγκνιτο στο σπίτι, απαιτήσεις του ψεύτικου πρωταγωνιστή, στον πρωταγωνιστή ανατίθεται ένα δύσκολο καθήκον, επιτέλεση του καθήκοντος, αναγνώριση του πρωταγωνιστή, αποκάλυψη του ψεύτικου πρωταγωνιστή ή ανταγωνιστή, μεταμόρφωση του πρωταγωνιστή, τιμωρία του ανταγωνιστή και τέλος γάμος του πρωταγωνιστή (Ροντάρι, 2001, pp. 94-95).

Συχνά οι λειτουργίες του παραμυθιού δεν ακολουθούν αυτή τη σειρά ή κάποια στάδια παραλείπονται. Αυτό δεν σημαίνει πώς τα παραμύθια δεν έχουν την ίδια δομή. Αυτή η δομή σύμφωνα με τον Προπ στην ουσία αντιγράφει την τελετουργία μύησης όπως προαναφέραμε, αλλά επίσης «επαναλαμβάνεται στη δομή της παιδικής εμπειρίας η οποία είναι μια ακολουθία από αποστολές και μονομαχίες, από δοκιμασίες δύσκολες και απογοητεύσεις, σύμφωνα με ορισμένα αναπόφευκτα περάσματα» (Ροντάρι, 2001, p. 98). Έπειτα από ενδελεχή μελέτη των εκάστοτε παραμυθιών στην ανάλυση και τη δομή τους, ξεκινήσαμε πειραματικά να γράφουμε και εμείς τις δικές μας μικρές ιστορίες. Παρακολουθώντας τα τμήματα Δημιουργικής Γραφής για ενήλικους και παιδιά, στα εργαστήρια Δημιουργικής Γραφής της Κοιν.Σ.Επ «Τέχνης Δρώμενα Αργώ», μάθαμε το πώς συνθέτουμε μία σκηνή στηρίζοντας τις ιδέες μας στη μνήμη και στην φαντασία. Στα μαθήματα μελετήσαμε με ποιο τρόπο μπορούμε να δημιουργήσουμε μια δομή που μπορεί να μας χρησιμεύσει ως πυξίδα στη συγγραφή του εκάστοτε παραμυθιού μας και τα συστατικά από τα οποία απαρτίζεται ένα παραμύθι.

Για να γράψουμε ένα παραμύθι πρέπει να επιλέξουμε τον κεντρικό του ήρωα και να τον παρουσιάσουμε το όνομά του, τα εξωτερικά χαρακτηριστικά του, τον εσωτερικό του κόσμο. Ο κεντρικός ήρωας μπορεί να είναι παραπάνω από ένας. Στα επτά κατσιακάκια πχ τα κατσιακάκια έχει το καθένα τον χαρακτήρα του όμως αντιπροσωπεύουν διαφορετικά στάδια εξέλιξης του παιδιού. Μετά πρέπει να καθοριστεί ένας τόπος. Ίσως να μην είναι ξεκάθαρος ένα νησί, ένα βουνό, ένα παλάτι, κ.λπ. Ο χρόνος, δεν είναι συνήθως καθορισμένος είναι αόριστος γι' αυτό και το παραμύθι αρχινά με το μια φορά κι έναν καιρό. Μετά σειρά έχει ο καθορισμός του στόχου του ήρωα, η κατεύθυνσή του. Στην πορεία του θα συναντήσει εμπόδια-αντίπαλους, ανταγωνιστές. Στην περιπέτεια του που θυμίζει τις περιπέτειες του Οδυσσέα έχει συμμάχους όπως μαγικά αντικείμενα που θα τον βοηθήσουν, μαγικές λέξεις, καλές νεράιδες, μάγισσες, μάγους. Στο τέλος υπάρχει λύση και συνήθως αίσια κατάληξη.

Ως ενήλικες, λοιπόν, ή ως παιδιά διδασκόμαστε όλα τα στάδια τα οποία απαρτίζουν το παραμύθι. Επίσης, για να είναι ολοκληρωμένο το παραμύθι μας πρέπει να αποτυπώσουμε στη γραφή μας τα συναισθήματα των ανθρώπων της ιστορίας. Δεν χρειάζεται να γράφουμε με τρόπο πολύπλοκο, δεν χρειάζεται να εντυπωσιάσουμε με τη χρήση δύσκολων λέξεων, αλλά είναι προτιμότερο να γράφουμε ταυτίζοντας τον εαυτό μας με την ηλικιακή ομάδα στην οποία απευθυνόμαστε. Επίσης στη δημιουργική γραφή μάθαμε να σχολιάζουμε κείμενα διάφορων συγγραφέων ώστε να

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

καταφέρουμε να γίνουμε καλύτεροι κριτές των δικών μας κειμένων. Κατά τη διάρκεια των μαθημάτων μας γεννήθηκαν περισσότερες ιδέες για το πώς θα συγγράψουμε και εμείς το δικό μας παραμύθι. Μάθαμε ότι για να είσαι σε θέση να γράψεις, πρέπει να διαβάζεις, καθώς με το διάβασμα εμπλουτίζονται οι γνώσεις μας, το λεξιλόγιό μας, η δημιουργική φαντασία μας και η συνδυαστική σκέψη μας.

Κρίνοντας λοιπόν από την εμπειρία μας μέσω της ενασχόλησής μας με τα εργαστήρια Δημιουργικής Γραφής της Κοιν.Σ.Επ «Τέχνης Δρώμενα Αργώ», πιστεύουμε πως η συγγραφή δεν είναι κάτι το απρόσιτο. Όλοι μπορούμε να αποκτήσουμε τη δεξιότητα ενός συγγραφέα γιατί η συγγραφή είναι περισσότερο δουλειά παρά ταλέντο, όπως τονίζουν διάσημοι συγγραφείς, ή ακόμα, μπορεί και να παραμείνουμε ερασιτέχνες στο συγκεκριμένο τομέα θα γράφουμε όμως όμορφες ιστορίες, κείμενα και παραμύθια. Η τέχνη του να επινοείς μια ιστορία, είναι μια μαγική περιπέτεια που μπορεί να μας προσφέρει έντονη συγκίνηση. Η Δημιουργική Γραφή διδάσκει τεχνικές αφήγησης, γεγονός που μας βοηθά να κρατάμε αμείωτο το ενδιαφέρον των ακροατών. Τολμήσαμε να ξεφύγουμε από τα πλαίσια της πραγματικότητας και να αφηθούμε στο μαγικό κόσμο του παραμυθιού. Είναι απίστευτο το πόσο μας βοήθησαν, ειδικά τα παιδιά, σε όλη αυτή την προσπάθεια καθώς μαθαίναμε από αυτά και μέναμε άφωνοι μπροστά στην ανεξέλεγκτη και καλπάζουσα φαντασία τους. Τελικά, αυτό το μάθημα στάθηκε αρωγός στην προσπάθεια μας να συγγράψουμε το δικό μας παραμύθι, μας βοήθησε να πραγματώσουμε την αρχική μας ιδέα.

3 ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ

3.1 ΒΙΒΛΙΟ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ

Οι ρίζες της γραφικής απεικόνισης χάνονται μέσα στους αιώνες. Αν αναλογιστούμε ότι οι πρώτες εικόνες δημιουργήθηκαν στα παλαιολιθικά χρόνια, πάνω στα τοιχώματα των σπηλαίων, σίγουρα η οπτική αναπαράσταση αποτελεί πανάρχαιο φαινόμενο. Ο άνθρωπος έμαθε να διαβάζει διάφορα σημεία, όπως τα ίχνη των ζώων, τους μορφασμούς, τις κινήσεις, τους ήχους, και τις χειρονομίες, προτού καταφέρει να μιλήσει, ενώ αργότερα ξεκίνησε να σχεδιάζει εικονογραφήματα που απέδιδαν οπτικά την πραγματικότητα που τον περιέβαλε. Οι εποχές άλλαζαν, κι ο άνθρωπος εξέλιξε ολοένα και περισσότερο την αναπαραστατική του τέχνη, γεγονός που τον οδήγησε σε μία νέα διάσταση της πραγματικότητας, την πνευματική (Μπενέκος, 1998).

Η εικόνα, λοιπόν, χρησιμοποιήθηκε κατά καιρούς με διάφορους τρόπους. Άλλοτε έχοντας αναπαραστατική χρησιμότητα, κι άλλοτε διακοσμητική. Ενίοτε αποσκοπούσε στη διδαχή ή στην επεξήγηση ενός φαινομένου. Η εικόνα αποτέλεσε το μέσον ώστε να καταφέρει ο άνθρωπος να ερμηνεύσει τα συναισθήματά του, να εξωτερικεύσει τις ιδέες του. Η εικόνα σημάδεψε εποχές και εξέφρασε ρεύματα, ενώ η σπουδαιότητά της παρέμεινε αμετάβλητη στο πέρασμα των χρόνων, και η ωφελιμότητά της ποικίλει καθώς σήμερα είναι ιδιαίτερα χρήσιμη σε πολλούς τομείς. Στις μέρες μας όπου τα μέσα μαζικής ενημέρωσης προβάλλουν συνεχώς εικόνες και τα έντυπα στηρίζονται σχεδόν αποκλειστικά σε αυτή, παρατηρούμε πως αυξάνεται ολοένα και περισσότερο η επιρροή της στον ανθρώπινο νου. Ταυτόχρονα οι τεχνικές και οι μέθοδοι της εικονογράφησης, έχουν γνωρίσει σημαντική ανάπτυξη κι έτσι η εικόνα απέκτησε καίρια θέση στον εκδοτικό κόσμο. Αποτελεί, μάλιστα,

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

αναπόσπαστο κομμάτι των βιβλίων και των έντυπων, αφού μπορεί να συνοδεύει ένα κείμενό τους τόσο λειτουργικά όσο και αισθητικά. Συχνά, όταν ένας εικονογράφος αναλαμβάνει το δύσκολο ρόλο της εικονογράφησης ενός παιδικού βιβλίου, οφείλει να δημιουργεί με παιδευτικά κριτήρια (Μαλαφάντης, 1990).

Το θέμα που πραγματευόμαστε σε αυτήν την ενότητα είναι η εικονογράφηση του παιδικού βιβλίου. Παρακάτω αναφέρουμε μερικούς από τους ορισμούς που δόθηκαν για το εικονογραφημένο βιβλίο και τον διαχωρισμό του σε υποκατηγορίες με κριτήριο τη μορφολογία του, στην προσπάθειά μας να διασαφηνίσουμε την έννοιά του.

Ο Μπενέκος (1990), θεωρεί ότι το εικονογραφημένο βιβλίο στο σύγχρονο γλωσσικό κώδικα θα έπρεπε να αποκαλείται «εικονοβιβλίο». Το ορίζει, μάλιστα, ως ένα βιβλίο που το περιεχόμενό του εκφέρεται είτε μέσω των εικόνων και μόνον, είτε με τη συνδρομή του λόγου σε ισόρροπη αναλογία με την έννοια ότι ο γλωσσικός και ο εικαστικός κώδικας συνδέονται οργανικά. Υπάρχουν σαφέστατα και άλλες ενδιάμεσες κατηγορίες ωστόσο στο εν λόγω είδος πρέπει να προσθέσουμε ότι βαρύνουσα σημασία κατέχει η αισθητική διάσταση της σύνθεσης και των στόχων του και πως στην αισθητική του λειτουργία προστίθεται η διδακτική και η ηθική λειτουργία του (Μπενέκος, 1990). Επίσης, εικονογραφημένο ονομάζεται ένα βιβλίο που περιέχει αποκλειστικά εικόνες και λεζάντες συνδεδεμένες με τέτοιο τρόπο, ώστε να αποτελούν ένα αρμονικό σύνολο. Θεωρείται, επίσης, το βιβλίο στο οποίο οι εικόνες μπορεί είτε να σχετίζονται, είτε όχι με το κείμενο κι απλώς το διακοσμούν. Τέλος, υπάρχουν και τα βιβλία μεικτού τύπου, τα οποία αποτελούν συνδυασμό των παραπάνω κατηγοριών και που έχουν «λογοτεχνική ή ποιητική αξία» (Φαρμακίδης, 1975).

Ο Κιτσαράς, αναφέρει πως εικονογραφημένο, είναι το βιβλίο που περιλαμβάνει πολλή εικονογράφηση και παράλληλα λίγο ή καθόλου κείμενο. Κατατάσσει στην ίδια κατηγορία τα παιδικά βιβλία στα οποία η εικονογράφηση και το κείμενο αλληλοσυμπληρώνονται. Τονίζει πως «δεν μπορούμε να θεωρήσουμε εικονογραφημένα τα βιβλία που οι εικόνες τους συνοδεύουν συμπληρωματικά ή διακοσμητικά το κείμενο καθώς μπορεί να εξυπηρετούν άλλους σκοπούς, εικαστικούς, ελκυστικούς, καθώς και εμπορικούς» (Κιτσαράς, 1993, p. 22).

Ας μην σταθούμε μόνον στον ορισμό του εικονογραφημένου βιβλίου, καθώς υπάρχουν και ορισμένα κριτήρια τα οποία διαχωρίζουν τα βιβλία με βάση το περιεχόμενο και τη γενικότερη μορφή τους. Ο Stewig (1988), κατατάσσει σε τρεις επιμέρους κατηγορίες τα εικονογραφημένα βιβλία, ανάλογα με τα μορφολογικά στοιχεία που εμπεριέχονται σε αυτά: Στην πρώτη κατηγορία ανήκουν τα βιβλία με εικόνες ή αλλιώς Illustrated books που αποτελούνται από λίγες εικόνες και αποτυπώνονται σε περιορισμένα χρώματα ή μόνο σε ασπρόμαυρα. Σε αυτήν την κατηγορία βιβλίου η εικονογράφηση αποτελεί προέκταση του κειμένου αλλά μπορεί να προσθέτει στην ιστορία κι άλλα χαρακτηριστικά. Αυτά τα βιβλία απευθύνονται κυρίως σε παιδιά με αναπτυγμένη αναγνωστική δεξιότητα. Στη δεύτερη κατηγορία ανήκουν οι εικονογραφημένες ιστορίες - ή αλλιώς picture story books στις οποίες ο καλλιτέχνης πρέπει να στήσει τους χαρακτήρες με τέτοιο τρόπο ώστε ν' αναδεικνύονται μέσω της εικονογράφησης και έτσι να δένεται η πλοκή της ιστορίας. Σ' αυτή την περίπτωση η ιστορία και η εικονογράφηση διατηρούν μία σχέση αμφίδρομη επειδή η ιστορία ενδυναμώνεται χάρη των εικόνων και ταυτόχρονα οι εικόνες αναλύουν την ιστορία. Στην τρίτη κατηγορία ανήκουν τα εικονογραφημένα βιβλία ή αλλιώς picture books, στα οποία οι εικόνες λειτουργούν ως αποκλειστικοί φορείς του νοήματος. Διαφορετικά αντικείμενα και ιδέες που εμφανίζονται σε κάθε

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

σελίδα συνδέονται με την τέχνη του καλλιτέχνη ωστόσο δεν ακολουθούν απαραίτητα μια αφηγηματική πλοκή (Stewig, 1988).

3.2 Η ΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ

Το παιδί, είναι ήδη εξοικειωμένο με τις εικόνες από την κούνια του, αφού περιβάλλεται, όχι μόνο από την πραγματικότητα, δηλαδή τους ανθρώπους, τα αντικείμενα, τις πράξεις, αλλά και από απεικονίσεις αυτής όπως η τηλεόραση, οι πίνακες, οι εικόνες των βιβλίων.

Στο παιδικό βιβλίο, η τέχνη της εικονογράφησης ενισχύει το κείμενο ενός συγγραφέα με διάφορα καλλιτεχνικά στοιχεία και σχέδια που περιγράφουν την ιστορία μέσα από εικόνες. Ο εικονογράφος δημιουργεί όμορφες και καλαίσθητες εικόνες για τα παιδιά. Έτσι αναπληρώνει την έλλειψη της ζωντανής αφήγησης μετατρέποντας τη φωνή του συγγραφέα σε ζωντανές εικόνες, δίνοντας στα παιδιά τη δυνατότητα να διαβάσουν την ιστορία, χωρίς να γνωρίζουν πολλές φορές ανάγνωση, μέσω των εικόνων. Παράλληλα, στα μάτια των παιδιών, οι εικονογραφημένοι χαρακτήρες παίρνουν σάρκα και οστά τόσο ως προς την εμφάνιση, όσο και ως προς τη διάθεσή τους. Έτσι δημιουργείται στο παιδί η ψευδαίσθηση, μέσω των εικόνων, πως οι ήρωες έχουν φωνή. Το παιδικό βιβλίο, λοιπόν, συνδέθηκε από πολύ νωρίς με την εικονογράφηση, η οποία βοηθάει το παιδί να επικοινωνεί με τον κόσμο, να τον γνωρίζει και να τον εκφράζει με τον προσωπικό του τρόπο. Μάλιστα, το παιδί της προσχολικής ηλικίας αρέσκεται στο να ζωγραφίζει συνεχώς, επινοώντας τα δικά του σύμβολα, προσπαθώντας να ερμηνεύσει τον κόσμο με τα δικά του κριτήρια (Μπενέκος, 1998).

Με την πάροδο των χρόνων, αναπτύχθηκε ραγδαία η τάση της εικονογράφησης στα βιβλία, γεγονός που οδήγησε τους μελετητές σε θεωρητική έρευνα που αφορούσε την αναζήτηση της επίδρασής της στα παιδιά προσχολικής και όχι μόνο ηλικίας. Τα συμπεράσματα της έρευνας κατέληξαν στα εξής:

Πρώτον τα εικονογραφημένα βιβλία αποτελούν φορείς κοινωνικοποίησης. Τα βιβλία τείνουν να προβάλλουν κοινωνικές νόρμες και μοντέλα, με τα οποία πρέπει το παιδί να εξοικειωθεί και τις περισσότερες φορές να τα υιοθετήσει. Μάλιστα, ο εικονογράφος μπορεί να φανερώνει την άποψη ή την στάση του, αναλόγως με τον τρόπο που ζωγραφίζει ή με το τι δεν περιλαμβάνει σκόπιμα στη ζωγραφική του. Έτσι τα παιδιά μαθαίνουν μέσω των βιβλίων τα κοινωνικά και πολιτιστικά πρότυπα της κοινωνίας μας, τον τρόπο που σκέφτονται και αισθάνονται οι άλλοι άνθρωποι καθώς επίσης και ποιες συμπεριφορές είναι παραδεχτές. Τα βιβλία, λοιπόν, μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά να διαμορφώσουν την προσωπική τους ταυτότητα (Κανταρτζή, 1991).

Δεύτερον τα σωστά εικονογραφημένα βιβλία αποτελούν ορόσημο στην καλλιέργεια των αισθητικών κριτηρίων των παιδιών. Η ενασχόληση του παιδιού με το βιβλίο απογειώνει τη δημιουργικότητα του, ενώ παράλληλα το μαθαίνει να αναγνωρίζει την αξία της τέχνης εξελίσσοντας την αισθητική του. Κοινωνιολόγοι και παιδαγωγοί θεωρούν ότι φέρνοντας το παιδί αντιμέτωπο με έργα τέχνης, το βοηθάει να αποκτήσει μια μεστή αισθητική γνώμη και να εμπλουτίσει το πολιτιστικό κεφάλαιό του. Οπότε, σε ένα βιβλίο, η συνεργασία μεταξύ καλού συγγραφέα και καλού εικονογράφου παίζει σημαντικό ρόλο στην πραγμάτωση της πορείας του εξανθρωπισμού του παιδιού, αφού μέσω αυτού προσλαμβάνει όλα εκείνα τα

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

χαρακτηριστικά που αντιστοιχούν σε έναν πολιτισμένο άνθρωπο (Marantz & Marantz, 1988).

Συνοψίζοντας την άποψη περί καλλιέργειας και καλλιτεχνικής αντίληψης των παιδιών μέσω των καλών εικονογραφημένων βιβλίων παραθέτουμε την άποψη. πως «δεν συντρέχει κανένας λόγος να στερήσουμε τα παιδιά από αυτό που οι μεγάλοι χαίρονται: τη μεγάλη τέχνη. Αντίθετα έχουμε όλα τα δεδομένα να πιστεύουμε ότι η επαφή τους με τα έργα τέχνης καλλιεργεί την αισθητική τους αντίληψη και εκλεπτύνει το καλλιτεχνικό τους κριτήριο. Όπου επομένως προσφέρεται, το εικονογραφημένο βιβλίο μπορεί και πρέπει να γίνει φορέας υψηλής τέχνης» (Μπενέκος, 1981, p. 31).

Ο εικονογράφος πρέπει να δίνει στα παιδιά όμορφες και καλοσχεδιασμένες εικόνες γεμάτες χρώματα, αντιμετωπίζοντας την εικονογράφηση ως μια μορφή τέχνης. Επίσης, πρέπει να εικονογραφεί με κριτήριο τη διδαχή, τη διαπαιδαγώγηση. Αυτά τα χαρακτηριστικά αποσκοπούν στο να γίνει το βιβλίο όσο το δυνατό πιο καλό και όμορφο (Dunoison, 1973). Άρα το βιβλίο που περιέχει εικόνες, γίνεται πιο ελκυστικό, προσιτό και παιδευτικό αποτελεσματικό για τα παιδιά. Κι αυτό συμβαίνει επειδή «μιλάει απευθείας στο μάτι του παιδιού, απευθύνεται στην όρασή του μέσω της όρασης του καλλιτέχνη και μετακενώνει έτσι άμεσα, με τη δύναμη της τέχνης, τις εμπειρίες και την αντίληψη για τον κόσμο του ίδιου του καλλιτέχνη, αποκρυσταλλωμένες σε οπτικά σύμβολα» (Μπενέκος, 1990, p. 33). Η εικονογράφηση θεωρείται τέχνη αναγκαία τόσο για αισθητικούς όσο και για διδακτικούς λόγους. Μια εικόνα μπορεί να καλύψει κάποιο ιστορικό- επιστημονικό κενό ή να βοηθήσει στη σύλληψη μιας ατμόσφαιρας που η φαντασία δεν μπορεί από μόνη της να συνθέσει. Σε αυτή την περίπτωση, ο εικονογράφος με την εμπειρία, τη γνώση, την επινοητικότητα του θα ενισχύσει τη φαντασία του δέκτη της εικόνας. Όπως συμβαίνει άλλωστε στις εικονογραφήσεις παραμυθιών, στους μύθους καθώς και στα διηγήματα φαντασίας (Μπενέκος, 1990).

3.3 ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ ΜΕ ΚΡΙΤΗΡΙΟ ΤΗΝ ΗΛΙΚΙΑ

Σημαντικό ρόλο διαδραματίζουν οι διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα στα διάφορα εξελικτικά στάδια του ίδιου του παιδιού. Τα παιδιά που βρίσκονται στην προσχολική, ή στην προεφηβική φάση της ζωής τους, σίγουρα έχουν ανάγκη από διαφορετικής μορφής αναγνώσματα τόσο ως προς την δυσκολία όσο και ως προς την μορφή τους. Όσο το παιδί μεγαλώνει αναπτύσσει τις αντιληπτικές του ικανότητες αναζητώντας βιβλία που ανταποκρίνονται σε αυτές.

Συγκεκριμένα όσον αφορά τις ηλικίες από 1-6 ετών, διακρίνουμε τρία είδη εικονογραφημένου βιβλίου ανάλογα με την ηλικία των παιδιών στα οποία απευθύνονται:

Στην πρώτη κατηγορία ανήκουν τα εικονογραφημένα βιβλία που περιέχουν απλές εικόνες για παιδιά από 1-3 ετών. Τα συγκεκριμένα βιβλία δεν έχουν κείμενο παρά μόνο μεμονωμένες εικόνες που παριστάνουν αντικείμενα του άμεσου περιβάλλοντος του παιδιού και στις οποίες μπορεί να υπάρξει και το φανταστικό στοιχείο. Κύριος σκοπός τους είναι να βοηθήσουν το παιδί να μάθει να αντιλαμβάνεται και να μιλάει. Στη δεύτερη κατηγορία ανήκουν τα εικονογραφημένα βιβλία για παιδιά ηλικίας 3-4 ετών, τα οποία απεικονίζουν το περιβάλλον του παιδιού καθώς και εικόνες με εμπλουτισμένο περιεχόμενο αποσκοπώντας στη διεύρυνση της αντιληπτικής ικανότητας του παιδιού καθώς και να το οδηγήσουν σε μια μεταβατική

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

φάση. Στην Τρίτη και τελευταία κατηγορία ανήκουν τα εικονογραφημένα βιβλία με ιστορίες για παιδιά ηλικίας 5-6 ετών όπου υπερισχύουν οι παραστάσεις δράσης και πραγματικό στοιχείο σταδιακά διαδέχεται το φανταστικό. Στην εικονογράφηση το πραγματικό συνίσταται κυρίως σε «αφαιρετικές αναπαραστάσεις της πραγματικότητας και σε προβολή τεχνοτροπίας ως αναλυτικού συστήματος κατανόησης και έκφρασης του πραγματικού, ενώ το φανταστικό συνίσταται σε απεικονίσεις πραγματικών στοιχείων σε μη πραγματικές συσχετίσεις και σε προβολή της δομής της σύνθεσης ως συστήματος κατανόησης και επανασύνταξης του πραγματικού.» (Κιτσαράς, 1993, p. 34).

Σύμφωνα με τον Μπενέκο (1990), στο παιδί προσχολικής ηλικίας οι συμβολιστικοί μηχανισμοί βρίσκονται σε κατάσταση διαμόρφωσης οπότε προέχουν σε σημασία τα οπτικά- εικαστικά σύμβολα, μέχρι το πέμπτο περίπου έτος που ανακαλύπτει το γραπτό λόγο. Γι' αυτό και ο εικονογράφος, όταν αναφέρεται με την τέχνη του σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, είτε κωδικοποιεί τους συμβολισμούς δημιουργώντας εικονιστικές παραστάσεις, είτε χρησιμοποιεί πληθώρα εικόνων στα παραμύθια για τον εμπλουτισμό της φαντασίας τους αλλά και τη διευκόλυνση της προσωπικής τους έκφρασης. Στην προεφηβική ηλικία διακρίνουμε το στάδιο της εμφάνισης του οπτικού ρεαλισμού με παράλληλη μείωση της εκφραστικής αυθορμησίας οπότε έχουμε αναζήτηση διαφορετικών καλλιτεχνικών προτύπων. Οπότε για τα παιδιά των μεγαλύτερων τάξεων ο εικονογράφος οφείλει να κάνει πιο ακριβείς περιγραφές, δίνοντας παράλληλα έμφαση στα καλλιτεχνικά αιτήματα πάντα σε αμφίδρομη σχέση με το λόγο. Ο συγγραφέας καταλήγει στο συλλογισμό ότι «το εικονοβιβλίο, χωρίς γραπτό λόγο ή με λόγο που εντάσσεται οργανικά και συνυφαίνεται απόλυτα με την εικόνα, ταιριάζει ιδιαίτερα στην πρώτη παιδική ηλικία. Το εικονογλωσσικό βιβλίο, όπου η εικόνα, εντάσσεται οργανικά στο κείμενο, προορίζεται κυρίως για τα παιδιά της δεύτερης παιδικής ηλικίας- ανήκει όμως σε όλες τις ηλικίες» (Μπενέκος, 1990, p. 34).

3.4 ΣΧΕΣΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ- ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ

«Με την ανάγνωση οι λέξεις μια μια ξεπηδούν από το κείμενο και παίρνουν μορφή. Ο λόγος στο νου του αναγνώστη μεταπλάθεται σε εικόνες και παραστάσεις. Πολύ φυσικό μια και ο λόγος προφορικός ή γραπτός είναι γεμάτος εικόνες. Και μήπως η εικόνα από τη μεριά της δεν είναι γεμάτη λόγια, τη στιγμή που πηγή έμπνευσης για το δημιουργό- συγγραφέα στάθηκε ο κόσμος των φαινομένων; Με τη ροή των πραγμάτων οι εικόνες έγιναν λόγια και τα λόγια με τη σειρά τους εικόνες. Παρατηρούμε ένα πέρασμα από τη μία κατάσταση στην άλλη που γίνεται με τρόπο φυσικό και αβίαστο, τελείως αυθόρμητα, και που μας προσδιορίζει τη φυσική σχέση που υπάρχει ανάμεσα στο λόγο και την εικόνα» (Βάκαλη-Συρογιαννοπούλου, 1990, p. 29).

Κρατώντας στα χέρια μας ένα ολοκληρωμένο εικονογραφημένο βιβλίο παρατηρούμε πως οι λέξεις και οι εικόνες προσαρμόζονται μες το κείμενο με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους. Η εικόνα από τη μία μπορεί να μεταφέρει ένα γενικό ή συγκεκριμένο στοιχείο της ιστορίας, το κείμενο από την άλλη συνοδεύει την εικόνα εστιάζοντας σε συγκεκριμένα στοιχεία της ιστορίας.

Οι εικόνες και οι λέξεις είναι δύο στοιχεία που γίνονται αντιληπτά από δύο διαφορετικά όργανα σύμφωνα με τους μελετητές του ανθρώπινου εγκεφάλου. Οι λέξεις ερμηνεύονται βάσει των δραστηριοτήτων του αριστερού ημισφαιρίου του

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

εγκεφάλου ενώ οι εικόνες από το δεξί ημισφαίριο. Οι ιστορίες που λένε λέξεις ακολουθούν μια αλληλουχία ενώ η πλοκή τους είναι συνηφασμένη από μία σειρά γεγονότων. Η συνύπαρξη λέξεων και εικόνων αλλάζει το νόημα και των δύο δίνοντας στο εικονογραφημένο βιβλίο την αισθητική εμπειρία μιας συνάθροισης των μερών του (Nodelman, 1988).

Όταν η εικόνα και οι λέξεις συνεργάζονται, παύει να υπάρχει η απόσταση μεταξύ τους και το τελικό αποτέλεσμα αποτελεί μίαν ενότητα. Το εικονογραφημένο βιβλίο είναι φαινόμενο ζωντανό αλλά και πολύπλοκο εξαιτίας της σχεδίασής του, του στυλ, των σχεδίων, της σύνθεσής του, αλλά κι επειδή συνδυάζει κείμενο και εικόνα. (Marantz & Marantz, 1988). Γι' αυτό άλλωστε στα βιβλία που προορίζονται για μικρά παιδιά, η εικόνα κατέχει κυρίαρχη θέση μιας και ανακουφίζει το παιδί, το καλλιεργεί αισθητικά, και παράλληλα του μαθαίνει πράγματα για τον κόσμο που το περιβάλλει και που μέχρι στιγμής δεν γνώριζε. Γι' αυτό οφείλει να είναι σαφής, ξεκάθαρη και να ανταποκρίνεται όσο το δυνατόν περισσότερο στην πραγματικότητα. Οι αναλογίες αντιστρέφονται όσον αφορά τα βιβλία που προορίζονται για παιδιά μεγαλύτερης ηλικίας. Σε αυτά, το κείμενο πρέπει να υπερτερεί των εικόνων (Βάκαλη-Συρογιαννοπούλου, 1990).

Εφόσον είδαμε ότι η εικόνα κυριαρχεί στο παιδικό βιβλίο κρίνεται σκόπιμο να επισημάνουμε όσα σημεία εξασφαλίζουν την αρμονική συνύπαρξή της με το κείμενο μέσα σε ένα ολοκληρωμένο βιβλίο. Τα σημεία αυτά είναι ανάλογα των διαδοχικών σταδίων της ηλικίας του αποδέκτη.

Οι σχέσεις μεταξύ εικόνας και κειμένου χωρίζονται σε πέντε κατηγορίες. Η πρώτη κατηγορία αφορά τη συμμετρική σχέση εικόνας και κειμένου. Στην περίπτωση που ο αναγνώστης κατανοεί το κείμενο χωρίς την εικόνα, τότε η εικόνα ενισχύει το κείμενο. Η δεύτερη κατηγορία αφορά την ύπαρξη της εικόνας που στοχεύει να διευκρινίσει και να κάνει πιο ξεκάθαρο το κείμενο. Στην τρίτη κατηγορία η εικόνα βοηθάει ώστε το κείμενο να ενισχυθεί και να εμπλουτιστεί και με κάποια συμπληρωματικά στοιχεία. Στην τέταρτη κατηγορία το κείμενο είναι φορέας του βασικού νοήματος, και η εικόνα φωτίζει κάποιες επιλεγμένες απόψεις. Ενώ στην πέμπτη κατηγορία η εικόνα είναι φορέας του βασικού νοήματος με το κείμενο να αντανakλά επιλεγμένες απόψεις της εικόνας (Golden, 1990). Στην περίπτωση που στην τελική μορφή του βιβλίου κυριαρχεί ο γραπτός λόγος οι εικόνες οφείλουν να υποτάσσονται στο κείμενο, διευρύνοντάς το χωρίς όμως να το ακυρώνουν. Θα πρέπει τα ζωγραφικά και συγγραφικά στοιχεία να εναρμονίζονται. Εάν όμως στην τελική υπόσταση του βιβλίου κυριαρχούν οι εικόνες αντί του κειμένου, τότε το κείμενο χάνει την αυτοδυναμία του και υποτάσσεται στις εικόνες, πράγμα λογικό, αφού το μήνυμά του έχει εξαρχής γίνει κατανοητό μέσω της εικόνας (Κάνιστρα, 1990).

Συμπερασματικά, σε ένα εικονογραφημένο βιβλίο οι εικόνες και το κείμενο θα πρέπει να αλληλοσυμπληρώνονται με αρμονικό τρόπο δημιουργώντας ένα συνεκτικό σύνολο μέσα στο οποίο όλα τα στοιχεία κατανέμονται οργανικά. Μέσα σε ένα βιβλίο το κείμενο και η τέχνη της εικονογράφησης συνυπάρχουν κατατοπίζοντας τον αναγνώστη και βοηθώντας τον να απολαύσει τόσο το συγγραφικό όσο και το καλλιτεχνικό αποτέλεσμα που ενυπάρχει σε αυτό.

3.5 ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ- ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΟΥ

Ο καλλιτέχνης οργανώνει τα οπτικά στοιχεία σε μία ενότητα δημιουργώντας ένα οπτικό σχέδιο το οποίο έχει νόημα. Οι τεχνικές της εικονογράφησης που χρησιμοποιούνται από τον καλλιτέχνη μπορούν να διαχωριστούν ως εξής:

1. Είδη σχεδίων: Πολλές φορές παρατηρούμε προσμίξεις διαφόρων τρόπων μεταφοράς της πραγματικότητας όπου ένα απλό κείμενο επιδέχεται στην αρχή του ένα σχέδιο. Όταν ολοκληρωθεί όμως η ανάγνωση, η αμεσότητα της επαφής χάνεται και έτσι το κείμενο καθώς επανέρχεται στη μνήμη του αναγνώστη σαν φαντασίωση μπορεί να γεννήσει νέα σχέδια, συχνά εμπρεσιονιστικά, όπου οι τροποποιήσεις μπορούν να αιτιολογηθούν. Μπορεί να μην έχουν ιδιαίτερη εικαστική βαρύτητα αλλά το σημαντικό είναι ότι ανακαλούν στη μνήμη του αναγνώστη σκηνές που αποδίδουν συμβολικά το απόσταγμα των εντυπώσεων του (Βλαχόπουλος, 1990).

2. Το σημείο: Αποτελεί το απλούστερο και μικρότερο στοιχείο της εικόνας του σχεδίου και του εικαστικού έργου και γενικότερα την ελάχιστη γραφή του ανθρώπου πάνω σε μία επιφάνεια. Συνάμα δεν έχει κανένα περιορισμό στο χώρο για αυτό και είτε είναι ελάχιστο, είτε είναι μεγαλύτερο, είτε μπορεί να καταλάβει ολόκληρη την επιφάνεια. Εφαρμόζοντας το πρώτο σημείο σε ένα άδειο χαρτί, ο εικονογράφος, λύνει τη σιωπή του άδειου επιπέδου, παράγοντας έτσι το πρώτο εικαστικό μήνυμα (Κοζάκου-Τσιάρα, 1988)

3. Η γραμμή: Όταν ένα σημείο κινείται πάνω σε ένα επίπεδο έχουμε τη γραμμή. Η γραμμή περικλείει μέσα της δυναμισμό και ελευθερία. Μπορεί να είναι λεπτή, χοντρή, σκούρα καθορίζοντας φόρμες και σχηματίζοντας μορφές. Μπορεί επίσης, να διατηρεί την ίδια φόρμα ως το τέλος του βιβλίου χωρίς να εναλλάσσεται, ή επίσης να είναι ευέλικτη (Stewig, 1988).

4. Το χρώμα: Έχει άμεση σχέση με το συναίσθημα, τη διαίσθηση και τα ένστικτα. Δεν υποτάσσεται σε κανόνα, ούτε αναλύεται, ούτε διδάσκεται είναι θέμα ενστίκτου. Όταν αλλάζει ο τόνος, η ένταση και οι αποχρώσεις τότε τα χρώματα προσδίδουν νέες σημασίες και συμβολισμούς. Στην τέχνη, λοιπόν, το χρώμα παίζει σημαντικό ρόλο στη μετάδοση μηνυμάτων και στην ενεργοποίηση της ευαισθησίας μας. Το χρώμα και η μορφή λειτουργούν πάντα αυτόνομα υποστηρίζοντας ένα εικονικό περιεχόμενο και αποτελούν τα πιο κύρια στοιχεία ενός ανεικονικού έργου (Κοζάκου-Τσιάρα, 1988).

5. Σχήμα -Μορφή: Οι μορφές μπορεί να είναι επίπεδες ή δισδιάστατες δίνοντάς μας την αίσθηση του βάθους επειδή ο καλλιτέχνης τις περικυκλώνει από σκιές (Stewig, 1988). Η γραμμή περιγράφει ένα σχήμα. Οι αρχαίοι Έλληνες έδιναν μεγάλη σημασία στο ξεκάθαρο και απλό σχήμα. Τα πιο απλά γεωμετρικά σχήματα (απόλυτα σχήματα) είναι τα τρία πρωταρχικά επίπεδα. Το τρίγωνο, το τετράγωνο, ο κύκλος. Πάνω σ' αυτά στηριζόμαστε για να σχεδιάσουμε τα πάντα (Κανταρτζή, 2002).

6. Τόνος: Το φως έχει πολλές διαβαθμίσεις από την πιο φωτεινή έως την πιο σκούρα απόχρωση. Οι διαβαθμίσεις αυτές δημιουργούν τους τόνους οι οποίοι πλάθουν όγκο στα αντικείμενα γύρω μας. Χωρίς τις εναλλαγές των τόνων, θα ήταν αδύνατο να διακρίνουμε τα πράγματα. Οι διαφορετικές θέσεις του φωτός ως προς το αναπαριστώμενο αντικείμενο έχουν ως αποτέλεσμα να δημιουργούν τονικά κόντράστ και είναι ικανές να προσδώσουν διαφορετικά αισθητικά αποτελέσματα και εικαστικά μηνύματα (Κοζάκου-Τσιάρα, 1988).

7. Υφή- Πλοκή: Οι εικονογράφοι δημιουργούν τεχνικές υφής που ικανοποιούν την περιέργεια μας για το πώς αντιλαμβανόμαστε τα οπτικά στοιχεία (χρώμα, μορφή,

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

φως, σκιά). Για αυτό πολλές φορές τα παιδιά αγγίζουν τις εικόνες για να δουν αν είναι αληθινές. (Norton,1987).

8. Οργάνωση των οπτικών στοιχείων- σχέδιο: σχέδιο ονομάζουμε τον τρόπο με τον οποίο ο καλλιτέχνης οργανώνει τα οπτικά στοιχεία σε μια ενότητα. Όταν τα στοιχεία παρουσιάζονται ισορροπημένα, εύρυθμα, συμμετρικά τότε προσδίδουν στο θεατή μια αισθητική εμπειρία. Αντίθετα, όταν ο εικονογράφος παρουσιάζει ένα αδύνατο σχέδιο ο θεατής έχει την αίσθηση του βαρετού και του ελλιπούς (Norton, 1987).

9. Αναλογία: Οι εικονογράφοι χρησιμοποιούν είτε ρεαλιστική αναλογία όταν τμήματα του σώματος βρίσκονται σε σωστή αναλογία με το υπόλοιπο σώμα και σε σχέση με όλα τα υπόλοιπα αντικείμενα του περιβάλλοντος, είτε εξωπραγματική με σκοπό να δημιουργήσουν φανταστικά ή αστεία αποτελέσματα (Stewig, 1988).

10. Τεχνικά Μέσα: Όλα τα οπτικά στοιχεία εκφράζονται μέσω των υλικών και των τεχνικών που χρησιμοποιεί ο εικονογράφος, ο οποίος μπορεί να διαλέξει τις κατάλληλες τεχνικές και τα μέσα για να εκφράσει τα χαρακτηριστικά και τη διάθεση μιας συγκεκριμένης ιστορίας (Κανταρτζή, 2002).

Ο κάθε εικονογράφος μπορεί να χρησιμοποιήσει τρεις τρόπους τεχνικού στυλ, την αναπαράσταση, το συμβολισμό και την αφαίρεση. Έτσι, θα δώσει στην εικονογράφιση το δικό του προσωπικό στυλ που θα κάνει το έργο του μοναδικό και θα αποτελεί την υπογραφή του:

Η αναπαράσταση αποτελεί τον πιο απλό και άμεσο τρόπο εικαστικής έκφρασης όπου ο καλλιτέχνης αναπαριστά εντελώς ρεαλιστικά. Ο συμβολισμός συνδέεται άμεσα με το υποσυνείδητο και το ασυνείδητο και σχεδόν καθόλου με το συνειδητό, το λογικό και το πραγματικό. Έχει άρρηκτη σχέση με τον ανεξερεύνητο κόσμο της ψυχής, τη μαγεία, και τη διαίσθηση, το όνειρο καθώς και τη δεξιότητα του ανθρώπου να εκφράζεται με παραβολές και μεταφορές (Κανταρτζή, 2002). Η αναπαραστατική τέχνη μπορεί να είναι πιο κοντά στην πραγματικότητα, δεν σταματά όμως να είναι υποκειμενική. Αυτή η μορφή έκφρασης επικράτησε σε εποχές που άνθρωποι και καλλιτέχνες βρισκόντουσαν σε αρμονική σχέση με το περιβάλλον τους. Ο συμβολισμός αποτελεί έναν σύνθετο τρόπο εικαστικής έκφρασης: οι ιδέες της τέχνης υποβάλλονται με σύμβολα. Ο καλλιτέχνης αντλεί τα θέματά του από τον πλούσιο κόσμο των συμβόλων τα οποία ο άνθρωπος επινόησε με σκοπό να κατανοήσει και να ερμηνεύσει τον κόσμο γύρω του. Και τέλος, η αφαιρετική τέχνη έχει τη τάση να δίνει έμφαση σε μερικά χαρακτηριστικά ενός συγκεκριμένου θέματος αλλάζοντας τη συνήθη εικόνα του. Ο καλλιτέχνης συγκεκριμένα στρέφεται στα κυριότερα οπτικά στοιχεία ώστε να εκφράσει με αυτά το καθαρό αισθητικό του όραμα. Η αφαιρετική τέχνη είναι ικανότητα απλούστευσης, βαθειάς ανάλυσης καθώς και εμβάθυνσης στην ουσία των πραγμάτων όπως επίσης και θέμα διαίσθησης και κατανόησης των διάφορων εννοιών. Το εικαστικό μήνυμα, σε αντίθεση με την αναπαραστατική και συμβολική εικόνα, για να γίνει αντιληπτό απαιτεί καθαρή σκέψη και συμμετοχή (Κοζάκου-Τσιάρα, 1988).

3.6 ΠΡΟΫΘΕΣΕΙΣ ΣΩΣΤΗΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ

Στα εικονογραφημένα βιβλία συνυπάρχουν δύο τέχνες, η συγγραφή και η εικονογράφιση. Οι εικόνες περιγράφουν τη δράση καθώς και το κλίμα της πλοκής ενώ παράλληλα συμβάλλουν στη βασική διάθεση της ιστορίας. Τα μικρά παιδιά αντιλαμβάνονται τον κόσμο, τη φύση, τα ζώα, τις καταστάσεις και γενικότερα το

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

περιβάλλον τους με διαφορετικό τρόπο σε σύγκριση με τους μεγάλους. Ο ρόλος του εικονογράφου έγκειται στο να καταφέρει να κατανοήσει αυτόν το διαφορετικό τρόπο σκέψης των παιδιών και να αποδώσει στην εικονογράφησή του όλα αυτά τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τα οποία θα εισάγουν τους αναγνώστες στο κλίμα της ιστορίας, γιατί μέσω της εικόνας μπορεί να εκφράσει πολλαπλά μηνύματα και συναισθήματα. Μια εικόνα μπορεί να προκαλέσει φόβο, λύπη, θυμό, αγάπη, τρυφερότητα.

Πρώτο κριτήριο αποτελεί η μορφή και το περιεχόμενο της εικόνας που πρέπει να είναι τέτοια ώστε να ανταποκρίνονται στις ικανότητες και τα ενδιαφέροντα του παιδιού, να έχουν απλή αλλά όχι απλοϊκή μορφή. Όταν το παιδί συναντιέται για πρώτη φορά με το εικονογραφημένο βιβλίο, δημιουργείται μια συγκινησιακή σχέση παιδιού - βιβλίου που αποτελεί καθοριστικό παράγοντα για τη μελλοντική σχέση των παιδιών με τα βιβλία. Δεύτερο κριτήριο βάσει του οποίου πρέπει να επιλέγουμε το εικονογραφημένο βιβλίο, είναι τόσο η εμφάνισή του όσο και η ποιότητά του. Αυτά τα δύο χαρακτηριστικά είναι που προσελκύουν το παιδί και ευνοούν την ενίσχυση του καλλιτεχνικού γούστου του, το προετοιμάζουν ώστε να γίνει μελλοντικά ένας απαιτητικός αναγνώστης που θα αναζητάει την καλλιτεχνική και λογοτεχνική ποιότητα στα βιβλία (Κιτσαράς, 1993). Το συνολικό ύφος του εικονογραφημένου βιβλίου ως προς την ποιότητα πρέπει να λαμβάνει υπόψη το λόγο, την εικόνα και τη δομή του περιεχομένου, αλλά και την εναρμόνιση των υπόλοιπων στοιχείων του. Γι' αυτό και κατά την εικονογράφιση ενός βιβλίου ο ζωγράφος και ο λογοτέχνης θα πρέπει συνεργάζονται, να λειτουργούν ομαδικά και να βλέπουν το βιβλίο σαν συνεκτικό σύνολο για να μην οδηγηθούν σε παράταιρα αποτελέσματα (Μπενέκος, 1981).

Κι άλλες απαιτήσεις διέπουν, τα εικονογραφημένα βιβλία όπως είναι η παιδαγωγική διάσταση έτσι ώστε να είναι πιο προσιτό κι ελκυστικό στα παιδιά. Αρχικά οι εικόνες του βιβλίου θα πρέπει να είναι σαφείς και πραγματικές τόσο ως προς στα αντικείμενα όσο και στις μεταξύ τους σχέσεις. Αυτό βοηθάει το παιδί να αναπτύξει τις καλλιτεχνικές του δεξιότητες. Αντιθέτως, η χρήση πολύπλοκων και πολλών εικόνων θα αποσυντονίσει το παιδί και θα αποτρέψει την προσοχή του από αυτό. Παράλληλα, η απεικόνιση των αντικειμένων θα πρέπει να αντιστοιχεί σε πραγματικές αναλογίες των διαφόρων μεγεθών και η εικόνα να συνοδεύεται από σύντομο, απλό και ευχάριστο κείμενο. Οι εικόνες πρέπει να είναι φτιαγμένες έτσι ώστε να εισάγουν το παιδί στο ξένο και στο απρόσιτο, πέρα από τις γνωστές καταστάσεις, σχέσεις και αντικείμενα που μέχρι τώρα γνώριζε. Επίσης, το βιβλίο θα πρέπει να είναι προσιτό οικονομικά και να είναι φτιαγμένο με υλικά καλής ποιότητας, ώστε να αντέχει τη συχνή χρήση. «Από παιδαγωγική άποψη η διαμόρφωση της εικόνας πρέπει να είναι σταθμισμένη στις ικανότητες του παιδιού με τις δύο όψεις της, δηλαδή ως φορέας μηνύματος, αλλά και ως καλλιτεχνικού γεγονότος. Ακόμα, η εικόνα πρέπει να εξασφαλίζει στον μαθητευόμενο αναγνώστη αναγνωσιμότητα, να μεταφέρει και γνώσεις και πληροφορίες» (Κιτσαράς, 1993, p. 74).

Μάλιστα, ο εικονογράφος πρέπει να οπτικοποιήσει τόσο καλά το λόγο, έτσι ώστε να συμπληρώνει την ανάπτυξη του θέματος της πλοκής και της σύνθεσης. Είναι απαραίτητο η εικόνα να λειτουργεί ενισχυτικά ως προς το κείμενο μεταβιβάζοντας μια αίσθηση ισορροπίας που θα ερεθίζει την αισθητική απόλαυση του θεατή, ενώ το στυλ της εικονογράφισης και της λογοτεχνίας πρέπει να αλληλοσυμπληρώνονται. Επίσης, μέσω της εικονογράφισης ο αναγνώστης θα πρέπει να διαβλέπει τη δράση και το κλίμα της ιστορίας. Τέλος, η εικονογράφιση θα πρέπει να καλύπτει όσα ιστορικά, πολιτιστικά ή γεωγραφικά στοιχεία υπάρχουν στο κείμενο (Norton, 1987).

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

Στην ίδια άποψη συγκλίνει και η Κανατσούλη (2002), αφού αναφερόμενη στην εικονογράφηση για μικρές ηλικίες παιδιών, τονίζει ορισμένους σημαντικούς παράγοντες τους οποίους πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη:

Οι εικόνες πρέπει να αισθητικά ποιοτικές για να μπορεί το παιδί να τις κατανοήσει. Η αρμονία μεταξύ κειμένου και εικόνας, ο καλόγουστος σχεδιασμός και η επιλογή του ιδανικού χρώματος είναι στοιχεία που εξασφαλίζουν ένα ιδανικό αποτέλεσμα. Παράλληλα κρίνεται απαραίτητη η συμφωνία μεταξύ του ύφους της εικονογράφησης και του κειμένου καθώς η εικόνα, υποβάλλει συνήθως το γενικότερο κλίμα του κειμένου. Εδώ ο ρόλος του εικονογράφου έγκειται στο να δημιουργήσει μια ατμόσφαιρα η οποία προκύπτει μέσω του χρώματος, των γραμμών, των σχημάτων, τη χρήση φωτός- σκιάς. Οι διαβαθμίσεις αλλά και η χρήση των χρωμάτων δημιουργούν στο παιδί εναλλασσόμενα συναισθήματα. Παράλληλα οι εικόνες δεν πρέπει να επικαλύπτουν το κείμενο, αλλά να προσθέτουν τη δική τους οπτική και αισθητική στη πλοκή της ιστορίας. Ακόμα πρέπει να γίνεται σωστή τοποθέτηση της εικόνας μέσα στο κείμενο ώστε να βοηθά κυρίως τα παιδιά της νηπιακής ηλικίας στην ανάγνωσή του ενώ οι χαρακτήρες της ιστορίας να είναι χαρακτηριστικοί και αναγνωρίσιμοι: Ο εικονογράφος οφείλει να διατηρεί κάποια μόνιμα χαρακτηριστικά των δρώντων προσώπων της ιστορίας ώστε να μην συγχέονται με τους χαρακτήρες άλλων ιστοριών. Ταυτοχρόνως θα πρέπει οι εικόνες να ανταποκρίνονται στις δυνατότητες των παιδιών ανάλογα με τις γνωστικές τους ικανότητες: Πολλοί νηπιαγωγοί υποστηρίζουν πως υποχρέωση του εικονογράφου είναι να γνωρίζει όλες εκείνες τις λεπτομέρειες και τα στοιχεία που πρέπει να συμπεριλάβει στην εικονογράφηση του ώστε το παιδί να μπορέσει να τα αντιληφθεί και κατά συνέπεια να είναι σε θέση να την απολαύσει. Η εικονογράφηση θα πρέπει να είναι απλή και ρεαλιστική και να παρουσιάζει μια σταδιακά αυξανόμενη δυσκολία. Ιδιαίτερη προσοχή στη χρήση της εικόνας πρέπει να γίνεται σε βιβλία για μεγαλύτερα παιδιά. Εκεί η εικονογράφηση οφείλει να είναι διακριτική και να συμπυκνώνει την ιδέα του βιβλίου γιατί συνήθως τα παιδιά αυτής της ηλικίας απορρίπτουν τα βιβλία με εικόνες. Ο εικονογράφος για να είναι κατανοητός θα πρέπει να σέβεται τις διάφορες συμβάσεις απεικόνισης της πραγματικότητας ενώ δεν θα πρέπει να καταργεί την πραγματικότητα. Αντιθέτως, να σέβεται την πολυμορφία αφήνοντας ελεύθερη τη φαντασία του παιδιού. Το εικονογραφημένο βιβλίο μπορεί να διεγείρει το ενδιαφέρον του αναγνώστη και να είναι ανοιχτό σε ποικίλες αναγνώσεις. Ο παρατηρητής της εικόνας μέσω της διακειμενικότητας, ανακαλύπτει χαρακτήρες ή άλλου είδους λεπτομέρειες που έχει ξαναδεί. Η οπτική γωνία από την οποία κάποιος παρατηρεί την εξέλιξη, διαμέσου των εικόνων, της ιστορίας πρέπει να είναι ξεκάθαρη ενώ η σχέση μεγέθους των χαρακτήρων της εικόνας, της προοπτικής, του πάχους της γραμμής, πρέπει να είναι εμφανής για την κατανόηση της ιστορίας. Τέλος, το εξώφυλλο του βιβλίου θα πρέπει να είναι καλοσχεδιασμένο, και να αποτελεί ενδεικτικό του περιεχομένου, ώστε να στρέψει την προσοχή του αναγνώστη αρχικά σε αυτό (Κανατσούλη, 2002).

3.7 Ο ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΣ ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ

Τα εικονογραφημένα βιβλία καλούνται να επιτελέσουν την πιο βασική λειτουργία, την εκπαιδευτική. Γι' αυτό άλλωστε από τότε που παρουσιάστηκαν για πρώτη φορά στον εκδοτικό κόσμο, εξυπηρετούσαν κυρίως παιδαγωγικούς σκοπούς. Οι εικόνες και οι λέξεις μεταφέρουν από κοινού ένα μήνυμα το οποίο πρέπει να αποκωδικοποιηθεί από τους αναγνώστες στην πορεία της ανάπτυξης της τεχνικής της

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

ανάγνωσης, σε ψυχολογικό και νοητικό επίπεδο (Κανταρτζή, 2002). Δεν διδάσκουν με ένα συστηματικό τρόπο και για αυτό ακριβώς τα παιδιά επηρεάζονται. Τα παιδιά θα πρέπει να είναι ικανά να νοηματοδοτούν με τα δικά τους κριτήρια τις εικόνες ανεξάρτητα από την πρόθεση και την οπτική του καλλιτέχνη. Αυτός είναι κι ο λόγος που οι εικόνες των βιβλίων μπορεί είτε να δίνουν ξεκάθαρες πληροφορίες είτε να επιτρέπουν στο άτομο να συνδυάζει ελεύθερα το νόημα μέσω της σύνθεσης τους (Marantz & Marantz, 1988). Η παιδαγωγική σημασία των εικόνων έχει διαπιστωθεί κατά καιρούς από πολλούς παιδαγωγούς. Αυτός είναι κι ο λόγος άλλωστε που εφαρμόζονται πολύ συχνά στη διδασκαλία και στα τεχνικά και φυσιολογικά μαθήματα καθώς και στα φρονηματιστικά.

Ο ρόλος της εικόνας στο σχολείο είναι ουσιαστικός αφού απευθύνεται κυρίως στην όραση κι έτσι συμβάλλει στη διαπαιδαγώγηση των μαθητών οξύνοντας τη φαντασία τους. Το εικονογραφημένο βιβλίο δίνει τη δυνατότητα στο παιδί να συνδέσει τις δικές του εμπειρίες με το περιεχόμενο του βιβλίου που κρατά στα χέρια του. Ενώ οι γονείς και οι εκπαιδευτικοί έχουν τη δυνατότητα να συζητήσουν με το παιδί και να πληροφορηθούν για την ψυχική του κατάσταση ή τη φόρτιση που του δημιούργησε η εικονογράφηση μέσα σε ένα βιβλίο. Παράλληλα εξασφαλίζει τις προϋποθέσεις εφαρμογής του περιεχομένου στις δραστηριότητες του παιδιού, μέσω της ζωγραφικής ή του παιχνιδιού, ενώ βοηθά στην εκτόνωση του παιδιού μέσω της σιωπής των εικόνων. Η σημασία της εικονογράφησης είναι καίρια όσον αφορά στην ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων του παιδιού. Όταν διαβάζουμε στο παιδί ένα βιβλίο, αυτό με τη σειρά του παρατηρεί τη συνεχόμενη εναλλαγή εικόνων που υπάρχουν στις σελίδες. Μάλιστα, παρακινείται ώστε να μιλήσει, να διηγηθεί, να αναρωτηθεί, να καταλάβει καθώς και να μάθει. Με αυτόν τον τρόπο ενεργοποιείται και δραστηριοποιείται η σκέψη του παιδιού ενώ το παιδί οξύνει την αντιληπτική του ικανότητα. Άλλωστε η γλωσσική ανάπτυξη οδηγεί στην ανάπτυξη της αντιληπτικής λειτουργίας (Κιτσαράς, 1993).

Στον αντίποδα υπάρχει η άποψη ότι οι εικόνες παρεμποδίζουν και περιορίζουν τη φαντασία του παιδιού και αυτό γιατί η παρουσία της εικόνας σε ένα βιβλίο μπορεί να μας εμποδίσει να φανταστούμε τους ήρωες όπως θέλουμε. Ωστόσο η άποψη περί περιορισμού της φαντασίας από την ύπαρξη των εικόνων μέσα σε ένα βιβλίο, δεν είναι απαραίτητα αρνητική. Οι εικόνες χαρίζουν στους θεατές πάρα πολλές πληροφορίες δίνοντάς τους την ευκαιρία να τις ενισχύσουν με περισσότερη σύνθετη φαντασία.

Μάλιστα, σύμφωνα με την Κανταρτζή (2002) η σχέση μεταξύ λέξεων και εικόνων που υπάρχουν μέσα σε ένα εικονογραφημένο βιβλίο, μπορεί να είναι πολύ σημαντική από εκπαιδευτική άποψη αφού «τα καλά εικονογραφημένα βιβλία μας προσφέρουν ότι ακριβώς μας προσφέρει η καλή τέχνη: μεγαλύτερη συνειδητοποίηση-την ευκαιρία με άλλα λόγια να είμαστε περισσότερο ανθρώπινοι» (Κανταρτζή, 2002, p. 234). Μάλιστα τονίζει πως δεν υπάρχει κάποια ψυχολογική ή παιδαγωγική αιτία για την οποία θα πρέπει τα παιδιά να διαβάζουν ιστορίες οι οποίες συνδυάζουν λέξεις και εικόνες, ενώ αναφέρει ότι κάποιοι θεωρούν πως η ύπαρξη εικόνων μέσα στα βιβλία μπορεί να γίνει μη παραγωγική σε παιδαγωγικό επίπεδο. Ωστόσο η περιγραφή μιας ιστορίας μόνο με λόγια αποτελεί μια απλή σκιαγράφησή της χωρίς την εικονική της αναπαράσταση. Αυτό συμβαίνει επειδή η εικόνα οδηγεί το μαθητή σε αυτενέργεια φέρνοντας τον σε απευθείας επαφή με το μορφωτικό αγαθό.

Στις μέρες μας το ζητούμενο είναι ορθή επιλογή του ποιοτικού εικονογραφημένου βιβλίου από τα παιδιά. Το σχολείο πρέπει να σταθεί αρωγός σε αυτή την προσπάθεια καθοδηγώντας τα παιδιά στην ανάγνωση ποιοτικών βιβλίων

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

που θα πληρούν όλα εκείνα τα απαραίτητα αισθητικά κριτήρια που είναι απαραίτητα ως προς την ανάγνωσή τους από παιδιά και θα αποτελούν «δημιουργήματα αναγνωρισμένων εικονογράφων» (Κανταρτζή, 2002, p. 339).

4 ANIMATION

4.1 ANIMATION- ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Καθημερινά παρακολουθώντας ταινίες, διαφημίσεις και άλλα προγράμματα στις οθόνες μας, παρατηρούμε πως οι στατικές εικόνες που προβάλλονται μέσω αυτών, κινούνται. Κάθε εικόνα αποτελεί ένα στάδιο, μιας μεμονωμένης κίνησης. Έτσι καθώς προβάλλονται η μία εικόνα μετά την άλλη, με μεγάλη ταχύτητα, έχουμε την ψευδαίσθηση της συνεχόμενης κίνησης. Το ζητούμενο είναι όμως πότε και πώς ξεκίνησαν οι άνθρωποι να αναζητούν τα μέσα και τον τρόπο με τον οποίο θα δημιουργήσουν την κίνηση με την βοήθεια των εικόνων;

Σε αυτό το ερώτημα απαντούν οι ανακαλύψεις πολλών αρχαιολόγων που φέρνουν στο φως παλαιολιθικών χρόνων ζωγραφιές, οι οποίες δίνουν την εντύπωση της κίνησης. Επι παραδείγματι, ένα ζώο μπορεί να ήταν ζωγραφισμένο στην επιφάνεια μιας σπηλιάς με περισσότερα από τέσσερα πόδια, για να δώσει την εντύπωση της γρήγορης κίνησης. Συγκεκριμένα, στο Ιράν, στην περιοχή Shahr-e Sukhteh, ανακαλύφθηκε ένα κύπελλο 5.200 ετών το οποίο έφερε πέντε εικόνες ζωγραφισμένες η μία μετά την άλλη, κατά μήκος των πλευρών του, οι οποίες δείχνουν την προσπάθεια μιας κασίκας να φάει φύλλα, πηδώντας επάνω στο δέντρο. Επίσης σε αιγυπτιακή τοιχογραφία, που βρέθηκε στον τάφο του Khnumhotep, στο νεκροταφείο Μπένι Χασάν υπάρχουν πίνακες ηλικίας 4000 ετών που απεικονίζουν την πάλη μεταξύ στρατιωτών, σε πολλές διαφορετικές στιγμές- κινήσεις. Άλλο ένα τρανταχτό παράδειγμα, οι κολώνες του ναού της θεάς Ίσιδας στην αρχαία Αίγυπτο, όπου κάθε κολώνα απεικόνιζε ζωγραφισμένη τη θεά σε κάποιο διαφορετικό στάδιο μίας κίνησής της δίνοντας την εντύπωση στους καβαλάρηδες της ερήμου, ότι η θεά Ίσιδα χόρευε (Κινούμενη_Εικόνα, 2017).

Σε ένα αρχαιοελληνικό βάζο ένας δρομέας έμοιαζε να κινείται, αφού η φιγούρα του επαναλαμβανόταν πάνω στην περιφέρεια του βάζου, σε πολλά διαφορετικά στάδια της κίνησής του. Έτσι όταν κάποιος περιέστρεφε το βάζο, έβλεπε τον δρομέα να τρέχει. Και τέλος, ας μην ξεχνάμε και την περίφημη αλληγορία του σπηλαίου, εκεί όπου ο Πλάτωνας μας περιγράφει μια υπόγεια, σκοτεινή σπηλιά που μέσα της βρίσκονται οι δεσμώτες. Πίσω από την πλάτη τους βρίσκεται μια φωτιά με αποτέλεσμα ό,τι συμβαίνει στο πίσω μέρος, να προβάλλεται σαν ταινία σκιών στον μπροστινό τους τοίχο. Και περνούν έτσι όλη τους την ζωή, πιστεύοντας πως αυτές οι σκιές είναι η πραγματικότητα.

Όλα τα ανωτέρω πρώιμα δείγματα απεικονίζουν αν μη τι άλλο, τις προσπάθειες των δημιουργών τους, όσον αφορά την προσπάθεια να αποδώσουν την κίνηση μέσω ενός στατικού μέσου. Μπορεί εξαιτίας του ελλιπούς εξοπλισμού της εποχής, να μην μπόρεσαν οι καλλιτέχνες να αποτυπώσουν την αρχική τους ιδέα, αλλά σίγουρα αυτές οι προσπάθειες θεωρούνται η απαρχή των σημερινών κινουμένων σχεδίων, animation. Από το 1650 κι έπειτα εφευρέθηκαν διάφοροι, τεχνολογικού ενδιαφέροντος, καινοτόμοι μηχανισμοί οι οποίοι αποσκοπούσαν στο να απεικονίσουν την κίνηση, με την χρήση διαδοχικών σχεδίων. Παρακάτω αναφέρουμε κάποιους από αυτούς τους μηχανισμούς.

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

Ο μαγικός φανός (1650), χρησιμοποιήθηκε σαν το σημερινό προβολέα, με εργαλεία το φως και μια διαφανή ελαιογραφία. Όταν τοποθετούσαν το φως πίσω από την ζωγραφιά, αυτή φαινόταν μεγαλύτερη πάνω στην επιφάνεια του τοίχου, ενός σκοτεινού δωματίου. Πολλές από τις διαφάνειες, περιείχαν κάποια κινούμενα κομμάτια, γεγονός που τα προσομοιάζει με τα σημερινά animation.

Το θαυματοτρόπιο, ανακαλύφθηκε από τον John Ayton Paris (1824) και είχε την μορφή ενός στρόγγυλου δίσκου ή μιας κάρτας που είχε δυο διαφορετικές εικόνες σε κάθε της όψη, ενώ στο κέντρο της, είχε περασμένο ένα κορδόνι. Με την περιστροφή των κορδονιών, οι δυο εικόνες εμφανίζονταν σαν μία. Αυτό το παιχνίδι, είναι ενδεικτικό του φαινομένου phi (Thaumatotrope, 2017).

Το φενακιστοσκόπιο (η λέξη προέρχεται από την ελληνική «φενάκη» που σημαίνει εξαπάτηση), ανακαλύφθηκε το 1832 από τον Joseph Plateau και την Simon V. Stampfer και αποτελούσε μια συσκευή στην οποία προβαλλόταν animation. Περιμετρικά ενός κυκλικού δίσκου με ορθογώνιες σχισμές, ζωγραφίζονταν φιγούρες. Με την περιστροφή του δίσκου, δινόταν σε κάποιον η ψευδαίσθηση της κίνησης (Phenakistiscope, 2017).

Το ζωοτρόπιο, εφευρέθηκε στην Κίνα (1834) από τον Ting Huan, ενώ η πιο σύγχρονη έκδοσή του δημιουργήθηκε από τον William G. Horner. Ήταν μια κυλινδρική κατασκευή που είχε στην περίμετρό της κάθετες σχισμές, ενώ στο εσωτερικό της υπάρχει μία σειρά φωτογραφιών. Με την περιστροφή του κυλίνδρου η εικόνα που παρουσιάζεται μέσα από τις σχισμές, μοιάζει να είναι κινούμενη (Zoetrope, 2017).

Ακόμα μία ανακάλυψη, το flip book, που εφευρέθηκε από τον John Barnes Linnet γύρω στο 1868, ένα βιβλιαράκι του οποίου οι σελίδες ήταν όλες ζωγραφισμένες με την ίδια φιγούρα. Με το γρήγορο γύρισμα των σελίδων, συνήθως με τον αντίχειρα, δημιουργούσε σε κάποιον την ψευδαίσθηση της κίνησης (Flip_book, 2017).

Μια ακόμα πιο περίπλοκη εκδοχή του ζωοτρόπιου, με την προσθήκη καθρεφτών, το πραξινοσκόπιο, που εφευρέθηκε το 1877 από τον Charles E. Reynaud, έδινε μία πιο σαφή και ποιοτική εικόνα σε σχέση με τις σχισμές. Το 1892, ανακάλυψε το οπτικό θέατρο, το οποίο αποτελεί και την πρώτη προβολή κινούμενων εικόνων.

Το 1894, η ανακάλυψη του mutoscope, ενός flip book που διέθετε έναν μηχανισμό αναπαραγωγής κινούμενων εικόνων με την χρήση φακού-μανιβέλας, συνέπεσε χρονικά με την ανακάλυψη της κινηματογραφικής μηχανής, από τους αδελφούς Λίμιερ. η ανακάλυψη του κινηματογράφου είχε ήδη αρχίσει. Ο Ρενώ ήταν αυτός που τελειοποίησε την κίνηση, με την ανακάλυψη της ταινίας, πάνω στην οποία αποτύπωνε μια ιστορία μικρού μήκους, αναλύοντας τις διάφορες κινήσεις σε αλληπάλληλες εικόνες. Σιγά-σιγά τα σκίτσα, άρχισαν να αντικαθίστανται από φωτογραφίες, διαδοχικά τραβηγμένες σε μικρά χρονικά διαστήματα, σε μορφή ταινιών. Φτάνοντας στον 20ο αιώνα η φωτογραφική μηχανή αποτέλεσε το κυριότερο εργαλείο για την κινηματογράφιση των σχεδίων. Πλέον λόγω της εξέλιξης των ψηφιακών μέσων, τα κινούμενα σχέδια βρίσκονται στο ζενίθ της εξέλιξής τους (Κινούμενο_σχέδιο, 2017).

4.2 ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ANIMATION;

Ο λατινογενής όρος animation, προέρχεται από τη λέξη «anima», που σημαίνει ψυχή. Κατά συνέπεια, από το αγγλικό ρήμα «animate», από το οποίο παράγεται και η λέξη «animation», αποδόθηκε στα ελληνικά ποικιλοτρόπως: σχεδιοκίνηση, εμπύχωση, κινούμενη εικόνα, απόδοση κίνησης στην εικόνα.

Με τον όρο animation -που περιλαμβάνει και το κινούμενο σχέδιο- εννοούμε την αυτοτελή κι αυτόνομη 8η Τέχνη κι όχι τον κινηματογράφο, την 7η Τέχνη. Από τεχνικής άποψης, το animation, είναι η συνθετική παραγωγή της κίνησης μέσω της συνεχόμενης χρήσης των ελάχιστων χρονικών στιγμών μιας εικόνας, που δίνει στο θεατή την αίσθηση της κίνησης. Είναι δηλαδή η ταχεία προβολή μιας σειράς από εικόνες δισδιάστατες, τρισδιάστατες ή θέσεων ενός μοντέλου, με τρόπο τέτοιο ώστε να δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης. Για να επιτευχθεί αυτό, είναι απαραίτητη η φωτογράφιση, καρέ- καρέ, μιας σειράς εικόνων (των ζελατίνων και του σκηνικού), οι οποίες θα είναι στοιχισμένες με χρονική αλληλουχία, βάσει των σταδιακών αλλαγών που συντελέστηκαν στη θέση της εικόνας. Κατά συνέπεια, δημιουργείται μία ολοκληρωμένη κίνηση, αντιπροσωπευτική του 1/24 του δευτερολέπτου, χρόνος αρκετός για να μπορέσει το μάτι να συλλάβει μια εικόνα. Ως αποτέλεσμα, έχουμε την οφθαλμαπάτη της κίνησης, εξ αιτίας του φαινομένου του μεταισθήματος ή μετεικάσματος (Βασιλειάδης, 2006). Μάλιστα όλες οι εφευρέσεις (ζωοτρόπιο, πραξινοσκόπιο, κ.λπ.) βασίστηκαν στο φαινόμενο του μετεικάσματος δηλαδή την ιδιότητα του ματιού, και κατ' επέκταση του εγκεφάλου, να αιχμαλωτίζει μια εικόνα περισσότερο απ' όσο πραγματικά διαρκεί, και παράλληλα να την αναμειγνύει με την επόμενη εικόνα. Αυτό το φαινόμενο, στάθηκε αρωγός στην προσπάθεια των καλλιτεχνών να αποδώσουν την κίνηση με αποτέλεσμα να δημιουργηθούν έπειτα από πολλές δοκιμές κι απόπειρες, τα πρώτα κινούμενα σχέδια.

Ωστόσο δεν θα πρέπει να συγχέουμε τον όρο «animation», με τον όρο «κλασικό σχέδιο». Το animation χρησιμοποιείται στις περισσότερες τεχνικές της κινηματογραφικής λήψης εικόνα- εικόνα. Ενώ το κινούμενο σχέδιο, με την παραδοσιακή τεχνική σχεδίασης πάνω στις ζελατίνες, αποτελεί έναν γενικό όρο, που σχετίζεται με τις κούκλες και το τριών διαστάσεων animation. Το έργο του animator δε, είναι δύσκολο, αφού όπως και στην κανονική ταινία χρειάζονται 24 καρέ το δευτερόλεπτο έτσι και στο κινούμενο σχέδιο απαιτεί ίδιο αριθμό λήψεων, καρέ- καρέ. Έτσι για ένα πεντάλεπτο καρτούν απαιτούνται 7.200 διαφορετικά σχέδια, χωρίς αυτό να αποκλείει την επαναχρησιμοποίηση φόντων, σκηνικών ακόμα και ατόμων που μένουν στάσιμα για να μην χρειαστεί να επαναλάβουν την λήψη (Βασιλειάδης, 2006).

Συμπερασματικά το animation πέρασε από κάποια εξελικτικά στάδια για να φτάσει στη σημερινή ψηφιακή μορφή του. Από το χαρτί πέρασε στο ριζόχαρτο, μετέπειτα σε ζελατίνες και σήμερα σε σχεδιαστικά προγράμματα, με τη χρήση ηλεκτρονικού μολυβιού. Ιστορικά το κινούμενο σχέδιο προηγήθηκε του κινηματογράφου το 1892 από τον Emile Reynaud, πριν από τις πρώτες ταινίες των αδελφών Λίμιερ. Τα πρώτα βήματα για την δημιουργία του κινουμένου σχεδίου είχαν ήδη γίνει, ακόμα κι αν τα μέσα της εποχής δεν το επέτρεπαν. Ο Ρενώ, ο πατέρας του κινουμένου σχεδίου, μαζί με άλλους πρωτοπόρους ανέδειξε τον μαγικό κόσμο του animation, που μέχρι τότε δεν ήταν γνωστός στο ευρύ κοινό. Οι πρωτοποριακές ιδέες και εφευρέσεις του στάθηκαν η αφορμή για την μετέπειτα ενασχόληση πολλών με το κινούμενο σχέδιο, με αποτέλεσμα να απολαμβάνουμε πληθώρα animation. Από την άλλη ο Cohl, με την ανακάλυψη του mutoscope και την κινηματογράφιση μιας

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

σειράς σχεδίων καρέ- στοπ- καρέ, είχε ανακαλύψει τον ιδανικό τρόπο για την δημιουργία animation. Γι' αυτό και θεωρείται πρωτοπόρος σε αυτόν τον τομέα. Τα φιλμ του, διακρίνονται ακόμα και στις μέρες μας για την ιδιαιτερότητά τους. Μάλιστα μέσω αυτών, διαφαίνεται η ουσία των animation, καθώς διαθέτουν μια πραγματική μαγεία, αποτελούν έναν διαφορετικό τρόπο έκφρασης, ο οποίος είναι αδύνατο να γίνει αντιληπτός με διαφορετικό τρόπο. Χρονολογικά από το 1965 και έπειτα ήταν πιο εύκολο να ολοκληρωθεί μια ταινία animation με συγκεκριμένα προγράμματα που χρησιμοποιούσαν στον υπολογιστή. Σήμερα ο παλιός και παραδοσιακός τρόπος παραγωγής animation, μέσω διαφανειών, θεωρείται ξεπερασμένος. Οι χαρακτήρες, καθώς και τα φόντα, δημιουργούνται απευθείας με τη βοήθεια σχεδιαστικών προγραμμάτων σε ψηφιακές συσκευές. Επίσης, υπάρχουν συγκεκριμένα προγράμματα για κινηματογραφιστές που λειτουργούν ως βοηθητικά εργαλεία για την ολοκλήρωση μιας ταινίας. Οι animators μπορούν ψηφιακά να χρωματίσουν τα σχέδιά τους, ενώ οι κινήσεις των ηρώων επιτυγχάνονται με τη χρήση ειδικών εφέ προσομοίωσης της κίνησης. Το τελικό αποτέλεσμα εξάγεται σε κάποιο ψηφιακό μέσο.

4.3 ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ Ή ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ANIMATION;

Ποια όμως είναι η διαφορά μεταξύ του κινηματογράφου animation και του κινηματογράφου; Το animation δεν είναι αποκλειστικά το κινούμενο σχέδιο ούτε ένα θέαμα που απευθύνεται μόνο σε μικρές ηλικίες. Η διαφορά μεταξύ των δύο ειδών, έγκειται στην ύλη, η οποία στον κινηματογράφο animation είναι οι εικόνες. Ο κλασικός κινηματογράφος επιθυμεί να κάνει μία πιστή αναπαραγωγή της πραγματικότητας, ο κινηματογράφος animation προσομοιάζει με τρόπο υποκειμενικό την πραγματικότητα χωρίς να αντιγράφει το χρόνο. Έτσι ο κινηματογράφος animation αντιτίθεται στην πραγματικότητα, έχοντας συνάμα πάντοτε κάτι νέο να παρουσιάσει. Οι τεχνολογικές εξελίξεις μας δίνουν την δυνατότητα ψηφιακής επεξεργασίας των εικόνων, στον τρόπο παραγωγής και προβολής τους, μας έκανε να δούμε με διαφορετικό μάτι τις κινούμενες εικόνες. Παράλληλα διακρίνουμε μια σταδιακά αυξανόμενη συμμετοχή σε διάφορους διαγωνισμούς ή φεστιβάλ animation σε διάφορα μέρη του κόσμου, ενώ δημιουργήθηκε πληθώρα σχολών για την εκμάθηση αυτής της τεχνικής. Οπότε ο κινηματογράφος animation τα τελευταία χρόνια έχει κάνει αισθητή την παρουσία του (Βασιλειάδης, 2006).

Παράλληλα στα animation, η κίνηση δεν είναι φυσική, αλλά τεχνητή, αφού ο animator είναι αυτός που δημιουργεί την κίνηση. Οπότε το animation καθόλου δεν σχετίζεται με τη φυσιολογική κίνηση που συμβαίνει στον πραγματικό κόσμο, και κατά συνέπεια στον απλό κινηματογράφο. Οπότε το τελικό αποτέλεσμα ενός animation, αποτελεί ένα κράμα σκηνοθεσίας- εικόνων, ενώ ο κλασικός κινηματογράφος είναι συνδυασμός σκηνοθεσίας- δρώντων προσώπων. Ως αποτέλεσμα έχουμε μια απεικόνιση της πραγματικότητας, χωρίς να είναι απαραίτητη η πιστή αντιγραφή της. Ο κινηματογράφος animation έχει την τάση να παράγει εικόνες, οι οποίες μέσω της απλοποίησης παρουσιάζουν τον κόσμο σουρεαλιστικά. Εν αντιθέσει, ο κλασικός κινηματογράφος, αντιγράφει στιγμιότυπα της καθημερινότητας, και μερικές φορές παρά είναι ρεαλιστικός. Ο δημιουργός των animation, λοιπόν, φτιάχνει τους φανταστικούς του χαρακτήρες και τους ζωντανεύει μέσα από τις ζωγραφιές του. Μάλιστα αυτή η τεχνική προσφέρει πολλές άπειρες δυνατότητες στον χρήστη με αποτέλεσμα όλα τα αντικείμενα να μπορούν να ζωντανέψουν, να κινηθούν. Το φαινόμενο αυτό χωρίζεται σε δύο εγγενείς λειτουργίες

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

του οπτικού νεύρου που συμβάλλουν στην αντίληψη της κίνησης. Η μία λειτουργία έχει σχέση με την αισθητική μνήμη «persistence of vision» εξ' αιτίας της οποίας τα αντικείμενα παραμένουν για κάποια κλάσματα του δευτερολέπτου στον αμφιβληστροειδή, από την στιγμή που βλέπουμε μια εικόνα, και η άλλη λειτουργία είναι το ψυχολογικό φαινόμενο «phi» εξ' αιτίας του οποίου, ο εγκέφαλος τείνει να συμπληρώνει νοητικά μία κίνηση που δεν έχει ολοκληρωθεί (Σταθόπουλος, 2017).

4.4 ΟΙ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ANIMATION

Όπως μας πληροφορεί ο (Βασιλειάδης, 2006), υπάρχουν διάφορες τεχνικές animation τις οποίες χωρίζουμε στο κλασσικό animation, Stop motion animation, και στο animation μέσω υπολογιστή:

4.4.1 ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ANIMATION

Το παραδοσιακό κινούμενο σχέδιο, ως βασική τεχνική της κατηγορίας animation, είναι αναγκαία σε όλες τις υπόλοιπες τεχνικές Συνήθως γίνεται μια νοητή χρονομέτρηση της κίνησης των 24 καρέ το δευτερόλεπτο. Ανάλογα με το αν η κίνηση που έχουμε είναι είτε αργή, είτε κανονική, τότε προβαίνουμε σε λήψη αυτού περισσότερες από μία φορές. Μέλημά μας στο τελικό αποτέλεσμα είναι να δούμε την κίνηση στην πιο ολοκληρωμένη της μορφή. Στην αργή κίνηση θέλουμε δυο εικόνες, 12 καρέ το δευτερόλεπτο, ενώ στην γρήγορη 24 καρέ το δευτερόλεπτο.

Η τεχνική που ακολουθούμε έχει ως εξής: Σχεδιάζουμε ένα πρόχειρο σχέδιο πάνω στο χαρτί και για δοκιμαστικούς λόγους, ώστε να ελέγξουμε την κίνηση, κάνουμε μία πρόχειρη κινηματογράφιση, linetest. Το πρώτο μας σχέδιο το περνάμε σε ζελατίνες, ίδιου μήκους με το ρυζόχαρτο μας, μεταφέροντας το σχέδιο με σινική μελάνη στο επάνω μέρος της σελίδας, κι αφότου στεγνώσει, τότε στο πίσω μέρος προστίθενται τα χρώματα. Σε ένα ξεχωριστό χαρτί σχεδιάζουμε το σκηνικό, ή τα διάφορα σκηνικά κι έτσι ξεκινάει το πρώτο γύρισμα, κατά το οποίο οι ζελατίνες μπαίνουν σε χρονολογική σειρά, κάτω από την ειδική κάμερα. Κάθε λήψη σκηνικού-ζελατίνας, σηματοδοτεί μία ολοκληρωμένη εικόνα. Το σύνολο των λήψεων, θα έχει ως αποτέλεσμα την κινηματογράφιση μιας κίνησης (Βασιλειάδης, 2006). Άλλη μία απλοποιημένη εκδοχή του stop motion animation, είναι ο άμεσος χειρισμός (direct manipulation) δηλαδή η απευθείας σχεδίαση επάνω στο φιλμ. Αυτήν την τεχνική εφύηρε ο Λεν Λαιν στην Τουσαλάβα (1934) ενώ η τελειοποίηση της επήλθε από τον Μακ Λάρεν. Κάθε καρέ της ταινίας αποδίδεται μέσω της «ζωγραφικής στο χέρι», με διαφορετικά πενάκια και χρώματα. Στην τεχνική αυτή, η οποία περιλαμβάνει και την αλλαγή πλαισίου με καρέ, μπορούμε να διαγράψουμε ή να προσθέσουμε μια εικόνα απευθείας πάνω στο χαρτί ή την ζελατίνα, χωρίς να είναι απαραίτητη η αντικατάστασή της από κάποια άλλη. Ως πρώτο δείγμα της συγκεκριμένης μορφής animation αναγνωρίζουμε το «Humorous Phases of Funny Faces», του Stuart Blackton.

Τα Cut-Outs ή αλλιώς χάρτινα ντεκουπαρίσματα, είναι η τεχνική που ενσωματώνει τα χαρακτηριστικά του τρισδιάστατου και του δισδιάστατου animation με την επιπλέον δυνατότητα ζωγραφίσματος, που αποσκοπεί στην απόδοση όγκου ώστε να δημιουργηθεί μια τρίτη διάσταση, με αποτέλεσμα η εικαστική απόδοση της ταινίας να γίνεται με μεγαλύτερη ευκολία.

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

Ωστόσο το πρώτο δημιούργημα που μπορούσε να αποδώσει μηχανικά τη δημιουργία σχεδίων, δημιουργός του οποίου ήταν ο Αλεξέιεφ, ήταν η οθόνη με καρφίτσες. Είχε την μορφή μιας οθόνης, που φωτιζόταν από προβολείς, πάνω στην οποία τοποθετούνταν χιλιάδες καρφίτσες ανά χιλιοστό. Ανάλογα με το αντικείμενο που έπρεπε να απεικονιστεί, έβγαιναν οι καρφίτσες στην επιφάνεια της οθόνης, με αποτέλεσμα να δημιουργούνται σκηνές- φιγούρες. Η τοποθέτηση των καρφίτσων σε διαφορετική θέση, έτσι που να δημιουργείται μια εικόνα, ήταν μια πολύ δύσκολη διαδικασία. Οι φιγούρες που δημιουργούνταν, φωτογραφίζονταν καρέ- καρέ.

4.4.2 STOP MOTION ANIMATION

Η τεχνική του stop motion animation, έχει μια μακρά ιστορία στον χώρο των ταινιών. Στο παρελθόν χρησιμοποιούνταν για να δείξει ότι τα αντικείμενα κινούνται δια μαγείας. Γενικότερα ο όρος stop motion animation χρησιμοποιείται γενικά για να περιγράψει την μετακίνηση ενός αντικειμένου μεταξύ μεμονωμένων φωτογραφημένων καρέ, δημιουργώντας την ψευδαίσθηση της κίνησης όταν η σειρά των καρέ αναπαράγεται ως μια γρήγορη ακολουθία εικόνων. έργα παραστατικής κινηματογραφίας όπου κινώντας αντικείμενα από τον πραγματικό κόσμο και φωτογραφίζοντας την κίνηση σε ξεχωριστά καρέ δημιουργούν την ψευδαίσθηση της κίνησης. Σε αυτό το σημείο θα αναφερθούμε στις κατηγορίες του stop motion animation, οι οποίες έχουν ως κοινό γνώρισμα την κίνηση των αντικειμένων βήμα προς βήμα, δηλαδή καρέ- καρέ:

Οι μαριονέτες, ή οι φιγούρες από πηλό χρησιμοποιούνται πάρα πολύ συχνά σε αυτήν την τεχνική μιας και ο χειρισμός τους είναι πλέον πολύ εύκολος για τον χρήστη. Ωστόσο πολλές τεχνικές stop motion animation χρησιμοποιούν και την τεχνική της διαδοχικής σχεδίασης ή ακόμα και ανθρώπους, οικιακές συσκευές και πολλά ακόμα αντικείμενα, με σκοπό να επιτευχθεί ένα κωμικό ή χαρούμενο αποτέλεσμα.

Το puppet animation, χρησιμοποιεί την τεχνική με τις κινούμενες κούκλες-μαριονέτες. Οι μαριονέτες παίζονται με το χέρι και συγκεκριμένα η κίνηση δημιουργείται από τους σπάγκους που ενώνουν τα άκρα με ένα ξύλο. Χρησιμοποιούνται όλα τα είδη πλάνων και η δυσκολία που παρουσιάζεται είναι ότι κινούνται καρέ με καρέ με stop motion. .Επιπλέον, εξαιτίας της αδυναμίας να αλλάξουμε την έκφραση των προσώπων τους, γίνεται η τοποθέτηση διαφορετικών κεφαλιών. Κάθε κεφάλι έχει μια διαφορετική έκφραση, εξυπηρετώντας τις ανάγκες του εκάστοτε σεναρίου. Για να κινείται σωστά η κούκλα θα πρέπει να σταθεροποιηθεί είτε πάνω στο σκηνικό είτε κάτω από αυτό.

Η τεχνική clay animation, κάτω από την κάμερα, είναι μία από τις δυσκολότερες τεχνικές που άρχισε να αναπτύσσεται τον 20^ο αιώνα. Είχε να κάνει με την επεξεργασία ενός είδους πλαστελίνης την οποία τοποθετούσαν πάνω σε ένα ημιδιαφανές γυαλί, μπροστά από την κάμερα. Η ταινία ξεκινά με ένα συγκεκριμένο κάδρο που είναι ζωγραφιστό. Μετά διαφοροποιείται αναλόγως με την εικόνα που θέλει να αποδώσει ο σκηνοθέτης ζωγραφίζοντας το ξανά. Ο animator αναλαμβάνει το δύσκολο έργο, επιτυχίας της κίνησης. Οπότε πρέπει να οραματίζεται τη συνέχεια της κάθε κίνησης, να έχει ένα πλάνο στο μυαλό του, μία σκηνοθεσία. Μάλιστα στο κινούμενο σχέδιο, τα λάθη συγχωρούνται, αφού υπάρχει ο έλεγχος, ενώ στο συγκεκριμένο είδος τεχνικής, όχι. Η πρώτη ταινία που χρησιμοποίησε την τεχνική αυτή, είναι η «The sculptor's Welsh Raberit Dream» το 1908.

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

Ως πρώτη μορφή του stop motion animation αναγνωρίζουμε την κατηγορία του object animation. Στην ταινία με τίτλο «The Humpty Dumpty Circus» (1879), ένα από τα παιχνίδια που χρησιμοποιούσαν στο τσίρκο τα ζώα, ζωντάνεψε. Το 1902, ο Porter και ο Edison έφτιαξαν μία ταινία που ήταν προϊόν πραγματικού γυρίσματος και object animation, με το όνομα «Fun in a bakery shop». Αυτό το φιλμ απεικόνιζε τις πολλές μορφές που πήρε ένα κομμάτι από ζυμάρι, στα χέρια ενός αρτοποιού. Το animation των αντικειμένων είναι η τεχνική κατά την οποία τα αντικείμενα αποκτούν ζωή, και κινούνται μπροστά από έναν τρισδιάστατο χώρο με τη βοήθεια του stop motion animation (The Humpty Dumpty Circus, 2016).

Στην τεχνική φιλμ με τρικ, χρησιμοποιείται η τεχνική τρικαζ. Ενώ αξιολογούνται οι βασικότερες κινήσεις της κάμερας, αριστερά-δεξιά, πάνω-κάτω, zoom in και zoom out και ανεβοκατέβασμα του αντικειμένου μπροστά στην κάμερα. Αυτή η τεχνική εφαρμόζεται και σε ήδη εμφανισμένα φιλμ. Στην ίδια κατηγορία ανήκει και το animation των στατικών ζωγραφικών πινάκων, των σχεδιασμένων εικόνων, και φωτογραφιών ενώ το animation πραγματοποιείται με επεξεργασίες στη διάρκεια λήψης, στην εμφάνιση και στο μοντάζ.

Η pixilation (pixilated = εκκεντρικός), είναι μια ιδιαίτερη τεχνική stop motion animation, μιας και αντικείμενό της, αποτελούν ζωντανό ηθοποιό. Το αποτέλεσμα που προκύπτει με την αναπαραγωγή του animation, μας δίνει την εντύπωση ότι ο ηθοποιός κινείται σαν μια ζωντανή μαριονέτα. Αυτή η τεχνική χρησιμοποιείται συχνά ως ένας τρόπος συνδυασμού ζωντανών ηθοποιών με κινούμενα πρόσωπα σε μια ταινία, όπως στη «The Secret Adventures» του T. Thumb (Pixilation, 2017). Ο ηθοποιός τοποθετείται μπροστά από κάποιον συγκεκριμένο φόντο και φωτογραφίζεται καρέ- καρέ, σε κάθε στάδιο μιας κίνησής του. Το τελικό αποτέλεσμα της κίνησης αυτής, χαρακτηρίζεται σπασμωδικό. Υπάρχει η δυνατότητα διπλών λήψεων, χρήσης blue screen, slow ή fast motion. Ωστόσο μπορούν να συνδυαστούν περισσότερες, από μία, τεχνικές στην ίδια σκηνή. Η τελευταία σκηνή του παραμυθιού μας με τίτλο «Το κασκόλ» έχει βασιστεί σε αυτήν την τεχνική, αποδίδοντας σπασμωδικά την κίνηση των τριών χαρακτήρων του παραμυθιού.

4.4.3 2D, 3D COMPUTER ANIMATION

Με τις συνεχείς εξελίξεις στο χώρο του animation επήλθαν νέες ψηφιακές τεχνολογίες, οι οποίες αποτελούν τα πιο χρήσιμα εργαλεία του δημιουργού. Η κοινότητα της παραγωγής animation έχει πια απαλλαχθεί από τις παρελθοντικές χρονοβόρες διαδικασίες οι οποίες επικρατούσαν στο μεγαλύτερο μέρος της παραγωγής animation. Ο δημιουργός, μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας, μπορεί να χρησιμοποιήσει ή ακόμα και να συνδυάσει τις παραδοσιακές τεχνικές animation και ταυτόχρονα να έχει τον πλήρη έλεγχο της όλης διαδικασίας. Από τεχνικής άποψης, το κλασικό animation μοιάζει με το δισδιάστατο, ενώ η τεχνική model animation, ανήκει στο τρισδιάστατο. Συμπερασματικά είναι μια πολύ καινοτόμα τεχνική animation, σχετικά με το μέγεθος των χαρακτήρων, τον έλεγχο της κίνησης που είναι αποκλειστικά στα χέρια του animator, την προγραμματισμένη κίνηση της κάμερας, και γενικότερα το στήσιμο του σκηνικού αφού δεν χρειάζεται μεγάλο χώρο για να πραγματοποιηθεί

4.5 ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ANIMATION

Όπως προαναφέραμε στην αρχή της συγκεκριμένης ενότητας, σκοπός του animation είναι να δώσει ζωή σε έναν άψυχο αντικείμενο ή σε μια στατική εικόνα. Όλες αυτές οι διαδικασίες στηρίζονται στη μεταμόρφωση της πραγματικότητας, κι όχι στην πιστή αναπαράστασή της. Υπάρχει τεράστια ποικιλία στον τρόπο έκφρασης του εκάστοτε δημιουργού, ωστόσο παρατηρούμε πως όλες οι ταινίες animation διαθέτουν κάποια κοινά χαρακτηριστικά, που τις διαφοροποιούν από οποιαδήποτε κλασική απεικόνιση. Παρακάτω δίνονται τα βασικά χαρακτηριστικά των συγκεκριμένων ταινιών (Βασιλειάδης, 2006):

Αρχικά οι ήρωες των animation, είναι συνήθως ιδιαίτερες, ανεξάρτητες προσωπικότητες και διαθέτουν μεγάλη προσαρμοστικότητα- ευελιξία σε διάφορες καταστάσεις. Αποτελούν μια αναλλοίωτη προσομοίωση, των διάφορων τύπων ανθρώπων, με τα θετικά και τα αρνητικά τους. Έτσι γίνονται εύκολα αγαπητοί στο ευρύ κοινό. Οι ήρωες δημιουργούνται με γνώμονα την υπερβολή ή ακόμα και την έμφαση σε κάποιο συγκεκριμένο χαρακτηριστικό τους, ως δείγμα ανθρώπινης αδυναμίας. Παράλληλα, η μορφή τους είναι ιδιαίτερα απλοποιημένη. Ο σκηνοθέτης αποδίδει τη φυσικότητα της κίνησης, τεχνητά, χωρίς να θέλει να αντιγράψει τη ρεαλιστική κίνηση και πολλές φορές ενισχύει μια συγκεκριμένη κίνηση για να δώσει έμφαση. Στο animation, υπάρχει ένα συγκεκριμένο χρονικό στάδιο κατά το οποίο μπορούν να εισαχθούν νέα στοιχεία στη σκηνή, και η οριοθέτησή του είναι αναγκαία για τη ροή του έργου και των σκηνών. Μάλιστα ο χρόνος φαίνεται συνήθως να κυλάει πιο γρήγορα, υπάρχει μια συνεχής δράση, χωρίς αυτό να είναι απόλυτο. Όσον αφορά το παραδοσιακό animation (φωτογραφίες, ζωγραφιές), το πιο σημαντικό κριτήριο που καθορίζει την επάρκεια της εκάστοτε τεχνικής είναι οι συνδέσεις μεταξύ των διαδοχικών σκηνών σε ένα storyboard. Συγκεκριμένα στα καρτούν χρησιμοποιούνται διαφορετικές τεχνικές για να αποδώσουν την έκφραση στους χαρακτήρες. Ενώ στην τεχνική με τις κούκλες, τα εκφραστικά χαρακτηριστικά αλλάζουν με συγκεκριμένους μηχανισμούς. Ο χώρος και ο χρόνος της διήγησης, γίνονται αντιληπτοί όχι με την λήψη της κάμερας αλλά με συγκεκριμένους κανόνες της γραφικής τέχνης. Για να αλλάξουμε έναν χώρο, προσθέτουμε ένα διαφορετικό φόντο. Για να αλλάξουμε τους ήρωες, βάζουμε στην θέση τους άλλους (Βασιλειάδης, 2006).

Η σχέση μεταξύ κειμένου, εικόνας και ήχου σε ένα animation πρέπει να προσεχθεί και να υπάρχει μία ρυθμική αντιστοιχία μεταξύ τους. Η βασική μονάδα χρόνου στο animation είναι τα 12 καρτέ και αντιστοιχεί σε μισό δευτερόλεπτο. Με κατάλληλες αλλαγές πάνω σε αυτόν τον χρόνο, μπορούμε είτε να επιταχύνουμε είτε να επιβραδύνουμε τον χρόνο. Μερικές φορές εξαιτίας της έλλειψης διαλόγου, ή της γρήγορης δράσης ο θεατής θα πρέπει να συγκεντρώνεται για να αντιληφθεί το νόημα κάθε εικόνας. Η ενασχόληση με το κινούμενο σχέδιο έχει ως σκοπό την διήγηση μιας ιστορίας με έναν ιδιαίτερο τρόπο. Τα κινούμενα σχέδια με την απλοποίηση, την παραμόρφωση, το συμπυκνωμένο νόημα που διαθέτουν ως χαρακτηριστικά, προδιαθέτουν τον θεατή να απολαύσει κάτι διαφορετικό, που ξεφεύγει από τα κλασικά σχέδια ή από τις στατικές εικόνες.

Στην περίπτωση του παραμυθιού μας με τίτλο «Το κασκόλ», στην τελευταία σελίδα τοποθετήσαμε ένα stop motion δευτερολέπτων το οποίο απεικονίζει τους τρεις ήρωες να κινούνται δεξιά αριστερά, σαν να χορεύουν χαρούμενοι, για να δηλώσουμε και να επιμηκύνουμε το ευχάριστο τέλος της ιστορίας.

5 ΣΤΑΔΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΤΟΥ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΜΑΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΜΕ ΤΙΤΛΟ «ΤΟ ΚΑΣΚΟΛ»

5.1 ΟΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Σε αρχικό στάδιο της δημιουργίας του ηλεκτρονικού μας παραμυθιού, δηλαδή της προπαραγωγής του, οργανώσαμε τα βήματα τα οποία θα ακολουθήσουμε για να ολοκληρώσουμε το έργο μας. Ενδεικτικά στάδια της προπαραγωγής είναι αρχικά η συγγραφή του σεναρίου (δηλαδή του παραμυθιού) και η πρώτη πρόχειρη εικονογράφησή του (storyboard), που θα λειτουργήσει ως σκηνοθετικός οδηγός. Μέλημά μας έπειτα ήταν ο ορισμός ενός χρονοδιαγράμματος, η εύρεση των χαρακτήρων του παραμυθιού (δηλαδή των ηθοποιών), το μοίρασμα των ρόλων, ο γενικότερος σχεδιασμός της παραγωγής, δηλαδή η εύρεση του κατάλληλου εξωτερικού χώρου στον οποίο θα διεξαχθεί η ιστορία, ο εξοπλισμός, καθώς και το ντύσιμο των χαρακτήρων ανάλογα με την ιδιότητά τους. Να επισημάνουμε σε αυτό το σημείο πως η εικονογράφηση αποτελείται από ρεαλιστικές φωτογραφίες, οπότε η εύρεση ηθοποιών ήταν απαραίτητη. Ξεκινώντας από τη συγγραφή της ιστορίας μας, θα μπορούσαμε να πούμε ότι αρωγός στην προσπάθειά μας να γράψουμε ένα παιδικό παραμύθι, στάθηκε η παρακολούθηση μερικών εργαστηρίων Δημιουργικής Γραφής. Με αυτόν τον τρόπο, καταφέραμε να γράψουμε όχι απλά μια ιστορία, αλλά ένα παιδικό παραμύθι. Έτσι οφείλαμε να είμαστε ιδιαίτερα προσεκτικές στο περιεχόμενο και στα μηνύματα που θέλει να περάσει η ιστορία.

Αφού ολοκληρώθηκε η συγγραφική διαδικασία, σειρά είχε ο διαχωρισμός του σεναρίου σε σκηνές. Σε αυτό το στάδιο, αναζητήσαμε τους ηθοποιούς οι οποίοι θα επωμίζονταν τον ρόλο του σκιάχτρου, της καρακάζας και του αγρότη της ιστορίας μας. Αναζητήσαμε επίσης τον εξοπλισμό που θα χρειαστούμε (ψηφιακά προγράμματα σχεδίασης, ψηφιακές μηχανές λήψεις κ.λπ.), ψάξαμε εξωτερικές τοποθεσίες (αφού η ιστορία εκτυλίσσεται σε έναν λαχανόκηπο) και γενικότερα συγκεντρώσαμε όλα τα απαραίτητα στοιχεία ώστε να υπολογίσουμε βάσει αυτών το χρονοδιάγραμμα καθώς και τον υπολογισμό των εξόδων μας. Ο διαχωρισμός του σεναρίου σε επιμέρους σκηνές, μας προετοίμασε για τις διάφορες ανάγκες που προέκυψαν κατά την διαδικασία της παραγωγής. Δηλαδή πολλά από τα αντικείμενα που αναφέρονται μέσα στην ιστορία, τα είχαμε στην διάθεσή μας πριν ακόμα ξεκινήσουμε τη λήψη των φωτογραφιών, ώστε να μην εκλείπουν από την εικονογράφηση.



5-1 «Οι ήρωες εν δράση»

Ωστόσο για να γίνουν όλες αυτές οι διαδικασίες μέσα σε κάποιο προκαθορισμένο χρονικό διάγραμμα, ήταν απαραίτητος ο συντονισμός μας καθώς και η διασφάλιση της διαθεσιμότητας των ηθοποιών τις ημέρες των γυρισμάτων. Παράλληλα η εύρεση των κατάλληλων ηθοποιών και η ανάθεση ρόλων ήταν μία σχετικά εύκολη διαδικασία, καθώς απευθυνθήκαμε σε φίλους μας, που με προθυμία δέχθηκαν να ενσαρκώσουν τους ρόλους τους. Μάλιστα αντιλήφθηκαν την πρόθεση και τα χαρακτηριστικά της ιστορίας μας, με αποτέλεσμα να μουν, κυριολεκτικά, στο πετσί του ρόλου. Το στήσιμο των σκηνικών, στηρίχτηκε στο σκηνοθετικό μας πλάνο, η βάση του οποίου είχε μια διάθεση θεατρική. Ως τοποθεσία διαλέξαμε ένα αληθινό λαχανόκηπο ώστε η ατμόσφαιρα, το ύφος και το στυλ να είναι αντίστοιχα όσων αναφέρονται στο παραμύθι.

Ιδιαίτερα διασκεδαστική ήταν η διαδικασία εύρεσης κοστουμιών και το μακιγιάζ. Σε αυτό το σημείο μας απασχόλησε ιδιαίτερα η ενδυματολογική επένδυση του κάθε χαρακτήρα. Έτσι το σκιάχτρο το ντύσαμε με ένα καρό πουκάμισο, μία σαλοπέτα, καπέλο και ένα κασκόλ. Τον αγρότη τον ντύσαμε με πρόχειρα ρούχα που χρησιμοποιούν συνήθως στις αγροτικές δουλειές. Για την καρακάξα, φτιάξαμε φτερά από γκοφρέ χαρτί και μύτη από χαρτόνι, την ντύσαμε με μαύρα ρούχα και μακιγιάραμε τα μάτια της. Η εικονογράφηση του παραμυθιού βασίστηκε στη φωτογράφιση των σκηνών, τις οποίες σκηνοθετήσαμε βάσει του σεναρίου. Για το stop motion στο τέλος της σελίδας, προχωρήσαμε πάλι στη διαδοχική λήψη φωτογραφιών.

5.2 ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ «ΤΟ ΚΑΣΚΟΛ»

Κάποτε, ένας αγρότης έφτιαξε ένα σκιάχτρο φοβερό και τρομερό ώστε να τρομάξει όσα πουλιά τσιμπούσαν τα λαχανικά του. Έβαλε όλη του την τέχνη, κατά την δημιουργία του σκιάχτρου, με αποτέλεσμα να συμβεί κάτι μαγικό. Η αγάπη του αγρότη έδωσε ζωή στο σκιάχτρο, άρχισε να χτυπάει αχυρένια του καρδιά. Όταν ξημέρωσε, ο αγρότης πήγε να δει το σκιάχτρο και τον λαχανόκηπο, κι αφού τα βρήκε

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

όλα καλά, επαίνεσε το δημιούργημά του, με την φράση, «μπράβο σκιάχτρο». Φεύγοντας όμως, δεν άκουσε την δειλή φωνή του σκιάχτρου που είχε πια ζωντανέψει. Έτσι το σκιάχτρο απέμεινε ολομόναχο στο περιβόλι, χωρίς φίλους, με τον αγρότη να αδυνατεί να το ακούσει (προφανώς γιατί δεν πίστευε πως μπορούν να συμβούν μαγικά πράγματα), τρομάζοντας τότε, τότε μερικά πουλιά. Την επόμενη μέρα, μια ζωνηρή καρακάξα άρχισε να τσιμπάει την κατακόκκινη ντομάτα του αγρότη, λέγοντας ειρωνικά στο σκιάχτρο: «Μα πώς να με πειράξεις εσύ; Τα δυο σου χέρια είναι δεμένα σε αυτόν εδώ τον πάσαλο. Αν πάς να κουνηθείς θα σου φύγουν όλα τα άχυρα». Ως κατάληξη του διαπληκτισμού, η καρακάξα «Κα» έδωσε το όνομα «Σκολ» στο σκιάχτρο, εξαιτίας του κασκόλ, που φορούσε στο λαιμό του. Η χαρά του Σκολ, τον έκανε να ξεχάσει πως η Κα έφυγε, έχοντας ήδη χαλάσει την πιο ζουμερή, την πιο κόκκινη ντομάτα του αγρότη, ο οποίος βλέποντας τον λαχανόκηπο κατεστραμμένο, φώναξε νευριασμένος στον Σκολ, πετώντας τη φαγωμένη ντομάτα της Κα επάνω του. Μετά από αυτό, το σκιάχτρο αδυνατούσε να κοιμηθεί κι έκλαιγε. Η Κα που πετούσε πάνω από το περιβόλι θέλησε να τον παρηγορήσει και παραδέχθηκε το λάθος της. Ωστόσο ο Σκολ, προφανώς απογοητευμένος από την ψεύτικη φιλία της Κα, ήταν ανένδοτος: «...αλλά εσένα τι σε νοιάζει; Έχεις φτερά. Καταστρέφεις όποιο περιβόλι θες και μετά πετάς ενώ εγώ μένω πάντα ακίνητο με τα χέρια δεμένα σε αυτόν εδώ τον πάσαλο». Τότε η καρακάξα, υποσχέθηκε στο Σκολ πως κάποτε θα πετάξουν μαζί, και τον αποχαιρέτησε. Εκείνο το βράδυ, η στεναχώρια του σκιάχτρου, έγινε δυνατός αέρας και βροχή, ενώ τα άχυρά του, σκορπίστηκαν. Ο αέρας είχε καταστρέψει κι όλα τα λαχανικά, ενώ στη θέση του Σκολ απέμεινε μόνο το λερωμένο του κασκόλ. Φοβερά μετανιωμένος, για την πράξη του, ο αγρότης άρχισε να κλαίει. Τότε η Κα, ανέλαβε δράση μαζεύοντας όλα τα άχυρα και μαζί με τον αγρότη ξεκίνησαν να γεμίζουν το άδειο πουκάμισο, με ένα τραγούδι. Η αχυρένια καρδιά του Σκολ άρχισε πάλι να ζωντανεύει. Άλλωστε ό,τι αγαπάς δεν το αφήνεις να χαθεί!

5.3 ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΚΑΙ ΟΙ ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΤΟΥ

Αφορμή για την συγγραφή μιας ιστορίας είναι πάντα μια ιδέα, η οποία μπορεί να επέλθει αβίαστα ως αποτέλεσμα των ερεθισμάτων που δεχόμαστε από το ευρύτερο περιβάλλον. Ο συγγραφέας, ανάλογα με τα βιώματά του, μπορεί να δεχθεί αυτά τα ερεθίσματα με έναν τρόπο εντελώς διαφορετικό, και να προσπαθήσει να τα εκφράσει μέσω της συγγραφής του με ένα τρόπο όμορφο και γλαφυρό. Η ιταλική λέξη «scenario» (σκηνάριο-σενάριο), προέρχεται από την ελληνική λέξη «σκηνή». Στα βυζαντινά χρόνια, το σκηνάριο χρησιμοποιούνταν ως οδηγός ενός θεατρικού έργου. Συγκεκριμένα περιείχε τις σημειώσεις για τις σκηνές των θεατρικών παραστάσεων.

Η χρησιμότητα του σεναρίου παραμένει σημαντική έως και σήμερα, με την εξαίρεση ότι έχει αναβαθμιστεί σε σχέση με τις παλιότερες πρακτικές. Η ύπαρξη σεναρίου βοηθάει σε όλα τα στάδια της παραγωγικής διαδικασίας, ενός βιβλίου. Η συγγραφή είναι μια διαδικασία η οποία υπόκειται σε κάποιους κανόνες, ενώ ο χρόνος στον οποίο εξελίσσονται τα γεγονότα, γίνεται αντιληπτός βάσει των επιμέρους μερών του σεναρίου: πρόλογος (εισαγωγή), επεισόδιο (εξελίξεις), λύση. Συγκεκριμένα, στον πρόλογο, ο οποίος μας εισάγει στην ιστορία, παρουσιάζονται οι χαρακτήρες και οι ιδιότητές τους. Οι ιστορίες εξελίσσονται μέσω των επεισοδίων. Ενώ η λύση λειτουργεί βοηθητικά ως προς τους χαρακτήρες, δίνοντας τέλος στους προβληματισμούς ή τις ανησυχίες τους.

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

Το σενάριο χωρίζεται σε τρεις υποκατηγορίες, ανάλογα με το θέμα το οποίο παρουσιάζει: το σενάριο θέματος, το σενάριο χαρακτήρων και το σενάριο κατάστασης. Στο σενάριο θέματος, παρουσιάζονται κάποιες καταστάσεις, ψυχολογικής φύσεως, οι οποίες αφορούν τον άνθρωπο, όπως η αγάπη, το μίσος, η προδοσία, ο φόβος, η οικογενειακή κατάσταση και πολλά άλλα. Στο σενάριο χαρακτήρων περιγράφονται τα χαρακτηριστικά των ανθρώπων τα οποία συνθέτουν και την γενικότερη εικόνα του προς τον έξω κόσμο. Πολλές φορές δε, η εικόνα που παρουσιάζει ένας χαρακτήρας, μπορεί να μην είναι αντικειμενική αλλά υποκινούμενη από κάποιες βαθύτερες, ενδόμυχες καταστάσεις οι οποίες μπορεί να αλλάξουν την εικόνα του, τον χαρακτήρα του. Έτσι ένας άνθρωπος μπορεί να χαρακτηριστεί ζηλιάρης, κακός, αλαζόνας, ευφυής, τσιγκούνης κ.α. Στο σενάριο κατάστασης παρουσιάζονται εξωτερικά φαινόμενα, όπως ναυάγιο, πυρκαγιά ή κάποια μεγάλη καταστροφή- απώλεια την οποία βιώνουν οι χαρακτήρες και εξαιτίας αυτής, πλάθουν τον χαρακτήρα τους.

Το σενάριο του παραμυθιού μας με τίτλο «Το κασκόλ», περιέχει χαρακτηριστικά και των τριών ειδών σεναρίου. Είναι αρχικά ένα σενάριο θέματος, το οποίο πραγματεύεται την έννοια της φιλίας, της ισότητας, της προδοσίας και της αγάπης. Σε αυτό το σενάριο, εισάγονται παράλληλα στερεότυποι χαρακτήρες όπως η ζωνηρή και πονηρή καρακάξα, το αγαθό και ονειροπόλο σκιάχτρο, ο εργασιομανής, νευρικός κι ευαίσθητος αγρότης. Τέλος, μέσα στο σενάριο, παρουσιάζεται και μια κατάσταση, η οποία επήλθε ως αποτέλεσμα της στεναχώριας του ήρωα. Έτσι η λύπη πήρε την μορφή φυσικών φαινομένων όπως η δυνατή βροχή, κι ο δυνατός αέρας εξαιτίας των οποίων καταστράφηκε το σκιάχτρο της ιστορίας με «τα εύθραυστα άχυρα». Αυτή η απώλεια στοίχισε στον αγρότη και στην καρακάξα, οι οποίοι μετανοιωμένοι για τις πράξεις τους, προσπαθούν να ανασυνθέσουν το σκιάχτρο. Ωσπου στο τέλος, επέρχεται η λύση στο πρόβλημα του αγρότη και της καρακάξας και το είδος του σεναρίου αποκτά ξανά θεματικό χαρακτήρα.

Γράφοντας μια ιστορία, πρέπει συμπεριλάβουμε την χρήση κάποιων στοιχείων, τα οποία θα κάνουν το παραμύθι μας πιο ολοκληρωμένο και άρτιο. Όλα είναι θέμα σεναρίου. Οπότε στην πλοκή του παραμυθιού μας παρουσιάζουμε τα γεγονότα με κάποια κλιμάκωση, η οποία σηματοδοτεί το πέρασμα από μία κατάσταση σε κάποια άλλη, από το πρόβλημα στην λύση. Στα περισσότερα παραμύθια, όπως και στο δικό μας, φτάνουμε στην κορύφωση της ιστορίας μέσω των διαδοχικών δυσκολιών του ήρωα. Έτσι ο θεατής- αναγνώστης νοιώθει πως συμμετέχει στην ιστορία, ταυτίζεται με τους ήρωες, περιμένοντας με ανυπομονησία την κατάληξη του παραμυθιού.

Οι διάφορες σκηνές που δημιουργήσαμε, έγιναν με γνώμονα την ύπαρξη της συνοχής ώστε το τελικό αποτέλεσμα να έχει νοηματική υπόσταση. Τα συναισθήματα των ηρώων όπως ο θυμός, η χαρά, η λύπη, καθώς και ο ρυθμός, το ύφος της αφήγησης, ο διάλογος, το κίνητρο και οι συγκρούσεις με άλλα άτομα της ιστορίας είναι πολλά από τα στοιχεία που συναντάμε κατά την αφήγηση της ιστορίας. Έτσι και στο δικό μας παραμύθι, μέσω των εσωτερικών ή εξωτερικών συγκρούσεων, η ιστορία αποκτά ζωή.

Τα κίνητρα των ηρώων της ιστορίας μας, δεν είναι αυθαίρετα, αλλά υποκινούνται από κάποια ενδόμυχη ανάγκη. Γι' αυτό, μέσω της αφήγησης, θα πρέπει να γίνονται αντιληπτές αυτές οι ανάγκες. Ο ρυθμός που ενυπάρχει στην αφήγηση της ιστορίας, και έχει να κάνει με την χρονική διάρκεια μιας σκηνής ή μιας συζήτησης, έχει μελετηθεί καταλλήλως, ώστε να μην πάσχει από κάποια έλλειψη ή υπέρβαση.

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

Επιπρόσθετα, από την ιστορία μας δεν λείπει ο διάλογος. Ίσα, ίσα που υπάρχουν πολλοί διάλογοι μεταξύ των χαρακτήρων. Μέσω του διαλόγου (ο οποίος φανερώνει και τις προθέσεις) ανακαλύπτουμε τον χαρακτήρα, τις ανάγκες και τη ψυχολογική κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο κάθε ήρωας. Κάθε παραμύθι έχει ένα προσωπικό ύφος, έχει το δικό του στυλ. Μάλιστα το ύφος είναι ενδεικτικό της συνέπειας των γεγονότων που βρίσκονται υπό εξέλιξη, ενώ πρέπει να συμβαδίζει με το σενάριό μας ώστε ο αναγνώστης- θεατής του ηλεκτρονικού μας παραμυθιού να το καταλαβαίνει.

5.4 ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΤΕΛΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ

Για να δημιουργήσουμε λοιπόν την εικονογράφιση του παραμυθιού μας, καθώς και το stop motion animation που βρίσκεται στην τελευταία σελίδα της ιστορίας, βασιστήκαμε στην φωτογράφιση των σκηνικών και όχι στην ζωγραφική τους. Οι ήρωες της ιστορίας μας είναι τρεις, (ο αγρότης, η καρακάξα, και το σκιάχτρο), ενώ το περιβάλλον στο οποίο εκτυλίσσονται τα γεγονότα, είναι εξωτερικό (λαχανόκηπος). Για την φωτογράφιση των σκηνών, χρησιμοποιήσαμε το storyboard, το οποίο περιείχε όλες τις σκηνές ζωγραφισμένες στο χέρι. Έτσι, η θέση, η διάθεση, και η ενδυμασία των χαρακτήρων και η επιλογή του σκηνικού έγιναν με οδηγό το storyboard.

Σκηνή 1^η: Η δημιουργία του σκιάχτρου από τον αγρότη: «Τώρα μάλιστα! Πώς να σε πλησιάσουν τα πουλιά, σε έκανα ίδιο με άνθρωπο, σωστά; Μα τι σε ρωτάω! Τα σκιάχτρα δεν μιλάνε!»

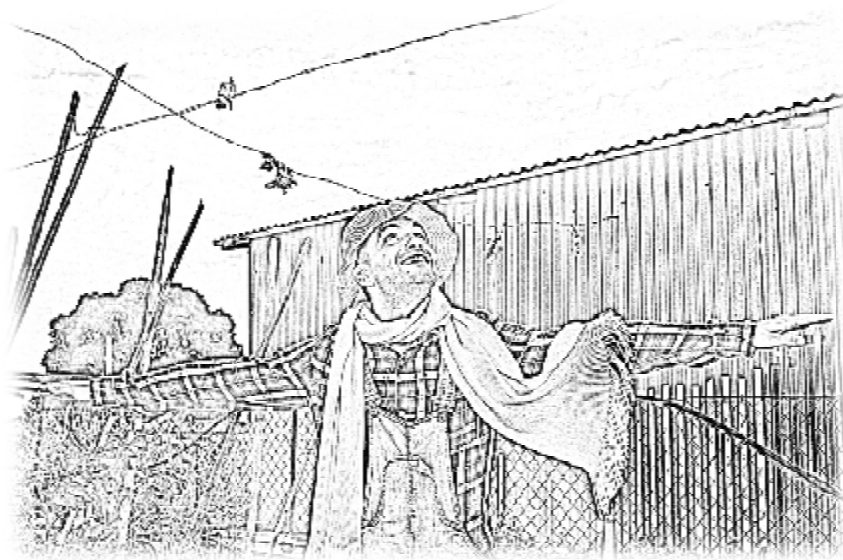


5-2 «Σκηνή 1^η δημιουργία σκιάχτρου»

Σκηνή 2^η: Εκείνο το βράδυ κάτι διαφορετικό πλανιόταν στην ατμόσφαιρα. Ο αγρότης αδυνατούσε να το προσδιορίσει. Κι όμως κάτι μαγικό συνέβη. Η αγάπη του

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

αγρότη έδωσε ζωή στο σκιάχτρο. Κάτω από το παλιό, φθαρμένο κασκόλ άρχισε να χτυπάει μια αχυρένια καρδιά.



5-3 «Σκηνή 2^η η αχυρένια καρδιά χτυπά»

Σκηνή 3^η: Όταν ξεπρόβαλε ο ήλιος, ο αγρότης κίνησε με χαρά να δει το σκιάχτρο του. Του φαινόταν πραγματικά όμορφο! Έπειτα άρχισε να μετράει τα λαχανικά του: «Μια, δυο, τρεις, τέσσερις πέντε ντομάτες κι επτά πιπεριές κι όλα αυτά χωρίς τσιμπίματα. Μπράβο σκιάχτρο!»

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.



5-4 «Σκηνή 3^η ελέγχοντας τον λαχανόκηπο»

Σκηνή 4^η: «Δεν είμαι ένα απλό σκιάχτρο έχω και καρδιά μέσα σε αυτά τα άχυρα, δεν την ακούς;», παραπονέθηκε έτοιμο να δακρύσει ενώ ο αγρότης απομακρυνόταν πάλι βιαστικός.



5-5 «Σκηνή 4^η θλίψη»

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

Σκηνή 5^η: «Μα πώς να με πειράξεις εσύ; Τα δυο σου χέρια είναι δεμένα σε αυτόν εδώ τον πάσαλο. Αν πιάς να κουνηθείς θα σου φύγουν όλα τα άχυρα», ειρωνεύτηκε η καρακάξα.



5-6 «Σκηνή 5^η η ειρωνική καρακάξα»

Σκηνή 6^η: «Ένα όνομα για μένα;», είπε το σκιάχτρο ενώ τα μάτια του λαμπύριζαν από ευτυχία, ξεχνώντας πως η Κα έφυγε, έχοντας ήδη χαλάσει την πιο ζουμερή, την πιο κόκκινη ντομάτα του αγρότη. Το σκιάχτρο εκείνο το βράδυ ένιωθε ευτυχισμένο!



5-7 «Σκηνή 6^η ο Σκολ»

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

Σκηνή 7^η: «Τρύπες! Τρύπες στις ντομάτες μου; Σου είπα να προσέχεις το περιβόλι και εσύ άφησες ένα πουλί να το χαλάσει;», φώναξε νευριασμένος πετώντας τη φαγωμένη ντομάτα της Κα πάνω στον Σκόλ, λερώνοντάς του το κασκόλ.



5-8 «Σκηνή 7^η τρύπες στις ντομάτες μου;»

Σκηνή 8^η: «Και γιατί ήρθες Κα; Έγινε το χειρότερο που θα μπορούσε να γίνει. Αλλά εσένα τι σε νοιάζει; Έχεις φτερά. Καταστρέφεις όποιο περιβόλι θες και μετά πετάς ενώ εγώ μένω πάντα ακίνητο με τα χέρια δεμένα σε αυτόν εδώ τον πάσαλο».

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.



5-9 «Σκηνή 8^η γιατί ήρθες;»

Σκηνή 9^η: «Σου υπόσχομαι ότι κάποια μέρα θα πετάξουμε μαζί», είπε μετανιωμένη η καρακάξα και αποχαιρέτησε τον φίλο της.



5-10 «Σκηνή 9^η η υπόσχεση»

Σκηνή 10^η: «...Αραγε να εννοούσε όσα του έλεγε η Κα; Εκείνο το βράδυ, η στεναχώρια του Σκολ έγινε δυνατός αέρας, που άρχισε να φυσάει και να μπερδεύει ολόκληρο το περιβάλλον. Ο αέρας έφερε τη βροχή και τα άχυρά του, εύθραυστα καθώς ήταν, σκόρπισαν μαζί με τα παλιόρουχα που τον τύλιγαν»

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.



5-11 «Σκηνή 10^η η στεναχώρια φέρνει βροχή»

Σκηνή 11^η: ...«Ο αέρας είχε καταστρέψει όλα τα λαχανικά και στη θέση του Σκολ απέμεινε μόνο το λερωμένο του κασκόλ».



5-12 «Σκηνή 11^η το λερωμένο κασκόλ»

Σκηνή 12^η: «Αχ άνεμε, κατέστρεψες το σκιάχτρο μου», παραπονέθηκε και σφίγγοντας στην αγκαλιά του το λερωμένο κασκόλ του Σκολ ,αναστέναξε: Συγγνώμη που σου φώναξα. Μια ντομάτα χάλασε εξαιτίας σου, όχι κι ολόκληρο το περιβόλι!»

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.



5-13 «Σκηνή 12^η η απώλεια»

Σκηνή 13^η: «Τότε η Κα , που τριγύριζε πάντα εκεί κοντά, πλησίασε το περιβόλι και κάθισε δίπλα στον αγρότη ο οποίος έκλαιγε σαν μικρό παιδί. Τα σκορπισμένα άχυρα της ράγισαν την καρδιά. Δεν γινόταν να το αφήσει έτσι. Ο Σκολ ήταν φίλος της και του είχε υποσχεθεί ότι θα πετούσαν παρέα. Τσίμπησε με το ράμφος της ένα από τα άχυρα που ήταν σκορπισμένα γύρω απ' τον πάσαλο και το

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

άφησε δίπλα στον αγρότη. Ήταν σαν να τον παρακινούσε: «έλα να φτιάξουμε το σκιάχτρο σου απ' την αρχή!».

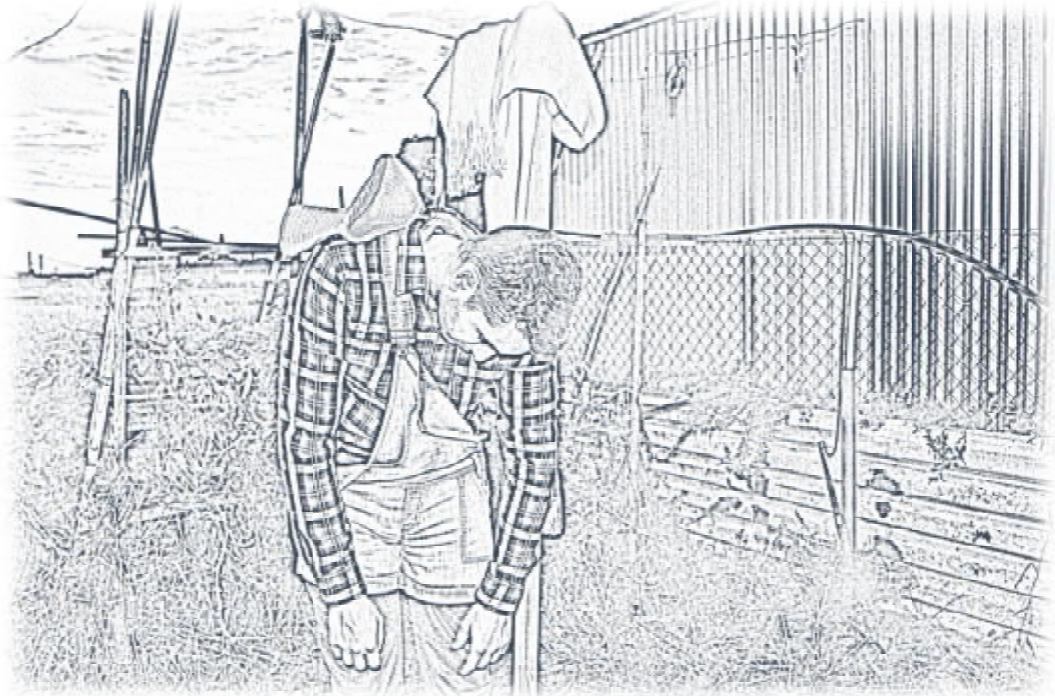


5-14 «Σκηνή 13^η θα φτιάξουμε το σκιάχτρο»

Σκηνή 14^η: «...Χωρίς δεύτερη σκέψη όμως, άρπαξε το πουκάμισο του σκιάχτρου, τη σαλοπέτα και το καπέλο και τα έβαλε δίπλα στον πάσαλο. Η Κα

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

μάζευε τα άχυρα και μαζί με τον αγρότη γέμιζαν το άδειο πουκάμισο». Το σκιάχτρο άρχισε να παίρνει πάλι την αρχική του μορφή.



5-15 «Σκηνή 14^η η ανασύνθεση»

Σκηνή 15^η: «Τότε η Κα άρχισε να τραγουδάει το πιο όμορφο τραγούδι»:

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

«Μαζεύω όλα τα άχυρα να φτιάξω μια φωλιά
που μέσα της θα κρύβει μια μικρή καρδιά.
Με το καρό πουκάμισο όλα θα τα καλύψω
την σαλοπέτα σου θα βρω για να σε ξαναντύσω.
Και το καπέλο έμεινε ύστερα να φορέσεις
γιατί χωρίς αυτό τον ήλιο δεν θα αντέξεις.
Είμαι η Κα και είσαι ο Σκολ
στο τέλος μην ξεχάσουμε να βάλουμε κασκόλ»



5-16 «Σκηνή 15^η το τραγούδι»

Σκηνή 16^η: «Ο αγρότης και η Κα έβαλαν όλη τους την αγάπη και η αχυρένια καρδιά του Σκολ άρχισε πάλι να ζωντανεύει. Ήταν πια έτοιμος. Ίδιος και απαράλλακτος όπως στην αρχή»

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.



5-17 «Σκηνή 16^η η επιστροφή»

Σκηνή 17^η: «Σου είχα υποσχεθεί ότι θα πετούσαμε μαζί Σκολ! Ό,τι αγαπάς δεν το αφήνεις να χαθεί!» απάντησε η Κα και πετώντας γύρω του τύλιξε τον Σκολ με το ζεστό κασκόλ.

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.



5-18 «Σκηνή 17^η η αγάπη κάνει θαύματα»

Όσον αφορά το stop motion animation (pixilation) που παραθέτουμε στην τελευταία σελίδα του ηλεκτρονικού μας παραμυθιού, αυτό έγινε με την διαδοχική λήψη φωτογραφιών. Οι χαρακτήρες του παραμυθιού φαίνονται να κινούνται, όλοι μαζί, γεγονός που προδιαθέτει τον θεατή για το ευχάριστο τέλος. Ειδικότερα, σκοπός του stop motion, είναι να δώσει μια ευχάριστη κατάληξη στην ιστορία, όπως στα παραδοσιακά παραμύθια υπάρχει, συνήθως, η κατάληξη «και ζήσαν αυτοί καλά, κι εμείς καλύτερα». Έτσι μέσω της φωτογραφικής μηχανής, προχωρήσαμε σε πολλαπλές λήψεις της ίδιας σκηνής, με τους ήρωες να μεταβάλλουν σε κάθε λήψη τη θέση τους. Είναι σημαντικό οι εικόνες που διαδέχονται η μία την άλλη, να παρουσιάζουν μικρές παραλλαγές ως προς την θέση τους και την κίνησή τους. Με αυτόν τον τρόπο έχουμε την ανάλυση της κίνησης σε πολλές φωτογραφίες που απεικονίζουν όμως διαφορετικές φάσεις της.

5.5 ΝΟΗΜΑΤΙΚΗ ΑΠΟΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Το παραμύθι μας, απευθύνεται κυρίως σε παιδιά αλλά και μεγάλους και πραγματεύεται την δύναμη της αγάπης και της φιλίας, ενώ παράλληλα θέτει τη βάση

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

ώστε να προβληματιστούμε για ευαίσθητα θέματα όπως το bullying, ή ο σχολικός εκφοβισμός, κρούσματα τα οποία συναντάμε πολύ συχνά στις μέρες μας. Ειδικότερα, η ιστορία εκτυλίσσεται στο περιβόλι ενός αγρότη. Ο αγρότης, θέλοντας να προστατέψει τον λαχανόκηπο από τα πουλιά, τα οποία συνεχώς τσιμπούσαν τα λαχανικά του, έφτιαξε ένα σκιάχτρο. Έβαλε όλη του την αγάπη και την μαεστρία κατά την δημιουργία του, με αποτέλεσμα να συμβεί κάτι μαγικό. Η αχυρένια καρδιά του σκιάχτρου άρχισε να χτυπά: Το σκιάχτρο προσπαθούσε να του μιλήσει κι ο αγρότης δεν μπορούσε να το ακούσει, προφανώς επειδή κάτι τέτοιο θα φάνταζε παράλογο για οποιονδήποτε λογικό άνθρωπο (στις μέρες μας τα παιδιά πολλές φορές φοβούνται να μιλήσουν ή δεν γίνονται πιστευτά από τους γονείς). Ωσπου μια μέρα, μια ζωηρή καρακάξα τόλμησε να τσιμπήσει μια από τις ντομάτες του αγρότη, αψηφώντας το σκιάχτρο και χρησιμοποιώντας την ειρωνεία: «πώς να με πειράξεις; Τα χέρια σου είναι δεμένα σε αυτόν εδώ τον πάσαλο. Αν πας να κουνηθείς, θα σου φύγουν όλα τα άχυρα» (πολλές φορές γίνονται κακεντρεχή σχόλια, που προσβάλλουν κάποια ιδιαιτερότητα ή αδυναμία ενός παιδιού ή ακόμα και την εξωτερική του εμφάνιση). Έπειτα η καρακάξα «Κα» βλέποντας το κασκόλ που φοράει το σκιάχτρο, του χαρίζει το όνομα «Σκολ» (Η σύνδεση των δύο ονομάτων Κα και Σκολ σε ένα «Κασκόλ», προδιαθέτει τον αναγνώστη για την ανάπτυξη μιας αληθινής φιλίας η οποία όμως δεν ξεκίνησε και με τις καλύτερες βάσεις). Η όψη του ανακατεμένου λαχανόκηπου, εξοργίζει τον αγρότη, ο οποίος κόπιασε πάρα πολύ για να τα φτιάξει. Έτσι τα βάζει με το σκιάχτρο, φωνάζοντάς του, και πετώντας του την ντομάτα (bulling). Σε αυτό το σημείο, το σκιάχτρο νοιώθει πολύ ντροπιασμένο, γιατί δεν έκανε σωστά τη δουλειά του και παρασύρθηκε από μία (πονηρή) καρακάξα. Νοιώθει επίσης εξαπατημένο, πιστεύοντας πως η καρακάξα τον κορόιδεψε και του χάρισε ένα όνομα, μόνο και μόνο για να κάνει την δουλειά της. Η θλίψη του, έφερε τον άνεμο και την βροχή από τα οποία και καταστράφηκε. Αυτό ακριβώς συμβαίνει και με τους ευαίσθητους ανθρώπους, που μερικές φορές αδυνατώντας να εκφράσουν τα ίδια τους τα συναισθήματα, εγκλωβίζονται στον εαυτό τους. Ενώ θα μπορούσαμε επίσης να πούμε ότι μερικές φορές οι άνθρωποι είμαστε τόσο σκληροί, που δεν δεχόμαστε τα λάθη με αποτέλεσμα να πληγώνουμε

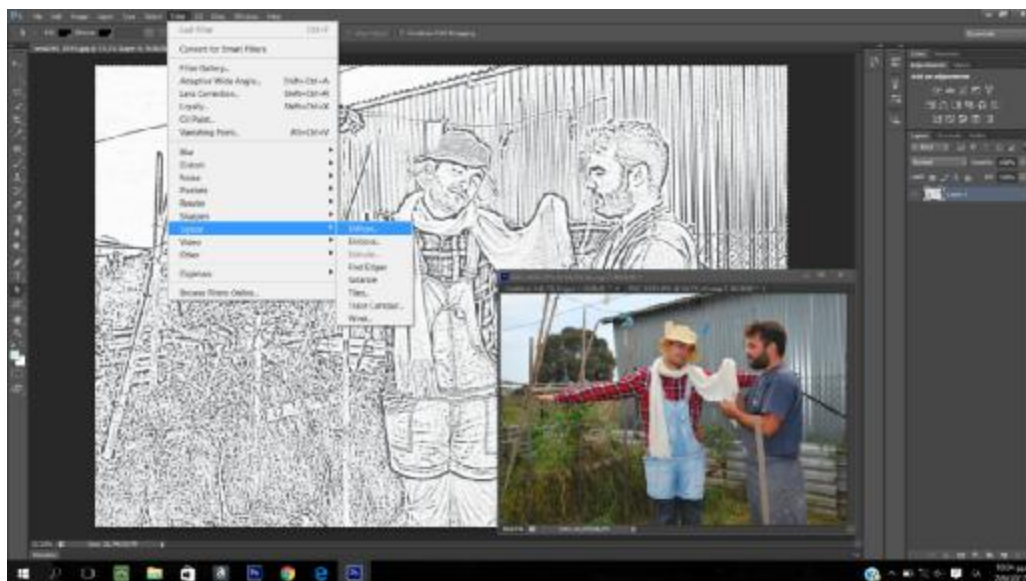
5.6 ΒΗΜΑΤΑ- ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΜΑΣ

Το τελικό αποτέλεσμα της παραγωγής του ηλεκτρονικού μας παραμυθιού, είναι αποτέλεσμα του συνδυασμού μιας σειράς εφαρμογών και ψηφιακών προγραμμάτων που μας βοήθησαν να πραγματώσουμε το αρχικό μας πλάνο. Η διαδικασία που ακολουθήσαμε χρονολογικά ήταν η εξής:

1) Αρχικά γράψαμε το παραμύθι. Η συγγραφή της ιστορίας έγινε με την χρήση του Microsoft Word.

2) Ακολούθησε η λήψη και έπειτα η επεξεργασία των φωτογραφιών με την χρήση του σχεδιαστικού προγράμματος Adobe Photoshop CS6. Εξαιτίας του ότι το παραμύθι μας είναι παιδικό θελήσαμε να δώσουμε μέσω της επεξεργασίας των ρεαλιστικών εικόνων, μια πιο απλοποιημένη μορφή των χαρακτήρων. Έτσι μέσω του προγράμματος Photoshop χρησιμοποιήσαμε τα κατάλληλα φίλτρα ώστε εικονογράφησή μας να είναι ασπρόμαυρη. Σκοπός της είναι να τονίσει τα κυριότερα χαρακτηριστικά των δρώντων προσώπων. Έτσι μέσω της απλοποίησης, το παιδί θα είναι σε θέση να διακρίνει καλύτερα τους ήρωες.

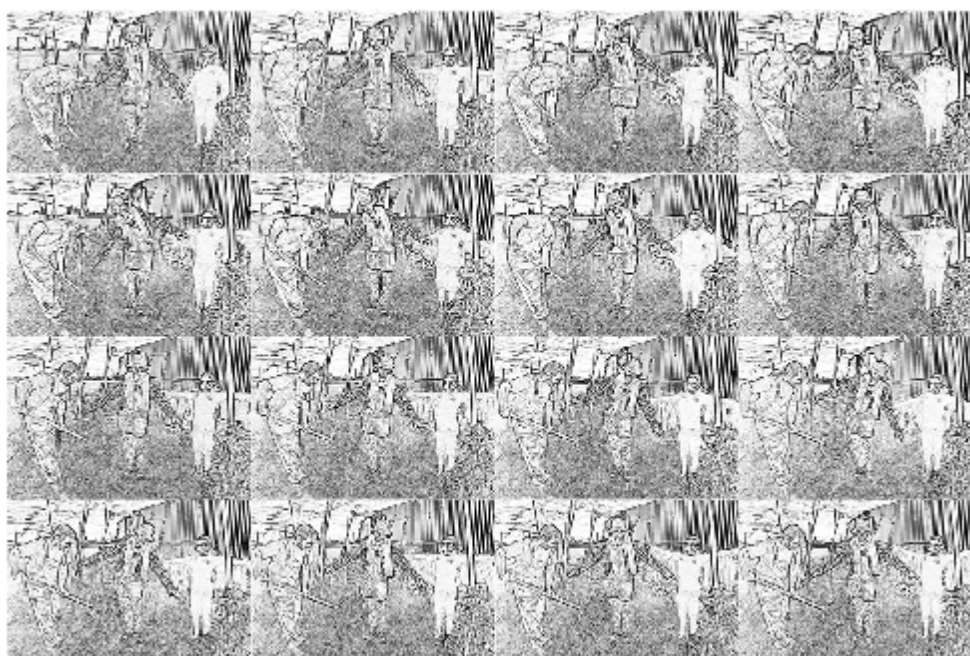
Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.



5-19 «Η επεξεργασία των εικόνων με το Adobe Photoshop CS6»

3) Μετά από αυτό το στάδιο απαραίτητη προϋπόθεση ήταν η συνάρμοση του κειμένου με την αντίστοιχη εικόνα μέσα σε κάθε μια σελίδα. Αυτή η διαδικασία ακολουθήθηκε τόσες φορές, όσες και οι σελίδες του παραμυθιού μας. Η επεξεργασία των γραφικών και η διαμόρφωση του κειμένου έγιναν μέσω του Corel Draw X6 ενώ η επέκτασή τους σε pdf έγινε μέσω του Adobe Acrobat (επέκταση σε PDF).

4) Το stop motion animation (pixilation) δημιουργήθηκε με την αλληπάλληλη λήψη 16 φωτογραφικών σκηνών ενώ οι χαρακτήρες πήραν ζωή μέσω του προγράμματος Sothink SWF Easy (επέκταση Flash SWF).



5-20 «Stop motion animation»

5) Έπειτα ακολούθησε η ηχογράφηση της αφήγησης του παραμυθιού μέσα στην οποία προστέθηκαν και διάφοροι ήχοι εξωτερικού περιβάλλοντος. Η ηχογράφηση της αφήγησης, του τραγουδιού και γενικότερα το μοντάζ ήχων, έγιναν με την βοήθεια του προγράμματος Adobe Audition 3.0.

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

6) Κι όταν πια είχαμε στα χέρια μας όλο αυτό το υλικό, ακολούθησε η σύνθεση των επιμέρους μερών του εν γένει ηλεκτρονικού μας βιβλίου. Για την δημιουργία του ηλεκτρονικού μας παραμυθιού χρησιμοποιήσαμε το πρόγραμμα 3d Page Flip Professional 1.7.7.

5.7 ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 3D PAGE FLIP PROFESSIONAL 1.7.7

Σε αυτή την ενότητα θα αναφερθούμε στα βήματα και την διαδικασία που ακολούθησαμε ώστε να συνθέσουμε το ηλεκτρονικό μας παραμύθι. Ειδικότερα, θα αναφερθούμε στο πρόγραμμα 3DPageFlip Professional, με το οποίο δημιουργήσαμε το e book.

Το 3DPageFlip Professional είναι ένα χρήσιμο και επαγγελματικό εργαλείο που μας επιτρέπει να μετατρέψουμε κάποιο αρχείο PDF σε ένα ρεαλιστικό τρισδιάστατο φύλλο εργασίας με ποικίλα και διαδραστικά τρισδιάστατα αντικείμενα, να ενσωματώσουμε βίντεο, καθώς και να περιστρέψουμε την εικόνα. Είναι διαθέσιμο για το σύστημα των Windows και μπορεί να κυκλοφορήσει στο διαδίκτυο. Μέσω αυτού του χρηστικού προγράμματος μπορούμε να φτιάξουμε τρισδιάστατα ψηφιακά βιβλία, με ενσωματωμένο βίντεο, φυλλάδια κ.α. Είναι μάλιστα σημαντικό εργαλείο για την δημιουργία ενός flip book, καθώς δεν είναι μόνο ένας «μετατροπέας» βιβλίων, αλλά είναι συνάμα κι ένας επεξεργαστής. Μπορούμε επίσης να προσθέσουμε όσα στοιχεία επιθυμούμε, όπως παρουσιάσεις, εικόνες 3D, συνδέσμους, φωτογραφίες, flash (swf), ακόμα και βίντεο σε κάθε σελίδα που έχουμε εισάγει. Το αποτέλεσμα του γυρίσματος της σελίδας του βιβλίου, που δημιουργείται από αυτό το λογισμικό, προσφέρει μία άνεση στο διάβασμα από τους αναγνώστες, ενώ τα φανταστικά στοιχεία 3D που διαθέτει (τρειςδιάστατο φόντο, 3D βίντεο κ.λπ.), είναι εντυπωσιακά. Δίνεται λοιπόν η δυνατότητα στους αναγνώστες, να μετακινήσουν τη γωνία του βιβλίου με το ποντίκι. Αυτό δίνει την αίσθηση σε κάποιον ότι διαβάζει ένα ζωντανό, πραγματικό βιβλίο. Το ψηφιακό αποτέλεσμα που αποτυπώνεται στις σελίδες του βιβλίου, χαρίζει μια άλλη αίσθηση και οπτική. Τέλος αποτελεί έναν τρόπο, ώστε να ενισχύσουμε την ποιότητα ενός βιβλίου. Τα κυριότερα χαρακτηριστικά του 3D PageFlip Professional είναι τα εξής:

1. Μετατροπή PDF, OpenOffice, Microsoft Office, και εικόνων σε προσβάσιμα και ανιχνεύσιμα flipbooks με την δυνατότητα αλλαγής σελίδας.
2. Παραγωγή και μετατροπή ενός συνόλου σελίδων PDF σε flipping books.
3. Σχεδιασμός λογότυπου, εταιρικής ταυτότητας, φόντου, γραμμής εργαλείων κ.α
4. Περιστροφή αντικειμένων κατά 360 μοίρες, ενσωμάτωση flash βίντεο, κουμπιά bitmap, flip effect.
5. Ολοκληρωμένες λειτουργίες ρύθμισης για το σχεδιασμό ενός δικού μας PDF σε flip βιβλίο, συμπεριλαμβανομένης της γραμμής εργαλείων, eBook πληροφορίες, και flip αποτέλεσμα.
6. Πολλαπλές εξόδους για υπολογιστές, tablet, κινητά τηλέφωνα - EXE, HTML (online χρήση), ZIP, 3DP. Σε συσκευές iPad, iPhone ή Android.

Μετά την συγκέντρωση όλων των απαραίτητων στοιχείων, εικόνα και κείμενο σε μια σελίδα (.pdf), ηχογράφηση του παραμυθιού (.mp3), stop motion animation (.swf) ακολούθησε η σύνθεση του ηλεκτρονικού παραμυθιού με τα παρακάτω βήματα:

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

Create new document: Με την είσοδο στην εφαρμογή μας δίνεται η δυνατότητα να κάνουμε browse τον φάκελο που περιέχει τις pdf εικόνες. Select template: Επιλέγουμε ένα από τα διαθέσιμα backgrounds για το παραμύθι μας. Εδώ επιλέξαμε το «Firmament» που απεικονίζει ένα ξύλινο σπιτάκι στη φύση. The page ranges to import: Σε αυτό το στάδιο επιλέγουμε τον αριθμό των σελίδων του παραμυθιού μας (20 σελίδες). Pages quality and size: Επιλέξαμε την higher ανάλυση γιατί μας δίνει πιο ποιοτικά αποτελέσματα, και πατήσαμε το πλήκτρο import now. Στο νέο παράθυρο εμφανίστηκε η επιλογές tool bar settings, auto flip, background sound, visible buttons, flash display settings και προβήκαμε στις απαραίτητες ρυθμίσεις ώστε το βιβλίο να ολοκληρωθεί. Publish: Σε αυτό το στάδιο, που είναι και το τελευταίο πριν την ολοκλήρωση του παραμυθιού, επιλέγουμε μεταξύ των HTML (open via browser, publish online), ZIP (zip HTML files for convenient store and share), EXE (executable file for independent reading), 3DP (for 3D PageFlip Reader, windows and android), FTP (publish flipbook to a site with FTP integrated), Screen Saver (publish flipbook to screen saver), Email to (email zip file to a friend). Κάναμε εξαγωγή του ηλεκτρονικού μας παραμυθιού σε EXE,για να μπορεί να διαβαστεί σε όλους τους υπολογιστές που χρησιμοποιούν Windows XP/ Vista/ Windows 7/ Windows 8. Η εφαρμογή δεν είναι συμβατή με Mac OS.

5.8 Η ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

Με το άνοιγμα της εφαρμογής, εμφανίζεται στην οθόνη μας η παρακάτω εικόνα. Το background έχει ένα σπιτάκι, όμοιο με αυτό που περιγράφουμε στην ιστορία μας, ενώ το εξώφυλλο φέρει τον τίτλο του παραμυθιού «Το κασκόλ». Ο χρήστης έχει να κάνει με μια εφαρμογή πλοήγησης μη γραμμικής δομής. Η πλοήγηση θεωρείται μη γραμμική, διότι ο χρήστης μπορεί να μεταβεί σε οποιοδήποτε σημείο της εφαρμογής επιθυμεί. Κατ' αυτόν τον τρόπο υπάρχει μια διάδραση μεταξύ χρήστη και ηλεκτρονικού παραμυθιού. Θεωρείται δε, πολυμεσική, διότι συνδυάζει πολλές μορφές αναπαράστασης μιας πληροφορίας ως ένα σύνολο. Συγκεκριμένα, ενσωματώνει κείμενο (συγγραφή), εικόνα (εικονογράφηση), ήχο (ηχογράφηση της αφήγησης του παραμυθιού), καθώς και κινούμενη εικόνα (animation).

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.



5-21 «Εξώφυλλο του παραμυθιού»

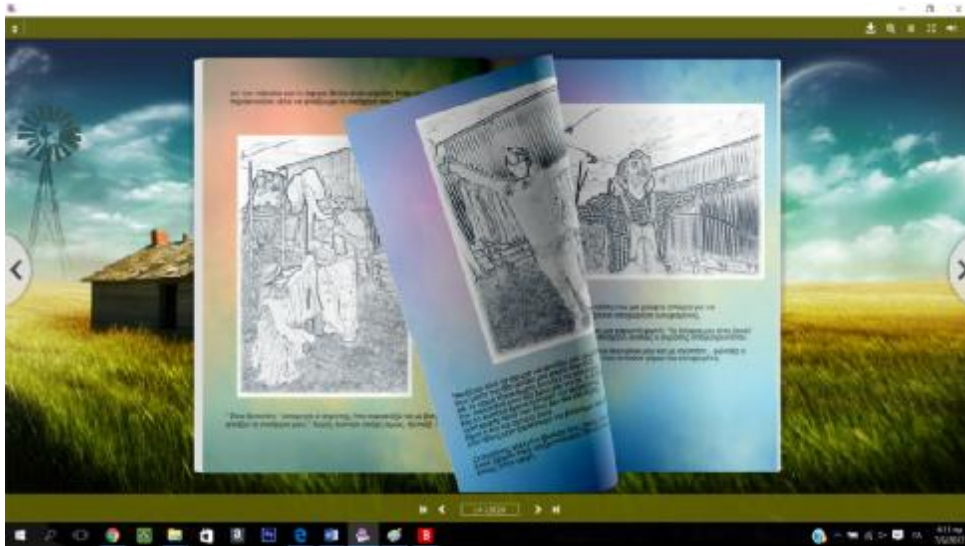
Ένα βελάκι στην γωνία των σελίδων, μας προτρέπει να γυρίσουμε την σελίδα με το ποντίκι. Σε αυτό το σημείο σημειώνεται και η πρώτη επαφή του θεατή-αναγνώστη με την εφαρμογή, ο οποίος απαντάει στην πρόκληση του δείκτη, γυρνώντας την πρώτη σελίδα. Με το άνοιγμα της εφαρμογής, ξεκινάει και η ηχογραφημένη αφήγηση και κατ' επέκταση, η ανάγνωση του παραμυθιού. Ο αναγνώστης του παραμυθιού, γίνεται κι αυτός μέρος της ιστορίας. Συμμετέχει σωματικά, και νοητικά στην εξέλιξή της. Οποιαδήποτε στιγμή θελήσει, μπορεί να βγει από την εφαρμογή ή να διακόψει την ηχογραφημένη αφήγηση. Σε αυτό το σημείο θεωρείται σωστό να αναφέρουμε πως μπορούμε να κάνουμε μόνο παύση και αναπαραγωγή της ηχογράφησης κι όχι μια πιο γρήγορη αναπαραγωγή της. Σε μία πιο βελτιωμένη έκδοση της εφαρμογής, θα μπορούσε να γίνει κι αυτό.



5-22 «Το πρώτο γύρισμα της ηλεκτρονικής σελίδας»

Παρατηρούμε επίσης την ευελιξία των σελίδων όσον αφορά το γύρισμα των φύλλων. Μοιάζουν πραγματικά με το γύρισμα των σελίδων ενός κανονικού βιβλίου. Αυτή η κίνηση είναι που χαρίζει την οικειότητα μεταξύ βιβλίου κι αναγνώστη.

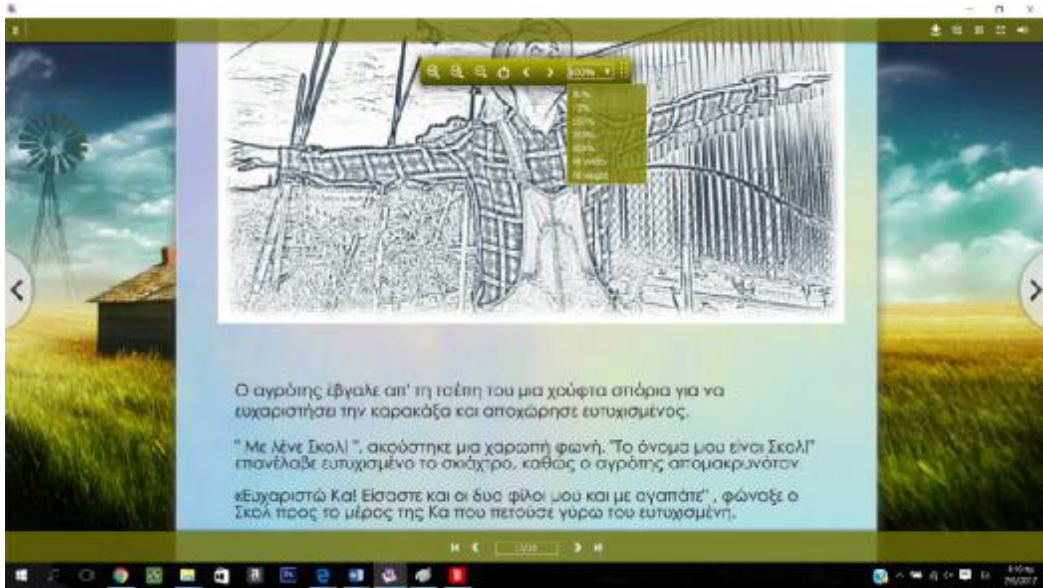
Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.



5-23 «Η ευελιξία των ηλεκτρονικών φύλλων»

Το ηλεκτρονικό μας παραμύθι, έχει τις εξής δυνατότητες μέσω των κουμπιών του: next- previous page, download, zoom in, zoom out, rotate, full screen, sound off, περιήγηση μεταξύ των σελίδων του βιβλίου. Μπορούμε επίσης να μεταφέρουμε την σελίδα του παραμυθιού σε όποιο μέρος του φόντου επιθυμούμε.

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.



5-24 «zoom in &out, rotate, εντός της εφαρμογής»



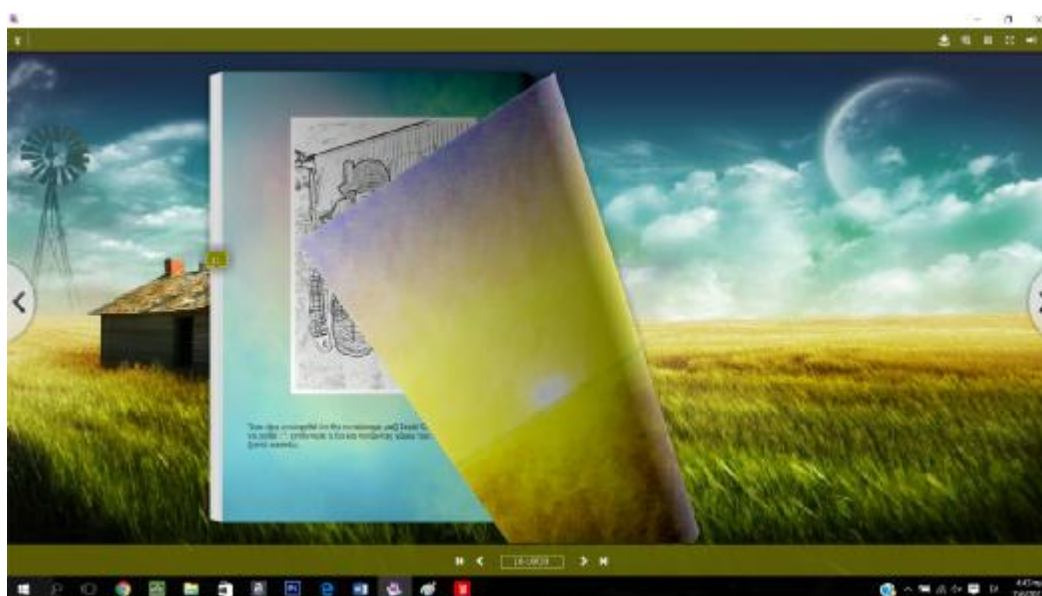
5-25 «Η περιήγηση στις σελίδες»

Παράλληλα, φτάνοντας προς το τέλος του παραμυθιού, ο αναγνώστης βλέπει ένα διδασκαλικό stop motion animation, το οποίο έχει ως σκοπό να επιμηκύνει το ευχάριστο τέλος του παραμυθιού, να δώσει μια ευχάριστη νότα στην κατάληξη της ιστορίας, να περιγράψει με έναν διαφορετικό τρόπο πως «ζήσαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα».

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.



5-26 «Το stop motion animation στην τελευταία σελίδα»



5-27 «Το οπισθόφυλλο»

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σκοπός ετούτης της εργασίας, είναι η ανάδειξη μιας προσπάθειας δημιουργίας και παρουσίασης ενός ηλεκτρονικού παραμυθιού με χρήση στοιχείων τεχνικής stop motion animation, και παράλληλα η ανάδειξη της θέσης μας σχετικά με την χρησιμότητα και την επικουρία των τεχνολογιών στην εκπαίδευση.

Η μελέτη μας επικεντρώνεται σε δύο άξονες, στον θεωρητικό και στον πρακτικό. Οι πηγές αξιοποιήθηκαν με τέτοιο τρόπο, ώστε να περιγράψουν τη θεωρητική πλευρά καθώς και την επικρατούσα κατάσταση στον χώρο του βιβλίου, του παραμυθιού, της εικονογράφησης και του animation. Σε πρακτικό επίπεδο υλοποιήθηκαν όλα τα στάδια δημιουργίας του ηλεκτρονικού παραμυθιού με την βοήθεια του 3DPageFlip Professional.

Η παρούσα εργασία, είναι αποτέλεσμα ομαδικής συνεργασίας. Όλες οι εμπειρίες που αποκομίσαμε ήταν πολύ ενδιαφέρουσες. Αποτελεσματική ήταν επίσης η συνεργασία μας, με τους ηθοποιούς που συμμετείχαν ενεργά στην υλοποίηση του σκηνοθετικού μας οράματος. Μάλιστα όλα τα στάδια της παραγωγής του ηλεκτρονικού μας παραμυθιού έγιναν με προγραμματισμό, και χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Μέλημά μας για το τελικό αποτέλεσμα, ήταν η καλή του εμφάνιση και η σχέση που μπορεί ο αναγνώστης να αναπτύξει με αυτό, ειδικά τα παιδιά. Μέσω της δημιουργίας και χρήσης του κατάλληλου πολυμεσικού υλικού, προσπαθήσαμε να μιλήσουμε στην ψυχή των παιδιών και να αυξήσουμε τις πιθανότητες να ασχοληθούν με το βιβλίο.

Καταληκτικά, και σε σχέση με τα παραπάνω, θα λέγαμε ότι η διαδικασία δημιουργίας του ηλεκτρονικού μας παραμυθιού με χρήση στοιχείων τεχνικής stop motion animation, από την συγγραφή του έως και την παραγωγή, ήταν μια μαγική εμπειρία. Σκοπός υπήρξε να αναδείξουμε τρόπους, με τους οποίους οι αναγνωστικές εμπυχώσεις θα καταστούν πιο θελκτικές για το κάθε παιδί, μέσω της χρήσης του υπολογιστή. Γνωρίζουμε πως όλες οι αναγνωστικές εμπυχώσεις αφορούν σε έναν κοινό ορισμό της ανάγνωσης: τον εσωτερικό διάλογο ανάμεσα στο βιβλίο και την φαντασία. Προσπαθήσαμε να καταδείξουμε ότι η χρήση ενός εύχρηστου, πολυμεσικού, λειτουργικού εργαλείου από τον καθένα, και ειδικά από τα παιδιά, μπορεί και πρέπει να οδηγεί σε μεγάλη εξοικείωση με το βιβλίο και, παράλληλα, να δημιουργεί ένα ευχάριστο διαδραστικό περιβάλλον για όσα παιδιά δεν είναι φανατικοί αναγνώστες. Στο ηλεκτρονικό μας παραμύθι με τίτλο «Το κασκόλ», η επικοινωνία με τον αναγνώστη προσδιορίζεται μέσω της διεπαφής του με το ηλεκτρονικό υλικό, καθώς και μέσω των πρωταγωνιστών της ιστορίας, που διδάσκουν πως «ό,τι αγαπάς, δεν το αφήνεις να χαθεί».

Το ηλεκτρονικό μας παραμύθι, είναι μία προσπάθεια παρουσίασης του οράματός μας, με χαμηλό κόστος. Φυσικά όλα αυτά επιδέχονται παραπάνω μελέτες, και η έρευνά μας δεν θα σταματήσει εδώ, αλλά θα εξελιχθεί σε δημιουργικό και τεχνικό επίπεδο.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Anon., n.d. *Τεχνικές κινούμενης εικόνας*. [Ηλεκτρονικό]
Available at: http://www.kinoumeno.gr/ti_yphrxe_prin.html
[Πρόσβαση 8 Ιανουάριος 2017].

Arpad, J., 1975. Between Folklore and Literature: Popular Culture and Anomaly. *Journal of Popular Culture*, Τόμος 9, pp. 257-508.

Barbier, F., 2002. *Η ιστορία του βιβλίου*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Bascom, W., 1965. The Forms of Folklore: Prose Narratives.. Τόμος 307, p. 18.

Bolte, J. & Polivka, C., 1913. *Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm*.. Leipzig: Dieterich' sche Verlagsbuchhandlung.

Coffel, C., Lukens, D. & Smith, J., 2012. *Critical Handbook of Children's Literature*. s.l.:Pearson Education.

Durand, J., 2000. *Lecon inaugurale chaire d'assyriologie*. France: College de France.

Duvoison, R., 1973. *Children's book illustration: the pleasures and problems*. Children and Literature επιμ. London: The Bodley Head Ltd.

Flip_book, 2017. *Flip_book*, s.l.: Wikipedia.

Golden, J., 1990. *The Narrative Symbol in Childhood Literature. Explorations in the Construction of Text*. New York: Mouton de Gruyter.

Hawthorn, J., 2012. *Ξεκλειδώνοντας το κείμενο. Μία εισαγωγή στη θεωρία της λογοτεχνίας*. Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης.

Hunt, P., 1991. *Criticism, Theory, and Children's Literature*. Oxford: Blackwell.

Jan, I., 1985. *La Littérature enfantine*. Paris: Enfance Heureuse. Les editions ouvrieres.

Laistner, L., 1889. *Das Rästel der Sphinx*. Berlin: W.Hertz.

Luthi, M., 1982. *The European Folktale. Form and Nature*. Bloomington: Indiana University Press.

Manguel, A., 1997. *Η ιστορία της ανάγνωσης*. Αθήνα: Λιβάνης.

Marantz, S. & Marantz, K., 1988. *The Art of Children's Picture Books*. New York,London: Garland Publ.Inc.

Nodelman, P., 1988. *Words about Pictures.The Narrative Art of Children's Picture Books*. London: The University of Georgia Press.

Norton, D., 1987. *Through the eyes of a child*. Ohio: Merrill Publishing Company.

Petch, R., 1942. *Wesen und Formen der Erzählkunst*. Halle: Niemeyer.

Phenakistiscope, 2017. *Phenakistiscope*, s.l.: Wikipedia.

Poslaniek, C., 1991. *Να δώσουμε στα παιδιά την όρεξη για διάβασμα*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

Stewig, J., 1988. *Children and Literature*. Boston: Houghton Mifflin Company.

Thaumatotrope, 2017. *Thaumatotrope*, s.l.: Wikipedia.

Trucker, N., 1976. *Suitable for Children? Controversies in children's literature*. London: Sussex University Press.

Wikipedia, n.d. *Βιβλίο*, s.l.: s.n.

Yglesias, J., 1999. *Has the textbook had its day?*, Illinois: s.n.

Zoetrope, 2017. *Zoetrope*, s.l.: Wikipedia.

Αλαχιώτης, Σ., 2009. Έντυπο ή ηλεκτρονικό βιβλίο;. *Το βήμα*, 25 Δεκέμβριος.

Αναγνωστόπουλος, Β., 1997. *Τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Αναγνωστόπουλος, Β. & Λιάπης, Κ., 1995. *Λαϊκό παραμύθι και παραμυθάδες στην Ελλάδα*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Ανδρουτσοπούλου-Πέτροβιτς, Λ., 1990. *Η παιδική λογοτεχνία στην εποχή μας*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Αυδίκος, Ε., 1997. *Το λαϊκό παραμύθι. Θεωρητικές προσεγγίσεις*. Β' επιμ. Αθήνα: Οδυσσέας.

Βάκαλη-Συρογιαννοπούλου, Φ., 1990. Η σχέση της εικόνας με το κείμενο και ο εικονογράφος. *Διαβάζω*, Τόμος 248, p. 29.

Βαλάσης, Δ., 1985. *Μια περιπέτεια χωρίς τέλος. Η ιστορία της γραφής και του βιβλίου*. Αθήνα: Κέδρος.

Βασιλειάδης, Γ., 2006. *Animation: Ιστορία και αισθητική του κινουμένου σχεδίου*. s.l.:Αιγόκερως.

Βλαχόπουλος, Β., 1990. Το Εικονογραφημένο Λογοτεχνικό Βιβλίο. *Διαβάζω*, Τόμος 248, pp. 29-27.

Καΐλα , Μ. & Ξανθάκου, Γ., 1988. Η Ψυχαναλυτική Προσέγγιση του Παραμυθιού. *Επιθεώρηση [αιδικής Λογοτεχνίας]*, Τόμος 3, p. 57.

Κανατσούλη, Μ., 2002. *Εισαγωγή στη θεωρία και κριτική της παιδικής λογοτεχνίας. Σχολικής και προσχολικής ηλικίας*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.

Κάνιστρα, Μ., 1990. Το βιβλίο ως αισθητικό αντικείμενο και η λειτουργία της εικόνας. *Διαβάζω*, Τόμος 248, p. 24.

Κανταρτζή, Ε., 1991. *Η εικόνα της Γυναίκας. Διαχρονική Έρευνα των Αναγνωστικών Βιβλίων του Δημοτικού Σχολείου*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη.

Κανταρτζή, Ε., 2002. *Ιστορική αναδρομή της εικονογράφησης των παιδικών και σχολικών βιβλίων*. Θεσσαλονίκη: Αφοί κυριακίδη.

Καψάλης, Α. & Χαραλάμπους, Δ., 2008. *Σχολικά εγχειρίδια- Θεσμική εξέλιξη και σύγχρονη προβληματική*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Κινούμενη_Εικόνα, 2017. *Τεχνικές Κινούμενης Εικόνας*, s.l.: s.n.

Κινούμενο_σχέδιο, 2017. *Κινούμενο σχέδιο, εξέλιξη και λειτουργία*, s.l.: s.n.

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

Κιτσαράς, Γ., 1993. *Το Εικονογραφημένο Βιβλίο στη Νηπιακή και Πρωτοσχολική ηλικία*. Αθήνα: Παπαζήσης.

Κοζάκου-Τσιάρα, Ο., 1988. *Εισαγωγή στην Εικαστική Γλώσσα*. Αθήνα: Gutenberg.

Κοπιδάκης, Μ., 1999. *Ιστορία της ελληνικής γλώσσας*. Αθήνα: Ελληνικό Λογοτεχνικό και Ιστορικό αρχείο.

Κουκουλές, Φ., 1953. Παραμύθια, μύθοι και ευτράπελοι διηγήσεις παρά βυζαντινούς. Στο: ΙΕ επιμ. σ.1.:Λαογραφία, pp. 219-227.

Κουλούμπη-Παπαετροπούλου, Κ., 1988. Ο Bruno Bettelheim για τα παραδοσιακά παραμύθια. *Διαδρομές*, Τόμος 9, p. 19.

Κουτσογιάννης, Δ., 2008. *Λόγοι, μακροκείμενα και στρατηγικές κατά την αναπαλαίωση της πολυτροπικότητας στα διδακτικά εγχειρίδια ν.ε γλώσσας του Γυμνασίου*. Ρέθυμνο, Πρακτικά συνεδρίου.

Λαμπρέλη, Λ., 2010. *Λόγος εύθραυστος κι αθάνατος. Προσέγγιση στην τέχνη της αφήγησης και στην αθέατη πλευρά των μαγικών παραμυθιών*. Αθήνα: Πατάκης.

Λουκάτος, Δ., 1977. *Εισαγωγή στην Ελληνική Λαογραφία*. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής τραπέζης.

Λουκάτος, Δ., 1988. *Τα ελληνικά λαϊκά παραμύθια. Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Μαλαφάντης, Κ., 1990. Βιβλίο και εικονογράφηση. *Διαβάζω*, Τόμος 248, pp. 19-22.

Μαλαφάντης, Κ., 2011. *Το παραμύθι στην εκπαίδευση. Ψυχοπαιδαγωγική διάσταση και αξιοποίηση*. Αθήνα: Διάδραση.

Μαντάς, Κ., 1972. *Το παραμύθι. Η παιδευτική αξία και διδασκαλία του*. Πάτρα: Ιδιωτική.

Μέγας, Γ., 1962. *Ελληνικά παραμύθια*. Αθήνα: Εστία.

Μέγας, Γ., 1975. *Εισαγωγή εις την Λαογραφίαν*. Γ' επιμ. Αθήνα: σ.η.

Μερακλής, Γ., 1974. *Το ελληνικό παραμύθι. Ορισμένες γενικές, βασικές ειδήσεις και παρατηρήσεις*. Θεσσαλονίκη: Κωνσταντινίδης.

Μερακλής, Γ., 1993. *Έντεχνος λαϊκός λόγος*. Αθήνα: Καρδαμίτσα.

Μερακλής, Γ., 1999. Έχουν μορφωτική αξία τα παραμύθια;. *Σύγχρονο Νηπιαγωγείο*, Τόμος 11, p. 22.

Μιχαηλίδης-Νουάρος, Α., 1977. Η παιδική ψυχή και το παραμύθι. *Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας*, Τόμος 3, pp. 48-50.

Μπενέκος, Α., 1981. *Το Εικονογραφημένο Βιβλίο*. Αθήνα: Δίπτυχο.

Μπενέκος, Α., 1990. Παιδευτικές λειτουργίες του εικονογραφημένου βιβλίου: αναζητήσεις, διακρίσεις, αξιολογήσεις. *Διαβάζω*, Τόμος 248, p. 33.

Μπενέκος, Α., 1998. Εικονογράφηση και εικονογράφοι. Επικοινωνία, μάθηση, αισθητική: Η σχέση εικόνας- λόγου στο παιδικό βιβλίο. *Επτά ημέρες*, Μάρτιος, p. 22.

Μπίρκετς, Σ., 1997. *Οι ελεγείες του Γουτεμβέργιου- Η μοίρα της ανάγνωσης στην ηλεκτρονική εποχή*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.

Μπογδάνη-Σογιούλ, Δ., 2013. *Μια φορά κι έναν καιρό ήταν το...βιβλίο*. Αθήνα: Κερδοσκοπιο.

Ντελόπουλος, Κ., 1988. Προσεγγίζοντας το Παιδικό Βιβλίο. *Επτά Ημέρες*, Μάρτιος.

Ξανθόπουλος, Α., 2009. *Έντυπο ή ηλεκτρονικό σχολικό βιβλίο;*. Πατρα, Πρακτικά συνεδρίου, 2ο Πανελλήνιο συνέδριο.

Π.Ι, 2009. *Πρόταση για τον σχεδιασμό και την εισαγωγή του "ηλεκτρονικού βιβλίου" στην εκπαίδευση.* [Ηλεκτρονικό] Available at: http://www.pi-schools.gr/paideia_dialogos/eBook.pdf [Πρόσβαση 2 Μάιος 2016].

Παπανικολάου, Ρ. & Τσιλιμένη, Τ., 1992. *Παιδική Λογοτεχνία στο νηπιαγωγείο. Θεωρία και πράξη*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Πασσιά, Α. & Μανδηλαράς, Φ., 2001. *Εργαστήριο Δημιουργικής Γραφής για παιδιά*. Αθήνα: Πατάκης.

Ροντάρι, Τ., 2001. *Γραμματική της Φαντασίας. Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες..* Αθήνα: Μεταίχμιο.

Σαμαρά, Ζ., 2009. *Το βλέμμα του συγγραφέα*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.

Σαρρής, Δ., 2004. *Ο ρόλος του παραμυθιού και της μαριονέτας στην αντιμετώπιση των μαθησιακών δυσκολιών: Γνωστική και Ψυχαναλυτική προσέγγιση*. Αθήνα: Άνθρωπος.

Σουλιώτης, Μ., 2009. *Μου αφήνεις πενήντα δραχμές για τσιγάρα;*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

Σταθόπουλος, Π., 2017. *Η Τεχνική του Stop Motion Animation στην Περιβαλλοντική Εκπαίδευση*. s.l.:s.n.

Τομασίδης, Χ., 1982. *Εισαγωγή στην ψυχολογία*. Αθήνα: Δίπτυχο.

Φαρμακίδης, Γ., 1975. *Το εικονογραφημένο βιβλίο*. Θεσσαλονίκη: s.n.

Φραγκουδάκη, Δ., 1997. Βιβλίο και εκπαίδευση. *Η Λέσχη των εκπαιδευτικών*, Τόμος 18.

Σφάλμα! Χρησιμοποιήστε την καρτέλα "Κεντρική σελίδα", για να εφαρμόσετε το Heading 1;Ενότητα 1 στο κείμενο που θέλετε να εμφανίζεται εδώ.
