

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
Εικονογραφημένο Παραμύθι με Αφηγηματικά Στοιχεία AR

Άρτεμις Βασιλείαδου
TX2018039

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ
Σπυρίδων Βερύκιος

ΚΕΡΚΥΡΑ
Σεπτέμβριος 2024

Δικαιώματα – Παραχωρήσεις

Τα πνευματικά δικαιώματα της παρούσας εργασίας κατανέμονται ισόποσα μεταξύ του εαυτού μου, Άρτεμις Βασιλειάδου, του επιβλέποντα καθηγητή, Σπυρίδων Βερύκιος, και του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου.

Δηλώνω πως επιτρέπω στο Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας να χρησιμοποιήσει το αποτέλεσμα της παρούσας πτυχιακής εργασίας για διδακτικούς, ερευνητικούς, εκπαιδευτικούς σκοπούς, καθώς και για σκοπούς επικοινωνιακής πολιτικής και προώθησης του Τμήματος Τεχνών Εικόνας και Ήχου, για σκοπούς επικαιρότητας και ενημέρωσης και γενικότερα για σκοπούς που δεν έχουν κερδοσκοπικό χαρακτήρα.

Τέλος, δηλώνω πως συναινώ την πρόσβαση στα επί μέρους αρχεία της πτυχιακής μου εργασίας στη Βιβλιοθήκη του Τμήματος Τεχνών Εικόνας και Ήχου και στη Βιβλιοθήκη του Ιονίου Πανεπιστημίου για ερευνητικούς, διδακτικούς και εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Συνοπτική Περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία έχει ως στόχο να διερευνήσει τα αφηγηματικά στοιχεία των εικονογραφημένων παραμυθιών και το πιθανό αντίκτυπο της ενσωμάτωσης αυτών των στοιχείων με τις σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες. Απώτερος σκοπός είναι να εισαχθούν καινοτόμοι μέθοδοι αφήγησης που θα μπορούσαν να οδηγήσουν στην εξέλιξη του έντυπου εικονογραφημένου παραμυθιού μέσα σε μελλοντικές ψηφιακές πραγματικότητες.

Η επαυξημένη πραγματικότητα (AR) έχει επιλεγεί ως η βασική τεχνολογία για την αναζωογόνηση της εμπειρίας ανάγνωσης παραμυθιών. Η επιλογή αυτή αιτιολογείται από την ικανότητα της AR να συνδυάζει τον πραγματικό χώρο και χρόνο με την προβολή ψηφιακών στοιχείων, ενισχύοντας έτσι το υπάρχον περιβάλλον του αναγνώστη.

Μετά από εκτενή έρευνα στους σχετικούς τομείς, τα ευρήματα και τα συμπεράσματα θα καθοδηγήσουν τη δημιουργία ενός έντυπου εικονογραφημένου παραμυθιού που θα ενσωματώνει στοιχεία επαυξημένης πραγματικότητας στην αφήγησή του.

Abstract

This thesis seeks to explore the narrative elements of illustrated fairy tales and the potential enhancements that modern digital technologies can bring to them. The ultimate goal is to introduce innovative storytelling techniques that could lead to the evolution of printed illustrated fairy tales within the context of future digital realities.

Augmented Reality (AR) has been selected as the primary technology for revitalizing the reading experience of fairy tales. The rationale behind this choice lies in AR's unique ability to integrate real-world space and time with the projection of digital elements, thereby enriching the reader's existing environment.

Upon concluding the research in the relevant areas of interest, the findings will inform the creation and completion of a printed illustrated fairy tale that incorporates augmented reality elements into its narrative.

Περίληψη Κεφαλαίων

Κεφάλαιο 1 - Εισαγωγή

Η ενότητα αυτή παρέχει μια σύντομη επισκόπηση της πτυχιακής εργασίας, περιγράφοντας το περιεχόμενό της, τους στόχους της και τη μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία του τελικού βιβλίου.

Κεφάλαιο 2 - Το παραμύθι

Το δεύτερο κεφάλαιο εμβαθύνει σε διάφορες πτυχές του παραμυθιού και των αφηγηματικών δομών του. Διερευνά την ιστορία του παραμυθιού στο πέρασμα του χρόνου, τα καθοριστικά στοιχεία που το διακρίνουν ως ένα μοναδικό λογοτεχνικό είδος, τη σημασία του για το κάθε άτομο ξεχωριστά και την κοινωνία στο σύνολό της και τον σημερινό του ρόλο στον σύγχρονο πολιτισμό.

Κεφάλαιο 3 - Εικονογράφηση

Το τρίτο κεφάλαιο επικεντρώνεται στο θέμα της εικονογράφησης. Εξετάζεται ο κοινωνικός και αφηγηματικός ρόλος της εικονογράφησης στο πέρασμα της ιστορίας, η εξέλιξη της βιομηχανίας παιδικών βιβλίων που διαμόρφωσε το σύγχρονο εικονογραφημένο βιβλίο και το παραμύθι, καθώς και η καλλιτεχνική φύση της εικονογράφησης, μαζί με τις πιθανές λειτουργίες της στο πλαίσιο μιας αφήγησης.

Κεφάλαιο 4 - Επαυξημένη πραγματικότητα

Το τέταρτο κεφάλαιο, με το οποίο ολοκληρώνεται το ερευνητικό μέρος της διατριβής, ασχολείται με την Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR). Προσφέρει μια σε βάθος ανάλυση των μεθόδων και των προσπαθειών ενσωμάτωσης τεχνολογικών στοιχείων στα φυσικά έντυπα βιβλία, εστιάζοντας ειδικά στο πώς η AR έχει τη δυνατότητα να μεταμορφώνει την αφήγηση. Το κεφάλαιο αυτό περιλαμβάνει μια σύντομη ιστορική επισκόπηση της AR, μια επεξήγηση της λειτουργίας της και μια συζήτηση των μοναδικών χαρακτηριστικών της, τα οποία την ορίζουν ως ένα εργαλείο που βρίσκεται ακόμη σε πειραματικό στάδιο όσον αφορά τον μελλοντικό κοινωνικό του ρόλο. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με μια ανάλυση των δυνατοτήτων της AR στον τομέα της αφήγησης, ιδίως σε σχέση με τα έντυπα βιβλία.

Κεφάλαιο 5 - Δημιουργία του βιβλίου παραμυθιού

Το κεφάλαιο αυτό περιγράφει τη μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε για την παραγωγή του τελικού παραδοτέου: ένα έντυπο εικονογραφημένο παραμύθι που ενσωματώνει την επαυξημένη πραγματικότητα στην αφήγησή του. Περιγράφει λεπτομερώς τη διαδικασία συγγραφής του κειμένου του παραμυθιού, τη δημιουργία της

εικονογράφησης και την ανάπτυξη και ενσωμάτωση των ψηφιακών στοιχείων μέσω της AR.

Κεφάλαιο 6 - Συμπεράσματα

Στο τελευταίο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα συμπεράσματα που προέκυψαν από την έρευνα για τον συνδυασμό έντυπων εικονογραφημένων βιβλίων με την επαυξημένη πραγματικότητα.

Πίνακας Περιεχομένων

Συνοπτική Περίληψη	1
Περίληψη Κεφαλαίων.....	2
Πίνακας Περιεχομένων.....	4
Κεφάλαιο 1 – Εισαγωγή	
1.1 Πεδίο Έρευνας.....	7
1.2 Στόχοι.....	8
1.3 Μεθοδολογία.....	9
Κεφάλαιο 2 – Το Παραμύθι	
2.1 Το Παραμύθι: Μια Πρώτη Επαφή.....	10
2.2 Η Αρχή της Ιστορίας του Παραμυθιού Όπως το Αναγνωρίζουμε και Σήμερα.....	10
2.3 Η Διαφορά των Παραμυθιών από άλλα Λογοτεχνικά Κείμενα.....	12
2.4 Η Επιστήμη της Αφηγηματολογίας.....	13
2.5 Η Μορφολογία του Παραμυθιού.....	15
2.5.1 Η Ανάλυση της Ιστορίας Σύμφωνα με τον Αριστοτέλη.....	15
2.5.2 Η Ανάλυση των Παραμυθιών κατά τον Vladimir Propp.....	16
2.6 Ο Ήρωας.....	18
2.7 Τα Μοτίβα και τα Αρχέτυπα των Παραμυθιών.....	21
2.8 Ο Κόσμος των Παιδικών και Ενήλικων Παραμυθιών.....	22
2.8.1 Η Αρχή των Παιδικών Παραμυθιών.....	22
2.8.2.1 Χαρακτηριστικά των Παιδικών Παραμυθιών.....	23
2.8.2.2 Η Βία.....	24
2.8.3 Τι Απέγιναν τα Παραμύθια για Ενήλικες.....	25
2.9 Τα Παραμύθια στο Σήμερα.....	26
Κεφάλαιο 3 – Εικονογράφηση	
3.1 Η Εισαγωγή της Εικόνας στις Σελίδες των Βιβλίων.....	28
3.1.1 Αραβικά Εικονογραφημένα Βιβλία.....	28
3.1.2 Τα Εικονογραφημένα Βιβλία στη Δύση.....	29
3.2 Η Βιομηχανία του Εικονογραφημένου Βιβλίου.....	30

3.2.1 Πώς τα Παιδικά Εικονογραφημένα Βιβλία Κυριάρχησαν τη Βιομηχανική Παραγωγή.....	30
3.2.2 Οι Δοκιμές Ένταξης των Εικονογραφημένων Βιβλίων Ξανά στις Ζωές του Ενήλικου Κοινού.....	32
3.2.3 Η Θέση του Εικονογραφημένου Βιβλίου στη Σύγχρονη Καθημερινότητα	33
3.3 Τα Εικονογραφημένα Βιβλία Ανάλογα την Ηλικιακή Ομάδα.....	34
3.3.1 Διαφορές των Παιδικών και Ενήλικων Εικονογραφημένων Βιβλίων.....	34
3.3.2 Η Συμβολή των Εικονογραφημένων Βιβλίων για τα Παιδιά.....	35
3.3.3 Η Συμβολή των Εικονογραφημένων Βιβλίων για τους Ενήλικες.....	36
3.4. Η Καλλιτεχνική Φύση και ο Πειραματισμός του Εικονογραφημένου Βιβλίου.....	37
3.4.1 Artist's Books.....	37
3.4.2 Η Τέχνη της Εικονογράφησης.....	41
3.5 Η Σχέση του Κειμένου με την Εικόνα και οι Πειραματισμοί στους Τρόπους Αφήγησης.....	44
3.5.1 Η Εικονογράφηση ως Μετάφραση της Γραπτής Αφήγησης.....	44
3.5.2 Τα Είδη των Εικονογραφημένων Βιβλίων σύμφωνα με τη Σχέση Κειμένου- Εικόνας.....	45
3.5.3 Η Επιρροή της Εικονογράφησης στην Εμπειρία Ανάγνωσης και στον Τρόπο Αφήγησης.....	45
Κεφάλαιο 4 – Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR)	
4.1 Το Βιβλίο και η Σχέση του με την Τεχνολογία.....	48
4.2. Η Διαδραστικότητα του Βιβλίου.....	48
4.2.1 Τι Είναι η Διάδραση και Πώς Επιτυγχάνεται.....	48
4.2.2 Η Διάδραση των Βιβλίων με τη Βοήθεια της Τεχνολογίας.....	50
4.2.3 Διάδραση στην Αφήγηση και Κριτική.....	50
4.3 Η AR Τεχνολογία.....	51
4.3.1 Τι ονομάζουμε AR.....	51
4.3.2 Σύντομη Ιστορική Αναδρομή της AR.....	52
4.3.3 Τρόποι Εφαρμογής και Προβλήματα της AR Τεχνολογίας.....	53
4.3.4 Οι Χρήσεις και τα Οφέλη της AR.....	54
4.4 Η AR στην Εκπαίδευση.....	55

4.5. AR: Ένα Καινούργιο Αφηγηματικό Μέσο.....	57
4.5.1 Το Στάδιο Πειραματισμού.....	57
4.5.2 AR και Βιβλίο Παραμυθιού.....	57
4.5.3 Οι Αφηγηματικοί Μέθοδοι με AR.....	59
4.5.4 Η Ιδιαιτερότητα των Έργων με AR.....	61
Κεφάλαιο 5 – Δημιουργία του Βιβλίου	
5.1 Συγγραφή του Παραμυθιού.....	63
5.1.1 Η Μορφολογία της Ιστορίας του Παραμυθιού.....	63
5.1.2 Η Διαχρονικότητα και το Στοιχείο της Φαντασίας.....	64
5.1.3 Σε Ποιόν Απευθύνεται.....	64
5.2 Υλοποίηση της Εικονογράφησης.....	65
5.2.1 Αλληλουχία με το Γραπτό Κείμενο.....	65
5.2.2 Storyboards και Moodboards.....	65
5.2.3 Τελική Σύνθεση Κειμένου και Εικόνας.....	65
5.3 Δημιουργία των Αρχείων AR.....	66
5.3.1 Επιλογές Τοποθέτησης και Αξιοποίησης της AR.....	66
5.3.2 Διαδικασία Παραγωγής και Προβολής των AR στοιχείων	66
Κεφάλαιο 6 – Συμπεράσματα.....	68
Βιβλιογραφία.....	70
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ	
Παράρτημα Α – Storyboard.....	73
Παράρτημα Β – Δημιουργία Εικόνων.....	75
Παράρτημα Γ – Δημιουργία Υλικού AR.....	78
Παράρτημα Δ – Δείγμα Προβολής Βίντεο AR.....	81

Κεφάλαιο 1 – Εισαγωγή

1.1 Πεδίο Έρευνας

Στην παρούσα πτυχιακή εργασία, επέλεξα να επικεντρωθώ στην εικονογράφηση ενός βιβλίου παραμυθιού, που πέρα από την αφήγηση του κειμένου και των έντυπων εικόνων, η αφήγηση θα εμπλουτίζεται από ψηφιακές εικόνες που θα προβάλλονται με τη χρήση της τεχνολογίας επαυξημένης πραγματικότητας (AR).

Ένα εικονογραφημένο βιβλίο αποτελείται εγγενώς από δύο βασικά μέρη: το κείμενο και τις εικόνες. Παραδοσιακά, τα βιβλία έχουν χρησιμεύσει ως ένα από τα παλαιότερα μέσα για τη μετάδοση γνώσεων, πληροφοριών και ιστοριών, με το γραπτό ή τυπωμένο κείμενο να αποτελεί το θεμελιώδες στοιχείο τους. Το 1969, ο Tzvetan Todorov εισήγαγε την έννοια της «αφηγηματολογίας», μιας θεωρίας που επικεντρώνεται στην ανάλυση των δομικών συστατικών των αφηγήσεων. Η θεωρία αυτή προσδιορίζει τρία θεμελιώδη ερωτήματα που βοηθούν στην ερμηνεία και κατανόηση κάθε λογοτεχνικού κειμένου: Ποιος είναι ο αφηγητής; Τι αφηγείται; Και πώς αφηγείται;¹. Τα στοιχεία αυτά δεν διαμορφώνουν μόνο την ίδια την αφήγηση αλλά επηρεάζουν επίσης την αντίληψη και την τελική ερμηνεία του κειμένου από τον αναγνώστη.

Ωστόσο, στον σημερινό κόσμο, όπου η τεχνολογία, το διαδίκτυο και τα παγκόσμια μέσα ενημέρωσης παρέχουν μια συνεχή ροή ερεθισμάτων -από κείμενα μέχρι εικόνες, βίντεο και ήχους- έχει καταστεί δυνατό να επεκταθούμε πέρα από το παραδοσιακό γραπτό κείμενο για την παραγωγή κάποιου αφηγηματικού νοήματος². Η έννοια των «πολυγραμματισμών» αντικατοπτρίζει τη σύγχρονη ανάγκη χρήσης μιας ποικιλίας μέσων για μια ολοκληρωμένη αφηγηματική εμπειρία³. Έτσι, σε ένα εικονογραφημένο λογοτεχνικό βιβλίο, η εικονογράφηση αποκτά κρίσιμο ρόλο στη συμπλήρωση και ενίσχυση της ροής αφήγησης.

Υπάρχουν δύο βασικοί τύποι σχέσεων μεταξύ κειμένου και εικόνας σε ένα εικονογραφημένο βιβλίο. Η πρώτη είναι όταν η εικόνα αντανακλά άμεσα το κείμενο, παρουσιάζοντας μια πιστή οπτική αναπαράσταση της αφήγησης. Η δεύτερη όταν η εικόνα συμπληρώνει το κείμενο ή το αντίστροφο, δημιουργώντας δύο παράλληλες αφηγήσεις που αλληλοσυμπληρώνονται για να αφηγηθούν την ιστορία⁴. Με ενδιαφέρει

¹ Παπαλεοντίου, Μαρία. 2014. “Ο ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΤΗ ΠΕΖΟΓΡΑΦΙΑ: στοιχεία θεωρίας της αφήγησης”

https://www.pi.ac.cy/pi/files/epimorfosi/ekpaid_yliko/logot_mesi/logotexnia_afigmatologia.pdf.

² Γρόσδος, Σταύρος. “Οπτικός Γραμματισμός Και Πολυτροπικότητα: Ο Ρόλος Των Εικόνων Στη Γλωσσική Διδασκαλία Στο Βιβλίο Γλώσσας Της Β’ Δημοτικού.” Μεταπτυχιακή Εργασία, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, 2008.

³ Φτερνιάτη, Άννα. “Τα Πολυτροπικά Κείμενα και η Επεξεργασία τους στο Γλωσσικό Μάθημα του Δημοτικού Σχολείου.” Θεσσαλονίκη, 2011.

⁴ Agosto, Denise E. “One and Inseparable: Interdependent Storytelling in Picture Storybooks.” *Children’s Literature in Education* 30, no. 4 (1999): 267–80. <https://doi.org/10.1023/A:1022471922077>.

ιδιαίτερα να εξερευνήσω τις νέες δυνατότητες αφήγησης που προκύπτουν από τον συνδυασμό των παραδοσιακών φυσικών υλικών με τη σύγχρονη τεχνολογία.

Με τη ραγδαία ενσωμάτωση της τεχνολογίας στην καθημερινή ζωή, υπάρχει μια αυξανόμενη θεωρία ότι τα έντυπα βιβλία μπορεί να γίνουν παρωχημένα και να αντικατασταθούν σταδιακά από ψηφιακές μορφές, όπως για παράδειγμα αυτή των ηλεκτρονικών βιβλίων⁵. Ωστόσο, στόχος μου είναι να διερευνήσω κατά πόσον η εφαρμογή της σύγχρονης τεχνολογίας, όπως η επαυξημένη πραγματικότητα, μπορεί να αναζωογονήσει την παρουσία του φυσικού βιβλίου στην σύγχρονο και μελλοντικό ψηφιοποιημένο κόσμο. Αυτό εγείρει το ερώτημα: μπορούν αυτές οι τεχνολογίες να δώσουν νέα πνοή στο τυπωμένο βιβλίο, εξασφαλίζοντας τη σημασία του τόσο στη σύγχρονη κοινωνία όσο και σε μια δυνητικά πλήρως ψηφιοποιημένη μελλοντική κοινωνία;

1.2 Στόχοι

Η ενσωμάτωση της επαυξημένης πραγματικότητας (AR) με τα φυσικά βιβλία έχει συγκεντρώσει σημαντική προσοχή, ιδίως στον τομέα της εκπαίδευσης, όπου οι ερευνητές έχουν διερευνήσει τις δυνατότητές της να βελτιώσει τα μαθησιακά αποτελέσματα των μαθητών⁶. Οι μελέτες δείχνουν ότι η επαυξημένη πραγματικότητα προσφέρει διάφορα θετικά αποτελέσματα, κυρίως ως προς την πιο ξεκάθαρη εμπάθυνση ενός θέματος και την πιο ολοκληρωμένη κατανόηση των καινούργιων γνώσεων. Η τεχνολογία αυτή διεγείρει την περιέργεια των παιδιών, ενθαρρύνοντάς τα να εμβαθύνουν στο θέμα, παρέχοντας την ευκαιρία στους χρήστες της τεχνολογίας να βιώσουν τρισδιάστατες αναπαραστάσεις αντικειμένων, τοποθεσιών, μνημείων και ζώων - εμπειρίες που διαφορετικά θα περιορίζονταν σε δισδιάστατες φωτογραφίες⁷.

Παρά των υποσχόμενων δυνατοτήτων της τεχνολογίας επαυξημένης πραγματικότητας (AR), παραμένει σχετικά καινούργια και πολλές από τις πιθανές εφαρμογές της, ιδίως αυτών που αφορούν την καθημερινότητα του κάθε ανθρώπου, βρίσκονται ακόμη υπό διερεύνηση. Κατά συνέπεια, η χρήση της AR ως συμπληρωματικού μέσου αφήγησης σε φυσικά βιβλία μυθοπλασίας βρίσκεται ακόμη σε αρχικό στάδιο.

Στόχος της εργασίας μου είναι να αξιοποιήσω την παραδοσιακή μορφή του έντυπου βιβλίου μαζί με τις δυνατότητες της επαυξημένης πραγματικότητας για να ενισχύσω και να εμπλουτίσω την αφήγηση ενός εικονογραφημένου βιβλίου, για να προσφέρω νέες διαστάσεις στην εμπειρία της ανάγνωσης ενός αφηγηματικού έργου.

⁵ Nunberg, Geoffrey. "The Places of Books in the Age of Electronic Reproduction" *Representations* (1993)42: 13-37. <https://doi.org/10.2307/2928616>.

⁶ Danaei, Delneshin, Hamid R. Jamali, Yazdan Mansourian, και Hassan Rastegarpour. "Comparing Reading Comprehension between Children Reading Augmented Reality and Print Storybooks." *Computers & Education* 153 (August 2020): 103900. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103900>.

⁷ Roumba, Evanthia, και Iolie Nicolaidou. "Augmented Reality Books: Motivation, Attitudes, and Behaviors of Young Readers." *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)* 16, no. 16 (August 31, 2022): 59–73. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i16.31741>.

1.3 Μεθοδολογία

Η μεθοδολογία για την ολοκλήρωση της παρούσας εργασίας διαρθρώνεται σε τρεις βασικές φάσεις:

Πρώτη φάση: Ανάπτυξη της ιστορίας

Στην πρώτη φάση οφείλω να συγγράψω το παραμύθι, αντλώντας έμπνευση από υπάρχοντα παραμύθια. Θα εξερευνήσω τις αφηγηματικές δομές και πλοκές των παραμυθιών βασιζόμενη σε έρευνες και σχολιασμούς επιστημόνων. Πάνω σε αυτά τα ερεθίσματα και γνώσεις θα δημιουργήσω τη δική μου ιστορία προσπαθώντας να αναπτύξω το αφηγηματικό ύφος και τη δομή που να ευθυγραμμίζεται με τα θέματα και τους στόχους που επιθυμώ να εξερευνήσω στο παραμύθι μου.

Δεύτερη φάση: Εικονογράφηση

Σε αυτή τη φάση, θα επικεντρωθώ στην εικονογράφηση της ιστορίας δημιουργώντας τις εικόνες χρησιμοποιώντας προγράμματα τρισδιάστατων γραφικών και επεξεργασίας δισδιάστατων εικόνων, Blender και Affinity Photo αντίστοιχα. Εξετάζοντας τις πιθανές σχέσεις εικόνες-κειμένου που έχουν παρατηρηθεί σε ήδη υπάρχοντα εικονογραφημένα βιβλία θα σπεύσω να αξιοποιήσω αυτές τις γνώσεις για να συνθέσω μια ολοκληρωμένη αφήγηση της ιστορίας αποτελούμενη από το γραπτό κείμενο και τις εικόνες.

Τρίτη φάση: Ενσωμάτωση επαυξημένης πραγματικότητας

Στην τελική φάση θα μελετήσω τη λειτουργικότητα της επαυξημένης πραγματικότητας και τις δυνατότητές της ως πρόσθετο μέσο αφήγησης σε ένα εικονογραφημένο παραμύθι. Ταυτόχρονα θα διερευνήσω τους τρόπους με τους οποίους η επαυξημένη πραγματικότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επέκταση της αφήγησης πέρα από τα όρια της έντυπης σελίδας. Στη συνέχεια θα αναπτύξω τα απαραίτητα τρισδιάστατα μοντέλα και ψηφιακά αρχεία που απαιτούνται για την ενσωμάτωση των στοιχείων AR στο εικονογραφημένο βιβλίο, εμπλουτίζοντας έτσι την εμπειρία ανάγνωσης μέσω του διαδραστικού περιεχομένου.

Κεφάλαιο 2 – Το Παραμύθι

2.1 Το Παραμύθι: Μια Πρώτη Επαφή

Στη σύγχρονη κοινωνία, η τεράστια διαθεσιμότητα βιβλίων, τόσο σε έντυπη όσο και σε ψηφιακή μορφή, παρέχει σε άτομα όλων των ηλικιών και ενδιαφερόντων την ευκαιρία να ανακαλύψουν λογοτεχνικά κείμενα που εμπνέουν την επιθυμία για ανάγνωση. Για πολλούς, αν όχι για τους περισσότερους, τα παραμύθια αποτελούν την εισαγωγή τους στα βιβλία και του αφηγηματικού κειμένου, ή αλλιώς, ιστορία. Τα παραμύθια διαθέτουν μια μοναδική ικανότητα να κεντρίζουν την ανθρώπινη περιέργεια και να προκαλούν μια αίσθηση θαυμασμού για τον κόσμο. Τα συχνά διαφορούμενα σκηνικά και τα απροσδιόριστα χρονοδιαγράμματα στα οποία εκτυλίσσονται αυτές οι ιστορίες επιτρέπουν στους αναγνώστες να βυθιστούν στον κόσμο του παραμυθιού, υπερβαίνοντας τα όρια του φύλου, της γλώσσας και του πολιτισμού⁸.

Οι χαρακτήρες των παραμυθιών βρίσκουν απήχηση στους αναγνώστες λόγω των χαρακτηριστικών γνωρισμάτων τους, όπως την αισιοδοξία, τη τόλμη και την επιμονή. Η αισιοδοξία τους ωθεί να θαυμάζουν τα μυστήρια του κόσμου χωρίς να αισθάνονται την ανάγκη να τα εκλογικεύσουν, αναγνωρίζοντας τις ιδιαιτερότητες του κόσμου. Η τόλμη είναι εμφανής στην αταλάντευτη αποφασιστικότητα των ηρώων να συνεχίσουν το ταξίδι τους, ανεξάρτητα από τις αναποδιές ή τα εμπόδια, χωρίς ποτέ να αποφεύγουν τις προκλήσεις. Επιπλέον, οι χαρακτήρες στα παραμύθια χαρακτηρίζονται από σταθερή προσήλωση σε έναν κεντρικό στόχο: ο ήρωας προσπαθεί να σώσει το βασίλειο, ο κακός επιδιώκει να νικήσει τον ήρωα και η πριγκίπισσα επιδιώκει την ευτυχία μέσω του γάμου με τον ήρωα⁹.

Η παρούσα έρευνα έχει ως στόχο να υπογραμμίσει τη διαχρονική προσαρμοστικότητα των παραμυθιών, καταδεικνύοντας την ικανότητά τους να αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής των ανθρώπων όλων των ηλικιακών ομάδων. Τα παραμύθια χρησιμεύουν ως πολύτιμο εργαλείο για την ενίσχυση της ζωής και της προσωπικής ευημερίας του ατόμου, συμβάλλοντας θετικά στην ψυχολογική του ανάπτυξη.

2.2 Η Αρχή της Ιστορίας του Παραμυθιού Όπως το Αναγνωρίζουμε και Σήμερα

Η ανθρώπινη ανάγκη για αφήγηση ιστοριών ανιχνεύεται από τις πρώτες ζωγραφιές σπηλαίων και επεκτείνεται στη σύγχρονη εποχή, όπου η καθημερινή ζωή κατακλύζεται από μυριάδες πηγές πληροφόρησης και ψυχαγωγίας, όπως ο κινηματογράφος, οι τηλεοπτικές σειρές, οι ειδήσεις, οι διαφημίσεις, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και το διαδίκτυο. Τα παραμύθια, όντας μια τέχνη που παραδοσιακά διαμοιραζόταν προφορικά

⁸Danilewitz, Debra. "Once upon a Time.... the Meaning and Importance of Fairy Tales." *Early Child Development and Care* 75, no. 1 (1991): 87–98. <https://doi.org/10.1080/0300443910750104>, 87.

⁹Zipes, Jack. "The Changing Function of the Fairy Tale." *The Lion and the Unicorn* 12, no. 2 (1988): 7–31. <https://doi.org/10.1353/uni.0.0236>, 11.

μεταξύ των πολιτισμών και γενεών, είναι αδύνατο να εντοπιστεί η ακριβή χρονολογική και γεωγραφική τους προέλευση.

Η δομή και τα στοιχεία των χαρακτήρων των παραμυθιών παρουσιάζουν σημαντικές ομοιότητες με εκείνα των μύθων, γεγονός που οδήγησε στην ανάπτυξη δύο σημαντικών θεωριών σχετικά με τη σχέση των παραμυθιών και μύθων. Ο E. Schwyzer, κύριος υποστηρικτής της πρώτης θεωρίας, εξέτασε τους μύθους του Ηρακλή -μια βασική μορφή της ελληνικής μυθολογίας- και παρατήρησε ότι ακολουθούσαν τα αφηγηματικά μοτίβα που χαρακτηρίζουν τα παραμύθια. Έτσι, υποστηρίζει πως οι μύθοι ήταν αρχικά παραμύθια που, με την πάροδο του χρόνου, εμπλουτίστηκαν με πολιτιστικά και θεολογικά στοιχεία, εξελισσόμενα τελικά στην μορφή των μύθων που γνωρίζουμε σήμερα.

Αντίθετα, η δεύτερη θεωρία υποστηρίζει ότι τα παραμύθια είναι μια μεταγενέστερη, απλουστευμένη εκδοχή των αρχαίων μύθων¹⁰. Οι μύθοι είναι βαθιά ενσωματωμένοι με τα πολιτιστικά στοιχεία των κοινωνιών που τους δημιούργησαν, οπότε, όταν ο εκάστοτε πολιτισμός εξαλείφονταν, μαζί τους θα χανόντουσαν και αυτά τα στοιχεία από τις ιστορίες. Ως αποτέλεσμα, οι μύθοι θα απλοποιούνταν και με την πάροδο του χρόνου θα προσαρμόζονταν ώστε να ευθυγραμμίζονται με τα εξελισσόμενα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των νέων γενεών. Η θεωρία αυτή υπογραμμίζει την αναπόφευκτη επίδραση των κοινωνικών και χρονικών αλλαγών στα παραμύθια, που οδηγεί στη συνεχή προσαρμογή τους¹¹.

Στην Ευρώπη, οι πρώτες καταγεγραμμένες αναφορές σε παραμύθια χρονολογούνται από τον Μεσαίωνα. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, οι ιστορίες αυτές μεταδίδονταν προφορικά ως μέσο κοινοτικής ψυχαγωγίας μεταξύ των χωρικών. Στην αφήγηση των παραμυθιών συμμετείχαν τόσο άνδρες όσο και γυναίκες, ενώ το ακροατήριο αποτελούνταν από άτομα όλων των ηλικιών και φύλων. Το περιεχόμενο των παραμυθιών δεν υπαγόρευε σε κάποιον κανόνα που να αφορούσε την ηλικιακή και κοινωνική ομάδα του κοινού¹².

Οι ρίζες των παραμυθιών εντοπίζονται στην Ιταλία, αλλά η διάδοση και η ανάπτυξή τους στη Γαλλία κατά τη διάρκεια της Αναγέννησης ήταν αυτή που εδραίωσε τη θέση τους στον ευρωπαϊκό πολιτισμό. Στη Γαλλία, τα παραμύθια ξεκίνησαν να καταγράφονται και να γίνονται ιδιαίτερα δημοφιλή στα σαλόνια της παρισινής αριστοκρατίας¹³. Τα παραμύθια αυτά χρησίμευαν ως μέσο αντανάκλασης των αξιών της αριστοκρατικής τάξης, ενσάρκωναν τα ουτοπικά ιδεώδη του αριστοκρατικού κώδικα και παρείχαν τόσο ως μια μορφή ψυχαγωγίας όσο και μια μορφή αυτοσαρκασμού μεταξύ των κοινωνικών τάξεων. Για τους αριστοκράτες της εποχής, η αφήγηση των ιστοριών αποτελούσε επίδειξη ευφυΐας και χιούμορ. Παρά την διάδοση των παραμυθιών και την εμφάνιση των πρώτων τυπωμένων συλλογών, δεν υπάρχουν στοιχεία που να υποδηλώνουν ότι οι ιστορίες αυτές προορίζονταν για ένα αμιγώς παιδικό κοινό. Τα παραμύθια παρέμειναν αφηγήσεις που δημιουργόντουσαν από

¹⁰Franz, Marie-Luise von. *The interpretation of Fairy tales*. Boston: Shambhala, 1996, 25.

¹¹Zipes, "The Changing Function of the Fairy Tale.", 13.

¹²Zipes, "The Changing Function of the Fairy Tale.", 13-14.

¹³Zipes, Jack. *Fairy tales and the art of subversion*. Hoboken: Taylor and Francis, 2006, 3.

ενήλικες για ενήλικες. Ωστόσο, αυτά τα πρώιμα παραμύθια θα αποτελούσαν αργότερα τα θεμέλια της παιδικής λογοτεχνίας¹⁴.

Κατά τη διάρκεια της ρομαντικής και της βικτοριανής εποχής, η Γερμανία απέκτησε πρωταγωνιστικό ρόλο για την εξέλιξη των παραμυθιών στην Ευρώπη. Σε αντίθεση με τη γαλλική αριστοκρατία, οι Γερμανοί κριτικοί καταδίκασαν τα παραμύθια για τα αρνητικά στοιχεία που υπήρχαν στην ιδεολογία του Διαφωτισμού. Πολλά γερμανικά παραμύθια δεν είχαν αίσιο τέλος και δεν είχαν σχεδιαστεί απλώς για ψυχαγωγία-αντίθετα, επεδίωκαν να προκαλέσουν βαθιές συζητήσεις για τη φιλοσοφία, την εκπαίδευση, την τέχνη και το νόημα της αγάπης. Αυτή η αλλαγή οδήγησε στην εμφάνιση παραμυθιών με έντονα πολιτικά και κοινωνικά θέματα. Από τη δεκαετία του 1820, τα παραμύθια άρχισαν να απευθύνονται σε παιδιά, και από τη δεκαετία του 1830 έως το 1900 εκδόθηκαν οι πρώτες συλλογές παιδικών παραμυθιών. Οι συλλογές αυτές απέκτησαν τεράστια δημοτικότητα τόσο στην Ευρώπη όσο και στην Αμερική.

Μέχρι τις αρχές του 20ού αιώνα, τα παραμύθια είχαν θεσμοθετηθεί σε όλη την Ευρώπη και την Αμερική. Απευθύνονταν σε όλες τις κοινωνικές τάξεις και χρησιμοποιούνταν για διάφορους σκοπούς, από την ψυχαγωγία έως την εκπαίδευση. Επιπλέον, ενέπνευσαν ένα ευρύ φάσμα καλλιτεχνικών έργων, συμπεριλαμβανομένης της ποίησης, του μπαλέτου, της μουσικής, της όπερας και του θεάτρου¹⁵.

Αν και είναι αδύνατο να προσδιορίσουμε την ακριβή χρονολογική προέλευση του είδους των παραμυθιών, είναι σαφές ότι τα παραμύθια είχαν πάντα μια δυναμική και αμοιβαία σχέση με την κοινωνική ζωή της εποχής τους. Καθώς οι ανάγκες και οι προκλήσεις των κοινοτήτων εξελίσσονταν με την πάροδο των ετών, τα παραμύθια τροποποιούνταν ανάλογα. Με τη σειρά τους, προσέφεραν ηθικές αξίες και κοινωνικούς κανόνες ως πρότυπα προς μίμηση για τα άτομα των αντίστοιχων κοινωνιών¹⁶.

2.3 Η Διαφορά των Παραμυθιών από άλλα Λογοτεχνικά Κείμενα

Πριν εμβαθύνουμε στα μορφολογικά και δομικά στοιχεία που ορίζουν ένα λογοτεχνικό κείμενο ως παραμύθι, είναι σημαντικό να εντοπίσουμε πρώτα τα διακριτικά χαρακτηριστικά που διαφοροποιούν αυτό το είδος από τα άλλα.

Σε αντίθεση με τους μύθους -ένα είδος με το οποίο συχνά συγκρίνονται- τα παραμύθια δεν περιστρέφονται γύρω από θρύλους, θρησκευτικές μορφές, θεούς ή ήρωες με υπερδυνάμεις. Αντίθετα, οι χαρακτήρες στα παραμύθια ενσαρκώνουν καθολικά ανθρώπινα χαρακτηριστικά, όπως φόβους, ελπίδες, ανάγκες και ανασφάλειες. Ο πρωταγωνιστής ή ήρωας ενός παραμυθιού είναι συνήθως ένα άτομο με το οποίο οι αναγνώστες όλων των ηλικιών, φύλων και κοινωνικών τάξεων μπορούν να αναγνωρίσουν και να ταυτιστούν. Παρά την έλλειψη υπεράνθρωπων ικανοτήτων, ο ήρωας καταφέρνει να επιτύχει τους στόχους του με επιμονή, συχνά με τη βοήθεια ενός δευτερεύοντος χαρακτήρα. Το αίσιο τέλος εξυπηρετεί την εκπλήρωση μιας βαθιά

¹⁴Zipes, "The Changing Function of the Fairy Tale.", 14-18.

¹⁵Zipes, "The Changing Function of the Fairy Tale.", 18-22.

¹⁶Zipes, *Fairy tales and the art of subversion*, 6-7.

ριζωμένης ανθρώπινης ανάγκης για ελπίδα, υποδηλώνοντας ότι, παρά τις προκλήσεις του κόσμου, κάποιος μπορεί τελικά να δημιουργήσει κάτι το ιδεατό.

Τα παραμύθια κατοικούν σε έναν κόσμο γεμάτο φαντασία και μαγεία, όπου η φαντασία αποσκοπεί να διαμορφώσει την αντίληψη και την εμπειρία της πραγματικής ζωής. Όπως προτείνει ο Thomas F. Green, η φαντασία δεν έχει να κάνει απλώς με την αναζήτηση λογικών εξηγήσεων, αλλά αντίθετα είναι προϊόν της περιέργειάς μας - μιας περιέργειας που θαυμάζει τον κόσμο και αμφισβητεί τις παραδοχές που συχνά θεωρούμε δεδομένες¹⁷.

Αυτό το είδος περιέργειας καλλιεργεί τη φαντασία, επιτρέποντας στα άτομα να δουν τον κόσμο και την καθημερινή τους ζωή από μια νέα οπτική γωνία. Μέσω της φαντασίας, μπορούμε να εκτιμήσουμε πτυχές της ζωής τις οποίες η επιστήμη μπορεί να μας εξηγήσει, αλλά τα παραμύθια μας υποδηλώνουν ότι θα μπορούσε να είναι και διαφορετικά. Το θαύμα, η περιέργεια και η φαντασία είναι οι κινητήριες δυνάμεις πίσω από την προσπάθειά μας για γνώση, παρακινώντας μας να εξερευνήσουμε και να κατανοήσουμε τον κόσμο βαθύτερα. Ωστόσο, όταν τα πάντα περιορίζονται σε επιστημονικά εξηγημένα και αιτιολογημένα δεδομένα, αυτές οι ζωτικές πτυχές της ανθρώπινης περιέργειας και φαντασίας μας μειώνονται. Τα παραμύθια παρέχουν ένα μέσο εξισορρόπησης ενός κόσμου που κυριαρχείται όλο και περισσότερο από τον επιστημονικό ορθολογισμό, προσφέροντας έναν χώρο όπου μπορούν να συνυπάρχουν ατελείωτες δυνατότητες και εναλλακτικές αλήθειες.

2.4 Η Επιστήμη της Αφηγηματολογίας

Το 1969, ο Tzvetan Todorov εισήγαγε τον όρο «αφηγηματολογία», αναφερόμενος σε μια επιστημονική προσέγγιση της ανάλυσης αφηγηματικών κειμένων με στόχο την επίτευξη μιας ολοκληρωμένης και ακριβούς κατανόησης και ερμηνείας τους. Η αφηγηματολογία εφαρμόζεται σε διάφορους κλάδους, όπως τη φιλοσοφία, τη κοινωνιολογία, τη γλωσσολογία, την ιστορία και τη ψυχολογία. Η μέθοδος ανάλυσης του κειμένου εξαρτάται από τα συγκεκριμένα στοιχεία και τις πτυχές του λόγου στα οποία ο μελετητής επιλέγει να εστιάσει.

Υπάρχουν δύο κύριες θεωρίες ανάλυσης της αφήγησης. Η πρώτη είναι η πρακτική θεωρία, η οποία δίνει έμφαση στον σκοπό και τη λειτουργία της αφήγησης. Η δεύτερη είναι η δομική θεωρία, η οποία επικεντρώνεται στην εξέταση των δομικών στοιχείων που συνθέτουν το τελικό αφηγηματικό κείμενο.

Οι απαρχές της αφηγηματικής ανάλυσης ανάγονται στον αρχαίο Έλληνα φιλόσοφο Αριστοτέλη. Το έργο του, *Ποιητική*, είναι το παλαιότερο γνωστό κείμενο αφιερωμένο στην ανάλυση και την εφαρμογή της αφήγησης. Βασιζόμενος σε αυτό το θεμέλιο, ο Ρώσος θεωρητικός Vladimir Propp μετατόπισε την προσοχή του στα μορφολογικά στοιχεία των παραμυθιών. Σε συνεργασία με τον Viktor Shklovsky, ο Propp συνέγραψε το βιβλίο *Morphology of the Folktale* (1928), ένα θεμελιώδες έργο που βασίστηκε στην ανάλυση εκατοντάδων λαϊκών παραμυθιών. Το κείμενο αυτό παραμένει βασικό σημείο

¹⁷Green, Thomas F. "The Importance of Fairy Tales." *The Educational Forum* 28, no. 1 (1963): 95–102. <https://doi.org/10.1080/00131726309340021>, 96-100.

αναφοράς για τον εντοπισμό των παραμυθιών και την ανάλυση της δομής της πλοκής και των στοιχείων των χαρακτήρων τους.

Η αφηγηματολογία επιδιώκει να εξετάσει θεμελιώδη ερωτήματα σχετικά με την αφήγηση, συμπεριλαμβανομένου του ποιος αφηγείται, τι αφηγείται και πώς κατασκευάζεται η αφήγηση.

Στη λογοτεχνική ανάλυση, είναι σημαντικό να γίνεται διάκριση μεταξύ συγγραφέα και αφηγητή, καθώς δεν είναι η ίδια οντότητα, εκτός από τις αυτοβιογραφίες και τα απομνημονεύματα. Ο αφηγητής μπορεί να εξεταστεί μέσα από ποικίλες οπτικές, ανάλογα με τις πτυχές της αφήγησης που επιδιώκει να διερευνήσει η ανάλυση. Τα κριτήρια που καθοδηγούν την ανάλυση του αφηγητή είναι τα εξής¹⁸:

- Συμμετοχή στην ιστορία: Αυτό το κριτήριο εξετάζει τη συμμετοχή του αφηγητή στην αφήγηση - αν είναι ενεργός συμμετέχων ή παρατηρητής.
- Αφηγηματικά πεδία (με βάση τον Genette): Αυτή η προσέγγιση αναλύει τη θέση του αφηγητή σε σχέση με την αφήγηση, εστιάζοντας στο πεδίο των γνώσεων του και στην αφηγηματική προοπτική που προσφέρει.
- Αφηγηματικό επίπεδο και συμμετοχή: Αυτό εξετάζει την ιεραρχική θέση του αφηγητή μέσα στη δομή της ιστορίας και τον βαθμό συμμετοχής του στα γεγονότα που αφηγείται.
- Σημείο οπτικής γωνίας και απόσταση: Αυτό το κριτήριο αξιολογεί την οπτική γωνία του αφηγητή για τα γεγονότα και τους χαρακτήρες, καθώς και τη συναισθηματική ή ψυχολογική απόσταση που διατηρεί από αυτά.
- Εστίαση: Αυτό περιλαμβάνει την ανάλυση του *πού* και σε *τι* επιλέγει να εστιάσει ο αφηγητής.

Όταν αναλύεται το *τι* μιας αφήγησης, δίνεται προσοχή στα στοιχεία που συνθέτουν το κείμενο, συμπεριλαμβανομένου της πλοκής, της γλώσσας, της έκφρασης, της δομής του κειμένου και του τρόπου με τον οποίο ο συγγραφέας παρουσιάζει τους χαρακτήρες μέσα στην ιστορία.

Τέλος, το *πώς* της αφηγηματικής ανάλυσης επικεντρώνεται στις τεχνικές που χρησιμοποιεί ο συγγραφέας για να δομήσει την ιστορία και να μεταφέρει πληροφορίες με τρόπο που να ευθυγραμμίζεται με τον επιδιωκόμενο αντίκτυπο τους στον αναγνώστη. Αυτό περιλαμβάνει το αφηγηματικό ύφος, τη χρονολογία των γεγονότων και την άμεση ή έμμεση σχέση του αφηγητή σε αυτά. Πολλοί συγγραφείς χρησιμοποιούν διάφορες τεχνικές για να διαταράξουν τη γραμμική εξέλιξη των γεγονότων, όπως¹⁹:

- In Medias Res: Η ιστορία αρχίζει εν μέσω της δράσης, συχνά σε ένα κρίσιμο σημείο της πλοκής, πριν μια αναδρομή σε flashback παράσχει το πλαίσιο, και η αφήγηση στη συνέχεια εξελίσσεται κανονικά μέχρι το τέλος.

¹⁸Μουσιάδης, Λάζαρος. “Στοιχεία Αφηγηματολογίας.” Web log. *Lazmoisiades' Blog* (blog). Σεπτέμβριος 7, 2009. <http://blogs.sch.gr/lazmoisiades/files/2009/09/afigmatologia.pdf>.

¹⁹Μουσιάδης, “Στοιχεία Αφηγηματολογίας.”

- Εγκιβωτισμός: Η κύρια αφήγηση διακόπτεται από δευτερεύουσες ιστορίες ή υποπλοκές οι οποίες διακόπτουν προσωρινά τη ροή της κύριας αφήγησης.
- Παρέκβαση: Η αφήγηση αποκλίνει για να ασχοληθεί με θέματα που δεν σχετίζονται άμεσα με την κύρια ιστορία ή που δεν την επηρεάζουν, δημιουργώντας μια προσωρινή παύση στην κεντρική αφήγηση.
- Προϊδεασμός: Η αφήγηση παρέχει υπαινιγμούς ή ενδείξεις για να προετοιμάσει τον αναγνώστη για μελλοντικές εξελίξεις στην ιστορία, δημιουργώντας μια αίσθηση προσμονής.
- Προοικονομία: Τα γεγονότα της αφήγησης οργανώνονται και συνδέονται μεταξύ τους με έτσι ώστε η πλοκή να εξελίσσεται φυσικά και λογικά, διατηρώντας τη συνοχή και τη ροή της.

2.5 Η Μορφολογία του Παραμυθιού

2.5.1. Η Ανάλυση της Ιστορίας Σύμφωνα με τον Αριστοτέλη

Η πρώτη επίσημη ανάλυση της αφήγησης μια ιστορίας ανάγεται στον Αριστοτέλη ο οποίος όρισε τον «μύθο» ως μια συνεκτική ακολουθία γεγονότων που αποτελείται από τρία βασικά μέρη: την *Αρχή*, τη *Μέση* και το *Τέλος*. Η *Αρχή* είναι το σημείο από το οποίο ξεκινά η αφήγηση, χωρίς να προηγούνται γεγονότα- η *Μέση* ακολουθεί την *Αρχή* και οδηγεί λογικά στο *Τέλος*, το οποίο ολοκληρώνει την ιστορία²⁰.

Για τον Αριστοτέλη το πιο σημαντικό στον μύθο είναι η πλοκή των γεγονότων. Οι χαρακτήρες είναι δευτερεύοντες σε σχέση με την πλοκή- χρησιμεύουν ως οχήματα μέσω των οποίων εκτελούνται πράξεις, οδηγώντας την εξέλιξη της. Τα λόγια και οι διάλογοι των χαρακτήρων αποκαλύπτουν τις σκέψεις και τα κίνητρά τους, τα οποία με τη σειρά τους οδηγούν στις αποφάσεις και στις πράξεις τους²¹. Αυτές οι ενέργειες καθορίζουν τελικά την ευτυχία ή την ατυχία των χαρακτήρων, επηρεάζοντας τη συνολική πορεία της ιστορίας²².

Ο Αριστοτέλης υποστήριζε επίσης ότι οι χαρακτήρες πρέπει να τηρούν τέσσερις βασικές αρχές:

1. Σκοπός: Οι πράξεις και τα λόγια του χαρακτήρα πρέπει να έχουν κάποια πρόθεση.
1. Προσαρμοστικότητα: Τα χαρακτηριστικά και η συμπεριφορά του χαρακτήρα θα πρέπει να ταιριάζουν στο ρόλο που του έχει ανατεθεί μέσα στην αφήγηση.
1. Πιστευτικότητα: Ο χαρακτήρας θα πρέπει να είναι πιστευτός και ρεαλιστικός στο πλαίσιο της ιστορίας.
2. Συνέπεια: Ο χαρακτήρας θα πρέπει να επιδεικνύει σταθερότητα στις πράξεις και τη συμπεριφορά του σε καθ' όλη τη διάρκεια της ιστορίας.

²⁰Δρομάτζου, Στάθης Ιω. *ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ ΠΟΙΗΤΙΚΗ*. Αθήνα: Κέδρος, 1982, 233.

²¹Δρομάτζου, *ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ ΠΟΙΗΤΙΚΗ*, 229.

²²Δρομάτζου, *ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ ΠΟΙΗΤΙΚΗ*, 227.

Οι αρχές αυτές καθοδηγούν την απεικόνιση των χαρακτήρων, διασφαλίζοντας ότι συμβάλλουν ουσιαστικά στην εξέλιξη της πλοκής και στη συνολική συνοχή της ιστορίας²³.

2.5.2. Η Ανάλυση των Παραμυθιών κατά τον Vladimir Propp

Ο Vladimir Propp, Ρώσος λαογράφος και μελετητής, συνέβαλε σημαντικά στην ανάλυση των παραμυθιών, ιδίως με το θεμελιώδες έργο του *Morphology of the Folktale* (1928). Σε αυτό το έργο, ο Propp προσδιόρισε τέσσερα βασικά στοιχεία που καθορίζουν ένα παραμύθι²⁴:

1. Οι λειτουργίες των χαρακτήρων αποτελούν σταθερές της ιστορίας και είναι απολύτως ανεξάρτητες από το πώς και από ποιόν θα εκπληρωθούν.
2. Ο αριθμός αυτών των λειτουργιών στα παραμύθια είναι συγκεκριμένος.
3. Η σειρά αυτών των λειτουργιών είναι σταθερή- ακόμη και αν παραλειφθούν κάποιες λειτουργίες, η σειρά των υπόλοιπων παραμένει αμετάβλητη.
4. Όλα τα παραμύθια τηρούν μια συνεπή αφηγηματική δομή.

Ύστερα από μια εκτενή ανάλυση εκατοντάδων παραμυθιών, ο Propp κατέληξε στο συμπέρασμα ότι οι ιστορίες αυτές αποτελούνται από 31 διαφορετικές λειτουργίες. Ενώ ορισμένα παραμύθια μπορεί να παραλείπουν ορισμένες λειτουργίες, στη δομή τους εμπεριέχονται οι υπόλοιπες και η σειρά αυτών είναι σταθερή. Επιπλέον, σε ορισμένα παραμύθια, μια ενιαία λειτουργία μπορεί να λάβει πολλαπλές σημασίες, συνδυάζοντας δύο ή περισσότερες λειτουργίες σε μια δράση²⁵.

Σύμφωνα με τον Propp, οι 31 λειτουργίες των παραμυθιών είναι οι εξής²⁶:

1. Ένα μέλος της οικογένειας απουσιάζει.
2. Εκδίδεται μια απαγόρευση στον ήρωα.
3. Η απαγόρευση παραβιάζεται.
4. Ο ανταγωνιστής προσπαθεί να εντοπίσει τον ήρωα.
5. Ο ανταγωνιστής συγκεντρώνει πληροφορίες για το θύμα.
6. Ο ανταγωνιστής προσπαθεί να εξαπατήσει το θύμα για να το αιχμαλωτίσει ή να αποκτήσει τα υπάρχοντά του.
7. Το θύμα βοηθάει άθελά του τον εχθρό.
8. Ο ανταγωνιστής προκαλεί βλάβη στον ήρωα ή σε κάποιο μέλος της οικογένειάς του.
9. Ο ήρωας αντιμετωπίζει την επιλογή να συνεχίσει ή να εγκαταλείψει την αναζήτησή του.
10. Ο ήρωας αποφασίζει να αντιμετωπίσει τον ανταγωνιστή.
11. Ο ήρωας αναχωρεί για το ταξίδι του.
12. Ένας δωρητής βοηθάει τον ήρωα.
13. Ο ήρωας ανταποκρίνεται στη βοήθεια του δωρητή.

²³Δρομάτζου, *ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ ΠΟΙΗΤΙΚΗ*, 271.

²⁴Propp, V., Laurence Scott, και Svatava Pirkova-Jakobson. *Morphology of the folktale: Second edition*. University of Texas Press, 2010, 21-24.

²⁵Propp, Laurence, και Svatava, *Morphology of the folktale: Second edition*, 69.

²⁶Propp, Laurence, και Svatava, *Morphology of the folktale: Second edition*, 26-65.

14. Ο ήρωας αποκτά μια μαγική δύναμη ή αντικείμενο.
15. Ο ήρωας αναζητά τη θέση ενός επιθυμητού αντικειμένου.
16. Ο ήρωας και ο ανταγωνιστής εμπλέκονται σε έναν αγώνα.
17. Ο ήρωας σημαδεύεται ή στιγματίζεται.
18. Ο ανταγωνιστής ηττάται.
19. Η αρχική ατυχία ή έλλειψη επιλύεται.
20. Ο ήρωας επιστρέφει στο σπίτι του.
21. Ο ήρωας καταδιώκεται.
22. Ο ήρωας ξεφεύγει από την καταδίωξη.
23. Ο ήρωας φτάνει στην πατρίδα του ή σε μια ξένη χώρα, αγνώριστος.
24. Ένας ψεύτικος ήρωας προβάλλει αβάσιμους ισχυρισμούς.
25. Ο ήρωας αντιμετωπίζει μια δύσκολη πρόκληση.
26. Η πρόκληση επιλύεται.
27. Ο ήρωας αναγνωρίζεται.
28. Ο ψεύτικος ήρωας ή ανταγωνιστής αποκαλύπτεται.
29. Ο ήρωας υφίσταται μεταμόρφωση ή αποκτά νέα εμφάνιση.
30. Ο ανταγωνιστής τιμωρείται.
31. Ο ήρωας παντρεύεται και ανεβαίνει στο θρόνο.

Η ανάλυση του Propp παρέχει μια συστηματική προσέγγιση για την κατανόηση της δομής των παραμυθιών, αναδεικνύοντας τα καθολικά μοτίβα που διέπουν αυτές τις ιστορίες σε όλους τους πολιτισμούς.

Επιπλέον μορφολογικά στοιχεία που συμβάλλουν στη δομή των παραμυθιών είναι:

Α) Αλληλουχία των λειτουργιών: Ενώ οι λειτουργίες που εντοπίστηκαν από τον Propp ακολουθούν μια συγκεκριμένη σειρά, δεν εμφανίζονται πάντα με αυστηρή διαδοχή. Αντίθετα, μπορεί να εκτυλίσσονται παράλληλα, καθώς διαφορετικοί χαρακτήρες της ιστορίας τις εκπληρώνουν ταυτόχρονα²⁷.

Β) Στοιχεία επανάληψης: Ορισμένες ενέργειες, ή συνδυασμοί ενεργειών, επαναλαμβάνονται συχνά συγκεκριμένο αριθμό φορών μέσα στην αφήγηση. Αυτή η επανάληψη δημιουργεί ένα μοτίβο που ενισχύει τη ροή και τη δομική ακεραιότητα του παραμυθιού, προσθέτοντας στη συνολική συνοχή του²⁸.

Γ) Κίνητρο: Το κίνητρο αναφέρεται σε οποιονδήποτε λόγο ή στόχο που οδηγεί τις ενέργειες ενός χαρακτήρα μέσα στην αφήγηση. Αποτελεί βασικό στοιχείο της μορφολογίας του παραμυθιού που προσθέτει βάθος και διάκριση στην ιστορία, αν και η φύση του κινήτρου μπορεί να διαφέρει σημαντικά στα διάφορα παραμύθια²⁹.

Πέρα από την αφηγηματική δομή, τα μοτίβα επηρεάζουν επίσης τον τρόπο με τον οποίο εισάγονται και αναπτύσσονται οι κύριοι χαρακτήρες κατά τη διάρκεια της ιστορίας. Τα πιο συνηθισμένα μοτίβα που παρατηρούνται περιλαμβάνουν:

²⁷Propp, Laurence, και Svatava, *Morphology of the folktale: Second edition*, 71.

²⁸Propp, Laurence, και Svatava, *Morphology of the folktale: Second edition*, 74.

²⁹Propp, Laurence, και Svatava, *Morphology of the folktale: Second edition*, 75-76.

- Ο ανταγωνιστής εμφανίζεται συνήθως δύο φορές: πρώτα, εμφανίζεται ξαφνικά και στη συνέχεια εξαφανίζεται, και τη δεύτερη φορά, επανεμφανίζεται λόγω της επιθυμίας κάποιου άλλου χαρακτήρα να τον αντιμετωπίσει.
 - Ο δωρητής είναι συνήθως ένας χαρακτήρας τον οποίο ο πρωταγωνιστής συναντά τυχαία σε κάποιο ξένο τόπο.
 - Η μαγική βοήθεια συχνά εκδηλώνεται ως δώρο.
 - Ο ήρωας, ο ψεύτικος ήρωας και η πριγκίπισσα παρουσιάζονται συνήθως στα πρώτα στάδια της ιστορίας. Ο ψεύτικος ήρωας είναι ένας χαρακτήρας του οποίου οι πραγματικές προθέσεις αποκαλύπτονται αργότερα στην αφήγηση, ενώ η πριγκίπισσα εμφανίζεται δύο φορές όπως και ο ανταγωνιστής. Η δεύτερη φορά έρχεται όταν κάποιος από τους χαρακτήρες αποζητάει να την βρει³⁰.
- Αυτά τα πρόσθετα στοιχεία και μοτίβα εμπλουτίζουν την αφηγηματική πολυπλοκότητα των παραμυθιών, παρέχοντας μια βαθύτερη κατανόηση της δομής τους και των ρόλων που αναλαμβάνουν οι διάφοροι χαρακτήρες.

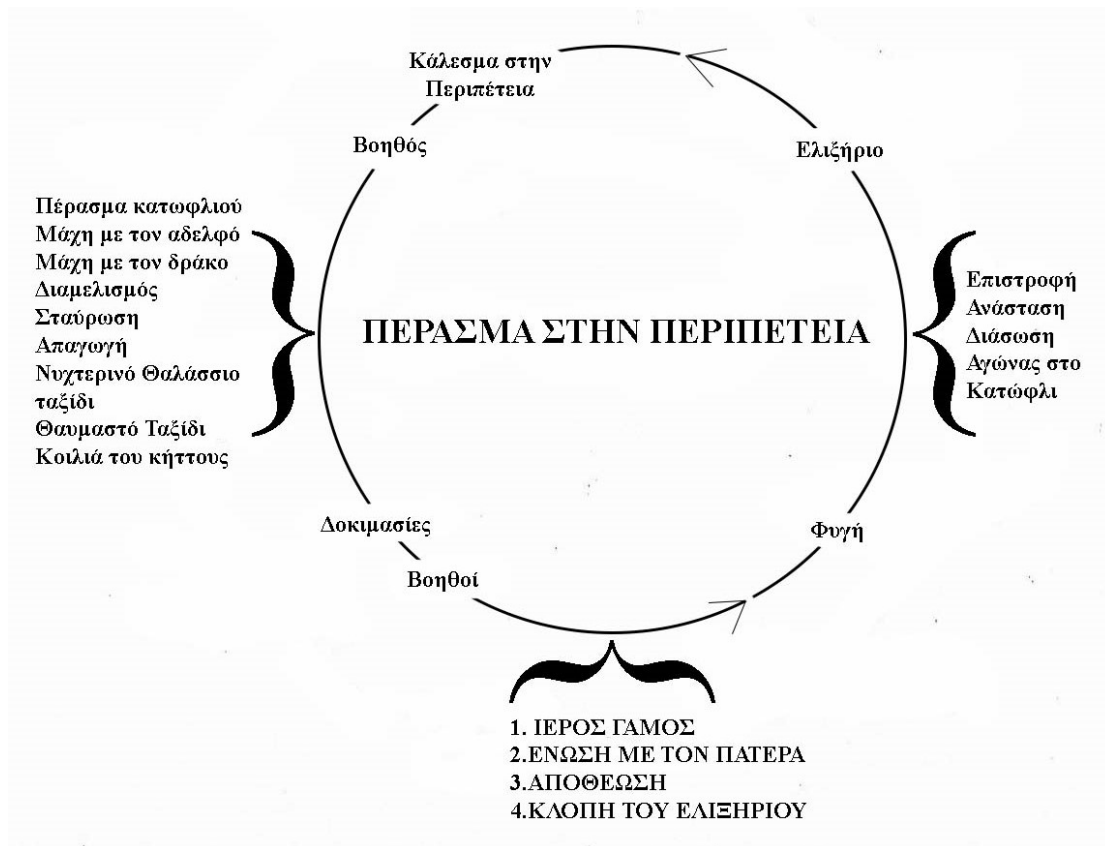
2.6 Ο Ήρωας

Σύμφωνα με τον Joseph Campbell, το ταξίδι του ήρωα ξεκινά από την οικεία ρουτίνα της καθημερινής ζωής, έως ότου ο ήρωας παρασυρθεί σε έναν κόσμο όπου κυριαρχεί η μαγεία και το υπερφυσικό. Σε αυτό το εξαιρετικό πεδίο, ο ήρωας πετυχαίνει μια σημαντική νίκη πριν επιστρέψει στον καθημερινό κόσμο, αποφασισμένος πλέον να βοηθήσει την κοινωνία και τους συνανθρώπους του³¹. Ο ήρωας είναι ένας πολύπλοκος χαρακτήρας, που άλλοτε εξυμνείται και άλλοτε περιφρονείται από την κοινωνία. Σε πολλά παραμύθια, η κοινωνία από την οποία αναδύεται ο ήρωας συχνά απεικονίζεται ότι βρίσκεται σε σοβαρό κίνδυνο ή ότι πάσχει από ένα συμβολικό ελάττωμα³².

³⁰Propp, Laurence, και Svatava, *Morphology of the folktale: Second edition*, 84.

³¹Campbell, Joseph. *Ο ΗΡΩΑΣ ΜΕ ΤΑ ΧΙΛΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ: Ο Ρόλος του Ήρωα στην Παγκόσμια Μυθολογία*. Αθήνα: ΙΑΜΒΛΙΧΟΣ, 2001, 40.

³²Campbell, *Ο ΗΡΩΑΣ ΜΕ ΤΑ ΧΙΛΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ: Ο Ρόλος του Ήρωα στην Παγκόσμια Μυθολογία*, 47.



Εικόνα 1. Σχεδιάγραμμα από τον Joseph Campbell.

Η εκούσια απόφαση του ήρωα να επιστρέψει στην προηγούμενη ζωή του, η οποία μπορεί να φαίνεται αυστηρή ή και βαρετή μετά την περιπέτεια, φανερώνει την αποκατάσταση της αυτονομίας και την επανένταξη του εαυτού. Η επιστροφή αυτή σηματοδοτεί τη συμφιλίωση μεταξύ της προσωπικής συνείδησης και μιας ευρύτερης, οικουμενικής βούλησης³³. Όπως περιγράφει ο Φρίντριχ Νίτσε, μέσα από τα λόγια του Campbell, ο Κοσμικός Χορευτής «δε στηρίζεται άκαμπτα σε ένα μοναδικό σημείο, αλλά περιστρέφεται με χαρά και ευκινησία και πηδά από τη μία θέση στην άλλη [...] δίχως να υποβιβάζεται η επίγνωση των άλλων σημείων.»³⁴.

Η Maureen Murdock προσφέρει μια αντίστιξη στο ταξίδι του ήρωα του Campbell με την έννοια του ταξιδιού της Ηρωίδας. Αν και το Ταξίδι της Ηρωίδας φαίνεται να απευθύνεται στις γυναίκες, η Murdock υποστηρίζει ότι αντιπροσωπεύει ένα βαθιά προσωπικό και ψυχολογικό ταξίδι που υπερβαίνει το φύλο. Αυτό το ταξίδι περιλαμβάνει τον ήρωα που έρχεται σε συμφωνία με όλες τις πτυχές του εαυτού του,

³³Campbell, *Ο ΗΡΩΑΣ ΜΕ ΤΑ ΧΙΛΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ: Ο Ρόλος του Ήρωα στην Παγκόσμια Μυθολογία*, 292.

³⁴Campbell, *Ο ΗΡΩΑΣ ΜΕ ΤΑ ΧΙΛΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ: Ο Ρόλος του Ήρωα στην Παγκόσμια Μυθολογία*, 281-284.

μεταμορφωμένος τελικά σε ένα ολοκληρωμένο άτομο ικανό να εκπληρώσει τους στόχους του και να ικανοποιήσει τις επιθυμίες και τις ανάγκες του³⁵.



Εικόνα 2: Σχεδιάγραμμα από την Maureen Murdock.

Ο Campbell περιγράφει δύο πιθανές ερμηνείες της ιστορίας του ήρωα. Στην πρώτη, ο ήρωας, αφού ολοκληρώσει την περιπέτεια, αναγνωρίζει τη σημασία της συνεισφοράς του στην κοινωνία. Ο ήρωας γίνεται ένα πολύτιμο και αναντικατάστατο κομμάτι της κοινότητας, προσφέροντας γνώσεις και εμπειρίες που βοηθούν στην οικοδόμηση ενός καλύτερου μέλλοντος³⁶. Στη δεύτερη ερμηνεία, ο ήρωας μαθαίνει τη σημασία της αυτογνωσίας. Επιλέγοντας την εξορία από την κοινωνία, ο ήρωας αποκτά βαθύτερη κατανόηση του εαυτού του, απαλλαγμένος από τους περιορισμούς των κοινωνικών ρόλων και προσδοκιών³⁷. Και στις δύο περιπτώσεις, ωστόσο, ο ήρωας αποκτά τελικά

³⁵Murdock, Maureen. *The Heroine's Journey Workbook: A Map for Every Woman's Quest*. Shambhala Publications, 2020, 4-5.

³⁶Campbell, *Ο ΗΡΩΑΣ ΜΕ ΤΑ ΧΙΛΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ: Ο Ρόλος του Ήρωα στην Παγκόσμια Μυθολογία*, 459.

³⁷Campbell, *Ο ΗΡΩΑΣ ΜΕ ΤΑ ΧΙΛΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ: Ο Ρόλος του Ήρωα στην Παγκόσμια Μυθολογία*, 461.

μια βαθιά κατανόηση της ουσίας των πραγμάτων, κατανοώντας τόσο τη δική του φύση όσο και το πώς μπορεί να συνεισφέρει και τι μπορεί να βρει στον κόσμο γύρω του³⁸.

2.7 Τα Μοτίβα και τα Αρχέτυπα των Παραμυθιών

Ο Carl Jung, ο Ελβετός ψυχολόγος και ψυχίατρος, ανέπτυξε τη θεωρία των αρχετύπων - καθολικά, κληρονομικά σύμβολα και μοτίβα που βρίσκονται στο συλλογικό ασυνείδητο και διαμορφώνουν την ερμηνεία μας για τον κόσμο. Ο Jung πρότεινε ότι αυτά τα αρχέτυπα είναι εγγενή στη γενετική σύσταση του ανθρώπου και μεταδίδονται βιολογικά από γενιά σε γενιά. Ωστόσο, η Maud Bodkin, στην ανάλυσή της πάνω στη θεωρία του Jung, προσφέρει μια διαφορετική οπτική. Υποστηρίζει ότι η επιμονή των αρχετύπων με την πάροδο του χρόνου δεν οφείλεται στη βιολογική κληρονομικότητα, αλλά μάλλον στο ρόλο τους ως πολιτιστικών συμβόλων, που διαιώνίζονται μέσω διαφόρων μέσων όπως τα παραμύθια και τη λογοτεχνία³⁹.

Βασιζόμενη στο ψυχαναλυτικό πλαίσιο του Jung, η Marie-Louise von Franz προτείνει ότι τα παραμύθια απευθύνονται κυρίως στη σχέση του ατόμου με τον Εαυτό, ή την ψυχή του. Η μεγάλη ποικιλία των παραμυθιών αντανakλά τις διάφορες φάσεις της ανθρώπινης ζωής και ύπαρξης, απεικονίζοντας την πάλη του πρωταγωνιστή με τον εσωτερικό του εαυτό. Αυτή η προοπτική υπογραμμίζει την ιδέα ότι τα παραμύθια χρησιμεύουν ως καθαρή έκφραση της συλλογικής ψυχής της κοινωνίας. Οι πρωταγωνιστές των παραμυθιών ενσαρκώνουν και αντιπροσωπεύουν αρχέτυπα, επιτρέποντάς στο κοινό τους να αναγνωρίσει τις προκλήσεις και τους κινδύνους της ζωής όπως τους βιώνει η κοινωνία στο σύνολό της⁴⁰.

Ο Stith Thompson, γνωστός λαογράφος, παρατήρησε ότι ορισμένα στοιχεία επαναλαμβάνονται στις ιστορίες σε διαφορετικούς πολιτισμούς και χρονικές περιόδους. Αυτή η επανάληψη πιθανότατα πηγάζει από τη βαθιά σημασία που έχουν αυτά τα στοιχεία για τους ανθρώπους, καθιστώντας τα αξιομνημόνευτα και κεντρικά στην αφήγηση ιστοριών. Ο Thompson ορίζει ένα μοτίβο όχι απλώς ως ένα επαναλαμβανόμενο στοιχείο (π.χ. μια μητέρα), αλλά ως μια συγκεκριμένη και ξεχωριστή εκδήλωση αυτού του στοιχείου, όπως η «κακιά μητριά»⁴¹. Μεταξύ των μοτίβων που προσδιορίζει ο Thompson είναι τα μυθολογικά θέματα όπως ένας υπέρτατος δημιουργός-θεός, ημίθεοι, η δημιουργία του κόσμου, μυθολογικά πλάσματα, ταμπού, μαγεία, νεκροί, θαύματα, τέρατα, δοκιμασίες, σοφά άτομα, ανόητοι, εξαπάτηση, πλούτος, μοίρα, κοινωνική δυναμική, ανταμοιβές και τιμωρίες, αιχμαλωσία, αφύσικη βία, σεξουαλικότητα, η φύση της ζωής, θρησκεία, χαρακτηριστικά χαρακτήρων και χιούμορ⁴².

Ενώ πολλά μοτίβα εμφανίζονται σε αφηγήσεις από διάφορους πολιτισμούς, είναι ζωτικής σημασίας να αναγνωρίσουμε ότι οι σημασίες τους μπορεί να διαφέρουν

³⁸Campbell, *Ο ΗΡΩΑΣ ΜΕ ΤΑ ΧΛΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ: Ο Ρόλος του Ήρωα στην Παγκόσμια Μυθολογία*, 462-463.

³⁹El-Shamy, Hasan M., και Jane Garry. *Archetypes and motifs in folklore and literature: A Handbook*. London: Routledge, 2016, 16-17.

⁴⁰Marie-Luise von, *The interpretation of Fairy tales*, 1-2.

⁴¹El-Shamy και Garry, *Archetypes and motifs in folklore and literature: A Handbook*, 15.

⁴²El-Shamy και Garry, *Archetypes and motifs in folklore and literature: A Handbook*, 25-29.

σημαντικά ανάλογα το πολιτισμικό πλαίσιο. Για παράδειγμα, οι δράκοι αποτελούν κοινό μοτίβο τόσο στα ευρωπαϊκά όσο και στα ασιατικά λαϊκά παραμύθια, αλλά απεικονίζονται με διαφορετικό τρόπο. Στα ευρωπαϊκά παραμύθια, οι δράκοι είναι συχνά κακόβουλα πλάσματα που απαιτούν ανθρωποθυσίες, ενώ στις ασιατικές παραδόσεις, οι δράκοι είναι καλοπροαίρετα όντα που φέρνουν καλή τύχη και χρησιμεύουν ως προστάτες της ανθρωπότητας⁴³.

Η διάκριση μεταξύ παραμυθιών, μύθων και θρύλων γίνεται ιδιαίτερα εμφανής όταν εξετάζουμε την πολιτισμική τους απήχηση. Οι μύθοι και οι θρύλοι είναι βαθιά ριζωμένοι στα πολιτισμικά χαρακτηριστικά και τις παραδόσεις των ανθρώπων που τους αφηγούνται. Για παράδειγμα, τα παραμύθια του Ηρακλή, αναπόσπαστο κομμάτι της ελληνικής μυθολογίας, δεν θα είχαν τον ίδιο αντίκτυπο στους ανθρώπους των Ίνκας, καθώς τα πολιτιστικά τους θεμέλια και οι πεποιθήσεις τους διαφέρουν σημαντικά. Αυτές οι αφηγήσεις είναι στενά συνδεδεμένες με τις συγκεκριμένες αξίες και τα πλαίσια του πολιτισμού από τον οποίο προέρχονται.

Αντίθετα, τα παραμύθια ξεπερνούν τα όρια του πολιτισμού και της γλώσσας. Δεν περιορίζονται από τους συγκεκριμένους κανόνες ή τα έθιμα οποιασδήποτε κοινωνίας. Ως αποτέλεσμα, τα παραμύθια μπορούν να ειπωθούν και να κατανοηθούν σε διαφορετικούς πολιτισμούς, επιτρέποντας σε κάθε κοινωνία να ασχοληθεί και να προβληματιστεί με τα θέματα που αντιμετωπίζει και την ενδιαφέρουν⁴⁴.

Η ανάλυση των αρχετύπων και των μοτίβων μέσα στα παραμύθια είναι απαραίτητη για τη βαθύτερη ερμηνεία και κατανόηση αυτών των αφηγήσεων. Η Marie-Louise von Franz τονίζει τη σημασία της χρήσης των τεσσάρων λειτουργιών του ενσυνείδητου νου για μια ολοκληρωμένη ερμηνεία ενός παραμυθιού. Η προσέγγιση αυτή περιλαμβάνει τον προβληματισμό σχετικά με τη δομή, τα μοτίβα και τις σχέσεις σε όλη την ιστορία, την αναγνώριση των συναισθημάτων που προκαλεί και τη χρήση τους για την ιεράρχηση των αξιών που μεταδίδει, τον εντοπισμό και την επεξήγηση των συμβόλων μέσα στην αφήγηση και, τέλος, τη χρήση της διαίσθησης για την κατανόηση του συνολικού μηνύματος και της σημασίας του παραμυθιού⁴⁵.

2.8 Ο Κόσμος των Παιδικών και Ενήλικων Παραμυθιών

2.8.1 Η Αρχή των Παιδικών Παραμυθιών

Τα παραμύθια, αρχικά, ήταν προφορικές αφηγήσεις που μοιράζονταν μεταξύ ενηλίκων και όχι ιστορίες που προορίζονταν για παιδιά. Αυτά τα παραμύθια συχνά περιείχαν γραφικό περιεχόμενο, συμπεριλαμβανομένης της βίας και των σεξουαλικών υπονοούμενων. Για παράδειγμα, στις πρώιμες εκδοχές του παραμυθιού «Κοκκινოსκουφίτσα», οι αλληλεπιδράσεις του λύκου με την πρωταγωνίστρια περιλάμβαναν ακριβής αναφορές, όπως το ότι ο λύκος της έδινε οδηγίες να γδυθεί

⁴³El-Shamy και Garry, *Archetypes and motifs in folklore and literature: A Handbook*, 17.

⁴⁴Marie-Luise von, *The interpretation of Fairy tales*, 1-2.

⁴⁵Marie-Luise von, *The interpretation of Fairy tales*, 14-15.

σταδιακά, κάτι που είχε σαφή σεξουαλική χροιά. Ωστόσο, χάρη στην εξυπνάδα της, κατάφερε να ξεφύγει από τα νύχια του λύκου⁴⁶.

Μέχρι τον 18ο αιώνα, η έκθεση των παιδιών σε παραμύθια αποδοκιμαζόταν, καθώς οι ενήλικες τότε πίστευαν ότι οι ιστορίες αυτές μπορούσαν να διαστρεβλώσουν την αντίληψη του παιδιού για την πραγματικότητα και να του εμφυσήσουν παράλογες ιδέες. Επιπλέον, τα παραμύθια τότε δεν σχεδιάζονταν με στόχο την εκπαίδευση, ούτε αποσκοπούσαν στη μετάδοση ηθικών διδαγμάτων⁴⁷. Μόνο στα τέλη του 18ου αιώνα άρχισαν να εμφανίζονται έντυπες εκδόσεις τέτοιων ιστοριών, ειδικά προσαρμοσμένες για ένα νεανικό κοινό. Αυτές οι εκδόσεις επεξεργάστηκαν σημαντικά τα πρωτότυπα κείμενα ώστε να αφαιρέσουν το ακατάλληλο περιεχόμενο και να ευθυγραμμιστούν με τις παιδαγωγικές ανάγκες της εποχής. Για παράδειγμα, το παραμύθι της «Κοκκινোসκουφίτσας» προσαρμόστηκε για να χρησιμεύσει ως μια ιστορία που προειδοποιεί τα παιδιά για τους κινδύνους της ανυπακοής⁴⁸.

2.8.2.1 Χαρακτηριστικά των Παιδικών Παραμυθιών

Οι παιδικές ιστορίες είναι συνήθως πιο απλές από άλλες μορφές λογοτεχνίας, καθώς συχνά χρησιμεύουν ως «βιογραφίες με εκπαιδευτικό σκοπό» που μεταφέρουν ένα ηθικό δίδαγμα. Η σαφήνεια και η απλότητα αυτών των αφηγήσεων αποσκοπούν στο να βοηθήσουν τους νεαρούς αναγνώστες να κατανοήσουν το κεντρικό πρόβλημα της ιστορίας χωρίς τη σύγχυση μιας πιο σύνθετης πλοκής. Επειδή τα παιδιά τείνουν να αντιλαμβάνονται τον κόσμο με δυαδικούς όρους -καλό ή κακό-, οι χαρακτήρες των ιστοριών απεικονίζονται συνήθως ως ενσάρκωση ενός από αυτά τα δύο χαρακτηριστικά. Τα παραμύθια, ειδικότερα, δημιουργούν έναν παράλληλο κόσμο που είναι απλούστερος και ευκολότερα κατανοητός από τον πραγματικό, προσφέρονταν την δυνατότητα στα παιδιά να μάθουν για τις προκλήσεις και τις δυσκολίες που μπορεί να αντιμετωπίσουν στη ζωή. Οι ήρωες αυτών των ιστοριών χρησιμεύουν ως οδηγοί, δείχνοντας στα παιδιά πώς να βρουν το κουράγιο και τους πόρους για να ξεπεράσουν παρόμοια εμπόδια στην πραγματικότητα. Αν ο ήρωας ενός παραμυθιού μπορεί να θριαμβεύσει, τότε το παιδί μπορεί να πιστέψει ότι και το ίδιο έχει τη δυνατότητα να το κάνει⁴⁹.

Πολλά παραμύθια, ιδίως εκείνα που απευθύνονται σε πολύ μικρής ηλικίας παιδιά, έχουν συχνά πρωταγωνιστές ή πολλαπλούς χαρακτήρες με τη μορφή ζώων που επικοινωνούν και βιώνουν συναισθήματα όπως οι άνθρωποι. Η χρήση ζωικών χαρακτήρων μπορεί να χρησιμεύσει ως απλουστευμένη αναπαράσταση πιο σύνθετων ανθρώπινων χαρακτηριστικών και κοινωνικών δυναμικών. Η προσέγγιση αυτή εξακολουθεί να είναι δημοφιλής στη σύγχρονη παιδική λογοτεχνία, όπου χρησιμοποιείται μεγάλη ποικιλία ζώων για την ενσάρκωση χαρακτήρων. Με τη χρήση ζώων, οι ιστορίες αυτές αποφεύγουν να εισάγουν τα παιδιά σε αφηρημένους ή πολιτισμικά φορτισμένους όρους όπως «πριγκίπισσα», «δαίμονας», «νάνος» ή

⁴⁶Tatar, Maria. *Off with their heads!: Fairy tales and the culture of childhood*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1992, 3-4.

⁴⁷Zippe, "The Changing Function of the Fairy Tale.", 18.

⁴⁸Tatar, Maria. *Off with their heads!: Fairy tales and the culture of childhood*, 3-4.

⁴⁹Danilewitz, "Once upon a Time.... the Meaning and Importance of Fairy Tales.", 88-89.

«μάγισσα», οι οποίοι συνοδεύονται από συνειρμούς και χαρακτηριστικά που τα μικρά παιδιά μπορεί να μην έχουν ακόμη κατανοήσει. Οι ζωικοί χαρακτήρες, από την άλλη πλευρά, παρέχουν έναν απλό και σχετικό τρόπο για να μεταφερθεί το μήνυμα της ιστορίας χωρίς να επιβαρύνουν το παιδί με πρόσθετα επίπεδα νοήματος⁵⁰.

2.8.2.2 Η Βία

Στις παλαιότερες έντυπες εκδόσεις των παραμυθιών, οι βίαιες σκηνές περιλαμβάνονταν συνήθως μόνο για να απεικονίσουν την τιμωρία των κακοποιών της ιστορίας. Για παράδειγμα, στη δεύτερη έκδοση της Σταχτοπούτας, οι ετεροθαλείς αδελφές τιμωρούνται για την κακία τους με το να τους βγάλουν τα μάτια περιστέρια, αφήνοντάς τις τυφλές για το υπόλοιπο της ζωής τους. Όταν τα παραμύθια ενσωματώθηκαν στην παιδική λογοτεχνία, ο ρόλος τους μετατοπίστηκε προς μια πιο παιδαγωγική λειτουργία, δίνοντας έμφαση στις αξίες και τις συμπεριφορές που θεωρούνταν κατάλληλες. Η βία δεν προοριζόταν πλέον μόνο για την τιμωρία των ανταγωνιστών- ήταν επίσης μέσο πειθαρχίας των πρωταγωνιστών, και κατ' επέκταση των παιδιών-αναγνωστών, για ανυπακοή ή κακή συμπεριφορά⁵¹.

Ο Αριστοτέλης, στη Ρητορική, συμφωνεί με αυτή την άποψη υποστηρίζοντας ότι η τιμωρία, όταν χορηγείται ως δίκαιη τιμωρία σε παραπτώματα, προκαλεί ικανοποίηση ή, τουλάχιστον, έλλειψη οίκτου από το ακροατήριο. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι μια τέτοια τιμωρία γίνεται αντιληπτή ως έκφραση δικαιοσύνης⁵².

Στη σύγχρονη εποχή προέκυψαν ανησυχίες για την προστασία των παιδιών από το βίαιο περιεχόμενο των παραμυθιών. Οι φόβοι ότι η έκθεση σε τέτοιες σκηνές θα μπορούσε να ενσταλάξει φόβο, τρόμο και να ενθαρρύνει ανεπιθύμητες συμπεριφορές οδήγησαν στην τροποποίηση αυτών των ιστοριών σε πιο «παιδαγωγικά ορθές» εκδοχές. Ωστόσο, έχει παρατηρηθεί ότι η παρουσία βίαιων σκηνών και δίκαιων τιμωριών στα παραμύθια μπορεί στην πραγματικότητα να προσφέρει στα παιδιά μια αίσθηση ασφάλειας και δικαιοσύνης. Χωρίς αυτά τα στοιχεία, τα παιδιά αισθάνονται ανασφαλή, αντιλαμβανόμενα ότι οι παραβάτες μένουν ατιμώρητοι και ότι ο κόσμος δεν έχει τους νόμους και τους κανόνες που είναι απαραίτητοι για την προστασία τους⁵³.

Η Debra Danilewitz, αναφερόμενη στις αναλύσεις του Ολλανδού ψυχιάτρου Jan Hendrik van den Berg στο βιβλίο του *The Changing Nature of Man: Introduction to an Historical Psychology* (1956), εξηγεί ότι η συμπερίληψη και η μετέπειτα τροποποίηση των βίαιων σκηνών στα παραμύθια αντανακλούν ευρύτερες κοινωνικές αλλαγές στον τρόπο με τον οποίο οι ενήλικες επιδιώκουν να προστατεύσουν την παιδική ηλικία. Σε παλαιότερες εποχές, οι βίαιες σκηνές χρησίμευαν για να γεφυρώσουν το χάσμα μεταξύ της παιδικής ηλικίας και της ενηλικίωσης, καθώς τα παιδιά μεγάλωναν μέσα σε έναν κόσμο που κυριαρχούνταν από τους ενήλικες. Αντίθετα, στη σύγχρονη εποχή, η παιδική

⁵⁰Marie-Luise von, *The interpretation of Fairy tales*, 35-36.

⁵¹Tatar, Maria. *Off with their heads!: Fairy tales and the culture of childhood*, 11-12.

⁵²Δρομάτζου, *ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ ΠΟΙΗΤΙΚΗ*, 86.

⁵³Danilewitz, "Once upon a Time.... the Meaning and Importance of Fairy Tales.", 95.

ηλικία θεωρείται ως ένα ξεχωριστό στάδιο της ζωής, ξεχωριστό από την ενηλικίωση, και το βίαιο περιεχόμενο θεωρείται πηγή τρόμου παρά εργαλείο μάθησης⁵⁴.

2.8.3 Τι Απέγιναν τα Παραμύθια για Ενήλικες

Στα πιο γνωστά παραμύθια του δυτικού πολιτισμού, οι πρωταγωνιστές είναι συχνά παιδιά ή έφηβοι. Αυτό το μοτίβο επηρεάζεται σε μεγάλο βαθμό από το γεγονός ότι πολλά από αυτά τα παραμύθια προέρχονται από τη μεσαιωνική Ευρώπη, μια περίοδο κατά την οποία το μέσο προσδόκιμο ζωής ήταν περίπου 25 έτη και τα άτομα ηλικίας 40 ετών και άνω θεωρούνταν ηλικιωμένα. Δεδομένης της συντομίας της ζωής εκείνη τη χρονολογική περίοδο, τα παραμύθια ήταν βαθιά συνδεδεμένα με τις εμπειρίες και τα αναπτυξιακά στάδια που αφορούσαν νεότερες ηλικίες. Ένα κυρίαρχο θέμα σε αυτά τα παραμύθια είναι το ταξίδι προς την ενηλικίωση, όπου ένα παιδί μαθαίνει να αποκτά αυτονομία και να εδραιώνει τη θέση του στην κοινωνία. Οι ενήλικοι χαρακτήρες, όταν είναι παρόντες, παίζουν συνήθως δευτερεύοντες ρόλους και συχνά απεικονίζονται με αρνητικά χαρακτηριστικά, όπως για παράδειγμα ο ρόλος της κακιάς μάγισσας.

Αντίθετα, η σύγχρονη εποχή παρουσιάζει μια διαφορετικά δεδομένα. Σήμερα, είναι σύνηθες οι άνθρωποι να ζουν μέχρι τα 40 και τα 50 τους χρόνια, με το προσδόκιμο ζωής να συνεχίζει να αυξάνεται. Παρά την αλλαγή αυτή, η κοινωνία συνεχίζει να δίνει προτεραιότητα στις αρετές που συνδέονται με τη νεότητα, όπως η δύναμη και η ομορφιά. Αυτή η έμφαση δημιουργεί ένα κενό στις λογοτεχνικές αφηγήσεις, ιδίως στα παραμύθια, για τους ενήλικες που αναζητούν καθοδήγηση σχετικά με τις αρετές που μπορούν να τους βοηθήσουν να επιτύχουν τους στόχους τους και να βελτιώσουν τη ζωή τους σε μεταγενέστερα στάδια.

Στις ασιατικές χώρες, όπως η Ιαπωνία, η Κίνα, η Ινδία και η Αραβία, υπάρχει μια πιο πλούσια παράδοση παραμυθιών που απευθύνονται στο ενήλικο κοινό σε αντίθεση με τις δυτικές χώρες. Αυτή η διαφορά υποδηλώνει ότι η σπανιότητα των παραμυθιών για ενήλικες στη Δύση μπορεί να συνδέεται με πολιτισμικές διαφορές στον τρόπο με τον οποίο γίνεται αντιληπτή η ηλικία και η γήρανση. Σε πολλούς ασιατικούς πολιτισμούς, δίνεται μεγάλη έμφαση στο σεβασμό προς τους ηλικιωμένους, γεγονός που αντικατοπτρίζεται στις παραδόσεις των παραμυθιών τους.

Ένας άλλος παράγοντας που πιθανώς συμβάλλει σε αυτή τη διαφορά είναι οι σημαντικές κοινωνικές αλλαγές στη Δύση τους τελευταίους αιώνες. Ιστορικά, οι δυτικές κοινωνίες ήταν κατά κύριο λόγο αγροτικές, με τα ηλικιωμένα άτομα να κατέχουν πολύτιμες γνώσεις και εμπειρίες ζωτικής σημασίας για τη διαχείριση των γεωργικών περιουσιακών στοιχείων. Τα άτομα αυτά κατείχαν επίσης συχνά τη μεγαλύτερη οικονομική δύναμη και περιουσία, γεγονός που τους εξασφάλιζε σεβαστούς και εξέχοντες ρόλους στις παραδοσιακές ιστορίες. Ωστόσο, με την έλευση της αστικοποίησης και της τεχνολογικής προόδου, οι παραδοσιακοί ρόλοι και η επιρροή των ηλικιωμένων μειώθηκαν. Η γνώση και η ιδιοκτησία δεν συνδέονται πλέον αποκλειστικά με την ηλικία, κάνοντας τις παλαιότερες, αγροτικές ιστορίες να φαίνονται ξεπερασμένες. Ως αποτέλεσμα, τα παραμύθια στη Δύση εξελίχθηκαν για να παραμείνουν επίκαιρα, μετατοπίζοντας συχνά την εστίασή τους μακριά από τους

⁵⁴Danilewitz, "Once upon a Time.... the Meaning and Importance of Fairy Tales.", 96.

μεγαλύτερης ηλικίας χαρακτήρες και προς θέματα που έχουν μεγαλύτερη απήχηση στη σύγχρονη κοινωνία. Οι προκλήσεις και τα διλήμματα που διερευνώνται στα παραμύθια είναι οικουμενικά, με απήχηση σε όλους τους πολιτισμούς και τις γενιές. Ωστόσο, καθώς τα παραμύθια ενσωματώθηκαν στα εκπαιδευτικά και ψυχαγωγικά συστήματα, η παραγωγή και διάδοση παραμυθιών συγκεκριμένα για ενήλικες ξεκίνησε να μειώνεται⁵⁵.

Παρά την αλλαγή αυτή, τα παραμύθια δεν πρέπει να περιορίζονται από την ηλικιακή ομάδα στην οποία απευθύνονται, καθώς οι άνθρωποι διαφορετικών ηλικιών και σταδίων ζωής αντιλαμβάνονται και ερμηνεύουν αυτές τις ιστορίες με διαφορετικούς τρόπους.

Όταν τα παιδιά ασχολούνται με ένα παραμύθι -είτε ακούγοντας, διαβάζοντας ή βλέποντας- αναλαμβάνουν ταυτόχρονα τρεις ρόλους: τον αποδέκτη της ιστορίας, τον πρωταγωνιστή και τον αφηγητή. Το τυπικό αίσιο τέλος σε αυτά τα παραμύθια παρέχει στα παιδιά μια αίσθηση αισιοδοξίας, λειτουργώντας ως μεταφορά για τους φόβους και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν ή θα αντιμετωπίσουν στη ζωή τους. Η λύση της ιστορίας τα καθησυχάζει ότι μπορούν να ξεπεράσουν τα εμπόδια και να πετύχουν τους στόχους τους.

Για τους ενήλικες, ενώ η ειδυλλιακή εξέλιξη των γεγονότων στα παραμύθια μπορεί να φαίνεται υπερβολικά απλοϊκή ή ακόμη και ειρωνική, η επιρροή αυτών των ιστοριών στις αντιλήψεις τους για τον κόσμο, στις φιλοδοξίες τους και στην κατασκευή ουτοπικών ιδανικών παραμένει σημαντική. Τα παραμύθια εξακολουθούν να διαμορφώνουν τον τρόπο με τον οποίο οι ενήλικες ονειρεύονται και φαντάζονται εξιδανικευμένες πραγματικότητες, υπογραμμίζοντας τη διαρκή σημασία τους σε όλες τις ηλικίες. Επιπλέον χρησιμεύουν ως γέφυρα για να επανασυνδεθούν οι ενήλικες με το παιδί μέσα τους, επιτρέποντάς τους να αντιμετωπίσουν βαθιά ριζωμένους φόβους και να περιηγηθούν σε έναν κόσμο που διαμορφώνεται από τα αρχέτυπα και τα πρότυπα που απορρόφησαν από αυτές τις ιστορίες κατά τη διάρκεια της παιδικής τους ηλικίας⁵⁶.

2.9 Τα Παραμύθια στο Σήμερα

Τα παραμύθια παραμένουν ένα ζωντανό κομμάτι του ανθρώπινου πολιτισμού, κυρίως λόγω της ικανότητάς τους να μεταδίδουν βασικά μαθήματα ζωής που συντονίζονται με το συγκεκριμένο κοινωνικό και περιβαλλοντικό πλαίσιο. Όταν ένα παραμύθι έχει απήχηση στους ανθρώπους, το θυμούνται και το ξαναλένε, διαιωνίζοντας έναν συνεχή κύκλο αφήγησης⁵⁷.

Ένας άλλος παράγοντας που συμβάλλει στη διαρκή σημασία των παραμυθιών είναι η αναγνώρισή τους ως μορφή τέχνης που επικοινωνεί πεποιθήσεις και περιέργειες τόσο

⁵⁵Chinen, Allan B. *In the ever after: Fairy tales and the second half of life*. Wilmette, Ill: Chiron Publications, 1997.

⁵⁶Alister, Ian, και Christopher Hauke. *Contemporary Jungian analysis: Post-jungian perspectives from the Society of Analytical Psychology*. London: Routledge, 2013, 219-220 και 222.

⁵⁷Zipes, Jack. *Why Fairy tales stick: The evolution and relevance of a genre*. New York: Routledge, 2010, 7-8.

για την πραγματικότητα όσο και για το φανταστικό. Όπως αναλύει η Ellen Dissanayake στο βιβλίο της *What Is Art For? (1988)*, η τέχνη είναι μια σκόπιμη ανθρώπινη πράξη που έχει σχεδιαστεί για να αποκαλύψει και να εκφράσει ιδέες ή έννοιες. Ιστορικά, η τέχνη, συμπεριλαμβανομένων των παραμυθιών, συχνά δημιουργούσε έναν φανταστικό, παράλληλο κόσμο που διαφέρει από την πραγματικότητα. Στη σύγχρονη εποχή, ωστόσο, το φανταστικό έχει εξελιχθεί σε μια αισθητική που ενισχύει και «διακοσμεί» τον πραγματικό κόσμο⁵⁸.

Ο Αριστοτέλης υποστήριξε ότι η τέχνη πηγάζει από την έμφυτη ανάγκη μας να μιμούμαστε πράγματα που μας προσφέρουν ευχαρίστηση, και μέσω αυτής της δημιουργικής διαδικασίας, αποκτούμε νέες γνώσεις. Η μίμηση είναι θεμελιώδης για την ανθρώπινη φύση, ξεκινώντας από την παιδική ηλικία ως το πρωταρχικό μέσο με το οποίο μαθαίνουμε και βρίσκουμε ευχαρίστηση στον κόσμο γύρω μας⁵⁹. Υπό αυτή την έννοια, η πράξη της αφήγησης μπορεί να θεωρηθεί ως αντανάκλαση της δικής μας ζωής, μια αφηγηματική κατασκευή των εμπειριών μας.

Η προέλευση των παραμυθιών ως προφορικών παραδόσεων, ιδίως μεταξύ αγροτικών κοινοτήτων, επέτρεψε στις ιστορίες αυτές να εξελιχθούν και να προσαρμοστούν στις μεταβαλλόμενες αξίες και συνθήκες κάθε κοινωνίας. Για να αναπτυχθεί ένας πολιτισμός, πρέπει να υπάρχει τόσο η επιθυμία για μίμηση όσο και η ανάγκη για επικοινωνία. Αυτά τα δύο χαρακτηριστικά υπήρξαν καθοριστικά για τη διατήρηση και τη διάδοση των παραμυθιών που άντεξαν από γενιά σε γενιά⁶⁰.

Η Maria Tatar υποστηρίζει ότι η ανάγνωση παλαιότερων εκδοχών παραμυθιών, όπως αυτά που συνέλεξαν οι αδελφοί Grimm, είναι ακατάλληλη για το σύγχρονο κοινό, επειδή τα παραμύθια αυτά δεν ευθυγραμμίζονται με τις σύγχρονες αξίες. Όταν τα παραμύθια δεν επικαιροποιούνται, χάνουν την πολιτιστική και κοινωνική τους σημασία, αδυνατώντας να αντιμετωπίσουν τα διλήμματα που αντιμετωπίζουν τα παιδιά και οι ενήλικες του σήμερα. Έτσι, χρειάζεται είτε να αναθεωρηθούν τα υπάρχον παραμύθια ώστε να αντικατοπτρίζουν τη σύγχρονη πραγματικότητα είτε να δημιουργηθούν καινούργια, με ιστορίες που να ανταποκρίνονται στις σύγχρονες ευαισθησίες⁶¹.

Στη σημερινή εποχή, όπου ο ατομικισμός κυριαρχεί έναντι των συλλογικών αξιών που κάποτε διαμόρφωναν τις κοινωνίες, το ταξίδι του σύγχρονου ήρωα έχει να κάνει με την αυτογνωσία, όπως το περιγράφει ο Campbell, μια αναζήτηση για να βρει κανείς τη δική του «Ατλαντίδα» που θα καθοδηγήσει την ψυχή του. Στη σημερινή εποχή το πιο βαθύ μυστήριο είναι ο άνθρωπος, ο οποίος έρχεται συνεχώς σε σύγκρουση με τον εαυτό του. Ο σύγχρονος ήρωας δεν μπορεί να περιμένει παθητικά ένα κάλεσμα για δράση από την κοινωνία- αντίθετα, πρέπει να ξεκινήσει το δικό του ταξίδι, με στόχο να σώσει την κοινωνία, και κατά συνέπεια τον εαυτό του⁶².

⁵⁸Zipes, *Why Fairy tales stick: The evolution and relevance of a genre*, 9-10.

⁵⁹Δρομάτζου, *ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ ΠΟΙΗΤΙΚΗ*, 211.

⁶⁰Zipes, *Why Fairy tales stick: The evolution and relevance of a genre*, 10-11.

⁶¹Tatar, Maria. *Off with their heads!: Fairy tales and the culture of childhood.*, 20-21.

⁶²Campbell, *Ο ΗΡΩΑΣ ΜΕ ΤΑ ΧΙΛΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ: Ο Ρόλος του Ήρωα στην Παγκόσμια Μυθολογία*, 464-468.

Κεφάλαιο 3 - Εικονογράφηση

3.1 Η Εισαγωγή της Εικόνας στις Σελίδες των Βιβλίων

3.1.1 Αραβικά Εικονογραφημένα Βιβλία

Ο Ibn al-Muqaffa, μεταφραστής και συγγραφέας αραβικής λογοτεχνίας του 8ου αιώνα, προσδιόρισε τέσσερις πρωταρχικούς σκοπούς για τη χρήση εικονογραφήσεων στα βιβλία. Πρώτον, οι εικονογραφήσεις είχαν ως στόχο να τραβήξουν και να διατηρήσουν το ενδιαφέρον των νεαρών αναγνωστών, προσελκύοντάς τους στον κόσμο της λογοτεχνίας. Δεύτερον, με τη χρήση πλούσιων και πολύχρωμων απεικονίσεων ζώων, οι εικονογραφήσεις σχεδιάστηκαν για να μαγνητίσουν την προσοχή των πριγκιπισσών, ενθαρρύνοντας την εκτίμηση και την ενασχόλησή τους με τα βιβλία. Τρίτον, οι εικονογραφήσεις προσέδιδαν στα βιβλία παγκόσμια απήχηση, καθιστώντας τα αντικείμενα επιθυμίας και αξίας για όλους τους ανθρώπους, από τους βασιλιάδες έως τους απλούς αγρότες. Αυτή η ευρεία απήχηση ενίσχυε το συνεχές ενδιαφέρον για την παραγωγή και την έκδοση βιβλίων, παρέχοντας έτσι συνεχείς ευκαιρίες απασχόλησης για συγγραφείς και εικονογράφους. Τέλος, οι εικονογραφήσεις αποσκοπούσαν στο να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των φιλοσόφων, ενισχύοντας την πνευματική ελκυστικότητα των κειμένων⁶³.

Αν και έχουν διασωθεί πολυάριθμα χειρόγραφα από τις βιβλιοθήκες της Κόρδοβα, του Καΐρου και της Βαγδάτης, η ακριβής προέλευση των αραβικών εικονογραφημένων βιβλίων παραμένει ασαφής. Ωστόσο, είναι προφανές ότι τα ισλαμικά εικονογραφημένα χειρόγραφα άκμασαν μεταξύ τα μέσα του 8ου αιώνα και του 13ου αιώνα, ωθούμενα από διάφορες βασικές ιστορικές εξελίξεις. Η μετάφραση ελληνικών κειμένων στα αραβικά ήταν απαραίτητη για την πρόοδο και τη διάδοση της επιστημονικής, φαρμακευτικής και φιλοσοφικής γνώσης στον αραβικό κόσμο. Επιπλέον, οι κοινωνικές και πολιτικές δομές της εποχής υποστήριζαν την επιθυμία για ευημερία, η οποία, μαζί με τη διαθεσιμότητα χαρτιού τον 10ο και 11ο αιώνα, έθεσε τα θεμέλια για τη συνεχή παραγωγή και διάδοση βιβλίων. Οι βιβλιοθήκες έπαιξαν επίσης καθοριστικό ρόλο ως κέντρα για τη διατήρηση και τη δημιουργία χειρογράφων⁶⁴.

Στον αραβικό κόσμο εκείνης της εποχής, η εικονογράφηση δεν αποτελούσε απλώς διακοσμητικό στοιχείο αλλά αναπόσπαστο μέρος της παραγωγής βιβλίων. Εξυπηρετούσε μια πρακτική λειτουργία, καθώς βοηθούσε στην επεξήγηση των κειμένων, εξασφαλίζοντας μια πιο εμπεριστατωμένη και ολοκληρωμένη κατανόηση για τους αναγνώστες⁶⁵.

⁶³Hoffman, Eva R. "The Beginnings of The Illustrated Arabic Book: An Intersection between Art and Scholarship." *Muqarnas* 17 (2000): 37–52. <https://doi.org/10.2307/1523289>, 37.

⁶⁴Hoffman, "The Beginnings of The Illustrated Arabic Book: An Intersection between Art and Scholarship.", 44-46.

⁶⁵Hoffman, "The Beginnings of The Illustrated Arabic Book: An Intersection between Art and Scholarship.", 46-47.



Εικόνα 1. Αναπαραστάσεις ζώων αραβικών χειρόγραφων.

3.1.2 Τα Εικονογραφημένα Βιβλία στη Δύση

Στον δυτικό κόσμο, η εικονογράφηση των βιβλίων κατά τον Μεσαίωνα είχε κυρίως διακοσμητική λειτουργία. Ωστόσο, στους επόμενους αιώνες, ο ρόλος της εικονογραφίας εξελίχθηκε, ιδίως μέσω της τεχνικής της μικρογραφίας, η οποία άρχισε να παίζει έναν πιο ουσιαστικό ρόλο στα βιβλία πέρα από την απλή διακόσμηση. Για παράδειγμα, σε ένα χειρόγραφο του έργου του Dante του 14ου αιώνα, η συμβολή διαφόρων Ιταλών εικονογράφων παρατηρείται με τη μορφή μικρών, έγχρωμων σχεδίων στρατηγικά τοποθετημένων σε διάφορα μέρη των σελίδων. Οι εικονογραφήσεις αυτές δεν είχαν σκοπό απλώς να διακοσμήσουν το κείμενο, αλλά να αναπαραστήσουν οπτικά το περιεχόμενό του⁶⁶.

Στα χειρόγραφα του 13ου αιώνα, οι ζωγραφισμένες μικρογραφίες συχνά κάλυπταν ολόκληρες σελίδες, συνοδευόμενες από ζωηρά φόντα. Οι εικονογράφοι επέλεγαν μερικές φορές να σχεδιάζουν περίτεχνα το πρώτο γράμμα του κειμένου, προσδίδοντάς του λεπτομερή και ζωγραφικά χαρακτηριστικά. Το ίδιο το κείμενο ήταν συνήθως τοποθετημένο σε ευθείες στήλες, αφήνοντας χώρο στον εικονογράφο να προσθέσει καλλιτεχνικές λεπτομέρειες κατά μήκος των περιθωρίων, ενσωματώνοντας συχνά γεωμετρικά μοτίβα ή σχέδια εμπνευσμένα από τη φύση⁶⁷.

⁶⁶Crane, Walter. *Of the Decorative Illustration of Books Old and new*. Cambridge University Press, 2014, 10.

⁶⁷Crane, *Of the Decorative Illustration of Books Old and new*, 19-20.



Εικόνα 2: Εικονογράφηση από Λατινικό Χειρόγραφο του 15^{ου} αιώνα στην Ιταλία.
<https://collections.vam.ac.uk/item/O1464144/book-of-hours-use-of-manuscript/>

Μέχρι τον 15ο αιώνα, η διακοσμητική και ο εικονογραφικός ρόλος της εικονογράφησης των βιβλίων ήταν στενά συνυφασμένες. Η συνεργασία μεταξύ του συγγραφέα, ο οποίος σύνθετε το κείμενο, και του εικονογράφου, ο οποίος σχεδίαζε τις εικόνες, ήταν απαραίτητη για να προσφέρει στους αναγνώστες μια οπτικά ευχάριστη και συνεκτική εμπειρία⁶⁸.

3.2 Η Βιομηχανία του Εικονογραφημένου Βιβλίου

3.2.1. Πώς τα Παιδικά Εικονογραφημένα Βιβλία Κυριάρχησαν τη Βιομηχανική Παραγωγή

Το πρώτο σημαντικό εικονογραφημένο βιβλίο είναι το *Orbis Sensualium Pictus* (1658) του Johann Amos Comenius, ένα λατινικό εγχειρίδιο που σηματοδότησε μια πρωτοποριακή προσέγγιση στην εκπαίδευση των παιδιών. Ο Comenius αναγνώρισε ότι τα παιδιά μπορούσαν να συγκρατήσουν και να ανακαλέσουν εικόνες πιο αποτελεσματικά από ό,τι μονάχα το κείμενο. Η δομή του βιβλίου αντικατοπτρίζει αυτή τη διαπίστωση: στην κορυφή κάθε σελίδας υπάρχει μια ξυλογραφική απεικόνιση,

⁶⁸Crane, *Of the Decorative Illustration of Books Old and new*, 33-34.

ακολουθούμενη από το όνομα του εικονιζόμενου αντικειμένου στα λατινικά, μαζί με την αγγλική μετάφρασή του.

Κατά τον 17ο και 18ο αιώνα, πολυάριθμοι εξειδικευμένοι γραφίστες δραστηριοποιούνταν στη βιομηχανία των εικονογραφημένων βιβλίων, ιδίως στην Αγγλία και τη Γαλλία. Ωστόσο, η βιομηχανία επικεντρώθηκε κυρίως στην παραγωγή βιβλίων για ενήλικες αναγνώστες και όχι για παιδιά. Αυτό είναι εμφανές στην έντονη αντίθεση μεταξύ της ποιότητας των εικονογραφήσεων στα βιβλία που προορίζονταν για ενήλικες από κείνα που προορίζονταν για παιδιά. Ενώ πολλοί τεχνίτες ήταν πολύ ικανοί στην ξυλογραφία -μια τεχνική που χρησιμοποιήθηκε ευρέως για την παραγωγή εικόνων σε βιβλία της εποχής- οι ακατέργαστες και απλοϊκές εικόνες που συναντώνται στην τότε παιδική λογοτεχνία υποδηλώνουν ότι αφιερώθηκε λιγότερη προσπάθεια και προσοχή σε αυτά τα έργα, αντανακλώντας τη χαμηλότερη αποτίμηση των παιδικών βιβλίων από την κοινωνία⁶⁹.

Τον 18ο αιώνα, η εισαγωγή τεχνικών χαρακτηριστικής επέτρεψε στους γραφίστες να παράγουν πιο λεπτομερείς και αισθητικά εκλεπτυσμένες εικόνες. Η μέθοδος αυτή προοριζόταν αρχικά για πιο ακριβά βιβλία ενηλίκων, καθώς παρήγαγε ανώτερα αποτελέσματα σε σύγκριση με την τεχνική της ξυλογραφίας⁷⁰.

Το κίνημα του Διαφωτισμού του 18ου αιώνα επέφερε επίσης μια σημαντική αλλαγή στην στάση της ενήλικης κοινωνίας απέναντι στα παιδιά, προωθώντας τη σύγχρονη αντίληψη της παιδικής ηλικίας ως ξεχωριστής και σημαντικής φάσης της ζωής που θα έπρεπε να προστατεύεται από τον κόσμο των ενηλίκων. Τα παιδιά άρχισαν να αντιμετωπίζονται ως άτομα που στερούνται ιδεών, ηθικών κανόνων και εμπειριών, με τους ενήλικες να αναλαμβάνουν τον ρόλο της καθοδήγησής τους στην εκμάθηση των κανόνων της κοινωνίας⁷¹.

Καθώς οι κοινωνικές αντιλήψεις για την παιδική ηλικία εξελίσσονταν, το ίδιο συνέβαινε και με την προσέγγιση της παραγωγής παιδικών βιβλίων. Οι τεχνικές χάραξης, που κάποτε ήταν αποκλειστικότητα για τα ενήλικα λογοτεχνικά βιβλία, ξεκίνησαν να χρησιμοποιούνται και στη δημιουργία παιδικών εικονογραφημένων βιβλίων. Αυτή η μετατόπιση οδήγησε σε άνθηση της υψηλής ποιότητας της παιδικής λογοτεχνίας τον 19ο αιώνα⁷².

Επίσης, τον 18ο αιώνα, ο Αμερικανός εκδότης John McLoughlin Jr. άσκησε σημαντική επίδραση στη μαζική παραγωγή έγχρωμων εικονογραφήσεων στην παιδική λογοτεχνία. Πριν από τις καινοτομίες του, οι εικονογραφήσεις τυπώνονταν κυρίως με την εφαρμογή μαύρου μελανιού σε σκαλιστές ξύλινες επιφάνειες, οι οποίες στη συνέχεια πιέζονταν πάνω στη σελίδα για την αναπαραγωγή της εικόνας. Ο McLoughlin, μέσω της εταιρείας του McLoughlin Brothers, έφερε επανάσταση στη διαδικασία αυτή εισάγοντας τη χρωμολιθογραφική εκτύπωση. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιούσε δύο πλάκες κατά την εκτύπωση: μία για το σχέδιο και μία άλλη για τη συμπλήρωση των λευκών κενών με διάφορα χρώματα. Μέχρι τα τέλη του 18ου αιώνα, οι έγχρωμες

⁶⁹Hunt, Peter. *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*. London: Routledge, 2003, 217-218.

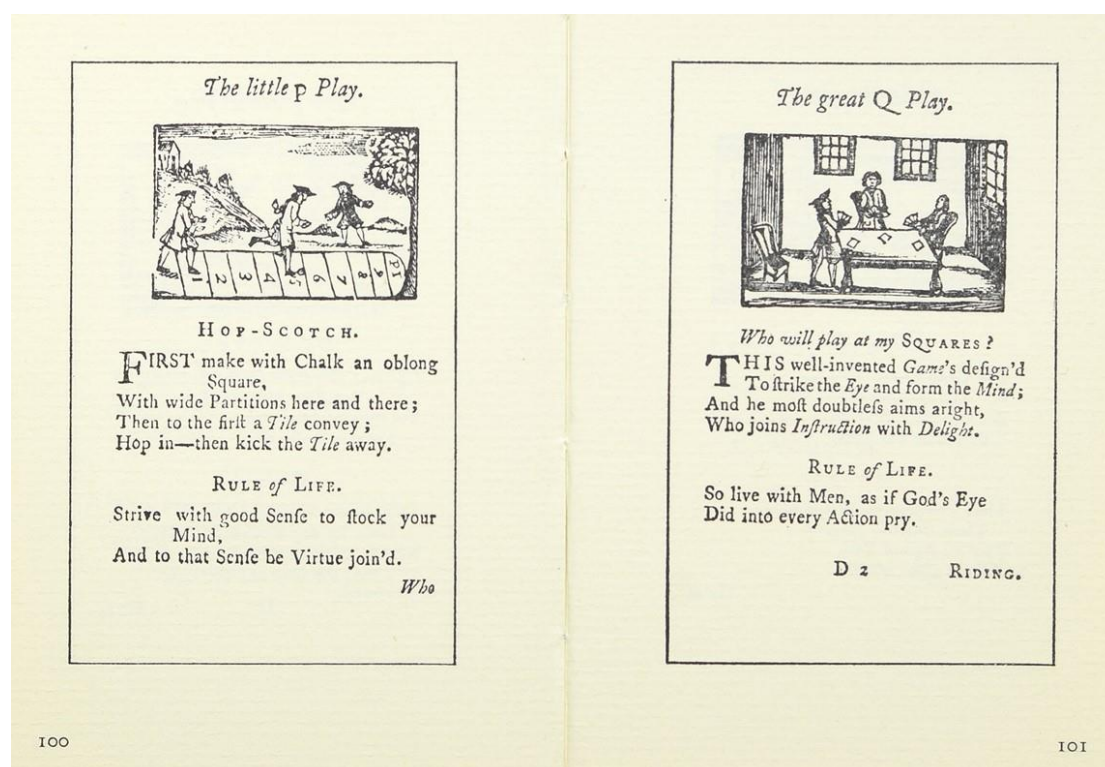
⁷⁰Hunt, *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, 218.

⁷¹Weinstein, Amy. *Once Upon a Time: Illustrations from Fairytales, Fables, Primers, Pop-Ups, and Other Children's Books*. New York: Princeton Architectural Press, 2005, 1.

⁷²Hunt, *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, 218.

εικονογραφήσεις είχαν καθιερωθεί στη διαδικασία παραγωγής των παιδικών εικονογραφημένων βιβλίων⁷³.

Η πρωταρχική λειτουργία αυτών των εικονογραφήσεων ήταν να αιχμαλωτίσουν την προσοχή των παιδιών, καλλιεργώντας έτσι το ενδιαφέρον τους για το διάβασμα. Στόχος ήταν να εμπεδωθεί η δια βίου συνήθεια της ανάγνωσης, μέσω της οποίας τα παιδιά θα μπορούσαν να μάθουν για τον εαυτό τους, την κοινωνία και τη λειτουργία της. Το πρώτο γνωστό παιδικό εικονογραφημένο βιβλίο, *A Little Pretty Pocket-Book* (1744) του Άγγλου εκδότη John Newbery, αποτελεί παράδειγμα αυτής της προσέγγισης. Κάθε σελίδα του βιβλίου περιέχει μια εικονογράφιση που συνοδεύεται από ένα σύντομο κείμενο σχεδιασμένο να διδάσκει το αλφάβητο και να μεταδίδει ηθικά διδάγματα⁷⁴.



Εικόνα 3: Σελίδες από το *A Little Pretty Pocket-Book*.
https://www.kodomo.go.jp/ingram/e/section1/detail01_01.html

3.2.2 Οι Δοκιμές Ένταξης των Εικονογραφημένων Βιβλίων Ξανά στις Ζωές του Ενήλικου Κοινού

Ενώ τα βιβλία με εικόνες συχνά συνδέονται με την παιδική λογοτεχνία, είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε ότι αρχικά εμφανίστηκαν ως μέρος της ενήλικης λογοτεχνίας. Ακόμη και όταν η παραγωγή μετατοπίστηκε προς ένα νεανικό κοινό, το περιεχόμενο αυτών των βιβλίων παρέμεινε κυρίως διδακτικό⁷⁵. Η προβλεπόμενη ηλικία του

⁷³Weinstein, *Once Upon a Time: Illustrations from Fairytales, Fables, Primers, Pop-Ups, and Other Children's Books*, 5-8.

⁷⁴Weinstein, *Once Upon a Time: Illustrations from Fairytales, Fables, Primers, Pop-Ups, and Other Children's Books*, 3.

⁷⁵Helmly, Margaret Parker. "The Power of the Picturebook: Examining Aesthetics and Critical Literacy for Imagination." Thesis, Georgia Southern University, 2010, 54.

αναγνωστικού κοινού για ένα βιβλίο με εικόνες καθορίζεται από το περιεχόμενό του, όπως τη θεματολογία του και τον τρόπο παρουσίασης της ιστορίας.

Ιστορικά, υπήρξαν πολλές προσπάθειες να αμφισβητηθεί το στερεότυπο ότι τα εικονογραφημένα βιβλία απευθύνονται αποκλειστικά σε παιδιά. Μια σημαντική αλλαγή προκλήθηκε με την έκδοση από τον εκδότη Robert Delpire, ο οποίος εξέδωσε το *Where the Wild Things Are* (1967) του Maurice Sendak, και από τον Αμερικανό εκδότη Harlin Quist, ο οποίος στη δεκαετία του 1960 παρήγαγε βιβλία με εικόνες με μεγαλύτερη πολυπλοκότητα και καινοτόμες ιδέες. Μια ακόμη καθοριστική μορφή ήταν ο François Ruy-Vidal, ο οποίος, κατά τις δεκαετίες του 1960 και του 1970, συνεργάστηκε με διάφορους εκδοτικούς οίκους και με συγγραφείς και εικονογράφους που δεν ειδικεύονταν στην παιδική λογοτεχνία. Στόχος του ήταν να ενθαρρύνει τη δημιουργία εικονογραφημένων βιβλίων που ξεπερνούσαν τα συμβατικά όρια που έθετε η αγορά της παιδικής λογοτεχνίας⁷⁶.

Έκτοτε, πολλά άτομα και εκδοτικοί οίκοι παγκοσμίως συνέχισαν να δημιουργούν εικονογραφημένα βιβλία που απευθύνονταν σε αναγνώστες όλων των ηλικιών και όχι μόνο σε παιδιά. Αξιοσημείωτη συμβολή σε αυτό το κίνημα είχε η Angela Carter, η οποία επανασχεδίασε γνωστά παραμύθια όπως τα *Η Κοκκινόσκουφίτσα*, *ο Παπουτσωμένος Γάτος*, *η Ωραία Κοιμωμένη*, κ.α. -που αρχικά είχε συγγράψει ο Γάλλος συγγραφέας Charles Perrault- εμπλουτίζοντάς τα με ώριμα, ερωτικά και φεμινιστικά στοιχεία. Η συλλογή της *The Bloody Chamber and Other Stories* (1979) απευθύνεται καθαρά στο ενήλικο κοινό⁷⁷.

Στη Νορβηγία, το λογοτεχνικό είδος γνωστό ως «*allalderslitteratur*» (μτφρ: λογοτεχνία για όλες τις ηλικίες) καθιερώθηκε το 1980, κατηγοριοποιώντας βιβλία που μπορούν να απολαύσουν αναγνώστες κάθε ηλικίας, με τα εικονογραφημένα βιβλία να αποτελούν σημαντικό μέρος αυτού του είδους⁷⁸. Από τη δεκαετία του 1990, ιδίως στις σκανδιναβικές χώρες, υπάρχει αυξανόμενο ενδιαφέρον για την παραγωγή εικονογραφημένων βιβλίων που απευθύνεται στους ενήλικες αναγνώστες. Τα βιβλία αυτά διακρίνονται από τα παιδικά βιβλία λόγω της ενασχόλησής τους με θέματα ταμπού και ενήλικων θεματικών, των ενήλικων πρωταγωνιστών τους, της πολυπλοκότητας του κειμένου τους -συμπεριλαμβανομένης της δομής, του συντακτικού και του πλούσιου λεξιλογίου- και των νοηματικών αποχρώσεων που μεταφέρονται μέσω της εικονογράφησης⁷⁹.

3.2.3 Η Θέση του Εικονογραφημένου Βιβλίου στη Σύγχρονη Καθημερινότητα

Η εξέλιξη του εικονογραφημένου βιβλίου και η διαρκής παρουσία του στις δημόσιες βιβλιοθήκες και στα σπίτια είναι στενά συνδεδεμένες με τις εξελίξεις στην τεχνολογία και τις τεχνικές που αυτές οι καινοτομίες επέτρεψαν. Αν και η κοινωνία έχει συχνά

⁷⁶Beckett, Sandra L. *Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages*. Routledge, 2013, 4-6.

⁷⁷Hennard Dutheil de la Rochère, Martine. "Translation, Illustration, Transcreation. from the Fairy Tales of Charles Perrault to Classic Fairy Tales Retold." *Études de lettres*, no. 310 (September 15, 2019): 59-80. <https://doi.org/10.4000/edl.1578>, 1.

⁷⁸Beckett, *Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages*, 3.

⁷⁹Kümmerling-Meibauer, Bettina. *Picturebooks: Representation and Narration*. Routledge, 2014, 1974-1975.

κατηγοριοποιήσει τα εικονογραφημένα βιβλία ως εύκολα και απλοϊκά μέσα αφήγησης, αυτό το μέσο δεν περιορίζεται από την απλότητα του, ούτε είναι ανίκανο να αποκτήσει πιο σύνθετες και καλλιτεχνικές μορφές⁸⁰.

Στη σύγχρονη εποχή, δίνεται ολοένα και μεγαλύτερη έμφαση στην αισθητική αξία της εικονογράφησης και υπάρχει η επιθυμία του πειραματισμού με την αλληλεπίδραση μεταξύ κειμένου και εικόνας, διευρύνοντας τα όρια του τρόπου με τον οποίο μπορούν να ειπωθούν ιστορίες. Η αυξανόμενη πολυπλοκότητα τόσο στα αφηγηματικά όσο και στα εικαστικά στοιχεία μπορεί να καταστήσει ορισμένα εικονογραφημένα βιβλία πρόκληση για τα μικρότερα παιδιά να τα κατανοήσουν πλήρως. Παραδοσιακά, οι ενήλικες λειτουργούσαν ως μεσάζοντες, βοηθώντας τα παιδιά να ασχοληθούν με τα εικονογραφημένα βιβλία και να τα κατανοήσουν. Ωστόσο, με την επέκταση και την εκλέπτυνση της παιδικής λογοτεχνίας, οι ίδιοι οι ενήλικες αποτελούν πλέον το κοινό στο οποίο απευθύνονται πολλά εικονογραφημένα βιβλία.

Η Sandra L. Beckett υποστηρίζει ότι η αλλαγή στη στάση των ενηλίκων απέναντι στα εικονογραφημένα βιβλία μπορεί να αποδοθεί σε ένα μείγμα νοσταλγίας -που πηγάζει από την οικειότητα της ανάγνωσης βιβλίων παρόμοιων με εκείνα που διάβαζαν ως παιδιά- και στην ποικιλία των ιστοριών και των θεμάτων που είναι πλέον διαθέσιμα, τα οποία ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των ενηλίκων αναγνωστών⁸¹.

3.3 Τα Εικονογραφημένα Βιβλία Ανάλογα την Ηλικιακή Ομάδα

3.3.1. Διαφορές των Παιδικών και Ενήλικων Εικονογραφημένων Βιβλίων

Σύμφωνα με την έρευνα που διεξήγαγαν οι Martinez M. και Harmon J. M. σχετικά με τα χαρακτηριστικά των παιδικών βιβλίων και των βιβλίων με εικόνες για ενήλικες, εντοπίστηκαν ευδιάκριτες διαφορές στον τρόπο με τον οποίο η εικονογράφηση συμβάλλει στην ανάπτυξη της ιστορίας σε αυτά.

Στην παιδική και νεανική λογοτεχνία, η εικονογράφηση κινεί κυρίως την αφήγηση, εστιάζοντας περισσότερο στην εξέλιξη του πρωταγωνιστή παρά στις σχέσεις μεταξύ των χαρακτήρων. Αυτά τα οπτικά στοιχεία έχουν σχεδιαστεί για να προκαλούν συναισθηματικές αντιδράσεις στους νεαρούς αναγνώστες και να απεικονίζουν τον πρωταγωνιστή με λεπτομερή και ελκυστικό τρόπο.

Αντίθετα, στα εικονογραφημένα βιβλία για ενήλικες, οι εικόνες παίζουν πιο υποτονικό ρόλο στην προώθηση της πλοκής, με το κείμενο να αναλαμβάνει την κύρια ευθύνη για την αφηγηματική εξέλιξη. Ωστόσο, η εικονογράφηση στα βιβλία για ενήλικες είναι καθοριστικής σημασίας για την αποκάλυψη της ιδιοσυγκρασίας του πρωταγωνιστή και την ανάπτυξη του χαρακτήρα του. Παρέχουν επίσης σημαντικές πληροφορίες για τις σχέσεις μεταξύ των χαρακτήρων και καθορίζουν το χρονικό και χωρικό πλαίσιο της ιστορίας, συμβάλλοντας στην πλουσιότερη κατανόηση του περιβάλλοντος της αφήγησης.

⁸⁰Helmly, "The Power of the Picturebook: Examining Aesthetics and Critical Literacy for Imagination.", 54.

⁸¹Beckett, *Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages*, 12-13 και 16.

Τα ευρήματα αυτά αναδεικνύουν τις διαφορετικές λειτουργίες της εικονογράφησης σε όλες τις ηλικιακές ομάδες, αντανakλώντας διαφορετικές αφηγηματικές τεχνικές και στρατηγικές εμπλοκής του αναγνώστη.

Τόσο στα παιδικά όσο και στα βιβλία με εικόνες για ενήλικες, η εικονογράφηση παίζει καθοριστικό ρόλο στη μετάδοση του τόνου και του ύφους της αφήγησης, είτε πρόκειται για χιουμοριστική, σοβαρή, χαρούμενη ή μελαγχολική αφήγηση. Ωστόσο, το ύφος της εικονογράφησης διαφέρει σημαντικά μεταξύ αυτών των δύο κατηγοριών. Τα παιδικά εικονογραφημένα βιβλία υιοθετούν συνήθως μια πιο ανάλαφρη και ευφάνταστη προσέγγιση, ενώ τα εικονογραφημένα βιβλία για ενήλικες τείνουν να πραγματεύονται πιο σοβαρά και σύνθετα θέματα, αντανakλώντας τα διαφορετικά συναισθηματικά και γνωστικά επίπεδα του αντίστοιχου κοινού τους⁸².

3.3.2 Η Συμβολή των Εικονογραφημένων Βιβλίων για τα Παιδιά

Για τα παιδιά, η εικονογράφηση είναι η πιο κρίσιμη πτυχή ενός βιβλίου, καθώς αποτελεί την κύρια πύλη εισόδου τους στον κόσμο της λογοτεχνίας. Η αρχική τους σύνδεση με τα βιβλία συχνά ξεκινά με την οπτική έλξη των εικόνων στις σελίδες, σε συνδυασμό με την ανάγνωση από έναν ενήλικα, συνήθως έναν γονέα. Αυτές οι εικονογραφήσεις αποτελούν την πρώτη επαφή των παιδιών με την τέχνη και την αισθητική έκφραση, διεγείροντας τις οπτικές τους αισθήσεις και καλλιεργώντας τη φαντασία τους. Μέσα από αυτές τις εικόνες, τα παιδιά αρχίζουν να αναπτύσσουν μια βαθύτερη κατανόηση της κοινωνικής δυναμικής, των ανθρώπινων σχέσεων, των συναισθημάτων και του φυσικού κόσμου. Αυτή η οπτική ενασχόληση ενισχύει τις δεξιότητες κριτικής σκέψης τους, εμπλουτίζει τις γνώσεις τους για το περιβάλλον τους και οξύνει την ενσυναίσθησή τους. Καθώς τα παιδιά μεγαλώνουν, το ενδιαφέρον τους επεκτείνεται σταδιακά και στο συνοδευτικό κείμενο, καλλιεργώντας τελικά την επιθυμία να διαβάζουν ανεξάρτητα⁸³.

Σε νεαρή ηλικία, τα παιδιά κατανοούν το περιβάλλον τους κυρίως μέσω οπτικών πληροφοριών. Καθώς ωριμάζουν, αναπτύσσουν την ικανότητα να κατανοούν και να ερμηνεύουν γραπτά κείμενα, ενσωματώνοντας τελικά προφορικές, γραπτές και οπτικές πληροφορίες. Για τα πολύ μικρά παιδιά, η κατανόηση του εσωτερικού κόσμου ενός χαρακτήρα, της κοινωνικής σημασίας των πράξεών του ή της ουσίας των συμπεριφορών του, είναι πρόκληση. Αυτό το επίπεδο κατανόησης μπορεί να μεταδοθεί αποτελεσματικά μόνο μέσω προσεκτικά σχεδιασμένων εικονικών συμβόλων που δημιουργούνται από εικονογράφους, εξασφαλίζοντας την ακριβή επικοινωνία αυτών των πολύπλοκων ιδεών⁸⁴.

⁸²Martinez, Miriam, and Janis M. Harmon. "Picture/Text Relationships: An Investigation of Literary Elements in Picturebooks." *Literacy Research and Instruction* 51, no. 4 (August 2, 2012): 323–43. <https://doi.org/10.1080/19388071.2012.695856>, 331-336.

⁸³Tursunmurotovich, Sobirov Sarvar, et.al., "Illustration and the Influence of Illustrator on Children's Understanding of Fairy Tales and Works of Art in Books." *International Journal of Psychosocial Rehabilitation* 24, no. 5 (April 20, 2020): 3526–33. <https://doi.org/10.37200/ijpr/v24i5/pr202063>, 3528-3530.

⁸⁴Tursunmurotovich, et.al., "Illustration and the Influence of Illustrator on Children's Understanding of Fairy Tales and Works of Art in Books.", 3532.

Ιστορικά, τα εικονογραφημένα βιβλία έχουν αναλάβει εκπαιδευτικό ρόλο, μια λειτουργία που διατηρήθηκε με την έλευση των παιδικών εικονογραφημένων βιβλίων τον 20ό αιώνα. Καθώς οι κοινωνικές συνθήκες και η δυναμική μεταξύ παιδιών και ενηλίκων εξελίσσονταν, οι αλλαγές αυτές αντικατοπτρίζονταν στις αφηγήσεις και τους χαρακτήρες της παιδικής λογοτεχνίας. Τα παιδιά άρχισαν να απεικονίζονται ως αυτόνομα άτομα, λιγότερο εξαρτημένα από τους ενήλικες, ενώ οι ενήλικοι χαρακτήρες απεικονίζονταν να παραιτούνται από τους παραδοσιακούς εξουσιαστικούς τους ρόλους⁸⁵. Μέσα από τις σελίδες των εικονογραφημένων βιβλίων, τα παιδιά λαμβάνουν διακριτική καθοδήγηση για το πώς πρέπει να συμπεριφέρονται στην κοινωνία και τι μπορούν να περιμένουν από τους μεγαλύτερους τους.

Όσον αφορά την ποιότητα και την αισθητική της εικονογράφησης στα παιδικά βιβλία, κάποτε πίστευαν ότι τα παιδιά προτιμούσαν ρεαλιστικές απεικονίσεις οικείων αντικειμένων και σκηνών. Η προτίμηση αυτή θεωρήθηκε ότι οφείλεται στην ικανότητά τους να κατανοούν και να τα ταυτίζουν καλύτερα με εικόνες που μοιάζουν με τον κόσμο που γνωρίζουν. Κατά συνέπεια, η εκδοτική βιομηχανία παιδικών βιβλίων ακολούθησε σε μεγάλο βαθμό αυτή την προσέγγιση, παράγοντας εικονογραφήσεις που χαρακτηρίζονταν από απλοποιημένα σχέδια οπτικών συμβόλων, ενισχυμένα με ζωντανές χρωματικές παλέτες.

Ωστόσο, όπως ακριβώς η τέχνη και η καλλιτεχνική έκφραση διαμορφώνονται από τις εξελισσόμενες τάσεις και τις αλλαγές στην καθημερινή ζωή, έτσι και οι εικονογραφήσεις στα σύγχρονα παιδικά βιβλία αντανakλούν τις αισθητικές αρχές των μοντέρνων καλλιτεχνικών κινημάτων του 20ού αιώνα. Σύμφωνα με τον Μαγκουλιώτη, οι διαφορετικές τεχνοτροπίες τέχνης έχουν διαφορετικό αντίκτυπο στα παιδιά, εμπλουτίζοντας τις αναγνωστικές τους εμπειρίες με ποικίλες και ξεχωριστές οπτικές ερμηνείες⁸⁶.

3.3.3 Η Συμβολή των Εικονογραφημένων Βιβλίων για τους Ενήλικες

Ο Keifer B.Z. υποστηρίζει ότι τα σύγχρονα εικονογραφημένα βιβλία διαθέτουν πλέον πλουσιότερες και πιο σύνθετες αφηγήσεις που απευθύνονται τόσο σε παιδιά όσο και σε ενήλικες, με αποτέλεσμα ένας αυξανόμενος αριθμός ενηλίκων να γίνονται οι ίδιοι αγοραστές και αναγνώστες αυτών των βιβλίων⁸⁷.

Ο συγγραφέας και εικονογράφος Shaun Tan αμφισβητεί την κοινή αντίληψη ότι η απλότητα των βιβλίων με εικόνες -από την άποψη της αφήγησης, της εικονογράφησης και της συντομίας- τα περιορίζει μόνο για νεανικό κοινό. Ο Tan διερωτάται προκλητικά: «Από πότε η κοινωνία εξισώνει την απλότητα με την έλλειψη πολυπλοκότητας ή σοφίας;»⁸⁸. Υποστηρίζει ότι η μοναδική αφηγηματική προσέγγιση

⁸⁵Helmly, "The Power of the Picturebook: Examining Aesthetics and Critical Literacy for Imagination.", 32.

⁸⁶Γρόσδος, Σταύρος. "Οπτικός Γραμματισμός Και Πολυτροπικότητα: Ο Ρόλος Των Εικόνων Στη Γλωσσική Διδασκαλία Στο Βιβλίο Γλώσσας Της Β' Δημοτικού." Μεταπτυχιακή Εργασία, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, 2008, 40-41.

⁸⁷Helmly, "The Power of the Picturebook: Examining Aesthetics and Critical Literacy for Imagination.", 42.

⁸⁸Tan, S. στο *Picture Books: Who Are They For?*, Educational Resources Information Center (ERIC), 2001. <https://eric.ed.gov/?id=ED458581>, 4.

των εικονογραφημένων βιβλίων, η οποία συνδυάζει τις εικόνες με το κείμενο, είναι αυτή που μπορεί να οδηγήσει σε ένα βαθύτερο επίπεδο κατανόησης και ερμηνείας για τους αναγνώστες όλων των ηλικιών⁸⁹.

Ο Mitchell W.J.T. διερευνά περαιτέρω αυτή την ιδέα, σημειώνοντας ότι ενώ το κείμενο περιορίζεται από την επιλογή των λέξεων του συγγραφέα, οι εικόνες προσφέρουν ένα ανοιχτό πεδίο ερμηνείας. Κάθε αναγνώστης μπορεί να προβάλει το δικό του νόημα και τη δική του αφήγηση στις εικόνες, διαμορφωμένη από τις ατομικές του εμπειρίες και γνώσεις. Αυτή η ευελιξία στην ερμηνεία ενισχύει τον πλούτο της εμπειρίας του εικονογραφημένου βιβλίου, καθιστώντας το προσιτό και ελκυστικό για ένα ευρύ κοινό⁹⁰.

Ο Tan υποστηρίζει ότι υπάρχουν δύο διαφορετικές προσεγγίσεις για την ανάγνωση μιας εικόνας. Η πρώτη προσέγγιση περιλαμβάνει την αναγνώριση οικείων εικονικών συμβόλων, τα οποία χρησιμοποιούνται για να συσχετιστούν από τον αναγνώστη με εικόνες από προηγούμενες εμπειρίες του και από υπάρχουσες γνώσεις του, επιτρέποντάς του να σχηματίσει μια συνεκτική κατανόηση αυτού που βλέπει. Η δεύτερη προσέγγιση, ωστόσο, επιδιώκει μια βαθύτερη σύνδεση και κατανόηση. Θέτοντας ερωτήσεις που ενθαρρύνουν τη βαθύτερη ερμηνεία, ο αναγνώστης προσπαθεί να αποκαλύψει κρυμμένα νοήματα και πληροφορίες που μπορεί να μην ήταν άμεσα εμφανείς⁹¹.

Όλες οι μορφές τέχνης προσκαλούν τον θεατή ή τον αναγνώστη να ασχοληθεί βαθύτερα με το περιεχόμενο, ενθαρρύνοντας τον προβληματισμό και επιτρέποντας την ανάπτυξη μιας σχέσης μεταξύ του ίδιου και του έργου. Αυτή η αλληλεπίδραση επιτρέπει τη δυνατότητα να δούμε τα πράγματα από μια νέα οπτική γωνία που μπορεί να ήταν προηγουμένως απρόσιτα. Τα εικονογραφημένα βιβλία, ως μορφή τέχνης που συνδυάζει την εικόνα με τη γραπτή έκφραση, έχουν τη μοναδική ικανότητα να ικανοποιούν τις ανάγκες και τις περιέργειες του κοινού όλων των ηλικιών. Όλοι οι αναγνώστες, ανεξαρτήτως της ηλικίας τους, μπορούν να ανακαλύψουν νέες γνώσεις και προοπτικές μέσα από αυτά τα βιβλία⁹².

3.4 Η Καλλιτεχνική Φύση και ο Πειραματισμός του Εικονογραφημένου Βιβλίου

3.4.1 Artist's Books

Η εξερεύνηση των καλλιτεχνικών ορίων των εικονογραφημένων βιβλίων τη δεκαετία του 1960 οδήγησε στην εμφάνιση των λεγόμενων «*artist's books*» (μτφρ: βιβλία καλλιτεχνών). Αυτά τα βιβλία, που χαρακτηρίζονται από τις εικονογραφήσεις τους - και μερικές φορές ακόμη και από το κείμενό τους - υπερβαίνουν τις παραδοσιακές αφηγηματικές και εικαστικές συμβάσεις, υιοθετώντας μια πιο καλλιτεχνική προσέγγιση που αναδεικνύει το ίδιο το βιβλίο σε έργο τέχνης. Οι συγγραφείς και οι

⁸⁹Tan, S. στο *Picture Books: Who Are They For?*, 6.

⁹⁰Helmly, "The Power of the Picturebook: Examining Aesthetics and Critical Literacy for Imagination.", 41.

⁹¹Tan, S. στο *Picture Books: Who Are They For?*, 8.

⁹²Tan, S. στο *Picture Books: Who Are They For?*, 10.

εικονογράφοι αυτών των βιβλίων πειραματίστηκαν με καινοτόμες τεχνικές αφήγησης και οπτικού σχεδιασμού, δημιουργώντας νέες μεθόδους και προσεγγίσεις που αμφισβητούσαν τα συμβατικά πρότυπα⁹³.

Παρόλο που τα βιβλία καλλιτεχνών συχνά απευθυνόντουσαν στο παιδικό κοινό, η αντισυμβατική αφήγηση και το στυλ εικονογράφησης τους εγείρουν μερικές φορές ερωτήματα σχετικά με την προσβασιμότητα και την κατανόησή τους από τους νεαρούς αναγνώστες. Επιπλέον, το υψηλό κόστος, η περιορισμένη παραγωγή και η καλλιτεχνική φύση αυτών των βιβλίων τα καθιστούν ιδιαίτερα συλλεκτικά, οδηγώντας συχνά στη διατήρησή τους από τους ενήλικες αντί να είναι προσιτά στα παιδιά για τα οποία αρχικά δημιουργήθηκαν⁹⁴.

Η έννοια των βιβλίων καλλιτεχνών δεν είναι εντελώς νέα, με τα πρώτα παραδείγματα να χρονολογούνται από τον 18ο αιώνα. Ένα από τα πιο αξιοσημείωτα πρώιμα βιβλία καλλιτεχνών είναι το *Songs of Innocence and of Experience* (1794) του Άγγλου ποιητή και καλλιτέχνη William Blake. Ο Blake χρησιμοποίησε μια τεχνική φωτοτυπίας γνωστή ως «*illuminated printing*», κατά την οποία το κείμενο και η εικόνα τυπώνονταν μαζί στην ίδια πλάκα, συνδυάζοντας τη λογοτεχνική και την εικαστική τέχνη με πρωτοποριακό τρόπο⁹⁵.



Εικόνα 4. Σελίδες από το βιβλίο *Songs of Innocence and of Experience*.

<https://www.dailyartmagazine.com/blakes-songs-of-innocence-and-of-experience/>

⁹³Kümmerling-Meibauer, Bettina. *Picturebooks: Representation and Narration*. Routledge, 2014, 1975.

⁹⁴Beckett, *Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages*, 19-21.

⁹⁵Beckett, *Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages*, 21.

Στα τέλη του 19ου και στις αρχές του 20ού αιώνα, οι Βιεννέζοι καλλιτέχνες ίδρυσαν τις ομάδες Vienna Secession και Wiener Werkstätte με σκοπό την αναβάθμιση της ποιότητας και της καλλιτεχνικότητας των εικονογραφημένων βιβλίων. Οι ομάδες αυτές προσπάθησαν να καινοτομήσουν ως προς τη διάταξη και το σχεδιασμό του κειμένου και των εικόνων, πειραματιζόμενες με την τυπογραφία και εξερευνώντας τη δυναμική σχέση μεταξύ των οπτικών στοιχείων και του γραπτού περιεχομένου στην επιφάνεια της σελίδας. Χρησιμοποίησαν όλες τις διαθέσιμες τεχνικές εκτύπωσης της εποχής και συνεργάστηκαν με διάφορους καλλιτέχνες, με αποτέλεσμα να παρουσιάσουν στην αγορά ένα ευρύ φάσμα εικονογραφημένων έργων.

Μια αξιοσημείωτη έκδοση εκείνης της περιόδου είναι το *Die Nibelungen* (1909), εικονογραφημένο από τον Carl Otto Czeschka και με συγγραφέα τον Franz Keim. Οι εικονογραφήσεις σε αυτό το βιβλίο είναι σε μεγάλο βαθμό επηρεασμένες από την τέχνη του Gustav Klimt, με έντονα γεωμετρικά μοτίβα, σχολαστική χρήση της προοπτικής και περιορισμένη αλλά εντυπωσιακή χρωματική παλέτα. Το έργο αυτό αποτέλεσε παράδειγμα των καλλιτεχνικών φιλοδοξιών της Secession της Βιέννης και της Wiener Werkstätte στις προσπάθειές τους να αναβαθμίσουν την εικονογράφιση βιβλίων σε ένα υψηλότερο καλλιτεχνικό επίπεδο⁹⁶.



Εικόνα 5. Σελίδες από το βιβλίο *Die Nibelungen*.

https://www.moma.org/s/ge/collection_ge/object/object_objid-9561.html

Ένα από τα σημαντικότερα έργα στην ιστορία των παιδικών εικονογραφημένων βιβλίων είναι το *Macao et Cosmage ou L'expérience du bonheur* (1919) του Γάλλου Edy Legrand. Το βιβλίο αυτό είναι αξιοσημείωτο για την πρωτοποριακή αλληλεπίδραση μεταξύ κειμένου και εικόνας, όπου το γραπτό περιεχόμενο είναι ελάχιστο και η αφήγηση μεταφέρεται κυρίως μέσω των εικονογραφήσεων. Ο Legrand

⁹⁶Beckett, *Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages*, 21-22.

πειραματίστηκε με την τυπογραφία και τη στρατηγική τοποθέτηση του κειμένου, εξετάζοντας προσεκτικά τη χωρική σχέση μεταξύ κειμένου και εικόνας σε κάθε σελίδα. Επιπλέον, η ιστορία πραγματεύεται το θέμα της αποικιοκρατίας, αμφισβητώντας τις κυρίαρχες ιδεολογίες της εποχής. Η κατάληξη της ιστορίας δεν είναι ούτε χαρούμενη ούτε ρομαντική, αλλά μάλλον βαθιά φιλοσοφική, διερευνώντας βαθιά ερωτήματα για τη ζωή και την ευτυχία⁹⁷.



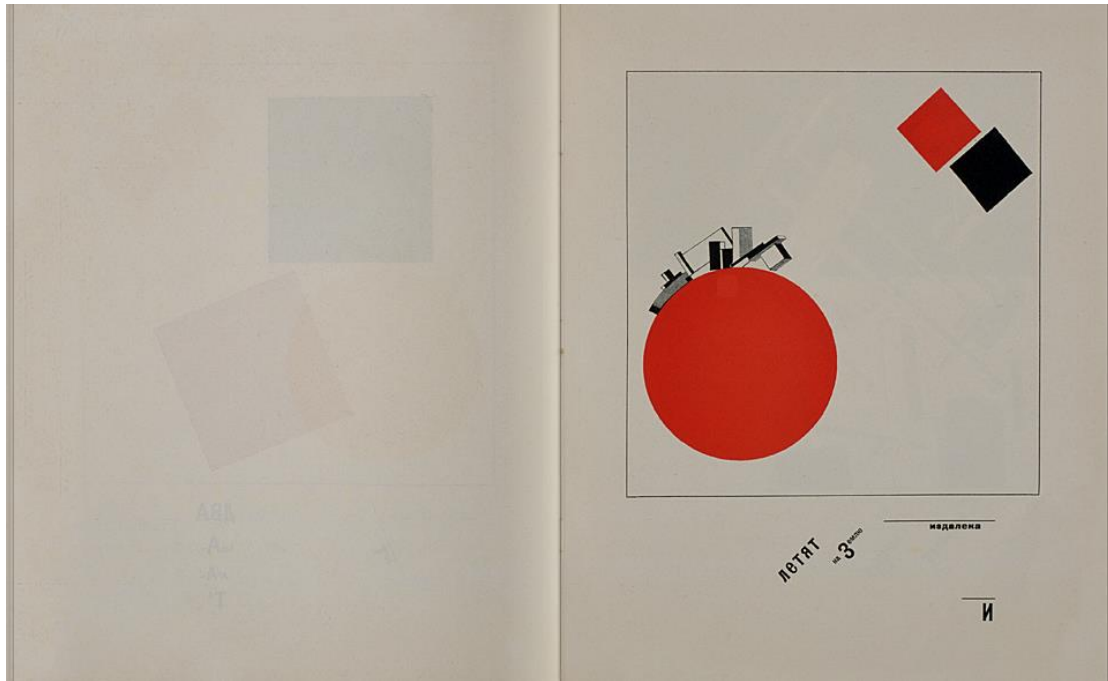
Εικόνα 5. Σελίδες από το βιβλίο *Macao et Cosmage ou L'expérience du bonheur*.
<http://www.michellagarde.fr/oeuvre/1229/edy-legrand-edouard-leon-louis-legrand-dit-macao-et-cosmag.html?vue=1443>

Στις αρχές του 20ού αιώνα, πολλοί καλλιτέχνες άρχισαν να πειραματίζονται με τη δομή του εικονογραφημένου βιβλίου, αποδομώντας τις παραδοσιακές μορφές για να διευρύνουν τα όρια της εικόνας και του κειμένου. Αξιοσημείωτα παραδείγματα είναι το *About Two Squars* (1922) του Ρώσου καλλιτέχνη El Lissitzky, όπου κείμενο και εικόνα συγχωνεύονται σε μια ενιαία οντότητα, χρησιμοποιώντας γεωμετρικά σχήματα και χαρακτηριστική τυπογραφία, και το *Die Scheuche: Märchen* (1925) του Γερμανού καλλιτέχνη Kurt Schwitters, στο οποίο το ίδιο το κείμενο, μέσω της χρήσης ποικίλων τυπογραφικών στυλ, γίνεται αναπόσπαστο μέρος της οπτικής σύνθεσης του βιβλίου.

Τα έργα αυτά αντιπροσωπεύουν μια σημαντική απόκλιση από τις παραδοσιακές μορφές εικονογραφημένων βιβλίων, αναδεικνύοντας την προθυμία των καλλιτεχνών να πειραματιστούν πλήρως με την ενσωμάτωση οπτικών και κειμενικών στοιχείων⁹⁸.

⁹⁷Beckett, *Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages*, 22-25.

⁹⁸Beckett, *Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages*, 25-28.



Εικόνα 6. Σελίδες από το βιβλίο *About Two Squares*.
https://www.kodomo.go.jp/gallery/modernism/09_for2/index_e.html



Εικόνα 7. Σελίδες από το βιβλίο *Die Scheuche: Marchen*. <https://www.oplamerano.eu/die-scheuche-marchen-kurt-schwitters/?lang=en>

3.4.2 Η Τέχνη της Εικονογράφησης

Καθώς η βιομηχανία των βιβλίων εξελισσόταν, το ίδιο συνέβαινε και με την τέχνη της εικονογράφησης, η οποία με τη σειρά της ώθησε την ανάπτυξη και την τελειοποίηση συναφών τομέων, όπως ο γραφιστικός σχεδιασμός και η τυπογραφία. Αυτοί οι κλάδοι διαδραματίζουν πλέον καθοριστικό ρόλο σε διάφορους τομείς της σύγχρονης

πληροφόρησης και ψυχαγωγίας, επηρεάζοντας τα πάντα, από τα έντυπα μέσα ενημέρωσης -όπως εφημερίδες, περιοδικά και βιβλία- μέχρι τις ψηφιακές πλατφόρμες, συμπεριλαμβανομένων των ιστότοπων, των διαδικτυακών άρθρων, της τηλεόρασης και του κινηματογράφου⁹⁹.

Ο Helmly M.P. υπογραμμίζει τις απόψεις των Greene M. και Rosenblatt L., οι οποίοι υποστηρίζουν ότι η εικονογράφηση, ως αναπόσπαστη και αυτόνομη μορφή τέχνης, παρέχει μια αισθητική εμπειρία που εμπλέκει τις αισθήσεις του αναγνώστη. Η εμπλοκή αυτή εμπλουτίζει τις γνώσεις και τις εμπειρίες του αναγνώστη, προσθέτοντας βάθος στην αλληλεπίδρασή του με το κείμενο¹⁰⁰.

Οι Nikolajeva και Scott παραλληλίζουν την εικονογράφηση με τις τέχνες του θεάτρου και του κινηματογράφου για να τονίσουν την αφηγηματική της δύναμη και την καλλιτεχνική της σημασία. Ακριβώς όπως η σκηνογραφία στο θέατρο μπορεί να είναι ρεαλιστική ή συμβολική, σύνθετη ή απλή, η εικονογράφηση προσφέρει παρόμοιες ερμηνευτικές δυνατότητες στο πλαίσιο του κειμένου και της ιστορίας ενός βιβλίου. Σε αντίθεση με το θέατρο, όπου το κοινό βλέπει τη σκηνή από μία και μόνη οπτική γωνία, η κάμερα στον κινηματογράφο επιτρέπει την ποικίλη διαμόρφωση σκηνών και εικόνων, τεχνική που εφαρμόζεται και στην εικονογράφηση χαρακτήρων και γεγονότων στα βιβλία. Ο τρόπος με τον οποίο μια εικόνα πλαισιώνεται στη σελίδα μπορεί να επηρεάσει σημαντικά την εμπλοκή του αναγνώστη με αυτήν- για παράδειγμα, μια εικόνα πλαισιωμένη μέσα σε ένα «κάδρο» δημιουργεί την αίσθηση της απόστασης από την απεικονιζόμενη σκηνή ή χαρακτήρα, ενώ μια εικόνα που πιάνει ολόκληρη την επιφάνεια της σελίδας καλεί τον αναγνώστη να βυθιστεί πλήρως στον κόσμο της ιστορίας¹⁰¹.

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, από την άνθηση της βιομηχανίας εικονογραφημένων βιβλίων μέχρι σήμερα, οι εικονογράφοι και οι καλλιτέχνες εξερευνούσαν και ανέπτυσσαν συνεχώς διάφορες τεχνικές και μεθόδους για τη δημιουργία και την εκτύπωση εικονογραφήσεων. Σύμφωνα με την Orazova J., αυτές οι τεχνικές εικονογράφησης μπορούν σε γενικές γραμμές να κατηγοριοποιηθούν σε τρεις κύριους τύπους:

- Ζωγραφική: Αυτή η παραδοσιακή μέθοδος περιλαμβάνει τη δημιουργία εικόνων με το χέρι χρησιμοποιώντας ένα ευρύ φάσμα υλικών και εργαλείων ζωγραφικής, όπως μαρκαδόρους, πινέλα, ακρυλικά, λάδια, ακουαρέλες, στυλό και μολύβια.
- Κολάζ: Σε αυτή την τεχνική, μια τελική εικόνα αποτελείται από τμήματα ή θραύσματα προϋπαρχουσών εικόνων. Το κολάζ μπορεί να εκτελεστεί είτε αναλογικά, χρησιμοποιώντας εκτυπωμένες φωτογραφίες και απτά υλικά, είτε ψηφιακά, με τη χρήση ψηφιακών εικόνων και δεδομένων.
- Μικτές τεχνικές: Η προσέγγιση αυτή συνδυάζει πολλαπλές τεχνικές και εργαλεία σχεδίασης για την παραγωγή ενός τελικού έργου τέχνης. Με την

⁹⁹Orazova, Jennet. "Illustration on Female Images in Fairy Tales Transformed to the Modern World". Thesis, Albert Laurence School of Communication Arts, Assumption University, 2018, 11.

¹⁰⁰Helmly, "The Power of the Picturebook: Examining Aesthetics and Critical Literacy for Imagination.", 37-40.

¹⁰¹Nikolajeva, Maria, and Carole Scott. *How picturebooks work*. London: Routledge, 2013, 62.

πρόοδο της τεχνολογίας, η ενσωμάτωση αναλογικών και ψηφιακών μέσων παρέχει μια ατελείωτη σειρά συνδυασμών τεχνικών¹⁰².

Αξίζει να σημειωθεί ότι από τον 18ο αιώνα εκδίδονται βιβλία που ενσωματώνουν ποικίλες τεχνικές για τη δημιουργία μηχανισμών μέσα στις σελίδες, επιτρέποντας στους αναγνώστες να αλληλεπιδρούν με το περιεχόμενο και να αποκαλύπτουν νέες εικόνες στη θέση των υπαρχόντων¹⁰³. Αυτοί οι διαδραστικοί μηχανισμοί εξακολουθούν να είναι διαδεδομένοι στα σύγχρονα εικονογραφημένα βιβλία, ενώ τα σύγχρονα υλικά και η τεχνολογία προσφέρουν ακόμη μεγαλύτερες δυνατότητες πειραματισμού, οδηγώντας στη δημιουργία καινοτόμων και δυναμικών διαδραστικών χαρακτηριστικών.



Εικόνα 8. Μηχανισμός αλλαγής της εικόνας στην σελίδα από το βιβλίο *Circling surprises: A Novel Picture Book for Children*.

¹⁰²Orazova, "Illustration on Female Images in Fairy Tales Transformed to the Modern World", 13-15.

¹⁰³Weinstein, *Once Upon a Time: Illustrations from Fairytales, Fables, Primers, Pop-Ups, and Other Children's Books*, 12.

3.5 Η Σχέση του Κειμένου με την Εικόνα και οι Πειραματισμοί στους Τρόπους Αφήγησης

3.5.1 Η Εικονογράφηση ως Μετάφραση της Γραπτής Αφήγησης

Η εικονογράφηση, εξ ορισμού, αναφέρεται σε μια εικόνα που δημιουργείται για να συμπληρώσει και να ενισχύσει το συνοδευτικό κείμενο. Ωστόσο, η δημιουργία της εικόνας δεν ακολουθεί απαραίτητα τη συγγραφή του κειμένου- μάλλον, τόσο τα οπτικά όσο και τα γραπτά στοιχεία συνεργάζονται για να μεταφέρουν μια ενιαία αφήγηση¹⁰⁴.

Όπως σημειώνει η Pereira N. M., η σχέση μεταξύ εικόνας και κειμένου τοποθετεί την εικονογράφηση ως οπτική μετάφραση του γραπτού λόγου. Η έννοια αυτή είναι ιδιαίτερα εμφανής όταν παρατηρούνται διάφορες διεθνείς εκδοχές της ίδιας ιστορίας, όπου οι εικονογράφοι προσαρμόζουν οπτικά την αφήγηση ώστε να ταιριάζει στις πολιτισμικές και συγκυριακές αποχρώσεις του συγκεκριμένου κοινού τους. Έτσι, η εικονογράφηση μπορεί να θεωρηθεί ως μια μορφή μετάφρασης, αντανakλώντας το πολιτισμικό και χρονικό πλαίσιο στο οποίο παράγεται και στο οποίο απευθύνεται¹⁰⁵.

Υπάρχουν τρεις βασικοί τρόποι με τους οποίους οι εικονογραφήσεις μπορούν να μεταφράσουν το γραπτό κείμενο. Η πρώτη προσέγγιση περιλαμβάνει την πιστή απεικόνιση γεγονότων και οπτικών συμβόλων ακριβώς όπως περιγράφονται στο κείμενο. Η δεύτερη μέθοδος επικεντρώνεται στην επιλεκτική οπτικοποίηση συγκεκριμένων αντικειμένων ή χαρακτήρων από την ιστορία, χωρίς να δίνεται έμφαση σε άλλα στοιχεία του σκηνικού ή της δράσης. Η τρίτη προσέγγιση περιλαμβάνει τον εικονογράφο που ενσωματώνει σκόπιμα συγκεκριμένες καλλιτεχνικές, αισθητικές ή ακόμη και πολιτικές ιδεολογίες στην οπτική σύνθεση¹⁰⁶.

Σύμφωνα με τον Μπενέκο, οι εικονογράφοι μπορούν να ερμηνεύσουν και να οπτικοποιήσουν το κείμενο με τέσσερις διαφορετικούς τρόπους: (α) ο *ερμηνευτικός*, όπου ο εικονογράφος προσφέρει την προσωπική του ερμηνεία για το κείμενο και τις προθέσεις του συγγραφέα (β) ο *αναπλαστικός*, όπου ο εικονογράφος παρέχει τη δική του ερμηνεία και σχολιασμό της οπτικής αφήγησης (γ) ο *παιδοκεντρικός*, όπου η εστίαση είναι στη δημιουργία εικόνων που αιχμαλωτίζουν και διατηρούν το ενδιαφέρον των παιδιών και (δ) ο *αναπαραστατικός*, όπου η εικονογράφηση στοχεύει στην ακριβή και ακριβή οπτικοποίηση του κειμένου¹⁰⁷.

Ως ερμηνευτές του κειμένου, οι εικονογράφοι διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της κατανόησης και της ερμηνείας της ιστορίας από τον αναγνώστη. Μέσω των επιλογών τους για το πώς και τι να απεικονίσουν, καθοδηγούν τον αναγνώστη προς μια συγκεκριμένη ερμηνεία, επηρεάζοντας έτσι τη συνολική αφηγηματική εμπειρία¹⁰⁸.

¹⁰⁴Pereira, Nilce M. "Book Illustration as (Intersemiotic) Translation: Pictures Translating Words." 53, no. 1 (March 2008): 104–19. <https://doi.org/10.7202/017977ar>, 105.

¹⁰⁵Pereira, "Book Illustration as (Intersemiotic) Translation: Pictures Translating Words.", 106-107.

¹⁰⁶Pereira, "Book Illustration as (Intersemiotic) Translation: Pictures Translating Words.", 108-114.

¹⁰⁷Γρόσδος Σ., "Οπτικός Γραμματισμός Και Πολυτροπικότητα: Ο Ρόλος Των Εικόνων Στη Γλωσσική Διδασκαλία Στο Βιβλίο Γλώσσας Της Β' Δημοτικού.", 51-52.

¹⁰⁸Pereira, "Book Illustration as (Intersemiotic) Translation: Pictures Translating Words.", 117.

3.5.2 Τα Είδη των Εικονογραφημένων Βιβλίων Σύμφωνα με τη Σχέση Κειμένου-Εικόνας

Στην αγγλική γλώσσα, δύο όροι χρησιμοποιούνται για να περιγράψουν αυτό που στα ελληνικά είναι γνωστό ως «εικονογραφημένα βιβλία»: *picturebooks* και *illustrated books*. Ενώ οι όροι αυτοί μπορεί να φαίνεται ότι αντανακλούν μια λεπτή διαφορά στον τρόπο με τον οποίο αλληλεπιδρούν οι εικόνες και το κείμενο, δεν υπάρχει καμία επίσημη διάκριση μεταξύ τους. Σύμφωνα με τον Stewig, όπως αναφέρεται από τους Martinez M. και Harmon J. M., το *picturebook* είναι ένα μέσο όπου τόσο οι εικόνες όσο και το κείμενο συνεργάζονται για να αφηγηθούν μια ιστορία. Αντίθετα, ένα *illustrated book* διαθέτει εικόνες που αντικατοπτρίζουν το συνοδευτικό κείμενο και περιστασιακά παρέχουν πρόσθετες λεπτομέρειες σχετικά με την αφήγηση¹⁰⁹.

Η Agosto D. E. υποστηρίζει ότι η εξέλιξη της καθημερινής ζωής, επηρεασμένη από τις τεχνολογικές εξελίξεις και τη συνεχή έκθεση σε οπτικά ερεθίσματα, δημιούργησε ένα γόνιμο περιβάλλον για βιβλία που χρησιμοποιούν εικόνες ως παράλληλο αφηγηματικό εργαλείο με το κείμενο¹¹⁰. Αυτό έχει οδηγήσει σε αυξημένο πειραματισμό και καινοτομία στα εικονογραφημένα βιβλία, με αποτέλεσμα μια ποικιλία ειδών για τους σύγχρονους αναγνώστες. Μεταξύ αυτών είναι και τα *μεταμοντέρνα εικονοβιβλία*, τα οποία ενσωματώνουν προσεκτικά και μελετημένα την εικόνα και το κείμενο στη σελίδα, χρησιμοποιώντας τυπογραφία και συχνά ξεφεύγοντας από τις παραδοσιακές αφηγηματικές δομές. Υπάρχουν επίσης τα *υβριδικά εικονογραφημένα βιβλία*, τα οποία συνδυάζουν διάφορα μέσα, τεχνολογίες και πληροφορίες για να μεταφέρουν την ιστορία του βιβλίου με μοναδικούς τρόπους¹¹¹.

Η Agosto D. E. ταξινομεί περαιτέρω τα εικονογραφημένα βιβλία σε δύο κατηγορίες με βάση τη σχέση μεταξύ κειμένου και εικόνας. Η πρώτη κατηγορία, γνωστή ως *twice-told tales* (μτφρ: διπλά-αφηγούμενες ιστορίες), αποτελείται από βιβλία όπου οι εικονογραφήσεις είναι πιστές οπτικές αναπαραστάσεις του κειμένου. Η δεύτερη κατηγορία, *interdependent tales* (μτφρ: αλληλεξαρτώμενες ιστορίες), περιλαμβάνει εικονογραφήσεις που παρέχουν πρόσθετες πληροφορίες σχετικές με το κείμενο, προσφέροντας μια πιο ολοκληρωμένη και εμπλουτισμένη αφήγηση¹¹².

3.5.3 Η Επιρροή της Εικονογράφησης στην Εμπειρία Ανάγνωσης και στον Τρόπο Αφήγησης

Οι Nikolajeva και Scott υποστηρίζουν ότι όταν μια εικόνα απλώς συμπληρώνει την αφήγηση ενός κειμένου αναπαριστώντας την οπτικά, το βιβλίο αφήνει ελάχιστα

¹⁰⁹Martinez και Harmon, "Picture/Text Relationships: An Investigation of Literary Elements in Picturebooks.", 323.

¹¹⁰Agosto, Denise E. "One and Inseparable: Interdependent Storytelling in Picture Storybooks." *Children's Literature in Education* 30, no. 4 (1999): 267–80.
<https://doi.org/10.1023/A:1022471922077>, 269.

¹¹¹Ciecierski, Lisa, James Nageldinger, William P. Bintz, and Sara D. Moore. "New Perspectives on Picture Books." *ATHENS JOURNAL OF EDUCATION* 4, no. 2 (April 30, 2017): 123–36.
<https://doi.org/10.30958/aje.4-2-2>, 123-124.

¹¹²Agosto, "One and Inseparable: Interdependent Storytelling in Picture Storybooks.", 267-268.

περιθώρια ερμηνείας, με αποτέλεσμα μια πιο παθητική ενασχόληση με την ιστορία. Ωστόσο, σε ορισμένα εικονογραφημένα βιβλία, οι εικόνες παρέχουν σημαντικά περισσότερες πληροφορίες από το συνοδευτικό κείμενο, εμπλουτίζοντας την εμπειρία του αναγνώστη και επιτρέποντάς του να δημιουργήσει τις δικές του ερμηνείες και οπτικοποιήσεις της αφήγησης. Αυτή η δυναμική αλληλεπίδραση μεταξύ κειμένου και εικόνας είναι ιδιαίτερα ισχυρή όταν ο συγγραφέας και ο εικονογράφος είναι το ίδιο πρόσωπο ή όταν υπάρχει στενή συνεργασία μεταξύ τους¹¹³.

Επιπλέον, όταν υπάρχει μια ενεργή σχέση μεταξύ κειμένου και εικόνας, το αποτέλεσμα μπορεί να είναι μια πολύ πιο πλούσια και πιο αποχρωματισμένη αφηγηματική εμπειρία. Οι Nikolajeva και Scott παρατηρούν ότι η σχέση μεταξύ εικόνας και κειμένου δημιουργεί μια κλίμακα, με το ένα άκρο να είναι η συμμετρία και το άλλο η αντίθεση. Σε ορισμένα εικονογραφημένα βιβλία, το κείμενο και η εικόνα συνδέονται στενά μεταξύ τους και αλληλοσυμπληρώνονται, ενώ σε άλλα βρίσκονται σε πλήρη αντίθεση, παρέχοντας διαφορετικές, και μερικές φορές εντελώς αποκλίνουσες, προοπτικές για την ίδια ιστορία¹¹⁴.

Ακόμη και η χωρική διάταξη των εικόνων σε μια σελίδα και η αλληλεπίδρασή τους με το κείμενο μπορεί να επηρεάσει την ερμηνεία του αναγνώστη, όπως σημειώνει ο Bottigheimer R.B. Η τοποθέτηση των εικόνων και του κειμένου στη σελίδα μπορεί να ωθήσει τον αναγνώστη να αποδώσει νόημα σε αυτές τις επιλογές, οδηγώντας σε μια πιο υποκειμενική και προσωπική ερμηνεία της αφήγησης¹¹⁵.

Η ανάλυση του Bottigheimer R.B. σχετικά με το ρόλο της εικονογράφησης στα βιβλία ευθυγραμμίζεται στενά με τις παρατηρήσεις μελετητών όπως οι Agosto, Nikolajeva και Scott. Εντοπίζει πέντε πρωταρχικές λειτουργίες που μπορεί να εξυπηρετήσει η εικονογράφηση μέσα σε μια αφήγηση. Η πρώτη λειτουργία είναι καθαρά διακοσμητική, όπου οι εικονογραφήσεις υπάρχουν μόνο για να απασχολούν τις οπτικές αισθήσεις του αναγνώστη χωρίς να προσθέτουν καμία αφηγηματική σημασία. Αυτός ο τύπος εικονογράφησης ήταν ιδιαίτερα συνηθισμένος στα παιδικά βιβλία με εικόνες του 19ου αιώνα. Η δεύτερη λειτουργία περιλαμβάνει μια λογική και πιστή απεικόνιση των γεγονότων που περιγράφονται στο κείμενο, αντικατοπτρίζοντας άμεσα την ιστορία. Η τρίτη λειτουργία εμφανίζεται όταν οι εικονογραφήσεις περιλαμβάνουν πρόσθετα στοιχεία και λεπτομέρειες, προσφέροντας μια ερμηνεία του κειμένου με βάση τις επιλογές του εικονογράφου σχετικά με το τι είναι σημαντικό. Η τέταρτη λειτουργία παρέχει μια παράλληλη αφήγηση, όπου οι εικονογραφήσεις παρουσιάζουν ένα διαφορετικό ύφος ή σενάριο από το κείμενο, εμπλουτίζοντας την εμπειρία της αφήγησης προσφέροντας στον αναγνώστη περισσότερα επίπεδα νοήματος. Ενώ αυτές οι τέσσερις λειτουργίες υποστηρίζουν πρωτίστως το κείμενο, η πέμπτη λειτουργία

¹¹³Nikolajeva, Maria, and Carole Scott. *How picturebooks work*. London: Routledge, 2013, 17.

¹¹⁴Helmly, "The Power of the Picturebook: Examining Aesthetics and Critical Literacy for Imagination.", 51.

¹¹⁵Bottigheimer, Ruth B. "Fairy Tale Illustrations and Real World Gender: Function, Conceptualization, and Publication." *RELIEF - REVUE ÉLECTRONIQUE DE LITTÉRATURE FRANÇAISE* 4, no. 2 (December 8, 2010): 142. <https://doi.org/10.18352/bmgn-lchr.542>, 152.

βλέπει την εικονογράφηση να αναλαμβάνει τον πρωταγωνιστικό ρόλο στην αφήγηση, με το κείμενο να συνοψίζει ή να συμπληρώνει απλώς την οπτική αφήγηση¹¹⁶.

Ο Kiefer, όπως αναφέρεται από τις Martinez M. και Harmon J. M., τονίζει ότι σε ένα εικονογραφημένο βιβλίο, το κείμενο μεταφέρει άμεσες, προσωρινές πληροφορίες, ενώ η εικονογράφηση προσφέρει αποσπασματικές λεπτομέρειες που μπορούν να προκαλέσουν βαθύτερες συναισθηματικές αντιδράσεις στον αναγνώστη. Ο Bottigheimer R.B. υπογραμμίζει περαιτέρω τη δύναμη των εικονογραφήσεων, σημειώνοντας τη φυσική τάση του ανθρώπινου μυαλού να δίνει προτεραιότητα και να θυμάται τις εικόνες έναντι του κειμένου. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει “*rather than being worth a thousand words, a picture may simply replace a thousand words*” «μτφρ: αντί να έχει την αξία χίλιων λέξεων, μια εικόνα μπορεί απλά να αντικαταστήσει χίλιες λέξεις»¹¹⁷.

¹¹⁶Bottigheimer, “Fairy Tale Illustrations and Real World Gender: Function, Conceptualization, and Publication.”, 143-148.

¹¹⁷Bottigheimer, “Fairy Tale Illustrations and Real World Gender: Function, Conceptualization, and Publication.”, 153.

Κεφάλαιο 4 – Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR)

4.1 Το Βιβλίο και η Σχέση του με την Τεχνολογία

Πολλοί συγγραφείς έχουν προσπαθήσει να ενσωματώσουν τη σύγχρονη τεχνολογία ως εργαλείο ή ακόμη και ως κεντρικό στοιχείο στη δημιουργία βιβλίων, αξιοποιώντας τις δυνατότητές της για τη βελτίωση της αναγνωστικής εμπειρίας. Από τη δεκαετία του 1990, η σταδιακή ενσωμάτωση του διαδικτύου και η ταχεία επέκταση του ψηφιακού τοπίου οδήγησαν στη δημιουργία των ηλεκτρονικών βιβλίων, eBooks, - μιας ψηφιοποιημένης μορφής του παραδοσιακού βιβλίου. Η έλευση των ηλεκτρονικών βιβλίων έχει προκαλέσει σημαντική συζήτηση, ιδίως όσον αφορά την ψηφιοποίηση της πραγματικότητας και τον μελλοντικό ρόλο των έντυπων βιβλίων στη ζωή των ανθρώπων.

Αρχικά, οι εταιρείες στόχευαν στην αναπαραγωγή των χαρακτηριστικών των φυσικών βιβλίων στα ηλεκτρονικά βιβλία, όπως η υφή των σελίδων και η εμφάνιση του τυπωμένου μελανιού. Ωστόσο, η αυστηρή προστασία των eBooks για πιθανό διαμοιρασμό σελίδων αλλά και ολόκληρων των βιβλίων μεταξύ των ανθρώπων που δεν είχαν αγοράσει το βιβλίο, λειτούργησε αρνητικά στην προτίμηση των αναγνωστών για αυτό το μέσο απέναντι στο φυσικό βιβλίο, πάνω στο οποίο είχαν όλες τις ελευθερίες¹¹⁸. Αυτός ο περιορισμός συνέβαλε στην βραδύτερη ανάπτυξη της αγοράς των ηλεκτρονικών βιβλίων, καθώς δεν κάλυπταν κάποια ανάγκη ή ένα «κενό» που δεν κάλυπταν ήδη τα φυσικά βιβλία¹¹⁹.

Παρ' όλα αυτά, το ψηφιακό βιβλίο κατέκτησε τελικά τη θέση του στην αγορά αξιοποιώντας τα μοναδικά χαρακτηριστικά της ψηφιακής μορφής. Η εισαγωγή του υπερκειμένου, μαζί με διαδραστικά στοιχεία που επέτρεπαν στους αναγνώστες να ασχοληθούν με το κείμενο με νέους τρόπους, έθεσε τα θεμέλια για τη σταθερή παρουσία του ηλεκτρονικού βιβλίου στη σύγχρονη ζωή. Αυτές οι καινοτομίες, διαφορετικές από οτιδήποτε μπορούσε να προσφέρει ένα φυσικό βιβλίο, εξασφάλισαν στα ψηφιακά βιβλία τη δική τους θέση στο εξελισσόμενο τοπίο της ανάγνωσης και της λογοτεχνίας¹²⁰.

4.2 Η Διαδραστικότητα του Βιβλίου

4.2.1 Τι Είναι η Διάδραση και πώς Επιτυγχάνεται

Ο όρος «αλληλεπίδραση» αναφέρεται στην αμοιβαία και δυναμική ανταλλαγή μεταξύ δύο οντοτήτων. Η Pernas διακρίνει δύο βασικούς όρους στο πλαίσιο της αλληλεπίδρασης: το Agency (ενέργεια, δηλαδή η δυνατότητα να ασκήσει κάποιος δύναμη και να πράξει μια ενέργεια) και το Interactivity (διαδραστικότητα, η συμβολή του χρήστη στο τελικό αποτέλεσμα). Η Pernas τονίζει ότι «*παρόλο που η ενέργεια*

¹¹⁸Gomez, Jeff. *Print is dead: Books in our Digital age*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2008, 123-125.

¹¹⁹Gomez, *Print is dead: Books in our Digital age*, 118-119.

¹²⁰Douglas, J. Yellowlees. *The end of books, or, Books without end?: Reading interactive narratives*. Ann Arbor, Mich: University of Michigan Press, 2001, 2.

(Agency) είναι πάντα διαδραστική, η διάδραση (Interactivity) δεν συνεπάγεται πάντα με ενέργεια»¹²¹.

Οι Timpany C. και Vanderschantz N., μετά από έρευνα που διεξήγαν πάνω σε έντυπα παιδικά παραμύθια, εντόπισαν δύο βασικές κατηγορίες μέσω των οποίων μπορεί να επιτευχθεί η αλληλεπίδραση μεταξύ του βιβλίου και του αναγνώστη. Η πρώτη κατηγορία, «Φυσική ενίσχυση», αφορά τα απτά στοιχεία του βιβλίου και τη φυσική εμπλοκή του αναγνώστη με αυτά. Η δεύτερη κατηγορία, «Αλληλουχία περιεχομένου», σχετίζεται με την αφηγηματική ροή και την επιρροή του αναγνώστη στην εξέλιξη της ιστορίας. Ο παρακάτω πίνακας, που σχεδιάστηκε από τους Timpany και Vanderschantz, περιγράφει τα επίπεδα στα οποία κάθε κατηγορία διευκολύνει την αλληλεπίδραση σε διάφορους βαθμούς¹²²:

Φυσική Ενίσχυση	Αλληλουχία του Περιεχόμενου
<u>Επίπεδο 0</u> : Ο αναγνώστης χρειάζεται να ανοίξει το βιβλίο και να γυρνάει τις σελίδες.	<u>Επίπεδο 0</u> : Η προσοχή του αναγνώστη ακολουθεί μια γραμμική αφήγηση μέσα από το περιεχόμενο των σελίδων.
<u>Επίπεδο 1</u> : Ο αναγνώστης χρειάζεται να ανοίξει το βιβλίο και να γυρνάει τις σελίδες με κάποια επιπλέον διάδραση με το βιβλίο.	<u>Επίπεδο 1</u> : Η προσοχή του αναγνώστη αναγκάζεται να ακολουθήσει μια μη-γραμμική αφήγηση ανάμεσα στις σελίδες.
<u>Επίπεδο 2</u> : Ο αναγνώστης χρειάζεται να ανοίξει κάποιες επιπλέον εσωτερικές σελίδες που θα του εμφανίσουν επιπρόσθετο περιεχόμενο.	<u>Επίπεδο 2</u> : Η προσοχή του αναγνώστη ακολουθεί μια μη-γραμμική αφήγηση και αναγκάζεται να πηγαίνει μπρος-πίσω ανάμεσα στις σελίδες του βιβλίου και το περιεχόμενό τους.
<u>Επίπεδο 3</u> : Ο αναγνώστης χρειάζεται να σηκώνει «πτερύγια», να γυρνάει τροχούς, να τραβάει καρτέλες, να πατάει κουμπιά κ.α.	<u>Επίπεδο 3</u> : Ο αναγνώστης αναγκάζεται να λύσει παζλ/γρίφους για να αποφασίσει με ποια σειρά οι σελίδες θα διαβαστούν.
<u>Επίπεδο 4</u> : Ο αναγνώστης χρειάζεται να αλληλεπιδράσει με πολλαπλά διαδραστικά στοιχεία ή να δημιουργήσει/ οργανώσει το περιεχόμενο.	<u>Επίπεδο 4</u> : Ο αναγνώστης χρειάζεται να εξελίξει την αφήγηση μέσα από αποφάσεις που θα επηρεάσουν καταλυτικά την σειρά της ιστορίας.
	<u>Επίπεδο 5</u> : Ο αναγνώστης απαιτείται να πράξει ενέργειες, διατυπωμένες από το βιβλίο, στον φυσικό/πραγματικό κόσμο.

¹²¹Universidade da Coruña. Facultade de Filoloxía, και Torres Pernas, Gabriela. “Interactive Narratives: The Future of Storytelling.” *Interactive Narratives: The Future of Storytelling*, 2020, 7.

¹²²Vanderschantz, Nicholas, και Claire Timpany. “A Categorisation Structure for Interactive Children’s Books.” *International Journal of the Book* 9, no. 4 (2012): 97–110. <https://doi.org/10.18848/1447-9516/cgp/v09i04/36906>, 101-102.

Αν και τα στοιχεία του πίνακα αυτού προέρχονται από έρευνες που επικεντρώνονται σε παιδικά βιβλία, οι τεχνικές αυτές είναι εξίσου εφαρμόσιμες σε βιβλία που απευθύνονται σε αναγνώστες όλων των ηλικιών. Όπως συζητήθηκε σε προηγούμενες ενότητες αυτού του θεωρητικού κειμένου, αυτό που καθορίζει το κατάλληλο ηλικιακό κοινό για ένα βιβλίο είναι το περιεχόμενο, και όχι η φύση του μέσου.

4.2.2 Η Διάδραση των Βιβλίων με τη Βοήθεια της Τεχνολογίας

Κάθε νέα τεχνολογία εισάγει καινοτόμα εργαλεία και μεθόδους για τη δημιουργία και την ενίσχυση της διαδραστικότητας στα βιβλία¹²³. Η διαδραστικότητα παίζει καθοριστικό ρόλο όχι μόνο στη διαμόρφωση της σχέσης μεταξύ των ανθρώπων και ενός μέσου, αλλά και στην αντιμετώπιση πρακτικών προκλήσεων σε διάφορα πλαίσια.

Οι διαδραστικές δυνατότητες που παρέχουν οι σύγχρονες τεχνολογίες, είτε μέσω των ηλεκτρονικών βιβλίων είτε μέσω της ενσωμάτωσης της επαυξημένης πραγματικότητας (AR), έχουν συμβάλει σημαντικά σε πολλές πτυχές της καθημερινής ζωής. Ένας από τους πιο αξιοσημείωτους δικαιούχους είναι ο εκπαιδευτικός τομέας, όπου οι τεχνολογίες αυτές έχουν αποδειχθεί αποτελεσματικές σε όλες τις ηλικιακές ομάδες.

Πολυάριθμες μελέτες υπογραμμίζουν ότι τα διαδραστικά και πολυμεσικά χαρακτηριστικά -όπως η ενσωμάτωση εικόνων, ήχου, βίντεο και κειμένου- που προσφέρουν τα ηλεκτρονικά βιβλία μπορούν να ενισχύσουν σημαντικά την περιέργεια και τον ενθουσιασμό των μαθητών για μάθηση. Επιπλέον, τα εργαλεία αυτά χρησιμεύουν ως πολύτιμοι πόροι για άτομα με ειδικές ανάγκες και παρέχουν μια εναλλακτική λύση για οικογένειες που μπορεί να δυσκολεύονται να υποστηρίξουν οικονομικά την αγορά του παραδοσιακού εκπαιδευτικού υλικού, υπό την προϋπόθεση βέβαια ότι έχουν πρόσβαση σε κινητό τηλέφωνο ή τάμπλετ¹²⁴.

4.2.3 Διάδραση στην Αφήγηση και Κριτική

Ακόμη και πριν από την έλευση των ψηφιακών βιβλίων, πολλοί συγγραφείς πειραματίστηκαν με την αφηγηματική δομή και τις δυνατότητες αλληλεπίδρασης του αναγνώστη με το βιβλίο. Μεταξύ των έργων με τη μεγαλύτερη επιρροή σε αυτήν την προσπάθεια συγκαταλέγονται οι σειρές «*Choose Your Own Adventure*», οι οποίες επέτρεπαν στους αναγνώστες να αποφασίζουν την πορεία της ιστορίας σε διάφορα σημεία, με αποτέλεσμα να προκύπτουν διαφορετικές αφηγήσεις και καταλήξεις με κάθε ανάγνωση. Αυτή η έννοια της επιλογής του αναγνώστη έθεσε τις βάσεις για τις σύγχρονες διαδραστικές αφηγήσεις, συμπεριλαμβανομένων των βιντεοπαιχνιδιών και άλλων μέσων¹²⁵.

¹²³ Akçayır, Murat, και Gökçe Akçayır. "Advantages and Challenges Associated with Augmented Reality for Education: A Systematic Review of the Literature." *Educational Research Review* 20 (February 2017): 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2016.11.002>, 137.

¹²⁴ Kucirkova, Natalia. "Children's Reading with Digital Books: Past Moving Quickly to the Future." *Child Development Perspectives* 13, no. 4 (September 20, 2019): 208–14. <https://doi.org/10.1111/cdep.12339>, 210.

¹²⁵ Universidade da Coruña. Facultade de Filoloxía, και Torres Pernas, "Interactive Narratives: The Future of Storytelling." 6.

Η Pernas G.T. αναλύει τις τρεις θεμελιώδεις αρχές που περιέγραψε ο Meadows M.S. για τη δημιουργία μιας διαδραστικής αφήγησης: α) η ενσωμάτωση νέων πληροφοριών και στοιχείων στο διαδραστικό περιβάλλον, β) η παροχή δυνατότητας στους αναγνώστες να δουν την ιστορία από πολλαπλές οπτικές γωνίες -είτε αντικειμενικές είτε ψυχολογικές- και γ) η επέκταση της ελευθερίας του αναγνώστη να εμπλακεί με την ιστορία, τους χαρακτήρες και τα αντικείμενα¹²⁶.

Ωστόσο, σύμφωνα με την Douglas J.Y., ο Aarseth E. υποστηρίζει πως η έννοια της ελευθερίας του αναγνώστη είναι κάπως απατηλή, καθώς οι διαθέσιμες επιλογές περιορίζονται στις επιλογές που προκαθορίζει ο συγγραφέας. Σε παρόμοιο πνεύμα, η Murray J. προτιμά τον όρο «συμμετοχική» από τον όρο «διαδραστική», υποδηλώνοντας ότι, ενώ οι αναγνώστες συμμετέχουν στην ολοκλήρωση της αφήγησης, δεν επηρεάζουν πραγματικά τα ίδια τα γεγονότα, παρά μόνο τη σειρά με την οποία συμβαίνουν¹²⁷.

Ο βαθμός ελέγχου που έχει ο αναγνώστης πάνω στην εξέλιξη μιας ιστορίας μπορεί να ενισχύσει την εμπύθισή του, όπως παρατηρεί η Pernas. Ωστόσο, η Miller L. προειδοποιεί ότι αν οι αναγνώστες είχαν πλήρη έλεγχο της σειράς και των γεγονότων της ιστορίας, ο αφηγηματικός ρόλος του συγγραφέα θα μειωνόταν, εξαλείφοντας ενδεχομένως την έννοια της αφήγησης εντελώς¹²⁸. Παρ' όλα αυτά, η Pernas αναγνωρίζει ότι οι αναγνώστες έχουν διαφορετικές προτιμήσεις, επιδιώκοντας διαφορετικά επίπεδα αφήγησης και αλληλεπίδρασης. Για να καλυφθούν αυτές οι διαφορετικές ανάγκες, έχει αναπτυχθεί ένα ευρύ φάσμα αφηγηματικών μέσων που ενσωματώνουν διαδραστικά στοιχεία, συμπεριλαμβανομένων των βιντεοπαιχνιδιών, της εικονικής πραγματικότητας (VR), του διαδραστικού κινηματογράφου (ένα μείγμα βιντεοπαιχνιδιών και ταινιών), των βιβλίων «Choose Your Own Adventure», των Visual Novels (που συνδυάζουν γραπτές αφηγήσεις με στοιχεία πολυμέσων), των επιτραπέζιων παιχνιδιών, των παιχνιδιών όπως το Dungeons & Dragons, και πολλών άλλων.

4.3 Η AR Τεχνολογία

4.3.1 Τι ονομάζουμε AR

Οι Pinotti και Paglen, όπως αναφέρεται από την Pirandello S., υποστηρίζουν ότι η σύγχρονη ψηφιακή τεχνολογία έχει διεισδύσει σε κάθε πτυχή της ανθρώπινης πραγματικότητας, αλλάζοντας ριζικά τη σχέση μας με τα ψηφιακά δεδομένα και τις πληροφορίες. Αυτή η τεχνολογική εξέλιξη μετατρέπει τα άτομα από παθητικούς παρατηρητές σε ενεργούς συμμετέχοντες των ψηφιακών εμπειριών. Σε αυτό το πλαίσιο, οι εικόνες δεν είναι πλέον απλώς οπτικές αναπαραστάσεις αλλά

¹²⁶Universidade da Coruña. Facultade de Filoloxía, και Torres Pernas, “Interactive Narratives: The Future of Storytelling.” 6-7.

¹²⁷Douglas, *The end of books, or, Books without end?: Reading interactive narratives*, 4-5.

¹²⁸Douglas, *The end of books, or, Books without end?: Reading interactive narratives*, 7.

μετατρέπονται σε «αντικείμενα» με τα οποία οι χρήστες μπορούν να αλληλεπιδράσουν¹²⁹.

Η επαυξημένη πραγματικότητα (AR) αποτελεί παράδειγμα αυτής της αλλαγής, καθώς επιτρέπει την ενσωμάτωση ψηφιακών δεδομένων -όπως βίντεο, κείμενο, εικόνες και ήχος, είτε χωριστά είτε σε συνδυασμό- στο πραγματικό περιβάλλον του χρήστη¹³⁰. Σε αντίθεση με την Εικονική Πραγματικότητα (VR), η οποία αντικαθιστά τον φυσικό κόσμο με έναν πλήρως προγραμματισμένο ψηφιακό, η AR εμπλουτίζει και ενισχύει το ήδη υπάρχον φυσικό περιβάλλον του χρήστη με ψηφιακά στοιχεία, δημιουργώντας ένα πολυεπίπεδο, παραλλακτικό εφέ που τροποποιεί τις οπτικοακουστικές πληροφορίες που λαμβάνει ο χρήστης σε πραγματικό χρόνο¹³¹.

4.3.2 Σύντομη Ιστορική Αναδρομή της AR

Η προέλευση της Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) ανάγεται στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Το 1942, η βρετανική πολεμική αεροπορία ανέπτυξε την πρώτη οθόνη head-up display (HUD), μια τεχνολογία που προβάλλει βασικές πληροφορίες πτήσης στο τζάμι του αεροσκάφους, επιτρέποντας στους πιλότους να διατηρούν την προσοχή τους στον ορίζοντα χωρίς να κοιτούν κάτω για να ελέγχουν το αεροσκάφος. Αυτή η καινοτομία σηματοδότησε την αρχή της AR, οδηγώντας σε δεκαετίες πειραματισμού και ανάπτυξης από επιστήμονες και τεχνολόγους¹³².

Κατά τη διάρκεια των δεκαετιών του 1970 και 1980, η AR έγινε κεντρικό σημείο έρευνας σε τεχνολογικά, επιστημονικά και στρατιωτικά ιδρύματα¹³³. Ο όρος «Επαυξημένη Πραγματικότητα» επινοήθηκε το 1990 από τους Thomas P. Caudell και David Mizell¹³⁴. Για μεγάλο μέρος της πρώιμης ιστορίας της, η έρευνα και οι εφαρμογές της AR περιορίζονταν κυρίως σε αυτούς τους τομείς, ιδίως στον στρατό, όπου βρήκε σημαντική χρήση στην Πολεμική Αεροπορία.

Η πρώτη σημαντική εισαγωγή της AR στη βιομηχανία της ψυχαγωγίας έγινε το 1994, όταν η Julie Martin δημιούργησε το *Dancing in Cyberspace*, μια θεατρική παραγωγή στην οποία χορευτές και ακροβάτες αλληλεπιδρούσαν με ψηφιακά αντικείμενα που προβάλλονταν στη φυσική σκηνή. Αυτή η πρωτοποριακή προσπάθεια σηματοδότησε την αρχή της μετάβασης της AR από μια εξειδικευμένη τεχνολογία σε ένα ευρύτερο πολιτιστικό φαινόμενο¹³⁵.

Μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 1990, η AR είχε εξελιχθεί σε ξεχωριστό πεδίο έρευνας και άρχισε να εδραιώνει τη θέση της στη σύγχρονη κοινωνία, διαπερνώντας σταδιακά διάφορες πτυχές της καθημερινής ζωής¹³⁶. Τις τελευταίες δύο δεκαετίες, μεγάλες πολυεθνικές εταιρείες όπως η Microsoft, η Google, η Apple και η Oppo εισήλθαν στη

¹²⁹Pirandello, Sofia. 2021. "A Journey into Artworks: Storytelling in Augmented Reality and Mixed Reality". *Cinergie – Il Cinema E Le Altre Arti* 10 (19):135-45. <https://doi.org/10.6092/issn.2280-9481/12219>, 137.

¹³⁰Peddie, Jon. *Augmented reality: Where we will all live*. Cham: Springer, 2023, 37.

¹³¹Pirandello, "A Journey into Artworks: Storytelling in Augmented Reality and Mixed Reality", 136.

¹³²Peddie, *Augmented reality: Where we will all live*, 102-109.

¹³³Peddie, *Augmented reality: Where we will all live*, 110.

¹³⁴Peddie, *Augmented reality: Where we will all live*, 114.

¹³⁵Peddie, *Augmented reality: Where we will all live*, 115.

¹³⁶Peddie, *Augmented reality: Where we will all live*, 118.

βιομηχανία AR, παράγοντας υλικό και λογισμικό που έθεσαν τις βάσεις για την ευρεία και συνήθη χρήση της AR από τους καταναλωτές παγκοσμίως¹³⁷.

4.3.3 Τρόποι Εφαρμογής και Προβλήματα Αυτών

Για να καταστεί δυνατή η λειτουργία της τεχνολογίας επαυξημένης πραγματικότητας (AR), είναι απαραίτητη η χρήση μιας συσκευής ικανής να κωδικοποιεί ψηφιακά δεδομένα και να τα προβάλλει στο φυσικό περιβάλλον του χρήστη¹³⁸. Ο κλάδος έχει κάνει σημαντικά βήματα στην ανάπτυξη συσκευών που ανταποκρίνονται τόσο στις τεχνολογικές απαιτήσεις όσο και στις ανάγκες των χρηστών. Σύμφωνα με τον Peddie J., οι συσκευές αυτές μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε δύο κύριους τύπους: φορετές και μη φορετές. Επί του παρόντος, υπάρχουν επτά είδη συσκευών που υποστηρίζουν λειτουργίες AR¹³⁹:

- Φακοί επαφής
- Κράνη
- Οθόνες προβολής (HUD)
- Έξυπνα γυαλιά
- Προβολείς
- Εξειδικευμένες συσκευές (μόνιτορ υγείας, όπλα, κ.α.)
- Κινητές συσκευές (π.χ. smartphones, tablets)

Ο Peddie παραπέμπει επίσης στον Azuma R., ο οποίος προσδιορίζει τρεις κύριες μεθόδους προβολής ψηφιακών δεδομένων στον φυσικό κόσμο¹⁴⁰:

1. Head-mounted displays (HMD), εξαρτήματα LCD που τοποθετούνται στη κεφαλή του χρήστη.
2. Handheld displays, οθόνες LCD με κάμερα που κρατάει ο χρήστης στα χέρια του.
3. Projection displays, άμεση προβολή των ψηφιακών δεδομένων στον φυσικό χώρο είτε μέσω κάποιου προτζέκτορα είτε μέσω φορεμένων εξαρτημάτων στη κεφαλή του χρήστη.

Τα τελευταία χρόνια, παρά τις προσπάθειες των εταιρειών να αναπτύξουν συσκευές AR που εξαλείφουν την ανάγκη για χειριστήρια ή άλλων συσκευών, οι κινητές συσκευές όπως τα smartphones και τα tablets έχουν γίνει οι προτιμότερες πλατφόρμες τόσο για τους δημιουργούς όσο και για τους χρήστες εμπειριών AR¹⁴¹. Τα εγγενή χαρακτηριστικά της AR -προβολή ψηφιακών δεδομένων σε φυσικό χώρο- καθιστούν τις κινητές συσκευές τις πιο προσιτές και φιλικές προς τον χρήστη επιλογή¹⁴². Παρόλο που ο χρήστης δεν μπορεί απευθείας να αλληλεπιδράσει με τις ψηφιακές προβολές του

¹³⁷Peddie, *Augmented reality: Where we will all live*, 123-127.

¹³⁸Peddie, *Augmented reality: Where we will all live*, 37.

¹³⁹Peddie, *Augmented reality: Where we will all live*, 38-40.

¹⁴⁰Peddie, *Augmented reality: Where we will all live*, 40.

¹⁴¹Pirandello, "A Journey into Artworks: Storytelling in Augmented Reality and Mixed Reality", 136.

¹⁴²Riar, Marc, Jakob J. Korb, Nannan Xi, Rüdiger Zarnekow, και Juho Hamari. "Hawaii International Conference on System Sciences." In *The Use of Augmented Reality in Retail: A Review of Literature*.

AR, μπορεί όμως να αλληλεπιδράσει με τον φυσικό χώρο στον οποίο βρίσκεται και ενεργοποιεί το AR περιεχόμενο¹⁴³.

Οι προγραμματιστές εφαρμογών και οι δημιουργοί που θέλουν να αξιοποιήσουν το AR συχνά επιλέγουν τους κωδικούς QR ως μια αρχική, οικονομικά αποδοτική λύση. Με τη σάρωση αυτών των κωδικών με μια κινητή συσκευή, οι χρήστες μπορούν εύκολα και άμεσα να έχουν πρόσβαση στο περιεχόμενο και τις εμπειρίες AR που επιθυμούν να προσφέρουν οι δημιουργοί¹⁴⁴.

4.3.4 Οι Χρήσεις και τα Οφέλη της AR

Η Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR) είναι ένα εργαλείο του οποίου η εφαρμογή καθορίζεται από το συγκεκριμένο περιεχόμενο και τις ανάγκες των δημιουργών και των χρηστών του και όχι από την ίδια την τεχνολογία¹⁴⁵. Τα τελευταία χρόνια, η AR έχει εισχωρήσει σημαντικά σε διάφορους τομείς, όπως την επιστήμη, τη μηχανική, τη κυβέρνηση, το εμπόριο, την εκπαίδευση και τις καταναλωτικές αγορές, καλύπτοντας ποικίλες ανάγκες και ενδιαφέροντα¹⁴⁶.

Μελέτες που εξετάζουν τη στάση των καταναλωτών απέναντι στη χρήση της AR σε εμπορικές βιομηχανίες έχουν αποδώσει θετικά αποτελέσματα, ιδίως σε τομείς όπως η ένδυση, τα καλλυντικά, τα γυαλιά και τα αξεσουάρ. Η δυνατότητα των καταναλωτών να βλέπουν ψηφιακά, να δοκιμάζουν και να αλληλοεπιδρούν με τα προϊόντα βελτιώνει την αγοραστική εμπειρία και συχνά αυξάνει την επιθυμία για αγορά¹⁴⁷.

Ενώ η καινοτομία της AR συμβάλλει στην ελκυστικότητά της τόσο για τους ενδιαφερόμενους του κλάδου όσο και για τους χρήστες, δεν είναι ο μοναδικός παράγοντας που θα καθορίσει τον μακροπρόθεσμο αντίκτυπο της¹⁴⁸.

Μία από τις σημαντικότερες προκλήσεις που αντιμετωπίζει η AR για την επίτευξη ευρείας υιοθέτησης είναι η σημερινή έλλειψη φιλικών προς το χρήστη και προσιτών συσκευών που μπορούν να υποστηρίξουν αποτελεσματικά τις λειτουργίες της. Επιπλέον, οι περιορισμοί στην αλληλεπίδραση του χρήστη με τα ψηφιακά αντικείμενα που προβάλλονται με AR, μαζί με την περιορισμένη ποικιλία γραφικών μοντέλων και κινούμενων σχεδίων υψηλής ποιότητας, θέτουν περαιτέρω εμπόδια στην ενσωμάτωσή της στην καθημερινή ζωή¹⁴⁹.

Καθώς η τεχνολογία AR βρίσκεται ακόμη σε αρχικό στάδιο, είναι δύσκολο να προβλεφθεί το πλήρες φάσμα των δυνατοτήτων και ευκαιριών που θα προσφέρει τα επόμενα χρόνια. Ωστόσο, η πρόοδος της τεχνολογίας και η εξέλιξη συσκευών μπορεί

¹⁴³ Marques, Ana Beatriz, Vasco Branco, και Rui Costa. "Narrative Visualization with Augmented Reality." *Multimodal Technologies and Interaction* 6, no. 12 (November 26, 2022): 105. <https://doi.org/10.3390/mti6120105>, 2.

¹⁴⁴ Pirandello, "A Journey into Artworks: Storytelling in Augmented Reality and Mixed Reality", 138.

¹⁴⁵ Craig, Alan B. *Understanding augmented reality: Concepts and applications*. Amsterdam: Morgan Kaufmann, 2013, 151.

¹⁴⁶ Peddie, *Augmented reality: Where we will all live*, 136.

¹⁴⁷ Riar, et.al. στο *The Use of Augmented Reality in Retail: A Review of Literature*.

¹⁴⁸ Riar, et.al. στο *The Use of Augmented Reality in Retail: A Review of Literature*.

¹⁴⁹ Braun, Norbert. "Storytelling in Collaborative Augmented Reality Environments", Digital Library University of West Bohemia, 2003. <http://hdl.handle.net/11025/6161>.

σε βάθος χρόνου να εξασφαλίσει μια πιο μόνιμη θέση για την AR στην καθημερινή ζωή, ένα κατόρθωμα που προς το παρόν παραμένει πρόκληση¹⁵⁰.

4.4 Η AR στην Εκπαίδευση

Τα βιβλία που ενσωματώνουν επαυξημένη πραγματικότητα (AR) έχουν αποκτήσει σημαντική δημοτικότητα σε διάφορους τομείς, όπως τη ψυχαγωγία, την τέχνη, τη διαφήμιση και την εκπαίδευση, όπως σημειώνουν οι Cho K., Jung J. et. al.¹⁵¹.

Στον εκπαιδευτικό τομέα, η AR αξιοποιείται αποτελεσματικά για τη βελτίωση των μαθησιακών εμπειριών των μαθητών. Με τη σάρωση ενός φυσικού βιβλίου με μια συσκευή, οι μαθητές μπορούν να ενεργοποιήσουν την εμφάνιση ψηφιακών πληροφοριών που σχετίζονται με συγκεκριμένους «δείκτες» στη σελίδα. Αυτό το ψηφιακό περιεχόμενο μπορεί να λάβει πολλαπλές μορφές - κείμενο, εικόνες, βίντεο ή ακόμη και τρισδιάστατα γραφικά - παρέχοντας έτσι μια πιο ολιστική και καθηλωτική κατανόηση του θέματος¹⁵².

Η ενσωμάτωση της AR στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, ιδίως σε κλάδους όπως η χημεία, η φυσική, η μηχανική και άλλοι, έχει αποδειχθεί ότι ενισχύει σημαντικά τον ενθουσιασμό των φοιτητών για μάθηση, εμβαθύνει την κατανόηση πολύπλοκων θεμάτων, δίνει κίνητρα για περαιτέρω έρευνα και βελτιώνει τις συνολικές ακαδημαϊκές τους επιδόσεις¹⁵³. Οι Yilmaz R.M. και Goktas Y. αναφέρουν ότι στα εργαστήρια φυσικών επιστημών, οι φοιτητές παρουσίασαν μεγαλύτερο ενδιαφέρον και κατανόηση όταν χρησιμοποιήθηκε η AR¹⁵⁴. Ομοίως, σε μαθήματα γεωμετρίας, διαπιστώθηκε ότι η AR ενίσχυσε τη χωρική επίγνωση και την κατανόηση των γεωμετρικών εννοιών από τους μαθητές¹⁵⁵. Στην ιατρική εκπαίδευση, ιδίως σε μαθήματα ανατομίας, η AR παρείχε στους φοιτητές μια πιο λεπτομερή και γρήγορη κατανόηση των μορφολογικών χαρακτηριστικών της ανατομίας του ανθρώπινου σώματος σε σύγκριση με τις παραδοσιακές μεθόδους μάθησης¹⁵⁶.

Αντίστοιχες έρευνες έχουν διεξαχθεί και για την παρατήρηση των οφελών της AR τεχνολογίας σε μαθητές μικρότερων ηλικιακών ομάδων.

¹⁵⁰ Craig, *Understanding augmented reality: Concepts and applications*, 152.

¹⁵¹ Cho, et.al., "Real-time Recognition and Tracking for Augmented Reality Books." *Computer Animation and Virtual Worlds* 22, no. 6 (October 4, 2011): 529–41. <https://doi.org/10.1002/cav.431>, 529.

¹⁵² Peddie, *Augmented reality: Where we will all live*, 145, & Akçayır και Akçayır, "Advantages and Challenges Associated with Augmented Reality for Education: A Systematic Review of the Literature.", 6.

¹⁵³ Peddie, *Augmented reality: Where we will all live*, 146, & Akçayır και Akçayır, "Advantages and Challenges Associated with Augmented Reality for Education: A Systematic Review of the Literature.", 6.

¹⁵⁴ Yilmaz, Rabia Meryem, και Yuksel Goktas. "Using Augmented Reality Technology in Storytelling Activities: Examining Elementary Students' Narrative Skill and Creativity." *Virtual Reality* 21, no. 2 (October 22, 2016): 75–89. <https://doi.org/10.1007/s10055-016-0300-1>, 76.

¹⁵⁵ Yilmaz, et.al., "Using Augmented Reality Technology in Storytelling Activities: Examining Elementary Students' Narrative Skill and Creativity.", 76.

¹⁵⁶ Yilmaz, et.al., "Using Augmented Reality Technology in Storytelling Activities: Examining Elementary Students' Narrative Skill and Creativity.", 77.

Τα αποτελέσματα της έρευνας των Ρούμπα Ε. και Νικολαΐδου Ι. δείχνουν ότι τα παιδιά του δημοτικού σχολείου αλληλοεπιδρούν θετικά με τα βιβλία AR. Τα παιδιά όχι μόνο αφιέρωσαν περισσότερο χρόνο και επέδειξαν αυξημένη συγκέντρωση σε αυτά τα βιβλία, αλλά βρήκαν επίσης την εμπειρία ευχάριστη και ικανοποιητική. Σε αντίθεση με τους ενδοιασμούς που διατυπώνουν άλλες μελέτες, τα παιδιά δεν αντιμετώπισαν δυσκολίες ως προς το να κατανοήσουν τον τρόπο λειτουργίας των βιβλίων και της τεχνολογίας AR, αντιθέτως βρίσκοντας εύκολη την αποτελεσματική χρήση τους¹⁵⁷. Επιπλέον, η έρευνα έδειξε ότι τα παιδιά ήταν πρόθυμα να μάθουν περισσότερα για τα θέματα που καλύπτουν τα βιβλία, για την ίδια την τεχνολογία AR και εξέφρασαν την προθυμία να ξανά ασχοληθούν με την AR σε άλλα βιβλία και εφαρμογές¹⁵⁸.

Επιπλέον, οι ερευνήτριες Ρούμπα Ε. και Νικολαΐδου Ι. τονίζουν τον ρόλο της επανάληψης στη διαμόρφωση της συνήθειας, υποδεικνύοντας ότι η ενθάρρυνση των παιδιών να διαβάζουν περισσότερα βιβλία AR θα μπορούσε να θέσει τις βάσεις για μια δια βίου αναγνωστική συνήθεια. Η έρευνά τους δείχνει ότι η επαναλαμβανόμενη έκθεση σε AR βιβλία μπορεί να αυξήσει τα κίνητρα των παιδιών να ασχοληθούν με την ανάγνωση συχνότερα στο μέλλον¹⁵⁹.

Σε παρόμοιο πνεύμα, οι Yilmaz R.M. και Goktas Y. διερευνούν τις δυνατότητες της επαυξημένης πραγματικότητας ως εργαλείο για την προώθηση της φαντασίας και της δημιουργικότητας των παιδιών. Η μελέτη τους αποκαλύπτει ότι τα παιδιά που χρησιμοποίησαν AR κατά τη διαδικασία δημιουργίας ιστοριών παρήγαγαν μεγαλύτερες, πιο δημιουργικές και περιγραφικές αφηγήσεις σε σύγκριση με εκείνα που δεν είχαν πρόσβαση στην τεχνολογία. Αυτό υποδηλώνει ότι η AR μπορεί να αποτελέσει ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την ενίσχυση των ικανοτήτων των παιδιών στην αφήγηση ιστοριών και την ενθάρρυνση της δημιουργικής έκφρασης¹⁶⁰.

Ενώ η τεχνολογία AR παρουσιάζει σημαντικά πλεονεκτήματα, δεν είναι χωρίς προκλήσεις. Τα κύρια μειονεκτήματα σχετίζονται με πιθανές δυσκολίες στη χρήση από τους μαθητές και ζητήματα που αφορούν την τεχνολογική και χωρική ετοιμότητα των εκπαιδευτικών περιβαλλόντων. Ωστόσο, οι Akçayır M. και Akçayır G. υποστηρίζουν ότι αυτές οι προκλήσεις δεν είναι εγγενείς στην ίδια την τεχνολογία AR αλλά μάλλον αντανακλούν τους σημερινούς περιορισμούς της διαθέσιμης τεχνολογίας. Υποστηρίζουν ότι, καθώς η τεχνολογία συνεχίζει να εξελίσσεται με ταχείς ρυθμούς, αυτοί οι τεχνικοί περιορισμοί θα μειωθούν, καθιστώντας την AR ένα ακόμη πιο ισχυρό εργαλείο με τεράστιες δυνατότητες για τη βελτίωση των ανθρώπινων εμπειριών και της μάθησης. Τα σημερινά εμπόδια θεωρούνται προσωρινά, ενώ το μέλλον της AR υπόσχεται να προσφέρει πρωτοφανείς δυνατότητες¹⁶¹.

¹⁵⁷ Roumba, Evanthia, και Iolie Nicolaidou. "Augmented Reality Books: Motivation, Attitudes, and Behaviors of Young Readers." *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)* 16, no. 16 (August 31, 2022): 59–73. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i16.31741>, 65.

¹⁵⁸ Roumba και Nicolaidou, "Augmented Reality Books: Motivation, Attitudes, and Behaviors of Young Readers.", 66.

¹⁵⁹ Roumba και Nicolaidou, "Augmented Reality Books: Motivation, Attitudes, and Behaviors of Young Readers.", 67.

¹⁶⁰ Yilmaz, et.al., "Using Augmented Reality Technology in Storytelling Activities: Examining Elementary Students' Narrative Skill and Creativity.", 85-86.

¹⁶¹ Akçayır και Akçayır, "Advantages and Challenges Associated with Augmented Reality for Education: A Systematic Review of the Literature.", 8.

4.5 AR: Ένα Καινούργιο Αφηγηματικό Μέσο

4.5.1 Το Στάδιο Πειραματισμού

Οι νέες τεχνολογίες περνούν συχνά τα πρώτα τους χρόνια μιμούμενες τις δυνατότητες παλαιότερων μέσων πριν χαράξουν το δικό τους μοναδικό ρόλο στην ικανοποίηση των ανθρώπινων αναγκών. Για παράδειγμα, η πρώιμη φωτογραφία μιμήθηκε τη ζωγραφική μέχρι να αναδειχθεί ως ξεχωριστή μορφή τέχνης, όπως και ο κινηματογράφος καθρέφτισε αρχικά το θέατρο πριν εξελιχθεί στο μέσο που αναγνωρίζουμε σήμερα. Ομοίως, τα βιντεοπαιχνίδια δανείστηκαν στοιχεία από τον κινηματογράφο και τα τηλεοπτικά δράματα, αναμειγνύοντάς τα με τους μηχανισμούς των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Η επαυξημένη πραγματικότητα (AR), που βρίσκεται ακόμη σε αρχικό στάδιο ως μέσο αφήγησης, ακολουθεί αυτό το μοτίβο πειραματιζόμενη με τεχνικές και χαρακτηριστικά των υπαρχόντων μέσων. Με την πάροδο του χρόνου, τα μοναδικά χαρακτηριστικά της AR θα ωριμάσουν, καθιερώνοντάς την ως μια ανεξάρτητη και καινοτόμα τεχνολογία ικανή να αντιμετωπίσει νέες ανάγκες και ευκαιρίες¹⁶².

Ένα καθοριστικό χαρακτηριστικό της AR είναι η δυνατότητα της διάδρασης, μια έννοια κεντρική στην αφηγηματική αφήγηση. Η αφήγηση, δηλαδή η μέθοδος με την οποία αφηγείται μια ιστορία, αποτελεί πρωταρχικό σημείο εστίασης για τους δημιουργούς που πειραματίζονται με την AR, με στόχο την παραγωγή νέων εμπειριών αφήγησης. Η αλληλεπίδραση στην αφήγηση αναφέρεται στη δυναμική σχέση μεταξύ του αφηγητή και του αναγνώστη ή του χρήστη του αφηγηματικού μέσου¹⁶³.

Σύμφωνα με τους MacIntyre B. και Bolter J.D., οι χρήστες ενός αφηγηματικού μέσου μπορούν να καταλάβουν έναν από τους δύο ρόλους: μπορούν είτε να είναι εξωτερικοί παρατηρητές των γεγονότων είτε να είναι βυθισμένοι «μέσα» στα ίδια τα γεγονότα. Μια παραλλαγή του πρώτου ρόλου επιτρέπει στους χρήστες να εξερευνήσουν πολλαπλές ερμηνείες της ίδιας ιστορίας, βιώνοντάς την μέσα από τις προοπτικές διαφορετικών χαρακτήρων. Ο δεύτερος ρόλος περιλαμβάνει συχνά έναν από τους πιο δημοφιλείς τρόπους αλληλεπίδρασης - παρέχοντας στους χρήστες την ελευθερία να επηρεάζουν τη σειρά και την εξέλιξη της ιστορίας με βάση τις επιλογές τους¹⁶⁴.

4.5.2 AR και Βιβλίο Παραμυθιού

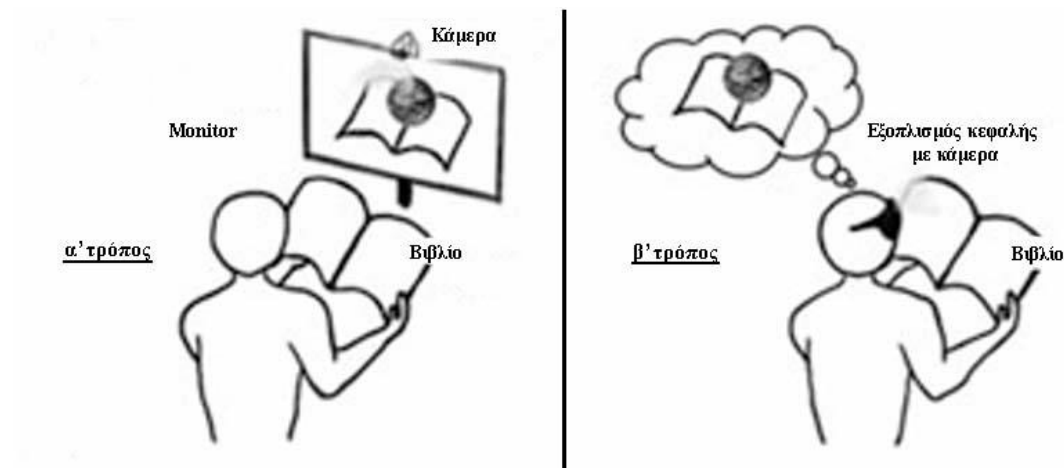
Τα βιβλία επαυξημένης πραγματικότητας (AR) μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε δύο τύπους: εκείνα που απαιτούν μια οθόνη για την προβολή ψηφιακών αντικειμένων στον πραγματικό χώρο και εκείνα που περιλαμβάνουν τον χρήστη να φοράει ένα κάλυμμα κεφαλής που προβάλλει απευθείας ψηφιακά στοιχεία στο φυσικό περιβάλλον¹⁶⁵.

¹⁶² MacIntyre, B., και J. D. Bolter. "Single-Narrative, Multiple Point-of-View Dramatic Experiences in Augmented Reality." *Virtual Reality* 7, no. 1 (December 1, 2003): 10–16.
<https://doi.org/10.1007/s10055-003-0110-0>, 12.

¹⁶³ MacIntyre, B., και J. D. Bolter, "Single-Narrative, Multiple Point-of-View Dramatic Experiences in Augmented Reality." 10–11.

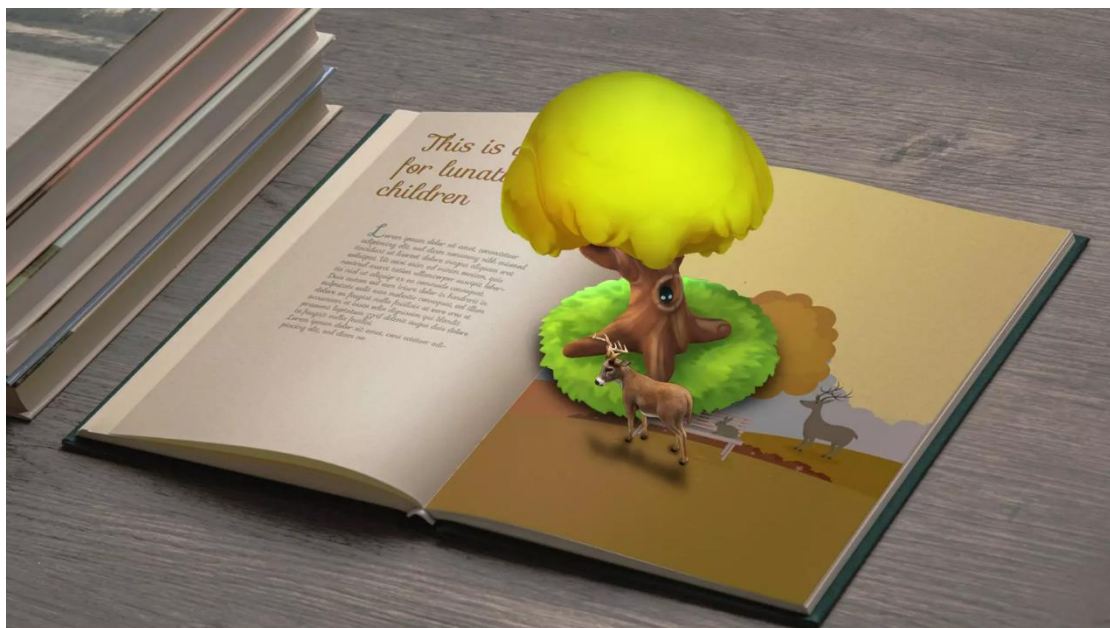
¹⁶⁴ MacIntyre, B., και J. D. Bolter, "Single-Narrative, Multiple Point-of-View Dramatic Experiences in Augmented Reality." 11.

¹⁶⁵



Εικόνα 1. Σχεδιαστική αναπαράσταση των δύο ειδών AR βιβλίων.

Οι Danaei D. et al. σημειώνουν, βασιζόμενοι σε πολλαπλές έρευνες, ότι τα περισσότερα παιδιά προτιμούν τα φυσικά έντυπα βιβλία από τα ηλεκτρονικά. Η προτίμηση αυτή αποδίδεται στην αισθητηριακή διέγερση που παρέχουν τα απτά αντικείμενα, την οποία τα φυσικά βιβλία προσφέρουν μέσω της αφής, χαρακτηριστικό που στερούνται τα ηλεκτρονικά βιβλία¹⁶⁶.



Εικόνα 2. Παράδειγμα ενός βιβλίου με Επαυξημένη Πραγματικότητα.

Στη σφαίρα των παραμυθένιων βιβλίων, η AR αξιοποιείται για να εμβαθύνει την εμβάθυνση του αναγνώστη στην αφήγηση. Αρκετά εικονογραφημένα βιβλία που

¹⁶⁶ Danaei, Delneshin, Hamid R. Jamali, Yazdan Mansourian, και Hassan Rastegarpour. "Comparing Reading Comprehension between Children Reading Augmented Reality and Print Storybooks." *Computers & Education* 153 (August 2020): 103900. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103900>, 2.

ενσωματώνουν την τεχνολογία AR στοχεύουν στην ενίσχυση της συναισθηματικής και γνωστικής εμπλοκής του αναγνώστη προβάλλοντας τα συναισθήματα και τις σκέψεις των χαρακτήρων, παρέχοντας μια πιο ολοκληρωμένη οπτική αναπαράσταση του χρονικού, κοινωνικού και πολιτιστικού πλαισίου της ιστορίας ή δίνοντας τη δυνατότητα στον αναγνώστη να αλληλεπιδράσει και να επηρεάσει την πλοκή και τα γεγονότα. Σύμφωνα με τους Danaei D. et al., πολυάριθμες μελέτες έχουν δείξει ότι η AR ως αφηγηματικό εργαλείο στα βιβλία έχει γίνει θετικά δεκτή από τους αναγνώστες, οι οποίοι αναγνωρίζουν τη δυνατότητά της να εμπλουτίσει τόσο την αφήγηση όσο και τη συνολική εμπειρία τους ως αναγνώστες¹⁶⁷.

Η έρευνα των Danaei D. et al. δείχνει επίσης ότι οι ιστορίες με AR δεν διαφέρουν σημαντικά από τις μη AR ιστορίες όσον αφορά τη μετάδοση του μηνύματος της ιστορίας στα παιδιά-αναγνώστες. Ωστόσο, τα παιδιά που διάβασαν AR ιστορίες ήταν σε θέση να ανακαλέσουν την αλληλουχία των γεγονότων πιο εύκολα από εκείνα που διάβασαν μόνο έντυπες εκδόσεις. Παρά το γεγονός αυτό, και οι δύο ομάδες έδειξαν ότι τα παιδιά τείνουν να θυμούνται τα μέρη της ιστορίας που βρίσκουν πιο ενδιαφέροντα, ανεξάρτητα από τους γενικούς στόχους της ιστορίας ή τις προθέσεις των χαρακτήρων¹⁶⁸.

4.5.3 Οι Αφηγηματικοί Μέθοδοι με AR

Σύμφωνα με τους Marques B. et al., η χρήση της τεχνολογίας AR εισάγει καινοτόμες μεθόδους αφήγησης που ποικίλλουν ανάλογα την προοπτική, την εστίαση και την αλληλουχία των γεγονότων μέσα στην αφήγηση¹⁶⁹. Πιο συγκεκριμένα:

- Ως προς την οπτική αφήγηση: Η AR προσφέρει δύο πρωταρχικές δυνατότητες. Η πρώτη αφορά την επαύξηση του υπάρχοντος περιβάλλοντος με την επικάλυψη ψηφιακών δεδομένων που εμπλουτίζουν το χώρο με πρόσθετες πληροφορίες, μεταβάλλοντας έτσι την αντίληψη του χρήστη για το φυσικό χώρο. Το δεύτερο σενάριο περιλαμβάνει την προβολή ψηφιακών δεδομένων AR που αναπαράγουν ρεαλιστικά υπάρχοντα αντικείμενα, όμως μη υπαρκτών στον πραγματικό χώρο του χρήστη.
- Ως προς την εστίαση της αφήγησης: Η τεχνολογία AR δεν περιορίζεται από συγκεκριμένα χωρικά πλαίσια, επιτρέποντας στον χρήστη να εμπλακεί με την αφήγηση σε οποιαδήποτε τοποθεσία και αν βρίσκεται ο ίδιος. Αυτή η ευελιξία επιτρέπει στους δημιουργούς να ενσωματώσουν στοιχεία εξερεύνησης στην αφήγηση, ενισχύοντας την εμπειρία του χρήστη ενθαρρύνοντας την αλληλεπίδραση του με το περιβάλλον.
- Ως προς την ακολουθία γεγονότων στην αφήγηση: Η ανάλυση της οποίας θα πραγματοποιηθεί στη συνέχεια του κειμένου.

¹⁶⁷ Danaei, et.al., “Comparing Reading Comprehension between Children Reading Augmented Reality and Print Storybooks.”, 2.

¹⁶⁸ Danaei, et.al., “Comparing Reading Comprehension between Children Reading Augmented Reality and Print Storybooks.”, 7.

¹⁶⁹ Marques, et.al., “Narrative Visualization with Augmented Reality.”, 14.

Οι Marques B. et al. υπογραμμίζουν το παράδοξο που εντοπίστηκε από τον Liestøl σχετικά με τις αφηγήσεις AR, όπου υπάρχει μια ασυμφωνία μεταξύ της αυτονομίας του χρήστη να ελέγχει την ιστορία και της πρόθεσης του δημιουργού της αφήγησης να μεταφέρει ένα συγκεκριμένο μήνυμα¹⁷⁰.

Η σχέση μεταξύ αφήγησης και αλληλεπίδρασης στην AR περιλαμβάνει μια δυναμική αλληλεπίδραση μεταξύ πλοήγησης και επεξήγησης. Σε αντίθεση με την παραδοσιακή γραμμική αφήγηση, η σχέση αυτή δεν είναι σταθερή αλλά εξελίσσεται καθώς ο χρήστης αλληλεπιδρά με το αφηγηματικό περιβάλλον¹⁷¹. Οι Marques B. et al. περιγράφουν πέντε πιθανές αφηγηματικές ακολουθίες¹⁷²:

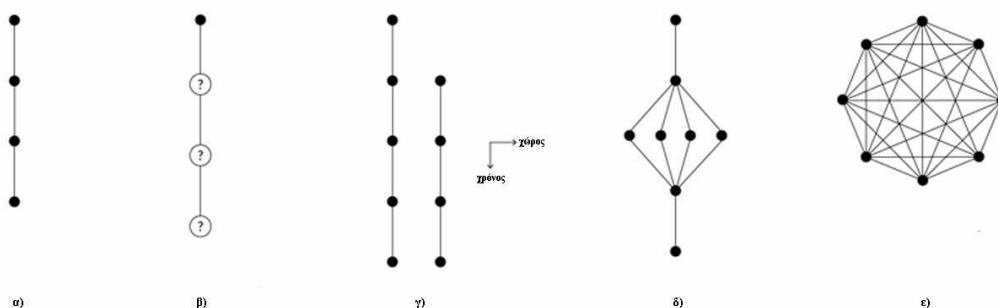
α) Γραμμική αφήγηση: Η ιστορία εκτυλίσσεται σε μια ευθεία χρονική ακολουθία, ακολουθώντας τα γεγονότα καθώς συμβαίνουν.

β) Γραμμική αφήγηση με επιλογή: Ο αναγνώστης έχει τη δυνατότητα να εξερευνήσει ή να παραλείψει ορισμένα γεγονότα χωρίς να διαταράξει τη συνολική ροή της ιστορίας.

γ) Γραμμική αφήγηση με παράλληλες αφηγήσεις: Η κύρια ιστορία συμπληρώνεται από άλλες χρονικά παράλληλες αφηγήσεις που συμβαίνουν σε διαφορετικούς χώρους.

δ) Διακλαδισμένη γραμμική αφήγηση: Η αφήγηση μπορεί να αποκλίνει σε πολλαπλά μονοπάτια σε οποιοδήποτε σημείο, αν και οι διακλαδώσεις αυτές δεν αλλάζουν την κατάληξη της ιστορίας.

ε) Πλήρως διαδραστική αφήγηση: Αυτή η δομή περιλαμβάνει πολλαπλά γεγονότα και δυναμικές καταλήξεις, όλα διασυνδεδεμένα μέσα σε ένα ενιαίο, συνεκτικό πλαίσιο.



Εικόνα 2. Γραφική αναπαράσταση των προαναφερόμενων τύπων αφηγηματικής ακολουθίας.

Αυτές οι διαφορετικές προσεγγίσεις καταδεικνύουν τις δυνατότητες της τεχνολογίας AR να επαναπροσδιορίσει την αφήγηση, προσφέροντας τόσο στους δημιουργούς όσο

¹⁷⁰ Marques, et.al., “Narrative Visualization with Augmented Reality.”, 2.

¹⁷¹ Marques, et.al., “Narrative Visualization with Augmented Reality.”, 3.

¹⁷² Marques, et.al., “Narrative Visualization with Augmented Reality.”, 10.

και στους χρήστες νέους τρόπους για να βιώσουν και να αλληλεπιδράσουν με τις αφηγήσεις.

Με βάση την ανάλυση των μεθόδων αφήγησης που αναφέρθηκαν παραπάνω σε συνδυασμό με τις δυνατότητες της επαυξημένης πραγματικότητας, οι Marques B. et al. αναγνωρίζουν πέντε διαφορετικούς τρόπους αλληλεπίδρασης του χρήστη στο πλαίσιο των αφηγήσεων AR¹⁷³:

1. Έλεγχος της οπτικής προοπτικής: Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να χειρίζεται την οπτική γωνία ή το βλέμμα μέσω του οποίου παρατηρεί την εξέλιξη της ιστορίας.
2. Ενεργοποίηση λειτουργιών κατά τη διάρκεια της αφήγησης: Καθώς η αφήγηση εξελίσσεται, ο χρήστης μπορεί να ενεργοποιήσει διάφορες λειτουργίες, που του επιτρέπει η τεχνολογία, ενισχύοντας την εμπειρία της αφήγησης.
3. Έλεγχος εντός της αφήγησης: Ενώ ακολουθεί την αφήγηση και ενεργοποιεί λειτουργίες, ο χρήστης μπορεί να ασκήσει κάποιο βαθμό επιρροής στην κατεύθυνση της ιστορίας.
4. Ελεγχόμενη από τον χρήστη ακολουθία αφηγηματικών γεγονότων: Αν και το περιεχόμενο της αφήγησης είναι προκαθορισμένο, ο χρήστης έχει πλήρη έλεγχο της σειράς με την οποία βιώνει τα γεγονότα.
5. Έλεγχος της αφήγησης υπό όρους με σταθερό τέλος: Ο χρήστης μπορεί να επηρεάσει την πορεία της αφήγησης, αλλά ανεξάρτητα από τις επιλογές που κάνει, η ιστορία συγκλίνει τελικά σε ένα κοινό τέλος που μοιράζονται όλες οι πιθανές αφηγηματικές διαδρομές.

Αυτές οι λειτουργίες αναδεικνύουν τις δυναμικές και διαδραστικές δυνατότητες της AR αφήγησης, προσφέροντας ποικίλα επίπεδα εμπλοκής του χρήστη και ελέγχου της αφηγηματικής εμπειρίας.

4.5.4 Η Ιδιαιτερότητα των Έργων με AR

Ο Benjamin W. χρησιμοποιεί την λέξη «*Αύρα*» για να προσδιορίσει την αίσθηση που προκαλεί ένα έργο στον θεατή όταν αυτός βρίσκεται ο ίδιος μπροστά του και οι αισθήσεις του διεγείρονται από αυτό. Υποστηρίζει ότι ο κινηματογράφος στερείται αυτής της «*Αύρας*» επειδή είναι ένα αναπαραγωγικό μέσο- οι θεατές έχουν επίγνωση ότι παρακολουθούν απλώς ένα από τα πολλά πανομοιότυπα αντίγραφα, και η ιστορία παραμένει αμετάβλητη όσες φορές και αν την δει κανείς. Αυτό έρχεται σε αντίθεση με το ζωντανό θέατρο, όπου κάθε παράσταση είναι εγγενώς μοναδική, με λεπτές ή σημαντικές παραλλαγές που της προσδίδουν μια ξεχωριστή «*Αύρα*» λόγω της ζωντανής, εφήμερης φύσης της.

Βασισμένοι στον Benjamin W., την λέξη «*Αύρα*» επιθυμούν να χρησιμοποιήσουν και οι MacIntyre B. και Bolter J.D. για να προσδιορίσουν την αίσθηση που προκαλεί η επαυξημένη πραγματικότητα σε ένα έργο. Υποστηρίζουν ότι η AR, παρά τη χρήση σταθερών ψηφιακών στοιχείων κατά τη προβολή της, δημιουργεί μια μοναδική «*Αύρα*»

¹⁷³ Marques, et.al., “Narrative Visualization with Augmented Reality.”, 11.

επειδή το περιβάλλον του πραγματικού κόσμου στο οποίο ο θεατής/χρήστης αλληλοεπιδρά, μπορεί να μεταβάλλεται και εξελίσσεται συνεχώς¹⁷⁴.

Η Pirandello S. χρησιμοποιεί την περιγραφή του Iser W. για τη λογοτεχνία, πως είναι το μόνο μέσο μέσω του οποίου η οπτική ματιά του υποκειμένου, δηλαδή του ανθρώπου που ασκεί την ενέργεια της ανάγνωσης, κινείται στα όρια του αντικείμενου, δηλαδή του αφηγηματικού μέσου, που εξερευνάει, ως έναν παραλληλισμό για τις δυνατότητες που μπορεί να προσφέρει η αφήγηση με την επαυξημένη πραγματικότητα¹⁷⁵.

¹⁷⁴ MacIntyre, B., και J. D. Bolter, "Single-Narrative, Multiple Point-of-View Dramatic Experiences in Augmented Reality." 15.

¹⁷⁵ Pirandello, "A Journey into Artworks: Storytelling in Augmented Reality and Mixed Reality", 142.

Κεφάλαιο 5 – Δημιουργία του Βιβλίου

5.1 Συγγραφή του Παραμυθιού

Για τη συγγραφή της ιστορίας, βασίστηκα σε τρεις θεμελιώδεις έννοιες που προέκυψαν από την έρευνά μου για τα παραμύθια: Το «Ταξίδι του Ήρωα» του Campbell, το «Ταξίδι της Ηρωίδας» της Murdock, η σημασία της φαντασίας στις αφηγήσεις των παραμυθιών, και η ιδέα ότι τα παραμύθια δεν περιορίζονται σε μια συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα, επιτρέποντάς τους να έχουν απήχηση σε ένα ευρύτερο κοινό.

5.1.1 Η Μορφολογία της Ιστορίας του Παραμυθιού

Το «Ταξίδι του Ήρωα» του Campbell λειτούργησε ως δομικό πλαίσιο για την αλληλουχία των γεγονότων στην ιστορία, καθοδηγώντας τον πρωταγωνιστή μέσα από τα στάδια της λήψης αποφάσεων, της αναχώρησης για ένα ταξίδι, της αντιμετώπισης προκλήσεων και τελικά της επιστροφής με τη νέα σοφία προς όφελος της κοινότητας. Το «Ταξίδι της Ηρωίδας» της Murdock συμπλήρωσε αυτό το γεγονός οργανώνοντας το συναισθηματικό ταξίδι του πρωταγωνιστή, εστιάζοντας στους εσωτερικούς αγώνες, τις επιθυμίες και την προσωπική ανάπτυξη του κατά τη διάρκεια της ιστορίας.

Ωστόσο, αυτά τα μοντέλα δεν εφαρμόστηκαν αυστηρά. Όπως και τα ίδια τα παραμύθια, τα οποία εξελίσσονται ώστε να αντανακλούν το πολιτισμικό και ιστορικό τους πλαίσιο, προσάρμοσα αυτά τα πλαίσια ώστε να ταιριάζουν στο σύγχρονο περιβάλλον της ιστορίας. Συγκεκριμένα, παρέκκλινα από τα αρχέτυπα του Campbell «ο μέντορας» και «η επιστροφή του ήρωα». Στη σύγχρονη κοινωνία, όπου η τεχνολογία συχνά αντικαθιστά τις παραδοσιακές διαπροσωπικές σχέσεις, η φιγούρα του μέντορα μπορεί πλέον να μην είναι ένα ηλικιωμένο ή σοφότερο άτομο. Αντ' αυτού, η καθοδήγηση μπορεί να πάρει μια ψηφιακή μορφή, με τον πρωταγωνιστή να καθοδηγείται από μακρινές, εξωτερικές επιρροές που συναντά μέσω της τεχνολογίας.

Παρομοίως, η έννοια της επιστροφής του ήρωα έχει μετατοπιστεί στον σύγχρονο κόσμο. Στα αρχαία παραμύθια, η επιστροφή σήμαινε την επιστροφή στην αρχική του κοινότητα. Σήμερα, με την αυξημένη κινητικότητα και τις ποικίλες ευκαιρίες, η «πατρίδα» μπορεί να μην είναι απαραίτητα ο τόπος καταγωγής. Η επιστροφή του πρωταγωνιστή, σε αυτό το πλαίσιο, δεν αφορά την επιστροφή σε μια γεωγραφική τοποθεσία, αλλά μάλλον σε ένα μέρος ή μια κοινότητα όπου αισθάνεται ότι ανήκει πραγματικά, ανεξάρτητα από το πού μεγάλωσε.

Τα άτομα που συνομιλούν στο τέλος της ιστορίας είναι οι φωνές της κοινότητας. Είναι στην απόφαση του κάθε ήρωα το πώς θα συνεχίσει την ιστορία του, όμως ο προσωπικός του αγώνας παραμένει να αποτελεί ένα κομμάτι και στήριγμα της κοινότητάς του.

5.1.2 Η Διαχρονικότητα και το Στοιχείο της Φαντασίας

Στην έρευνά μου για τα παραμύθια, παρατήρησα τη σημασία της ανάμειξης στοιχείων που αντικατοπτρίζουν τη σύγχρονη πραγματικότητα με εκείνα που είναι διαχρονικά. Ο προσωπικός αγώνας του ήρωα, ο οποίος είναι υποκειμενικός για κάθε άτομο, αντιπροσωπεύει ένα καθολικό και διαρκές θέμα. Στο παραμύθι, αυτό συμβολίζεται από το μπαλόνι, μια μεταφορά για την ταυτότητα και την αδιάκοπη επιδίωξη ολοένα και μεγαλύτερων στόχων, συχνά εις βάρος της ευημερίας του ατόμου. Αυτό αντικατοπτρίζει το σύγχρονο πλαίσιο του δυτικού πολιτισμού, όπου η αυτοεκπλήρωση είναι στενά συνδεδεμένη με την επαγγελματική επίτευξη και οι κοινωνικές νόρμες είναι δομημένες γύρω από την εργασία ως το αποκορύφωμα της ανθρώπινης ύπαρξης.

Η ιστορία περιστρέφεται γύρω από την ανάγκη εξισορρόπησης των κοινωνικών προσδοκιών και της προσωπικής ευημερίας. Η εμφάνιση μιας κεντρικής φιγούρας στο δεύτερο μέρος της αφήγησης εισάγει μια εναλλακτική πορεία προς την αυτοεκπλήρωση, τονίζοντας ότι το ταξίδι κάθε ατόμου είναι μοναδικό. Υποδηλώνει ότι δεν χρειάζεται να ακολουθήσουμε όλοι το ίδιο μονοπάτι, αλλά μάλλον ένα μονοπάτι που ευθυγραμμίζεται με τις δικές μας επιθυμίες και ανάγκες.

Καθ' όλη τη διάρκεια της ιστορίας, χρησιμοποίησα συμβολικά στοιχεία όπως το μπαλόνι, η ΧΩΡΑ, το ΔΑΣΟΣ και το πουλί για να χρησιμεύσουν ως μεταφορές, καλώντας τους αναγνώστες να ενεργοποιήσουν τη φαντασία τους και να εξερευνήσουν τις ασάφειες μέσα στην αφήγηση. Αρκετές πτυχές της ιστορίας, συμπεριλαμβανομένης της δημιουργίας του αερόστατου, του ταξιδιού στη ΧΩΡΑ, της παραμονής στο ΔΑΣΟΣ και της επιστροφής του ήρωα, παραμένουν σκόπιμα ασαφείς, χωρίς λεπτομερείς εξηγήσεις. Αυτή η προσέγγιση ενθαρρύνει τους αναγνώστες να ερμηνεύσουν αυτά τα μέρη της ιστορίας με τον δικό τους τρόπο, αντλώντας από τις προσωπικές τους εμπειρίες και προοπτικές ζωής.

Το τέλος της ιστορίας παραμένει ανοιχτό, διότι είναι στην απόφαση του κάθε ήρωα/αναγνώστη το πώς θα συνεχίσει την ιστορία του.

5.1.3 Σε Ποιόν Απευθύνεται

Όπως συζητήθηκε στο πρώτο κεφάλαιο του θεωρητικού κειμένου προηγουμένως, τα παραμύθια είναι ένα λογοτεχνικό είδος που δεν πρέπει να περιορίζεται σε μια συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα. Τυχόν περιορισμοί στο αναγνωστικό κοινό προκύπτουν συνήθως από τη γλώσσα που χρησιμοποιείται ή τα θέματα που διερευνώνται. Σε αυτό το παραμύθι, ούτε το θέμα ούτε η γλώσσα επιβάλλουν τέτοιους περιορισμούς. Πρόθεσή μου είναι το βιβλίο να μπορεί να διαβαστεί ευχάριστα από το ενήλικο κοινό χωρίς βέβαια να περιορίζεται μονάχα σε αυτό. Τόσο τα παιδιά όσο και οι ενήλικες να έχουν την δυνατότητα να διαβάσουν και να ερμηνεύσουν την ιστορία με τον δικό τους τρόπο, αξιοποιώντας τις δικές τους γνώσεις και εμπειρίες για την ερμηνεία και κατανόηση του παραμυθιού.

5.2 Υλοποίηση της Εικονογράφησης

Με βάση τις γνώσεις που απέκτησα μέσω της έρευνας σχετικά με το ρόλο και τη σημασία της εικονογράφησης στα βιβλία, καθώς και τους διάφορους τρόπους αλληλεπίδρασης κειμένου και εικόνων, εφάρμοσα αυτές τις γνώσεις για να ενημερώσω τη σύνθεση, τους χρωματικούς συνδυασμούς και τα τονικά στοιχεία των εικονογραφήσεων. Για τη δημιουργία των τελικών εικόνων χρησιμοποιήθηκαν δύο βασικά προγράμματα: Blender, ένα λογισμικό τρισδιάστατων γραφικών, για το σχεδιασμό και την οργάνωση των αρχικών στοιχείων, και Affinity Photo, ένα εργαλείο επεξεργασίας γραφικών, για τις τελικές προσαρμογές και βελτιώσεις.

5.2.1 Αλληλουχία με το Γραπτό Κείμενο

Το γραπτό κείμενο του παραμυθιού, το οποίο καθοδηγεί την πρωταρχική αφήγηση, καθοδήγησε τις εικονογραφήσεις. Στόχος μου ήταν οι εικόνες να συμπληρώνουν το κείμενο, προσφέροντας μια πιο αφηρημένη και μεταφορική αναπαράσταση του εξωτερικού και συναισθηματικού κόσμου της πρωταγωνίστριας. Χρησιμοποίησα δύο οπτικοποιητικές προσεγγίσεις: την αναπλαστική προσέγγιση, όπου παρείχα την προσωπική μου ερμηνεία στην οπτικοποίηση της αφήγησης, και την αναπαραστατική προσέγγιση, όπου οι εικόνες καθρέφτιζαν στενά το κείμενο.

Οι εικονογραφήσεις καθρέφτιζαν την αφήγηση όποτε απεικόνιζαν τις πραγματικές εμπειρίες του πρωταγωνιστή, αλλά εισήγαγαν πρόσθετα επίπεδα νοήματος όταν αφορούσαν το εσωτερικό συναισθηματικό κόσμο του χαρακτήρα.

5.2.2 Storyboards και Moodboards

Έχοντας αποφασίσει τον ρόλο των εικονογραφήσεων στην ιστορία, δημιούργησα έναν storyboard για να παράσχω μια συνολική επισκόπηση της οπτικής αφήγησης του βιβλίου.

Μόλις οριστικοποίησα τις συνθετικές επιλογές για κάθε εικόνα, συγκέντρωσα φωτογραφίες αναφοράς και οπτικό υλικό που θα ενημέρωναν την αισθητική κατεύθυνση και την τονική παλέτα του έργου. Αυτά τα moodboards χρησίμευσαν ως πηγή έμπνευσης για τη δημιουργία κάθε εικόνας στο Blender.

Αφού ολοκλήρωσα τις εικόνες στο Blender, χρησιμοποίησα το Affinity Photo για να βελτιώσω περαιτέρω τα χρώματα, τους τόνους και τις αντιθέσεις, εξασφαλίζοντας ότι ευθυγραμμίζονται με την επιθυμητή τελική εμφάνιση του βιβλίου.

5.2.3 Τελική Σύνθεση Κειμένου και Εικόνας

Το τελικό βήμα για την ολοκλήρωση της εικονογράφησης περιελάμβανε την τοποθέτηση των εικόνων στις σελίδες του βιβλίου και τη λήψη των τελικών αποφάσεων σχετικά με τη μορφή του κειμένου και την ενσωμάτωσή του με τις εικόνες. Στις περισσότερες περιπτώσεις, οι εικονογραφήσεις καλύπτουν ολόκληρη τη σελίδα, ενώ σε ορισμένες

περιπτώσεις καταλαμβάνουν μόνο ένα τμήμα. Αυτή η επιλογή διάταξης αντικατοπτρίζει την πρόθεσή μου να διαχωρίσω οπτικά το κείμενο από την εικόνα, δίνοντας στο καθένα το δικό του χώρο και επιτρέποντας στον αναγνώστη να ασχοληθεί μαζί τους ξεχωριστά.

Το κείμενο είναι σκόπιμα τοποθετημένο σε συγκεκριμένες θέσεις στη σελίδα, χρησιμοποιώντας ξεχωριστές γραμματοσειρές για να διαφοροποιούνται τα αφηγηματικά αποσπάσματα και οι διάλογοι. Επιπλέον, η τοποθέτηση των διαλόγων ποικίλλει ανάλογα με τον χαρακτήρα που μιλάει, δίνοντας περαιτέρω έμφαση στην οπτική αφήγηση. Οι αποφάσεις αυτές καθοδηγήθηκαν από προσωπικές αισθητικές προτιμήσεις, εξασφαλίζοντας μια συνεκτική και οπτικά ελκυστική παρουσίαση της ιστορίας.

5.3 Η Δημιουργία των AR στοιχείων

5.3.1 Επιλογές Τοποθέτησης και Αξιοποίησης της AR

Κατά τη διάρκεια της παραγωγής του εικονογραφημένου βιβλίου, καθόρισα τον σκοπό που ήθελα να εξυπηρετεί η επαυξημένη πραγματικότητα (AR). Με βάση την έρευνα σχετικά με τη χρήση της AR σε φυσικά βιβλία, κατέστη σαφές ότι η AR προσφέρει ένα πλούσιο φάσμα ευκαιριών για τη βελτίωση τόσο του εκπαιδευτικού περιεχομένου όσο και της αφήγησης.

Το ενδιαφέρον μου επεκτάθηκε πέρα από την απλή ενίσχυση της εμπειρίας του αναγνώστη με τη σύγχρονη τεχνολογία. Στόχος μου ήταν να διερευνήσω πώς η AR θα μπορούσε να χρησιμεύσει ως ισχυρό εργαλείο αφήγησης, εμπλουτίζοντας την αφήγηση ενσωματώνοντάς την στην υπάρχουσα πραγματικότητα του αναγνώστη. Στην ιστορία, ένας χαρακτήρας με το όνομα «X» αφήνεται σκόπιμα ασαφής, χωρίς όνομα ή καθορισμένη μορφή, απεικονιζόμενος μόνο ως μαύρη σκιά. Αυτή η ασάφεια ήταν μια συνειδητή απόφαση, σχεδιασμένη να ωθήσει τον αναγνώστη να ερμηνεύσει τον «X» με τον δικό του τρόπο, θέτοντας το ερώτημα: «Ποιος είναι ο X;».

Οραματίστηκα να χρησιμοποιήσω την AR για να επιτρέψω στον αναγνώστη να «δει» μέσα από τα μάτια του πρωταγωνιστή, εμβαθύνοντας την αίσθηση της ταύτισης με τον χαρακτήρα. Αυτή η εμπειρία θα μπορούσε ενδεχομένως να οδηγήσει τον αναγνώστη να ταυτοποιηθεί με τον «X». Μέσω της χρήσης AR, οι αναγνώστες θα συναντούσαν ένα βασικό στοιχείο της ιστορίας: το πουλί, ένα πλάσμα που, όπως μαθαίνουμε στο τέλος της ιστορίας, ήταν ορατό μόνο στον πρωταγωνιστή, τον X, και με το οποίο μόνο ο X είχε οποιαδήποτε αλληλεπίδραση. Αυτή η χρήση της AR προσθέτει ένα επίπεδο μυστηρίου και προσωπικής εμπλοκής, καθώς ο αναγνώστης βιώνει κάτι που συνδέεται αποκλειστικά με τον εσωτερικό κόσμο του πρωταγωνιστή.

5.3.2 Διαδικασία Παραγωγής και Προβολής των AR στοιχείων

Για να διασφαλίσω την επιτυχή δημιουργία και προβολή των γραφικών, έπρεπε να αποφασίσω ποια πλατφόρμα θα χρησιμοποιούσα για την παροχή του περιεχομένου AR. Υπήρχαν δύο βασικές επιλογές: η ανάπτυξη μιας προσαρμοσμένης εφαρμογής ή η

χρήση του WebAR. Μια προσαρμοσμένη εφαρμογή θα παρείχε μεγαλύτερη ελευθερία και έλεγχο των γραφικών και της τοποθέτησης των ψηφιακών στοιχείων στον πραγματικό κόσμο. Ωστόσο, απαιτεί τεχνογνωσία προγραμματισμού, την οποία δεν κατέχω. Ως εκ τούτου, επέλεξα το WebAR, μια διαδικτυακή πλατφόρμα που επιτρέπει τη γρήγορη και εύκολη δημιουργία και προβολή περιεχομένου AR.

Το WebAR προσφέρει πολλά πλεονεκτήματα: επιτρέπει την ταχεία σύνθεση ψηφιακών στοιχείων, αυτοματοποιεί τη διαδικασία σάρωσης κάποιου trigger -είτε μια εικόνα που ορίζει ο χρήστης για να λειτουργήσει ως image-tracking, είτε ένα δοσμένο από την πλατφόρμα QR κωδικό- και παρέχει έναν εύκολο τρόπο αλληλεπίδρασης των χρηστών με το περιεχόμενο AR μέσω της σάρωσης ενός κωδικού QR. Οι χρήστες μπορούν να βιώσουν άμεσα το AR χωρίς να κατεβάσουν πρόσθετο λογισμικό.

Ωστόσο, υπάρχουν περιορισμοί στη χρήση του WebAR, ιδίως όσον αφορά το σχεδιασμό και την ενσωμάτωση τρισδιάστατων μοντέλων. Οι δυνατότητες της πλατφόρμας για την τοποθέτηση τρισδιάστατων στοιχείων είναι περιορισμένες, γεγονός που καθιστά δύσκολη την επίτευξη αποτελεσμάτων που ευθυγραμμίζονται πλήρως με την αρχική μου ιδέα. Για να το αντιμετωπίσω αυτό, επέλεξα να δημιουργήσω βίντεο που θα αποτυπώνουν τις κινήσεις του πουλιού, με ένα διαφανές προσκήνιο για να αποφευχθεί η παρεμβολή στο πραγματικό περιβάλλον του χρήστη.

Η δημιουργία του πουλιού και το animation αναπτύχθηκε εξ ολοκλήρου με τη χρήση του Blender, και για να διασφαλίσω τη συμβατότητα με την πλατφόρμα WebAR, χρησιμοποίησα το DaVinci Resolve για να οριστικοποιήσω το αρχείο βίντεο στην κατάλληλη μορφή.

Για να δουν οι χρήστες το περιεχόμενο AR, πρέπει απλώς να σαρώσουν τον κωδικό QR που είναι τυπωμένος στο βιβλίο με την κινητή συσκευή τους, διασφαλίζοντας ότι η κάμερα είναι τοποθετημένη έτσι ώστε να εντοπίζει το QR για να ενεργοποιηθεί η λειτουργία παρακολούθησης της AR σκηνής. Αυτό θα προκαλέσει την εμφάνιση του βίντεο του πουλιού στην οθόνη, ενσωματώνοντας απρόσκοπτα το ψηφιακό περιεχόμενο με το φυσικό βιβλίο.

Κεφάλαιο 6 - Συμπεράσματα

Ολοκληρώνοντας την έρευνά μου, παρατήρησα τη διαρκή σημασία των παραμυθιών στον ανθρώπινο πολιτισμό. Η αναγκαιότητά τους είναι εμφανής μέσω της συνεχούς και ταχείας δημιουργίας τους από γενιά σε γενιά. Ενώ η βιομηχανία έχει σε μεγάλο βαθμό κατευθύνει τα παραμύθια προς τα παιδιά και το νεανικό κοινό, η τελική αξία των έργων αυτών καθορίζεται από τον ίδιο τον αναγνώστη. Τόσο οι ενήλικες όσο και οι ανήλικες μπορούν να αντλήσουν σημαντικές γνώσεις από τα παραμύθια, οι οποίες συνεχίζουν να υποστηρίζουν τη σημασία και τη δημιουργία τους. Τα παραμύθια, όπως και άλλες αφηγηματικές μορφές, χρησιμεύουν ως ισχυρά εργαλεία για τη μετάδοση ηθικών διδαγμάτων και τη διερεύνηση σύνθετων κοινωνικών και προσωπικών ζητημάτων.

Η εικόνα και κατ' επέκταση, η εικονογράφηση, έχει επίσης γίνει ένα αναπόσπαστο μέρος της σύγχρονης αφήγησης, εμπλουτίζοντας τα ποικίλα αφηγηματικά μέσα και εμπλουτίζοντας την εμπειρία του αποδέκτη. Στα βιβλία, ιδίως στα παραμύθια, η εικονογράφηση μπορεί να διαδραματίσει πολλαπλούς ρόλους, από το να συμπληρώνει το κείμενο έως να το αντικαθιστά πλήρως.

Η συνεχιζόμενη ψηφιοποίηση του σύγχρονου πολιτισμού εγείρει συχνά το ερώτημα αν τα φυσικά αντικείμενα, συμπεριλαμβανομένων των βιβλίων, θα αντικατασταθούν από πιο τεχνολογικά προηγμένες εκδοχές τους. Παρά την ευρεία υιοθέτηση των eBooks και άλλων παρόμοιων ψηφιακών μορφών, υπάρχει μια συνύπαρξη μεταξύ των ψηφιακών και των φυσικών βιβλίων και όχι η αντικατάσταση του ενός από το άλλο. Ο ρόλος της τεχνολογίας είναι να ανταποκρίνεται στις εξελισσόμενες ανάγκες της κοινωνίας μέσα στο ιστορικό της πλαίσιο, και μέχρι τώρα, το φυσικό βιβλίο παραμένει αναντικατάστατο από το ψηφιακό αντίστοιχό του.

Η σύγχρονη τεχνολογία προσφέρει ποικίλες ευκαιρίες για πειραματισμό με τις αφηγηματικές δομές και την ενίσχυση της εμπλοκής του αναγνώστη στην αφήγηση. Βασισμένη σε αυτήν την ιδέα, επέλεξα την Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR) για τη μοναδική ικανότητά της να εμπλουτίζει ψηφιακά τις εμπειρίες του πραγματικού κόσμου. Η ικανότητα της AR να ενσωματώνει ψηφιακά στοιχεία στο φυσικό περιβάλλον παρουσιάζει μια νέα προσέγγιση στην αφήγηση ιστοριών, καθιστώντας την μια συναρπαστική επιλογή για αυτή τη διερεύνηση.

Ως σχετικά νέα τεχνολογία, ο ρόλος της AR στη σύγχρονη κοινωνία εξακολουθεί να εξελίσσεται και οι πλήρεις δυνατότητές της παραμένουν αβέβαιες. Η μελλοντική χρησιμότητά της και οι ανάγκες που θα καλύψει δεν είναι ακόμη γνωστές. Ωστόσο, όπως και με άλλες αναδυόμενες τεχνολογίες, είναι θέμα χρόνου η AR να βρει μια ξεχωριστή θέση στην καθημερινή ζωή του ανθρώπου καθώς οι εφαρμογές της θα γίνονται πιο ξεκάθαρες.

Η έρευνα σχετικά με την ενσωμάτωση της AR με τα φυσικά βιβλία παραμένει περιορισμένη, με τις περισσότερες μελέτες να επικεντρώνονται σε εκπαιδευτικές εφαρμογές. Η παρούσα πτυχιακή εργασία αποσκοπεί στην παροχή ενός πλαισίου για τον πειραματισμό με τη συγχώνευση της AR και των παραδοσιακών βιβλίων, δημιουργώντας μια νέα, εμπλουτισμένη μέθοδο αφήγησης.

Η προσωπική ευελιξία πάνω στις δυνατότητες της επαυξημένης πραγματικότητας ήταν σίγουρα περιορισμένες, όμως ευελπιστώ το τελικό έργο να αποτελέσει ως πρόταση για ένα καινοτόμο μέσο αφήγησης που μπορεί να χρησιμεύσει ως βάση για ένα δυνητικά νέο είδος αφηγηματικής τέχνης.

Βιβλιογραφία

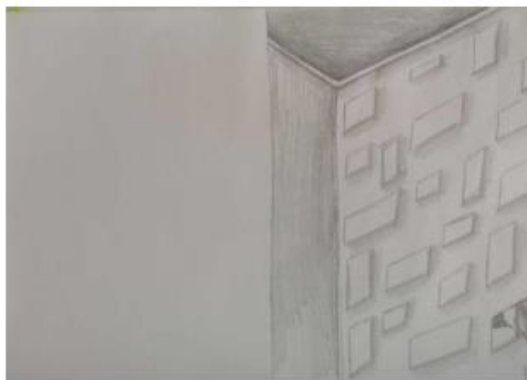
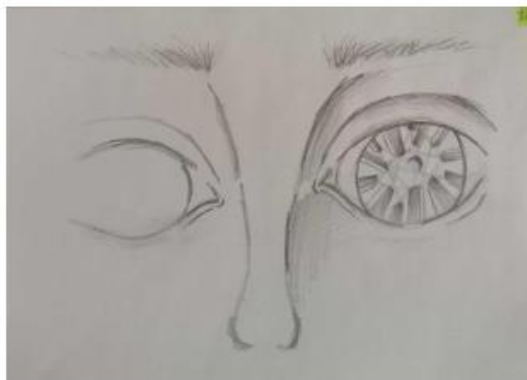
1. Agosto, Denise E. "One and Inseparable: Interdependent Storytelling in Picture Storybooks." *Children's Literature in Education* 30, no. 4 (1999): 267–80. <https://doi.org/10.1023/A:1022471922077>.
2. Akçayır, Murat, και Gökçe Akçayır. "Advantages and Challenges Associated with Augmented Reality for Education: A Systematic Review of the Literature." *Educational Research Review* 20 (February 2017): 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2016.11.002>.
3. Alister, Ian, και Christopher Hauke. *Contemporary Jungian analysis: Post-jungian perspectives from the Society of Analytical Psychology*. London: Routledge, 2013.
4. Beckett, Sandra L. *Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages*. Routledge, 2013.
5. Bottigheimer, Ruth B. "Fairy Tale Illustrations and Real World Gender: Function, Conceptualization, and Publication." *RELIEF - REVUE ÉLECTRONIQUE DE LITTÉRATURE FRANÇAISE* 4, no. 2 (December 8, 2010): 142. <https://doi.org/10.18352/bmgn-lchr.542>.
6. Braun, Norbert. "Storytelling in Collaborative Augmented Reality Environments", Digital Library University of West Bohemia, 2003. <http://hdl.handle.net/11025/6161>.
7. Campbell, Joseph. *Ο ΗΡΩΑΣ ΜΕ ΤΑ ΧΙΛΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ: Ο Ρόλος του Ήρωα στην Παγκόσμια Μυθολογία*. Αθήνα: ΙΑΜΒΛΙΧΟΣ, 2001.
8. Chinen, Allan B. *In the ever after: Fairy tales and the second half of life*. Wilmette, Ill: Chiron Publications, 1997.
9. Cho, Kyusung, Jinki Jung, Sang-Wook Lee, Sang Ok Lim, και Hyun Seung Yang. "Real-time Recognition and Tracking for Augmented Reality Books." *Computer Animation and Virtual Worlds* 22, no. 6 (October 4, 2011): 529–41. <https://doi.org/10.1002/cav.431>.
10. Ciecierski, Lisa, James Nageldinger, William P. Bintz, and Sara D. Moore. "New Perspectives on Picture Books." *ATHENS JOURNAL OF EDUCATION* 4, no. 2 (April 30, 2017): 123–36. <https://doi.org/10.30958/aje.4-2-2>.
11. Craig, Alan B. *Understanding augmented reality: Concepts and applications*. Amsterdam: Morgan Kaufmann, 2013.
12. Crane, Walter. *Of the Decorative Illustration of Books Old and new*. Cambridge University Press, 2014.
13. Danaei, Delneshin, Hamid R. Jamali, Yazdan Mansourian, και Hassan Rastegarpour. "Comparing Reading Comprehension between Children Reading Augmented Reality and Print Storybooks." *Computers & Education* 153 (August 2020): 103900. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103900>.
14. Danilewitz, Debra. "Once upon a Time.... the Meaning and Importance of Fairy Tales." *Early Child Development and Care* 75, no. 1 (1991): 87–98. <https://doi.org/10.1080/0300443910750104>.
15. Douglas, J. Yellowlees. *The end of books, or, Books without end?: Reading interactive narratives*. Ann Arbor, Mich: University of Michigan Press, 2001.
16. El-Shamy, Hasan M., και Jane Garry. *Archetypes and motifs in folklore and literature: A Handbook*. London: Routledge, 2016.
17. Franz, Marie-Luise von. *The interpretation of Fairy tales*. Boston: Shambhala, 1996.

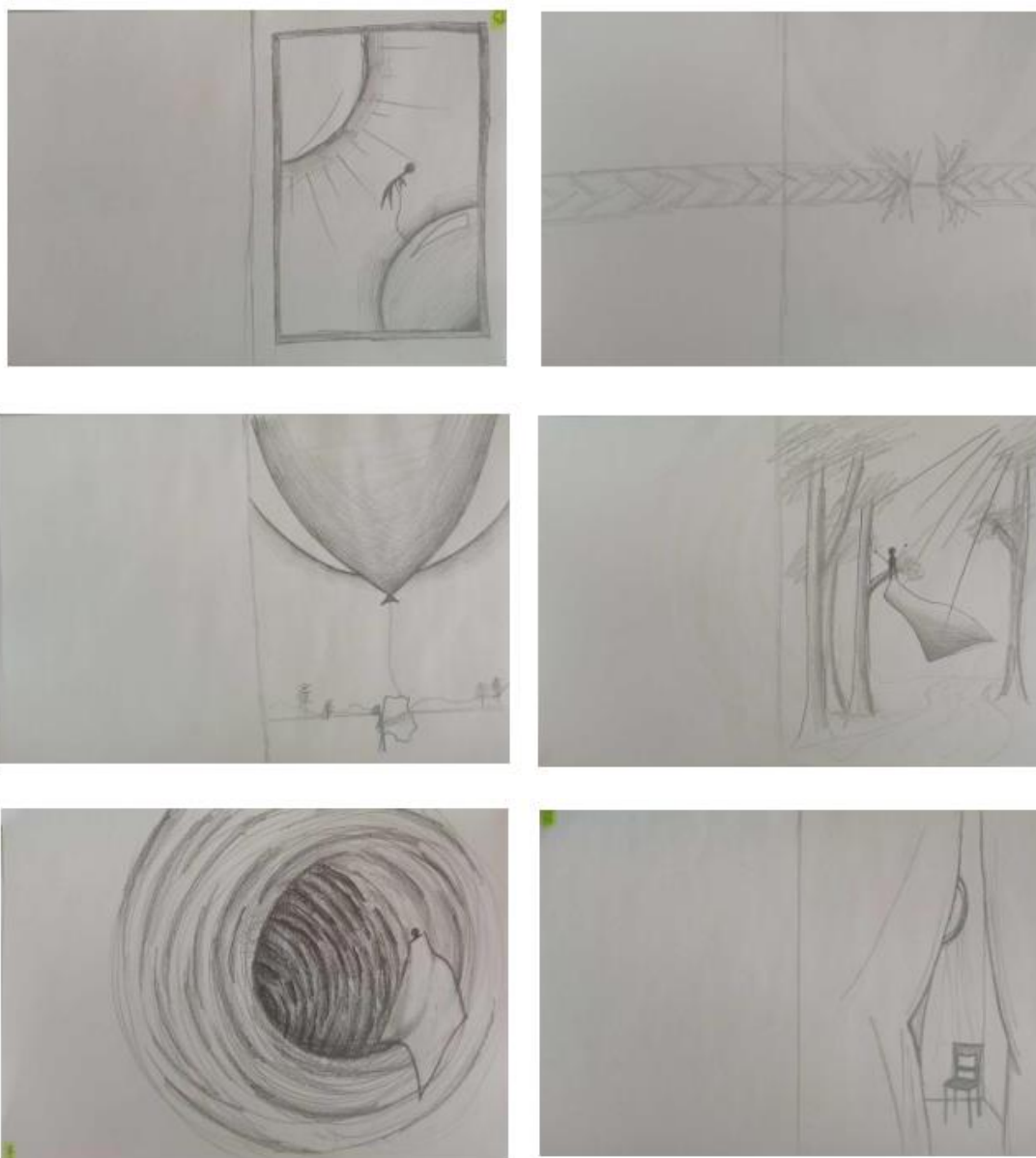
18. Gomez, Jeff. *Print is dead: Books in our Digital age*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2008.
19. Green, Thomas F. "The Importance of Fairy Tales." *The Educational Forum* 28, no. 1 (1963): 95–102. <https://doi.org/10.1080/00131726309340021>.
20. Helmly, Margaret Parker. "The Power of the Picturebook: Examining Aesthetics and Critical Literacy for Imagination." Thesis, Georgia Southern University, 2010.
21. Hennard Dutheil de la Rochère, Martine. "Translation, Illustration, Transcreation. from the Fairy Tales of Charles Perrault to Classic Fairy Tales Retold." *Études de lettres*, no. 310 (September 15, 2019): 59–80. <https://doi.org/10.4000/edl.1578>.
22. Hoffman, Eva R. "The Beginnings of The Illustrated Arabic Book: An Intersection between Art and Scholarship." *Muqarnas* 17 (2000): 37–52. <https://doi.org/10.2307/1523289>.
23. Hunt, Peter. *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*. London: Routledge, 2003.
24. Kucirkova, Natalia. "Children's Reading with Digital Books: Past Moving Quickly to the Future." *Child Development Perspectives* 13, no. 4 (September 20, 2019): 208–14. <https://doi.org/10.1111/cdep.12339>.
25. Kümmerling-Meibauer, Bettina. *Picturebooks: Representation and Narration*. Routledge, 2014.
26. MacIntyre, B., και J. D. Bolter. "Single-Narrative, Multiple Point-of-View Dramatic Experiences in Augmented Reality." *Virtual Reality* 7, no. 1 (December 1, 2003): 10–16. <https://doi.org/10.1007/s10055-003-0110-0>.
27. Martinez, Miriam, and Janis M. Harmon. "Picture/Text Relationships: An Investigation of Literary Elements in Picturebooks." *Literacy Research and Instruction* 51, no. 4 (August 2, 2012): 323–43. <https://doi.org/10.1080/19388071.2012.695856>.
28. Nikolajeva, Maria, and Carole Scott. *How picturebooks work*. London: Routledge, 2013.
29. Marques, Ana Beatriz, Vasco Branco, και Rui Costa. "Narrative Visualization with Augmented Reality." *Multimodal Technologies and Interaction* 6, no. 12 (November 26, 2022): 105. <https://doi.org/10.3390/mti6120105>.
30. Murdock, Maureen. *The Heroine's Journey Workbook: A Map for Every Woman's Quest*. Shambhala Publications, 2020.
31. Orazova, Jennet. "Illustration on Female Images in Fairy Tales Transformed to the Modern World". Thesis, Albert Laurence School of Communication Arts, Assumption University, 2018.
32. Peddie, Jon. *Augmented reality: Where we will all live*. Cham: Springer, 2023.
33. Pereira, Nilce M. "Book Illustration as (Intersemiotic) Translation: Pictures Translating Words." 53, no. 1 (March 2008): 104–19. <https://doi.org/10.7202/017977ar>.
34. Pirandello, Sofia. 2021. "A Journey into Artworks: Storytelling in Augmented Reality and Mixed Reality". *Cinergie – Il Cinema E Le Altre Arti* 10 (19):135-45. <https://doi.org/10.6092/issn.2280-9481/12219>.
35. Propp, V., Laurence Scott, και Svatava Pirkova-Jakobson. *Morphology of the folktale: Second edition*. University of Texas Press, 2010.
36. Roumba, Evanthia, και Iolie Nicolaidou. "Augmented Reality Books: Motivation, Attitudes, and Behaviors of Young Readers." *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)* 16, no. 16 (August 31, 2022): 59–73. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i16.31741>.

37. Riar, Marc, Jakob J. Korbel, Nannan Xi, Rüdiger Zarnekow, και Juho Hamari. “Hawaii International Conference on System Sciences .” In *The Use of Augmented Reality in Retail: A Review of Literature* , n.d.
38. Tan, S. In *Picture Books: Who Are They For?*, 3. Educational Resources Information Center (ERIC), 2001. <https://eric.ed.gov/?id=ED458581>.
39. Tatar, Maria. *Off with their heads!: Fairy tales and the culture of childhood*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1992.
40. Trudeau, Andrea, Ying Xie, Olha Ketsman, και Fatih Demir. ““Breaking the Fourth Wall”: The Effects of Cinematic Virtual Reality Film-Viewing on Adolescent Students’ Empathic Responses.” *Computers & Education: X Reality* 2 (2023): 100009. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2023.100009>.
41. Tursunmurotovich, Sobirov Sarvar, Sultanov Xayitboy Eraliyevich, and Ismatov Ulfat Shuhratovich. “Illustration and the Influence of Illustrator on Children’s Understanding of Fairy Tales and Works of Art in Books.” *International Journal of Psychosocial Rehabilitation* 24, no. 5 (April 20, 2020): 3526–33. <https://doi.org/10.37200/ijpr/v24i5/pr202063>.
42. Universidade da Coruña. Facultade de Filoloxía, και Torres Pernas, Gabriela. “Interactive Narratives: The Future of Storytelling.” *Interactive Narratives: The Future of Storytelling*, 2020.
43. Vanderschantz, Nicholas, και Claire Timpany. “A Categorisation Structure for Interactive Children’s Books.” *International Journal of the Book* 9, no. 4 (2012): 97–110. <https://doi.org/10.18848/1447-9516/cgpr/v09i04/36906>.
44. Weinstein, Amy. *Once Upon a Time: Illustrations from Fairytales, Fables, Primers, Pop-Ups, and Other Children’s Books*. New York: Princeton Architectural Press, 2005.
45. Yilmaz, Rabia Meryem, και Yuksel Goktas. “Using Augmented Reality Technology in Storytelling Activities: Examining Elementary Students’ Narrative Skill and Creativity.” *Virtual Reality* 21, no. 2 (October 22, 2016): 75–89. <https://doi.org/10.1007/s10055-016-0300-1>.
46. Zipes, Jack. *Fairy tales and the art of subversion*. Hoboken: Taylor and Francis, 2006.
47. Zipes, Jack. *Why Fairy tales stick: The evolution and relevance of a genre*. New York: Routledge, 2010.
48. Zipes, Jack. “The Changing Function of the Fairy Tale.” *The Lion and the Unicorn* 12, no. 2 (1988): 7–31. <https://doi.org/10.1353/uni.0.0236>.
49. Γρόσδος, Σταύρος. “Οπτικός Γραμματισμός Και Πολυτροπικότητα: Ο Ρόλος Των Εικόνων Στη Γλωσσική Διδασκαλία Στο Βιβλίο Γλώσσας Της Β’ Δημοτικού.” Μεταπτυχιακή Εργασία, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, 2008.
50. Δρομάτζου, Στάθης Ιω. *ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ ΠΟΙΗΤΙΚΗ*. Αθήνα: Κέδρος, 1982.
51. Μωυσιάδης, Λάζαρος. “Στοιχεία Αφηγηματολογίας.” Web log. *Lazmoisiades’ Blog* (blog). Σεπτέμβριος 7, 2009. <http://blogs.sch.gr/lazmoisiades/files/2009/09/afigmatologia.pdf>.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

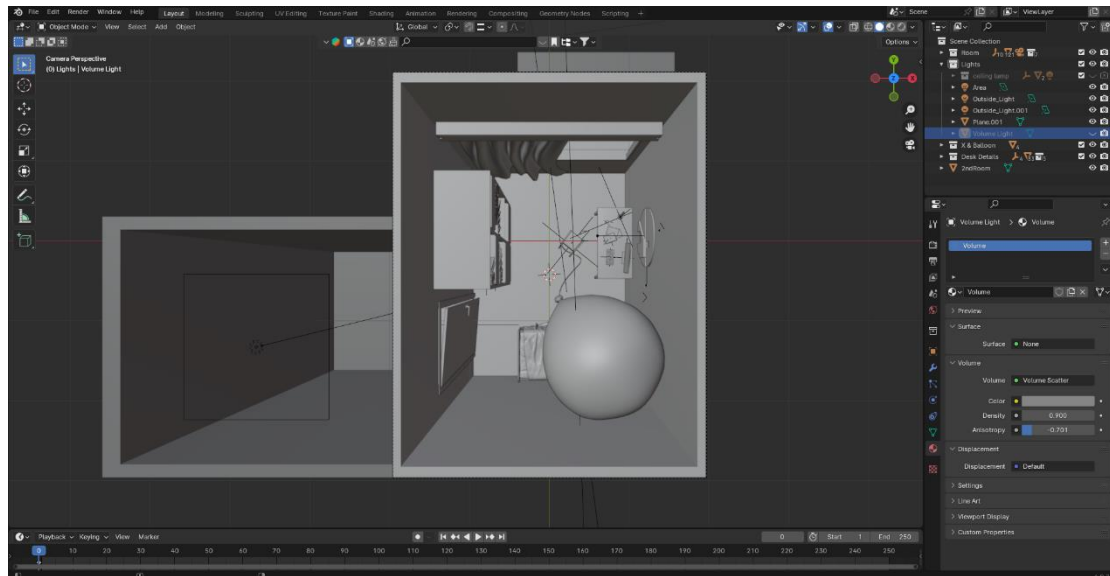
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α – Storyboard



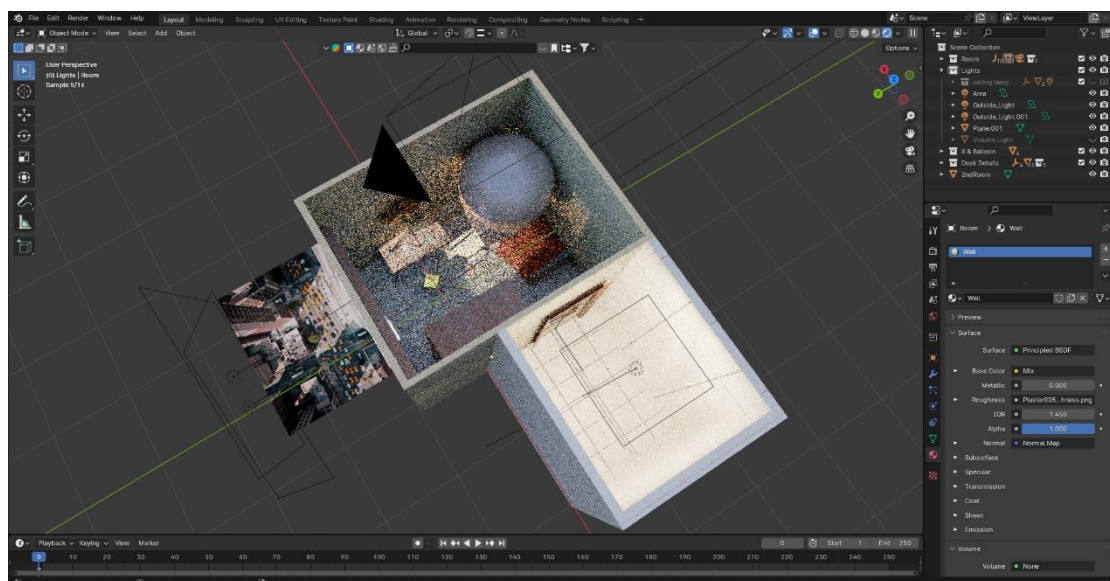


Εικόνα 1. Storyboard εικονογράφησης βιβλίου

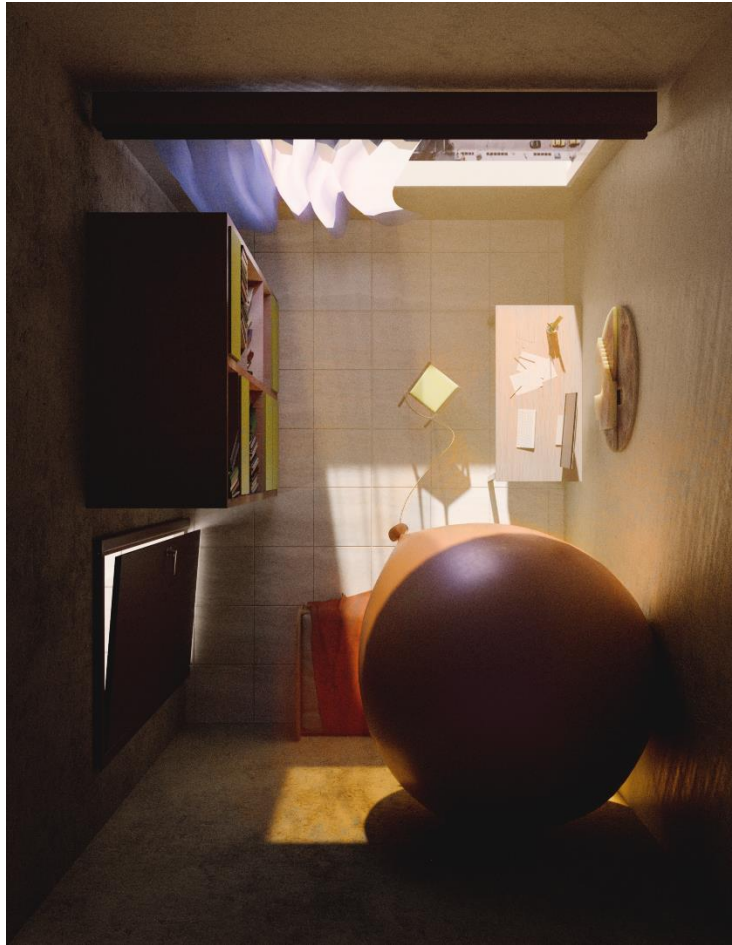
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β – Δημιουργία Εικόνων



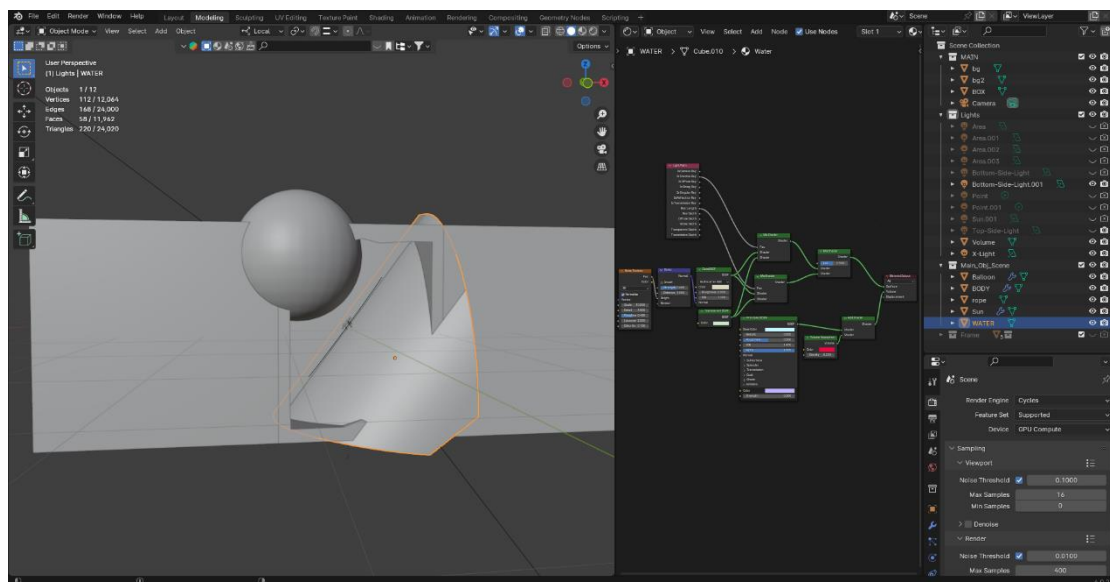
Εικόνα 2. Σκηνή 3, solid viewport



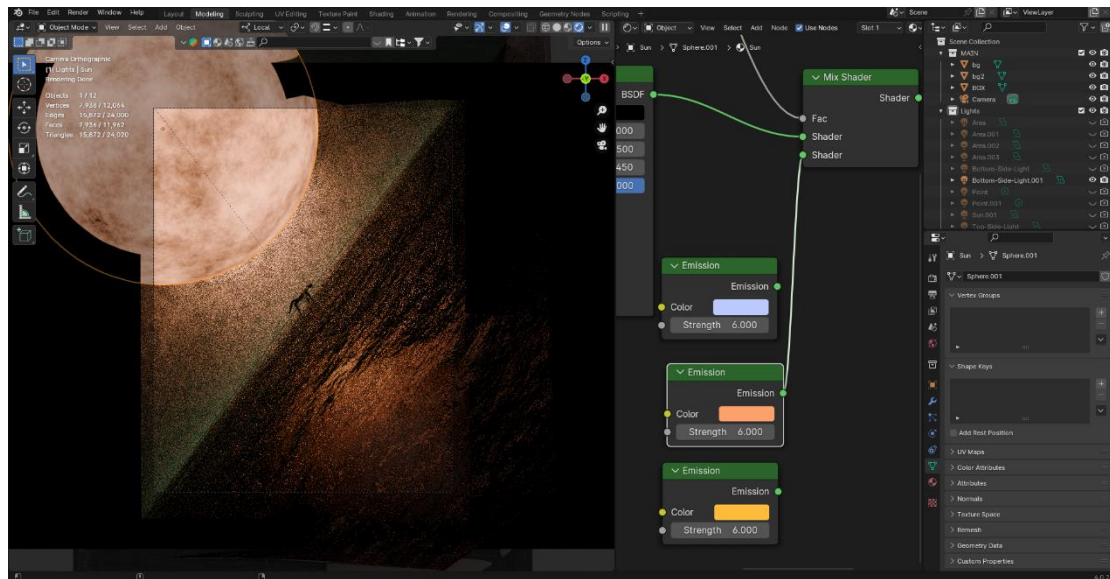
Εικόνα 3. Σκηνή 3, rendered viewport



Εικόνα 4. Σκηνή 3, final image



Εικόνα 5. Σκηνή 7, solid viewport

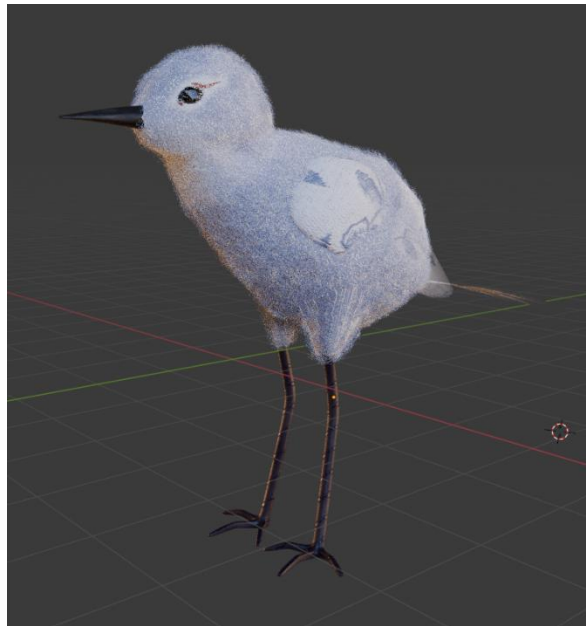


Εικόνα 6. Σκηνή 7, rendered viewport

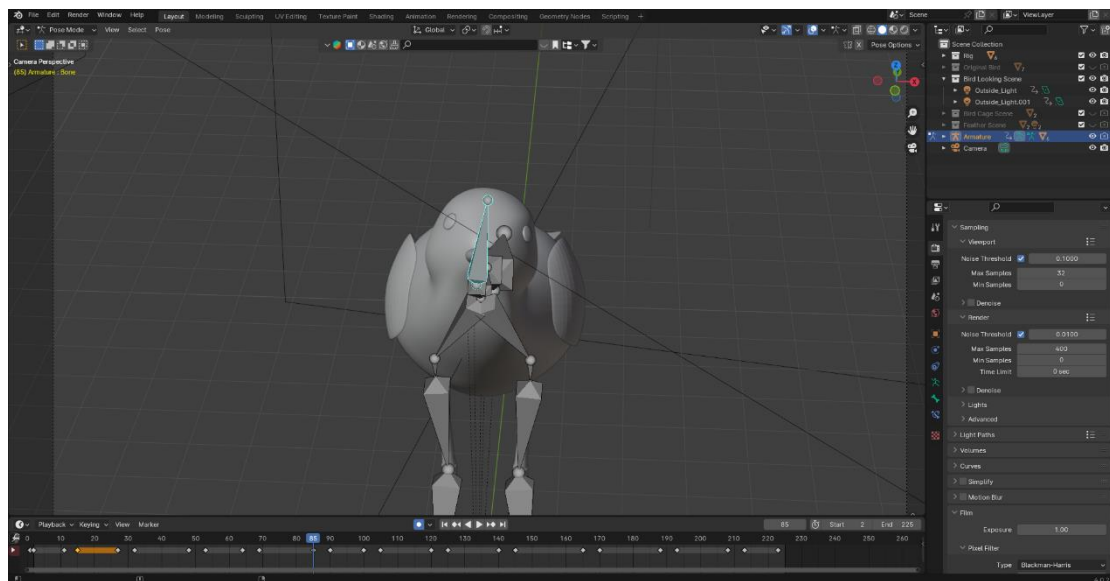


Εικόνα 7. Σκηνή 7, final image

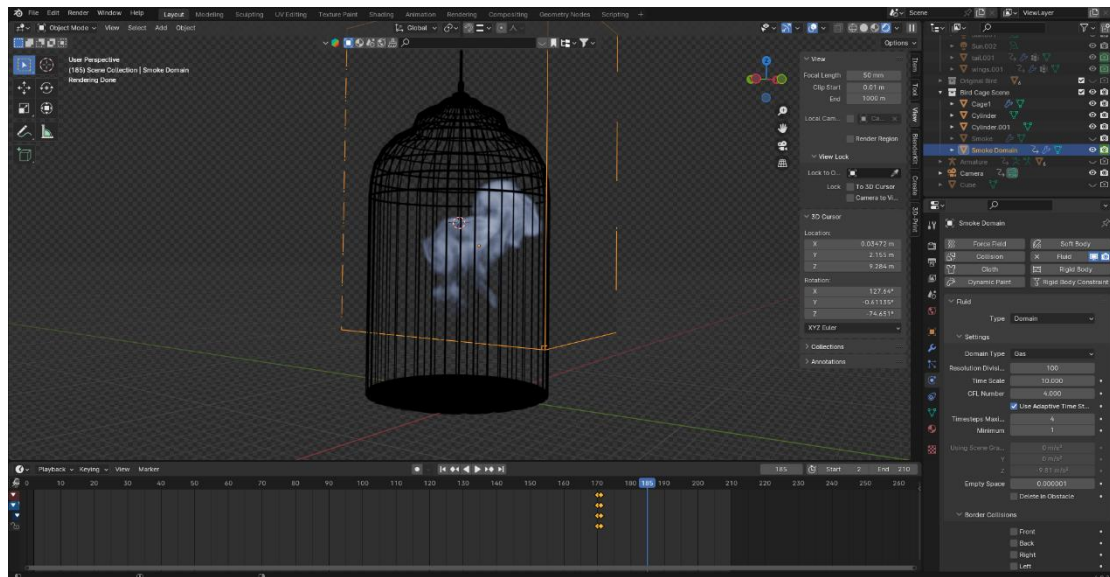
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ – Δημιουργία Υλικού AR



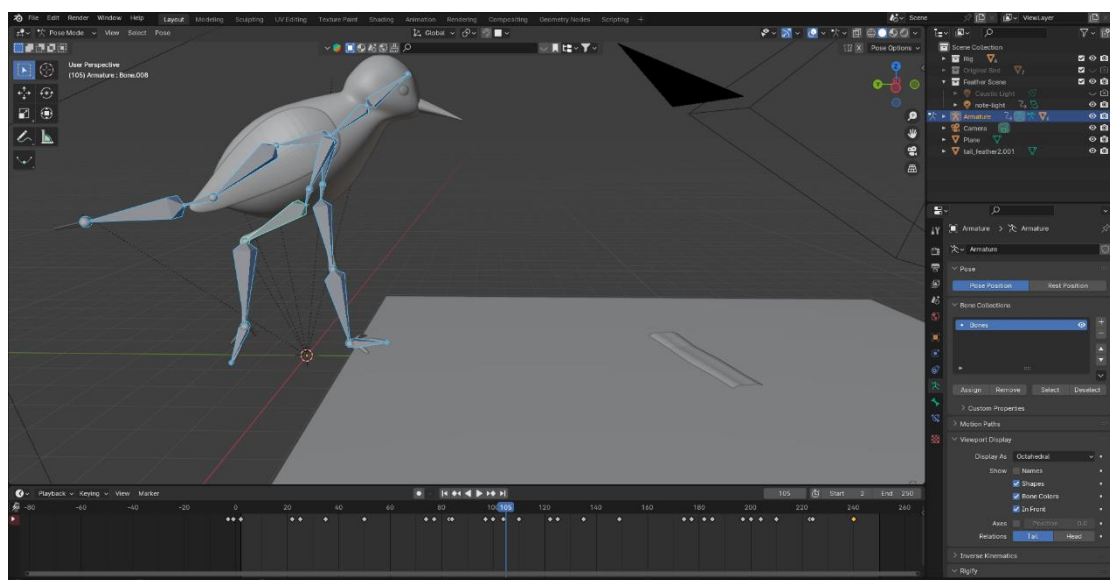
Εικόνα 8. Τελική μορφή πουλιού AR



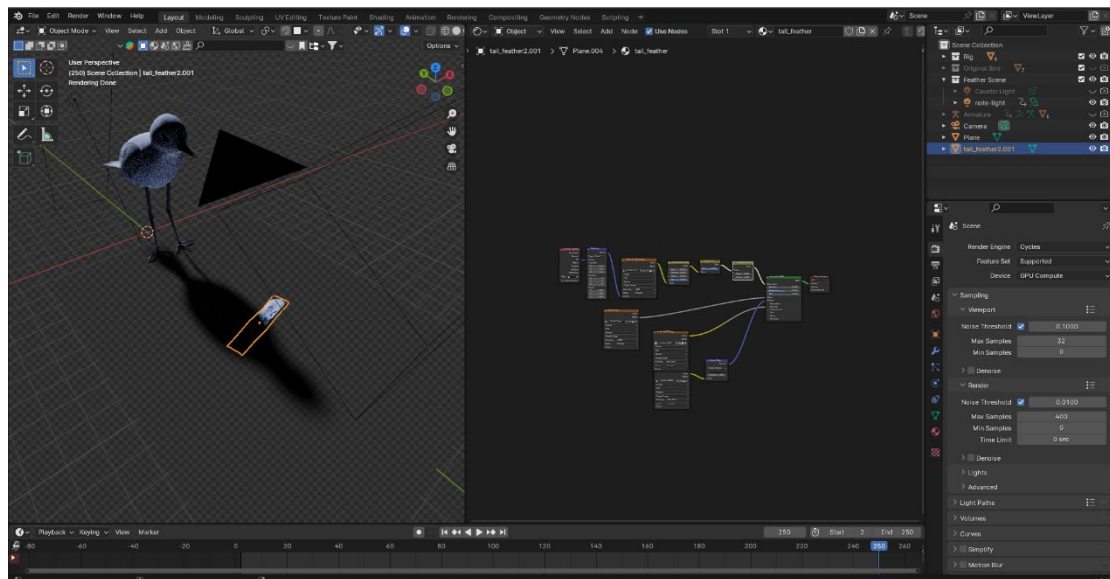
Εικόνα 9. Rigging πουλιού που κοιτάει



Εικόνα 12. Smoke simulation, rendered viewport



Εικόνα 13. Rigging πουλιού που περπατάει προς φτερό

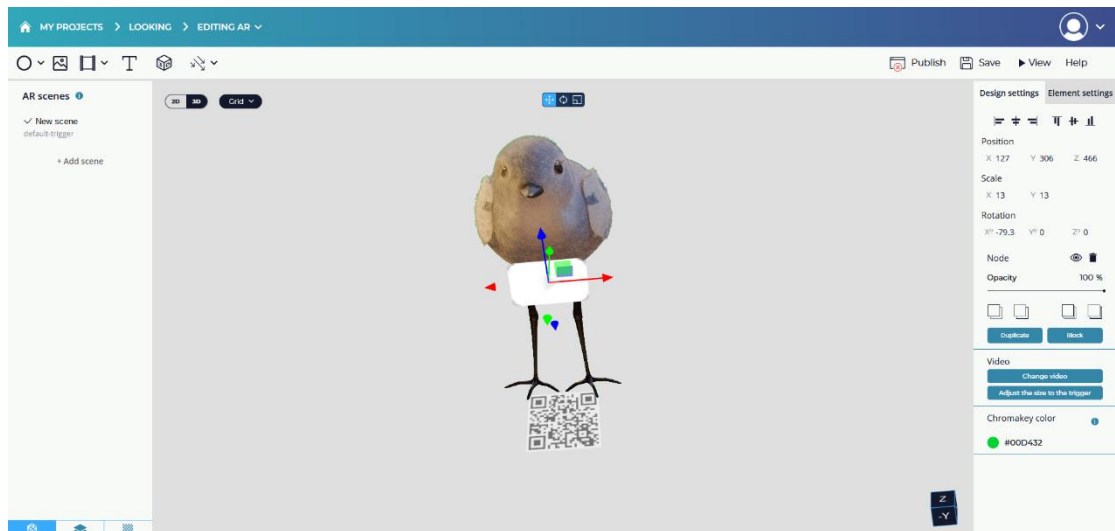


Εικόνα 14. Πουλί περπατάει προς φτερό, rendered viewport

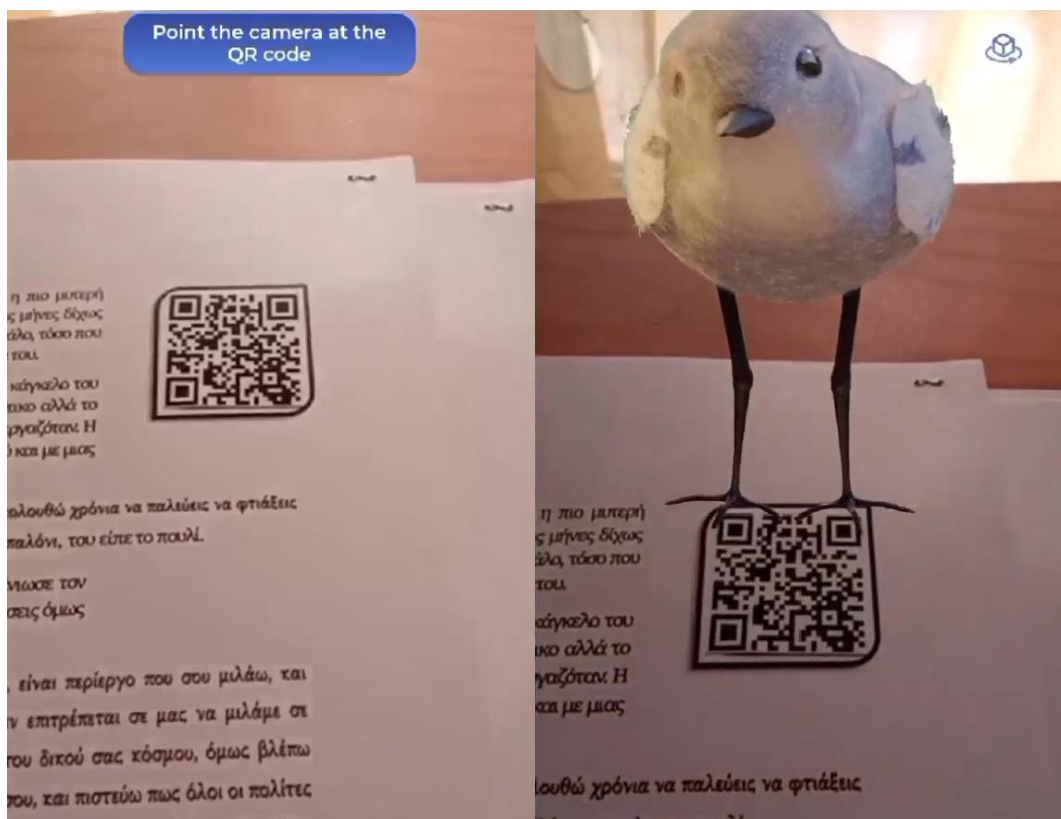
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Δ – Δείγμα Προβολής Βίντεο AR



Εικόνα 15. Το δοσμένο QR από την εφαρμογή WebAR, το οποίο χρειάζεται να σαρώσει ο χρήστης με τη κινητή συσκευή του για να έχει πρόσβαση στην AR σκηνή.



Εικόνα 16. Επεξεργασία προβολής του επιθυμητού βίντεο σε AR, μέσω της ιστοσελίδας WebAR



Εικόνα 17. Screenshots προβολής του βίντεο με AR