

Μια εικόνα 1000 αφηγήσεις: υφαίνοντας ψηφιακές αφηγήσεις για το 1821

Δρ Φακίδου Αναστασία
Συντονίστρια Εκπαιδευτικού Έργου

ΠΕ.Κ.Ε.Σ. Θεσσαλίας

afakidou@sch.gr

Σκοπός & στόχοι της εισήγησης

➤ **Σκοπός:** Να εξοικειωθούμε με τον τρόπο δόμησης της ψηφιακής αφήγησης.

➤ **Στόχοι:**

- Να αξιοποιούμε τις **οπτικές πηγές και τα έργα τέχνης ως εναύσματα** για τη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης.
- Να αξιοποιούμε **οπτικές στρατηγικές** κατά την προσέγγιση των έργων τέχνης.
- Να ακολουθούμε τον αναμενόμενο τρόπο συγγραφής του **σεναρίου**.
- Να χρησιμοποιούμε τον πίνακα πλοκής ή εικονογραφημένο σενάριο ή ιστοριοπίνακα (**storyboard**) για την οργάνωση της αφήγησης και του πολυμεσικού περιεχομένου.
- Να αξιοποιούμε στοιχεία του **οπτικού σχεδιασμού** (visual design) κατά την δημιουργία του storyboard και των εικόνων της ψηφιακής αφήγησης.

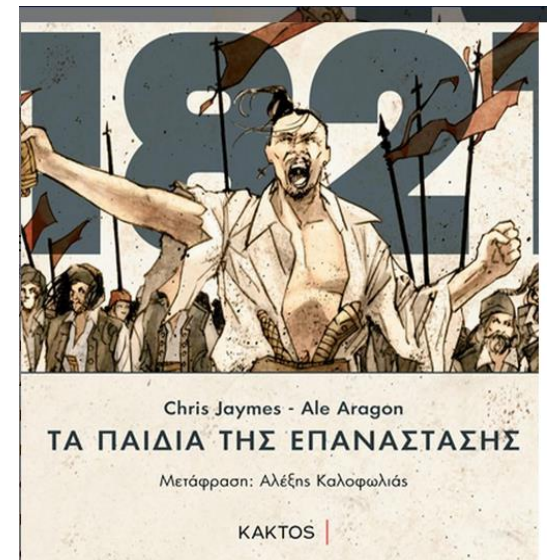
Ψηφιακή αφήγηση είναι...

- Ο συνδυασμός της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με τα πολυμέσα, ψηφιακά μέσα, εργαλεία επικοινωνίας του 21^{ου} αιώνα (Lathem, 2005).
- «Ψηφιακή αφήγηση είναι η πρακτική συγκερασμού **αφηγηματικού και ψηφιακού περιεχομένου**, συμπεριλαμβανομένων **εικόνων, ήχου και βίντεο**, ώστε να δημιουργηθεί **μία μικρού μήκους ταινία** με δυνατό συγκινησιακό συστατικό» (Sheneman, 2010:40-42).

Μορφές ψηφιακής αφήγησης

- Ψηφιακό εικονογραφημένο βιβλίο ή εικονοβιβλίο σε μορφή Flipbook
- Κόμικ (comic strip, comic book, graphic novel, silent graphic novel)

Έντυπο γκράφικ νόβελ
(εστιάζει στην ιστορία
του Μάρκου Μπότσαρη)



https://www.ethnos.gr/politismos/biblio/78049_sons-chaos-ena-epiko-komik-apo-ton-amerikano-kris-tzeims-gia-tin-epanastasi

Stop-motion animation: είδη

- Claymation (φιγούρες από πηλό ή πλαστελίνη)
- Κινούμενες κούκλες (puppets)
- Φιγούρες δράσης Lego Playmobil

- Cut out animation (φιγούρες από χαρτόνι των οποίων τα μέρη του σώματος αποτελούν χωριστά κομμάτια για να δείξουμε την κίνηση)
- Silhouettes animation (φιγούρες από μαύρο χαρτόνι ή άλλο επίπεδο υλικό)

Εικόνες και ψηφιακή αφήγηση

- Οι **ρεαλιστικές εικόνες εμπνέουν** τα παιδιά να γράψουν με περισσότερες λεπτομέρειες και να σκεφτούν για τη σχέση μεταξύ των εικόνων και των λέξεων.
- Σταδιακά αρχίζουν να γράφουν τις ιστορίες τους μέσω εικόνων συμβολικά αντιπροσωπευτικών της πλοκής.
- Χρησιμοποιούν τις εικόνες για **να θυμηθούν** τους χαρακτήρες, την ακολουθία (αρχή, μέση, τέλος), την πλοκή.

(Kullo-Abbott & Polman, 2008)

Αναζητώντας έμπνευση και υλικό για το 1821

- Οπτικές και γραπτές πηγές στο σχολικό βιβλίο Ιστορίας: γνωριμία με το ιστορικο-κοινωνικό πλαίσιο της εποχής, εύκολη πρόσβαση σε οπτικό υλικό για κάθε μαθητή/τρια.
- Έρευνα: βιβλία, μουσεία, βίντεο, ταινίες, συνεντεύξεις....
- Εντοπισμός έργων τέχνης σχετικών με την επανάσταση του 1821 στο διαδίκτυο π.χ.

Εθνική Πινακοθήκη:

<https://www.nationalgallery.gr/el/pararthmata/annex/nauplio.html>

Εθνικό Ιστορικό Μουσείο-Εφαρμογές:

<https://www.nhmuseum.gr/multimedia/thematikes-diadromes/?thematikh=2>

Μουσείο Μπενάκη:

https://www.benaki.org/index.php?option=com_buildings&view=building&id=1&Itemid=134&lang=el

Εθνικός Συσσωρευτής Ψηφιακού Πολιτιστικού Περιεχομένου

<https://www.searchculture.gr/>

Μελετώντας τις εικόνες

Ανάπτυξη του αφηγηματικού σταδίου αισθητικής απόκρισης: τρία ανοιχτά ερωτήματα

- Τι συμβαίνει στην εικόνα;
- Τι βλέπεις που σε κάνει να το λες αυτό;
- Τι άλλο μπορείς να βρεις στην εικόνα; (Housen, 2001)

Μελέτη έργων τέχνης: Μοντέλο ανάπτυξης του Έντεχνου Συλλογισμού (Artful Thinking)

Ερωτήματα σε έξι διαστάσεις (είναι υπογραμμισμένα όσα συνεισφέρουν στη δημιουργία αφήγησης):

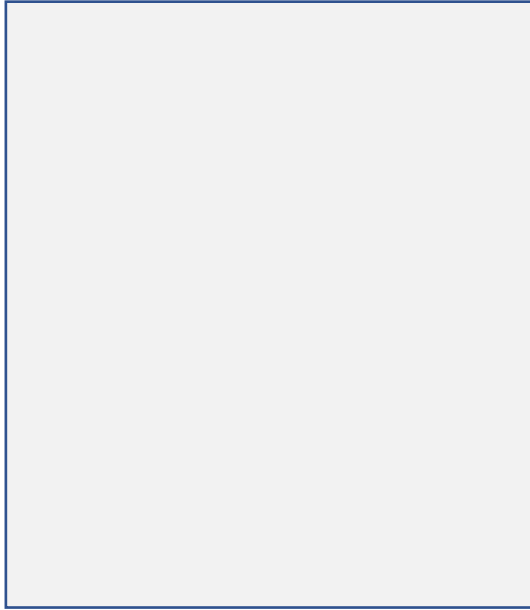
- **(α) Παρατηρώ και περιγράφω** (σχήματα, χρώματα, λεπτομέρειες, Κοιτάζω για 2' & γράφω 5 λέξεις-ξανακοιτάζω ξαναγράφω. Αν το έργο Τ. ήταν η αρχή μιας ιστορίας ποια θα ήταν η συνέχεια; Αν ήταν η μέση; Αν ήταν το τέλος;)
- **(β) Ερευνώ, αναρωτιέμαι** (Τι σκέφτομαι, Τι μου προκαλεί το ενδιαφέρον, Ποιες απορίες έχω, Ποια είναι η ατμόσφαιρα του έργου)
- **(γ) Συγκρίνω & συνδέω** (Δώσε τίτλο, Κάνε 10 καταιγιστικές ερωτήσεις, Αν ήταν... θα ήταν, Ιστορικό πλαίσιο, Σύγκριση με άλλα έργα)
- **(δ) Διερευνώ την πολυπλοκότητα** (ποια είναι τα μέρη του έργου, ποια είναι η μεταξύ τους σχέση, Το Χ χρώμα/σχήμα πώς συμβάλει στο νόημα, έλεγχος αναλογιών, συμβολισμών)
- **(ε) Εξετάζω από διαφορετικές γωνίες θέασης** (Γίνομαι το Χ πρόσωπο ή αντικείμενο του έργου, τι σκέφτομαι, τι αισθάνομαι, για ποιο πρόσωπο/πράγμα νοιάζομαι; Τι δεν εξηγήθηκε, αναζητώ εκπλήξεις, υπερβολές, γιατί αυτές)
- **(στ) Αιτιολογώ, εξηγώ** (δηλώνω την άποψή μου και επιχειρηματολογώ) (Project Zero Harvard University).

Διδακτική πρόταση:
Σειροθετώντας εικόνες
ή
....αφήγηση αλά Kami-shibai

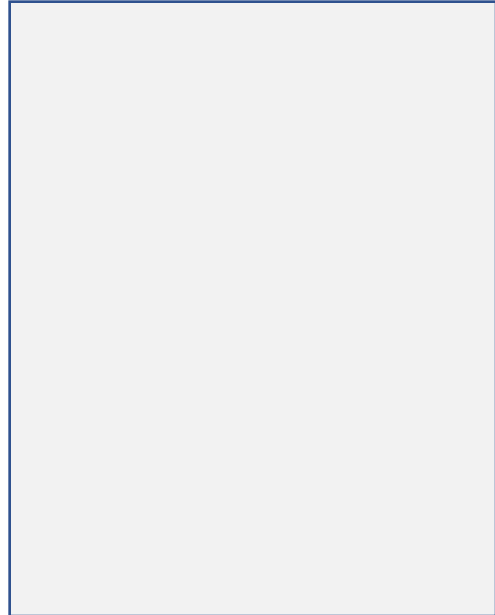
- **Επιλογή 3 εικόνων** που θα μπορούσαν να αποτελούν τα τρία βασικά στοιχεία μιας αφήγησης (αρχή-μέση-τέλος).
- Στοχασμός επί του θέματος και της κεντρικής ιδέας της αφήγησης.
- **Αναζήτηση ακόμη 2-3 εικόνων** που θα μπορούσαν να υποστηρίξουν περαιτέρω ή να μετασχηματίσουν ή να οπτικοποιήσουν την αφήγηση που ξεκίνησε βάσει των τριών πρώτων έργων.

Ενδεικτικό παράδειγμα

- Οι μαθητές/τριες μελετούν **σταδιακά** τρία έργα και στη συνέχεια προσπαθούν να δημιουργήσουν αφηγηματικές συνδέσεις μεταξύ αυτών:



Otto Magn Otto Magnus
von Stackelberg, Έλληνας
έμπορος (1828)



Johann Georg Christian
Perlberg,
Μάχη Ελλήνων με
Τούρκους



Edward Dodwell, Η πεδιάδα στην Αρχαία
Ολυμπία (1819)

Ενδεικτικό παράδειγμα

- Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες μελετούν το αφηγηματικό περιεχόμενο 2-3 άλλων έργων με θέμα την επανάσταση και σκέφτονται πώς θα μπορούσαν να τα εντάξουν στην προηγούμενη σύλληψη της αφηγηματικής πλοκής. Έργα όπως: Θ. Βρυζάκης (Καραούλι, 1855), Peter von Hess (Ο Κολοκοτρώνης με παλληκάρια στο ταμπύρι), Ε. Ντελακρουά (Επεισόδιο του ελληνικού αγώνα, 1856).
- Όταν ολοκληρώσουν την πλοκή της αφήγησης τους, επανέρχονται στα έργα τέχνης για να μελετήσουν τη σύνθεσή τους ως προς τον οπτικό σχεδιασμό (χρώματα, οπτική απόσταση, οπτική γωνία, σύμβολα). Η δραστηριότητα αποσκοπεί στην άσκηση του βλέμματος και στην άντληση έμπνευσης για τη δημιουργία του δικού τους οπτικού υλικού που θα χρειαστούν στην ψηφιακή τους αφήγηση. **Δεν προτρέπουμε και δεν επιδιώκουμε την αντιγραφή των έργων από τους/τις μαθητές.**

Δομή
της πλοκής μιας
κλασικής
Αφήγησης &
διάρκεια κάθε
πράξης

(Field, 1986·
Σκοπετέας, 2015)



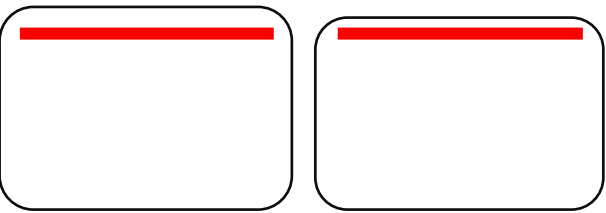
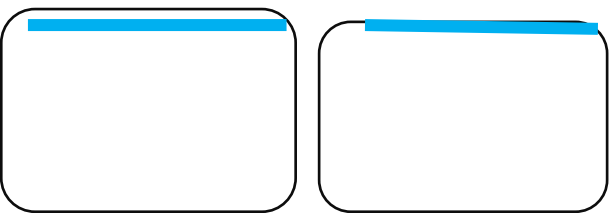
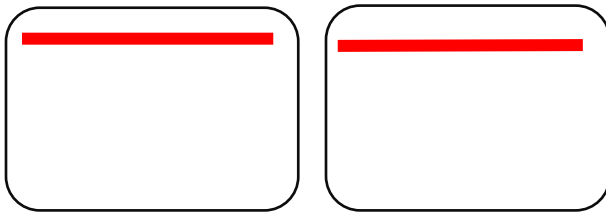
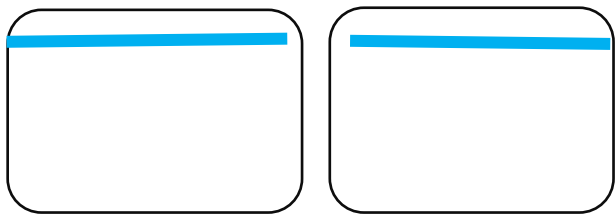
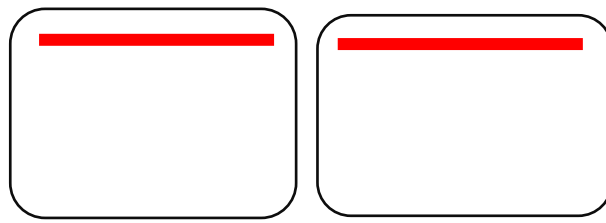
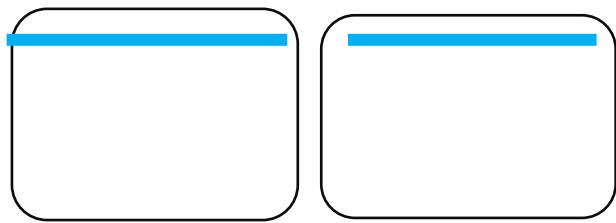
Κρίσιμη Σκηνή
(Plot point)

Κρίσιμη Σκηνή
(Plot point)



Πηγή: Morra, 2014

<https://samanthamorra.com/2013/06/05/edudemic-article-on-digital-storytelling/>



Το **διαφορετικό χρώμα** στα πλαίσια του storyboard υποδεικνύει τη διαφορετική Πράξη της αφήγησης στην οποία αντιστοιχούν π.χ. μπλε->Πράξη I, κόκκινο-> Πράξη II (για κάθε πράξη μπορεί να υπάρξουν πολλές σελίδες με πλαίσια). Έτσι διευκολύνεται ο εντοπισμός των σκηνών από τις διαφορετικές ομάδες μαθητών/τριών που θα συνεργαστούν στη δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης (π.χ. ομάδα κατασκευή εικόνων, σκηνικών, φιγούρων, ηχοληψίας, μοντάζ). Το storyboard συνήθως αναρτάται σε σημείο που όλοι μπορούν να τον συμβουλευτούν και να έχουν εύκολη και γενική εικόνα του έργου.

Πολύτιμο φορτίο: Βίντεο (3')

- Το βίντεο αποτελεί ενδεικτικό παράδειγμα (και όχι υπόδειγμα) μιας ψηφιακής αφήγησης που δημιουργήθηκε για τις ανάγκες του επιμορφωτικού προγράμματος βάσει της μελέτης των έργων τέχνης που προαναφέρθηκαν (βλ. διαφάνειες Νο 11 και Νο 12) και ενός έργου ακόμη (χαλκογραφία σχεδίου του L. Mayer, Πορεία καραβανιού στα ορεινά της Ροδόπης, 1819).



- Μετά την παρακολούθηση του βίντεο, ακολουθεί η παρουσίαση του σεναρίου και του storyboard ανά Σκηνή και Πράξη για να συζητηθεί ο τρόπος συγγραφής του σεναρίου, ο τρόπος δόμησης του storyboard και μερικά από τα στοιχεία του οπτικού σχεδιασμού που ελήφθησαν υπόψη και θα μπορούσαν να απασχολήσουν τους/τις μαθητές/τριες.

Σενάριο: Πράξη Ι-Σκηνή 1η

ΕΞΩΤ. ΛΙΜΑΝΙ-ΜΕΡΑ

Στ' αριστερά: Περιγραφή
χώρου-χρόνου-ηρώων
ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

ZOOM IN

Υπόδειξη για σκηνοθεσία
Πλάνο κοντινό:
ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

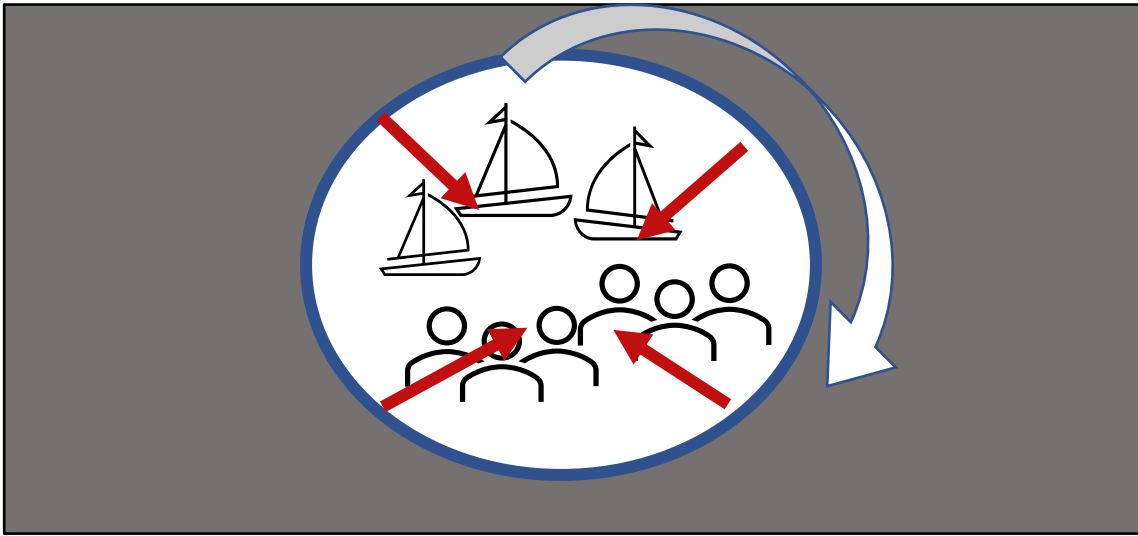
Στο πολύβουο λιμάνι πλήθος άνθρωποι και εμπορεύματα συνωστίζονται στην αποβάθρα (ΦΩΝΕΣ ΑΝΘΡΩΠΩΝ). Ο όρμος είναι διάσπαρτος με ιστιοφόρα. Σε ένα σημείο της αποβάθρας, ένας έμπορος με ελληνική τοπική ενδυμασία διαβάζει κάποιο έγγραφο

Υπόδειξη για ηχοληψία
Ήχοι:
ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

Storyboard

Πράξη I: Εισαγωγή

Σκηνή 1: Λιμάνι-αποστολή κιβωτίων

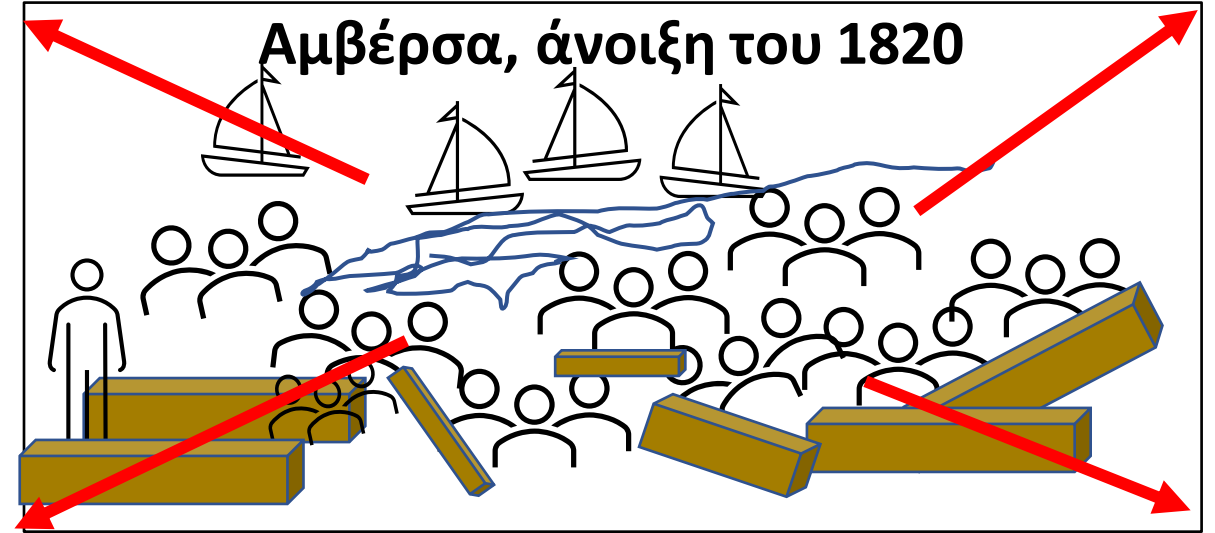


1^η

ZOOM IN

Εικόνα: Λιμάνι-εστίαση στο κέντρο

Πλάνο: κυκλικό άνοιγμα στη φορά του ρολογιού



Αμβέρσα, άνοιξη του 1820

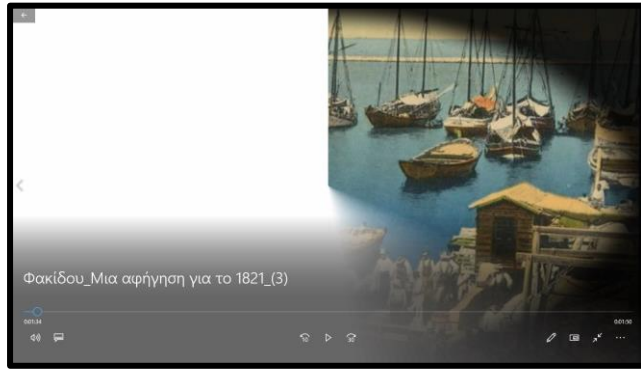
2^η

ZOOM OUT

- Εικόνα: Λιμάνι γενική άποψη, ο έμπορος μέρος του πλήθους
- Ήχος διηγητικός (περιβάλλον): φωνές ανθρώπων
- Λεζάντα (τόπος, χρόνος) ως καρτ ποστάλ

Το μπλε χρώμα στα πλαίσια υποδεικνύει ότι αφορά στην I Πράξη της αφήγησης.

Αποτέλεσμα στο βίντεο



Σενάριο: Πράξη Ι-Σκηνή 1η

ΕΞΩΤ. ΛΙΜΑΝΙ-ΜΕΡΑ

ΑΛΛΟ ΚΑΔΡΟ (δηλ. αλλαγή εστίασης σε σχέση με προηγούμενο)-ZOOM IN

Αλλαγή πλάνου:
ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

Ο έμπορος κάτι διαβάζει. Ακούγονται ΓΛΑΡΟΙ

ΑΦΗΓΗΤΗΣ

Ο Έλληνας έμπορος μεταξιού χρόνια εγκατεστημένος στην ελληνική παροικία της Αμβέρσας δεν ξεχνούσε τον τόπο του. Μόλις είχε κλείσει τη συμφωνία για τη μεταφορά των κιβωτίων που έστελνε στο χωριό του. Είχε εξηγήσει ότι το φορτίο ήταν πολύτιμο και οι αγωγιάτες θα έπρεπε να το προσέχουν. Η συνοδευτική επιστολή ήταν σχεδόν έτοιμη.

- Όνομα ήρωα ή αφηγητή:
ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ
- Θέση κειμένου:
κεντραρισμένο στη σελίδα

Σενάριο: Πράξη Ι-Σκηνή 1η

ΑΛΛΟ ΚΑΔΡΟ – ZOOM IN

Ο έμπορος είναι απορροφημένος στην ανάγνωση της επιστολής.

ΙΩΑΝΝΗΣ ΠΡΙΝΓΚΟΣ
(Μιλάει σχετικά αργά)

Οδηγίες προς τον ηθοποιό:
Πλάγια γράμματα εντός
παρένθεσης κάτω από το
όνομα του ήρωα

...σου στέλνω με τούτο το καραβάνι 68 μικρά δέματα κερι και να το πουλήσεις στην πιο καλή τιμή. Να δώκεις στον παπα-Γρηγόρη τα βιβλία που μου παρήγγειλε: Οκτώηχο, Μέγα αλφαβητάριο, τη Γεωγραφία του Φιλιππίδη, τα Στοιχεία Αριθμητικής και Αλγέβρης του διάκου του Στεφάνου του Θετταλού, τη Φυσική του Ρήγα μας. Να του μηνύσεις ότι με τον επόμενο ναύλο θα παραλάβει τους χάρτες και τα όργανα της Πειραματικής Φυσικής που με ζήτησε. Να φροντίσεις για το φορτίο μεταξίου όπου συμφωνήσαμε.

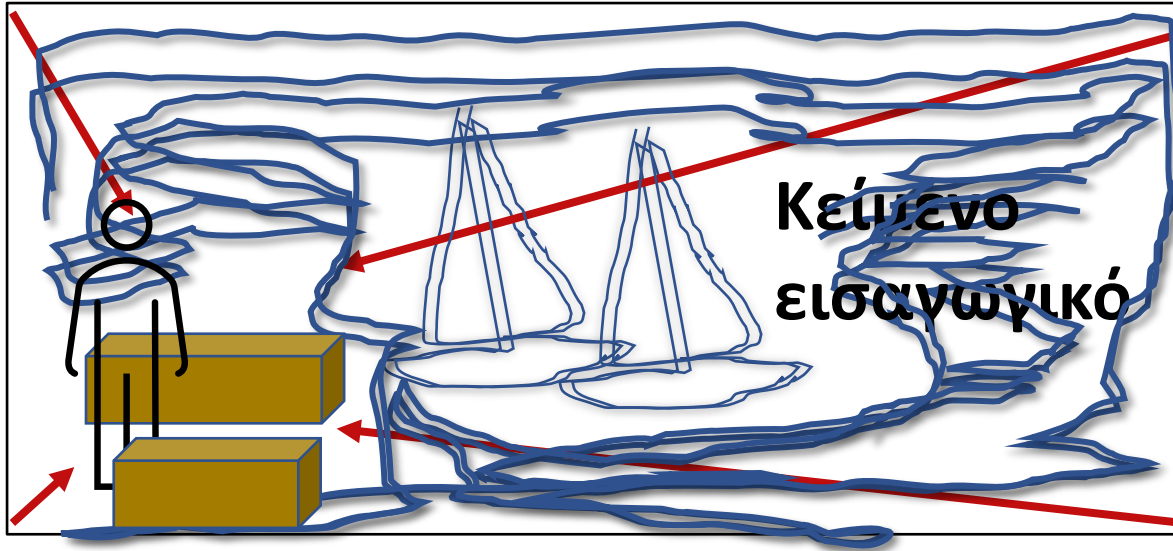
Ιωάννης Πρίνγκος

ΑΛΛΑΓΗ ΣΚΗΝΗΣ (βαθμιαία)

Storyboard

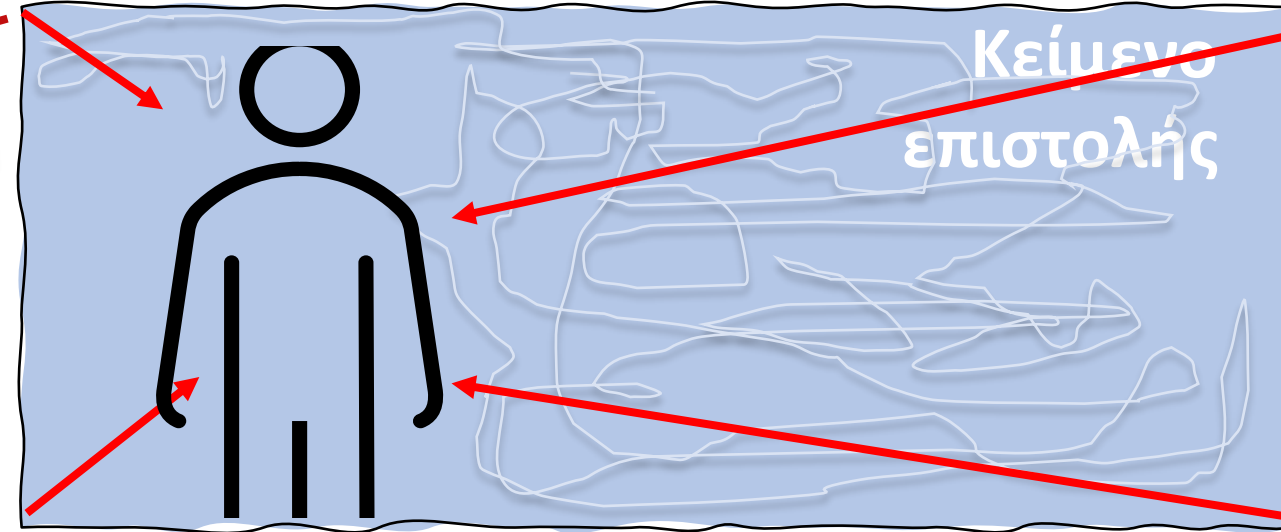
Πράξη Ι- Σκηνή 1 (Λιμάνι)

Τα βέλη και η κατεύθυνσή τους υποδεικνύουν το ZOOM IN και τη θέση στην εικόνα.



3^η

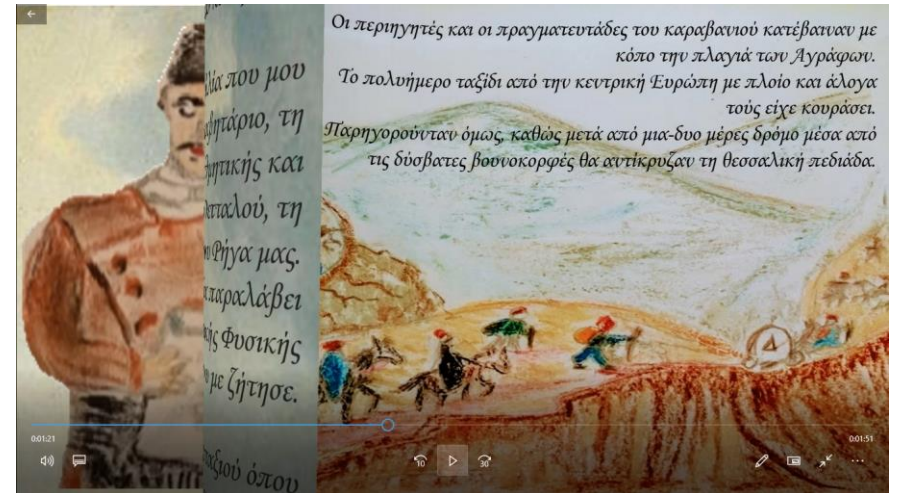
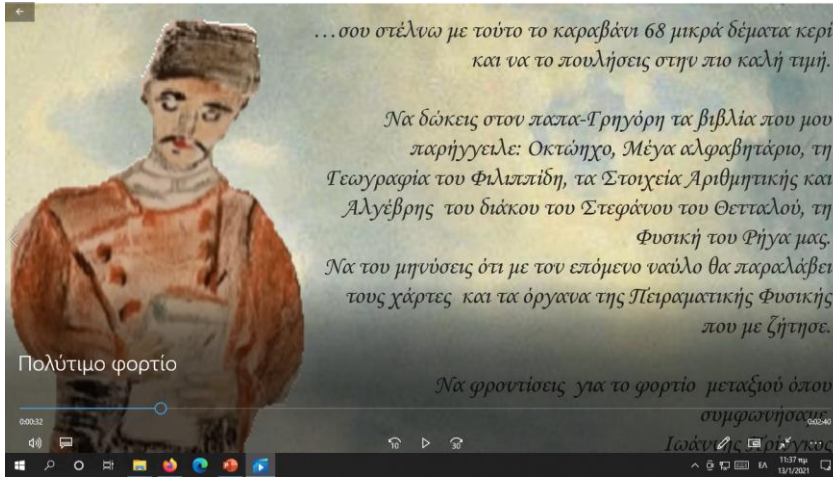
- Πρώτο επίπεδο: Εστίαση στον **έμπορο** (ολόσωμος μικρό μέγεθος), αριστερά
- Φόντο: Θάλασσα-θόλωμα
- Ήχος διηγητικός (περιβάλλον): γλάροι
- Ήχος μη διηγητικός (αφηγητής): Κείμενο εισαγωγικό σε λευκό χρώμα



4^η

- Πρώτο επίπεδο: κοντινό πλάνο στον **έμπορο** (κεφάλι, χέρια, χαρτί)
- Φόντο: ουρανός
- Ήχος διηγητικός: **μεγαλόφωνη ανάγνωση επιστολής από έμπορο**

Αποτελέσματα στο βίντεο



ΑΛΛΑΓΗ ΣΚΗΝΗΣ (βαθμιαία εξαφάνιση της προηγούμενης και βαθμιαία εμφάνιση της επόμενης).

Σενάριο: Πράξη II – Σκηνή 1^η

ΕΞΩΤ. ΟΡΕΙΝΟΣ ΔΡΟΜΟΣ-ΜΕΡΑ

Μακρύ καραβάνι με άλογα, άμαξες και οδοιπόρους προχωρά στον φιδωτό δρόμο.

ΑΡΓΟ ΒΑΔΙΣΜΑ ΑΛΟΓΩΝ

Υπόδειξη στους θεατές του χώρου της σκηνής

ΑΦΗΓΗΤΗΣ

Οι περιηγητές και οι πραγματευτάδες του καραβανιού κατέβαιναν με κόπο την πλαγιά των Αγράφων. Το πολυήμερο ταξίδι από την κεντρική Ευρώπη με πλοίο και άλογα τούς είχε κουράσει. Παρηγορούνταν όμως, καθώς μετά από μια-δυο μέρες δρόμο μέσα από τις δύσβατες βουνοκορφές θα αντίκρυζαν τη θεσσαλική πεδιάδα.

Τέχνασμα προς οικονομία σκηνών: υπόδειξη του χρόνου που μεσολάβησε από την προηγούμενη σκηνή

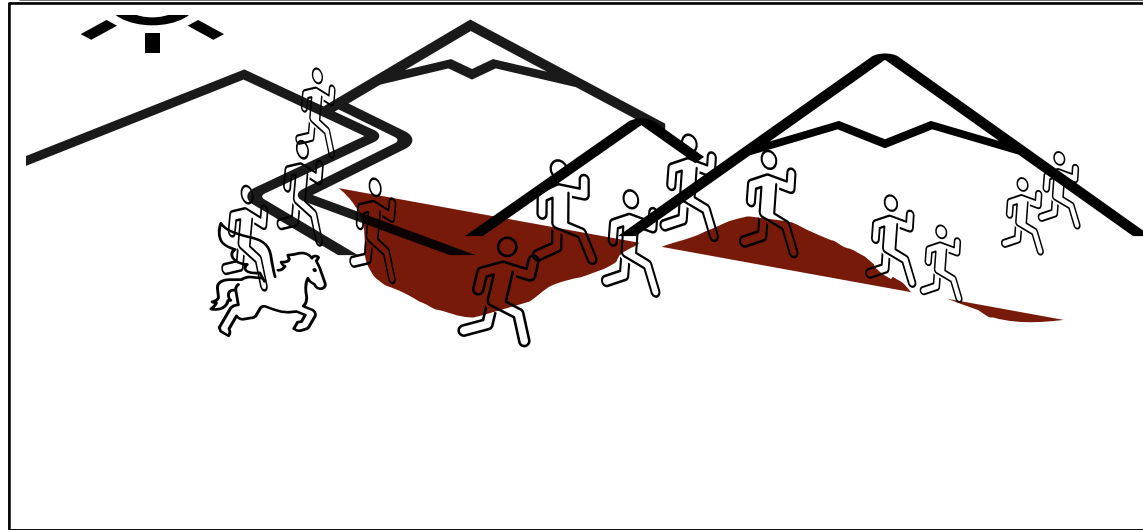
Υπόδειξη του χώρου των γεγονότων που θα ακολουθήσουν

ΑΛΛΟ ΚΑΔΡΟ - ZOOM IN

Κάπου στην αρχή του καραβανιού (βάθος δεξιά) από μια στενή γωνία του δρόμου ξεπετάγονται ληστές. Ακούγεται ο πρώτος ΠΥΡΟΒΟΛΙΣΜΟΣ.

Storyboard Πράξη II: Σύγκρουση στα βουνά

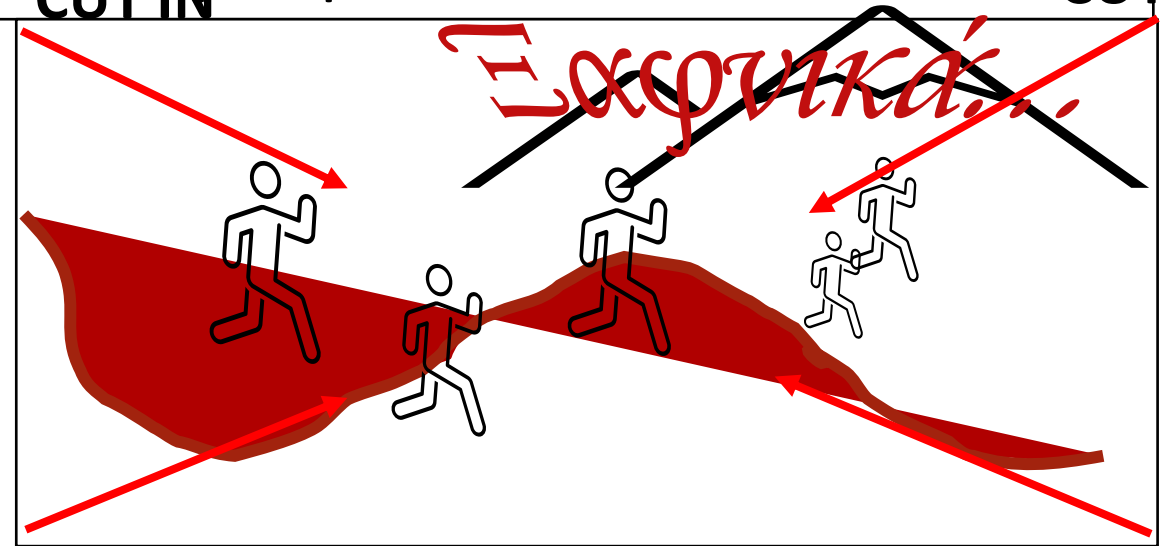
Σκηνή 1^η: επίθεση ληστών



5^η

- Εικόνα: **Καραβάνι** στα βουνά γενική άποψη
- Ήχος διηγητικός (περιβάλλον): φωνές ανθρώπων, βήματα, άλογα
- Ήχος μη διηγητικός (αφηγητής): Κείμενο αφήγησης

CUT IN

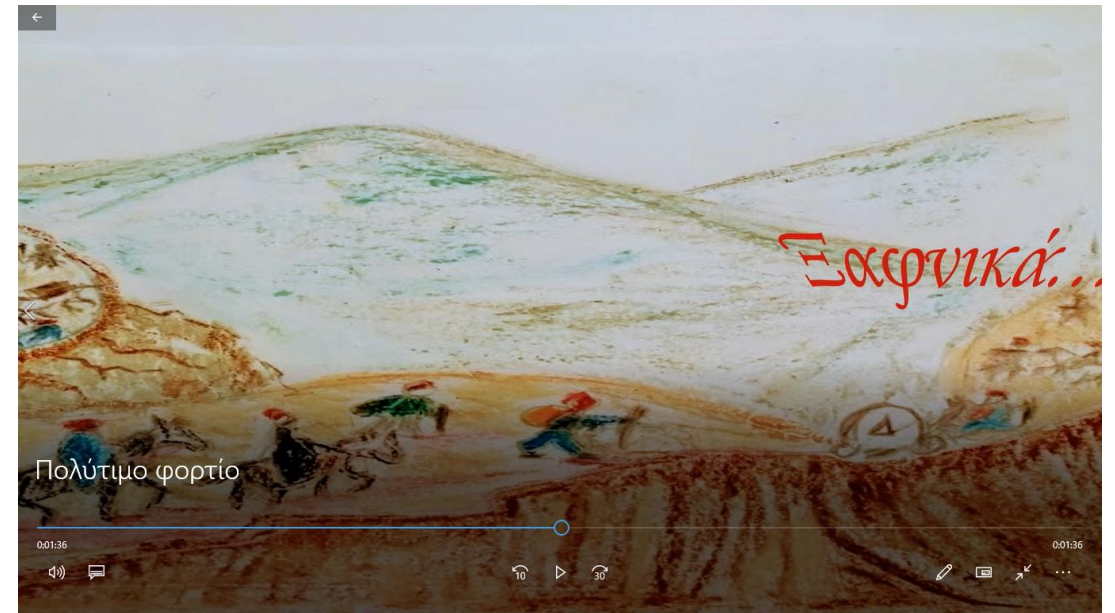


6^η

- Εικόνα: εστίαση σε τμήμα καραβανιού
- Ήχος διηγητικός (περιβάλλον): **πυροβολισμός**
- Κείμενο αφήγησης καρτουνίστικο-δεξιά στη θέση του πυροβολισμού

Το κόκκινο χρώμα στα πλαίσια υποδεικνύει ότι αφορά στην II Πράξη της αφήγησης.

Αποτελέσματα στο βίντεο



Σενάριο: Πράξη II-Σκηνή 2^η

ΕΞΩΤ. ΣΚΗΝΗ ΜΑΧΗΣ-ΜΕΡΑ ZOOM IN

Οι ληστές ΠΥΡΟΒΟΛΟΥΝ, άλογα αφηνιάζουν, οδοιπόροι και αναβάτες τραυματίζονται. Κάποιοι προσπαθούν να αμυνθούν.

ΑΛΛΟ ΚΑΔΡΟ: ZOOM ΟΥΤ

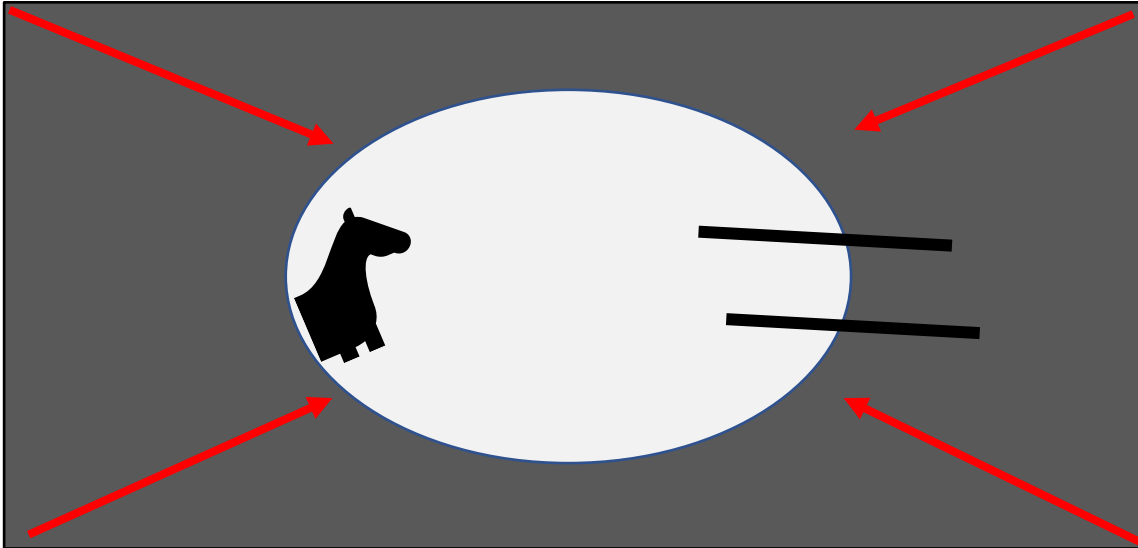
ΑΦΗΓΗΤΗΣ

Ξαφνικά... μια ομάδα ληστών όρμησε πάνω τους.

ΠΥΡΟΒΟΛΙΣΜΟΙ, ΧΛΙΜΙΝΤΡΙΣΜΑΤΑ ΑΛΟΓΩΝ, φωνές, καπνοί.

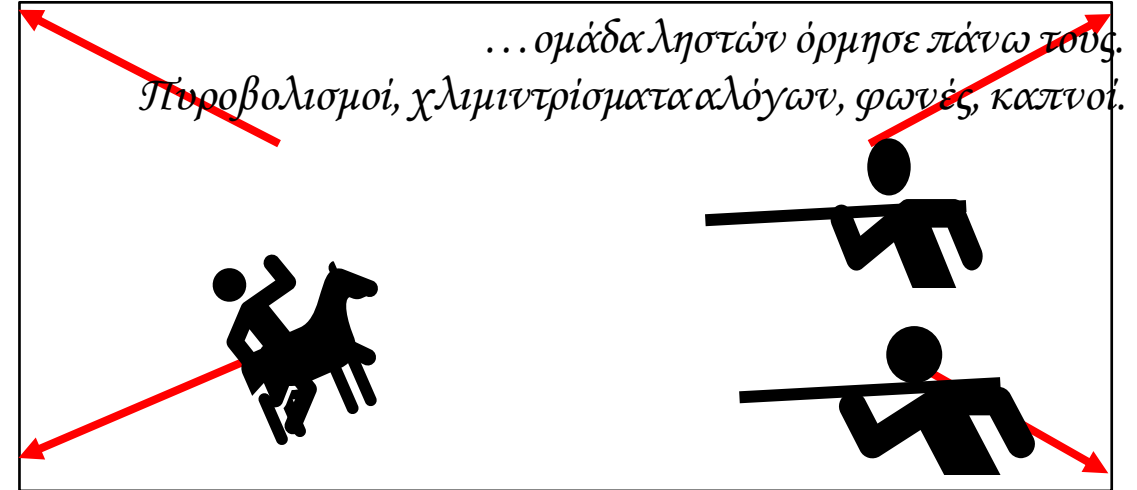
Storyboard

Πράξη II: Σύγκρουση στα βουνά Σκηνή 2^η: επίθεση ληστών



7^η

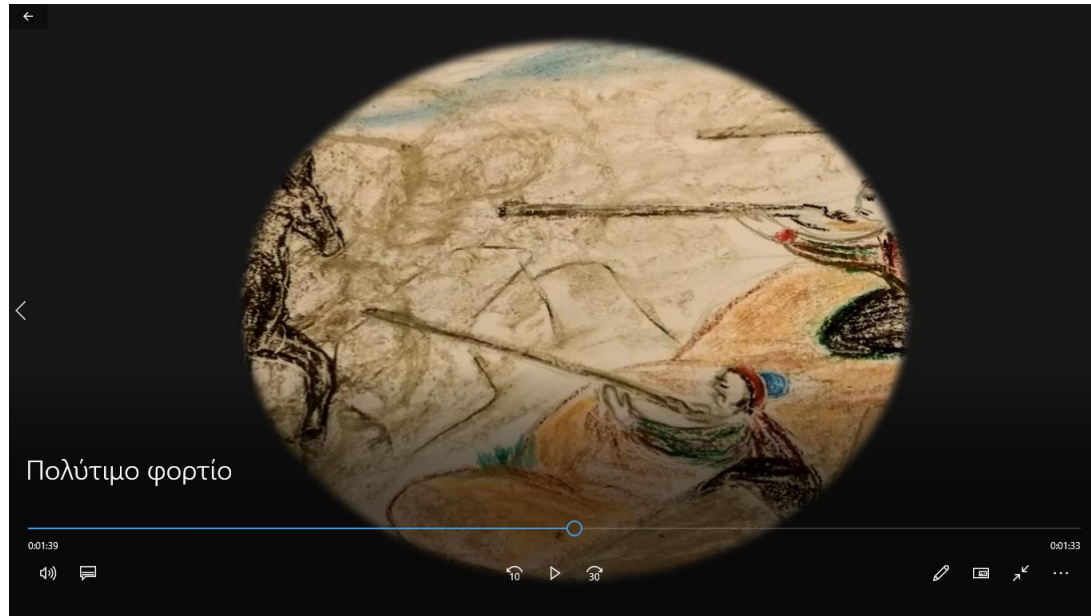
- Εικόνα: Σκηνή μάχης **ZOOM IN**
- Πλάνο: κυκλικό, θόλωμα τριγύρω
- Ήχος διηγητικός: πυροβολισμοί



8^η

- Εικόνα: Σκηνή μάχης **ZOOM OUT**
- Ήχος διηγητικός: πυροβολισμοί
- Ήχος μη διηγητικός (αφηγητής):
Κείμενο αφήγησης

Αποτελέσματα στο βίντεο





*...ομάδα ληστών όρμησε πάνω τους.
Πυροβολισμοί, χλιμιντρίσματα αλόγων, φωνές, καπνοί!*



Σενάριο Πράξη II-Σκηνή 3^η

ΕΞΩΤ. ΚΑΡΑΟΥΛΙ ΑΡΜΑΤΟΛΩΝ-ΜΕΡΑ

2-3 αρματολοί που φυλάσσουν σκοπιά παρακολουθούν τα δρώμενα στο πέρασμα.

ΠΡΩΤΟΠΑΛΙΚΑΡΟ

(Δείχνει στο πέρασμα)

Καπετάν Βλαχάβα, χαλασμός γένεται εκεί κάτω.

ΚΑΠΕΤΑΝ-ΒΛΑΧΑΒΑΣ

(Κοιτάζει προσεκτικά)

Χμ! Ληστές πέσανε στο караβάνι.

(Διατάζει αποφασιστικά)

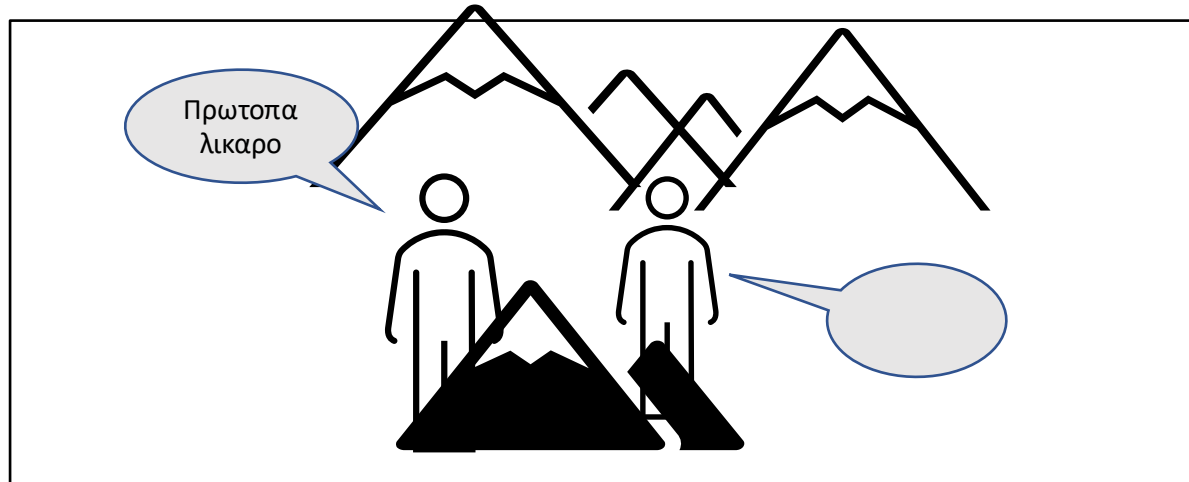
Τρεχάτε, ωρέ!

← Συνάφεια με τον προφορικό λόγο της εποχής

Storyboard

Πράξη II: Σύγκρουση στα βουνά

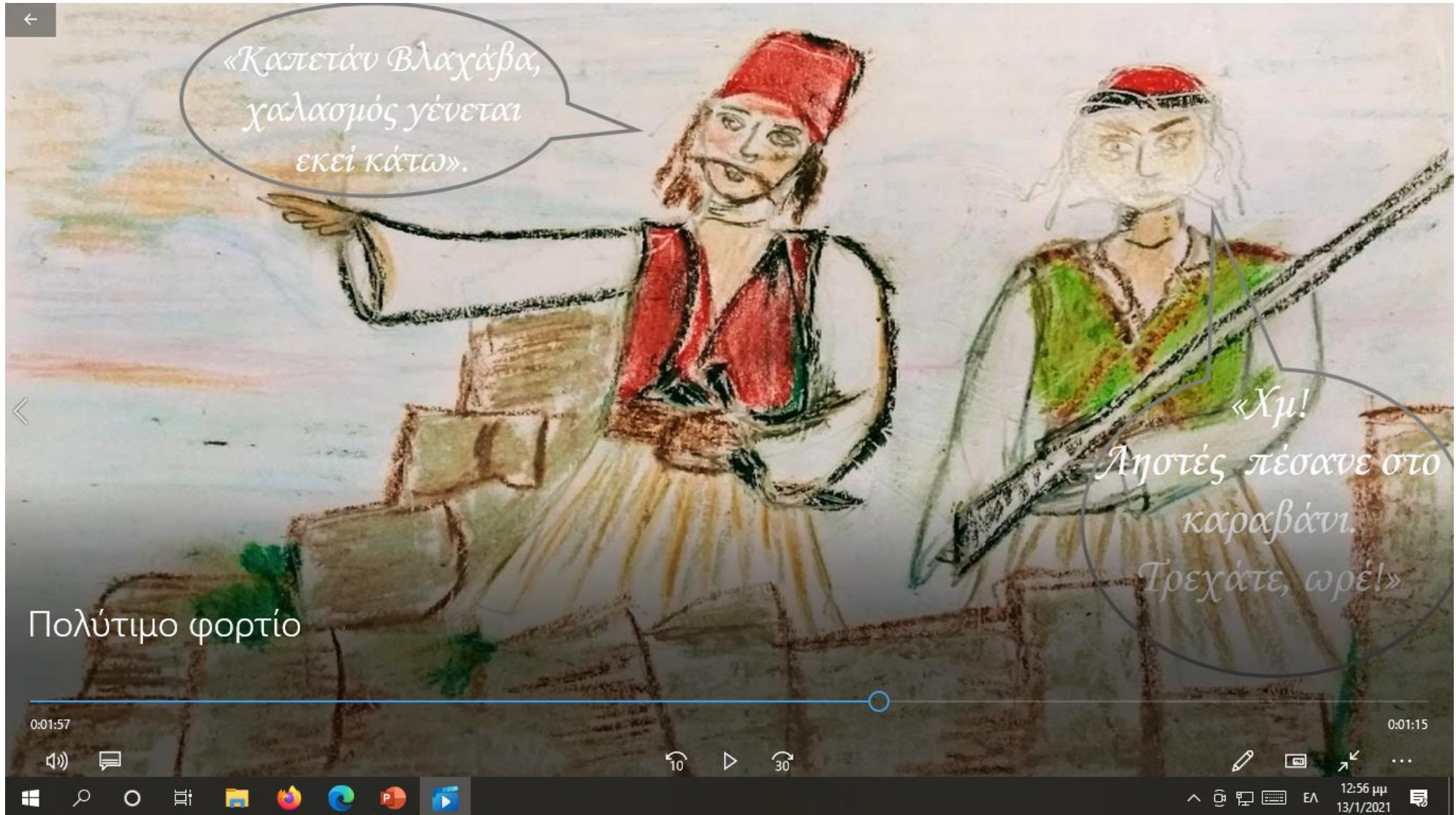
Σκηνή 3^η: Εποπτεία της σύγκρουσης από αρματολούς



9^η

- Εικόνα: **Καραούλι** αρματολών
- Ήχος διηγητικός: **Διάλογος** αρματολών

Αποτέλεσμα στο βίντεο



Σενάριο: Πράξη II - Σκηνή 4^η

ΕΞΩΤ. ΣΚΗΝΗ ΜΑΧΗΣ-ΜΕΡΑ

Οι αρματολοί καταδιώκουν τους ληστές.

ΑΦΗΓΗΤΗΣ

Συνάφεια με τον προφορικό λόγο
της εποχής

Οι αρματολοί του καπετάν Βλαχάβα σαν τα αγριοκάτσικα ροβόλησαν στην πλαγιά και πήραν στο κατόπι τους ληστές.

ΑΛΛΟ ΚΑΔΡΟ ZOOM IN

Οι αρματολοί προελαύνουν, οι επιτιθέμενοι υποχωρούν.

ΑΦΗΓΗΤΗΣ

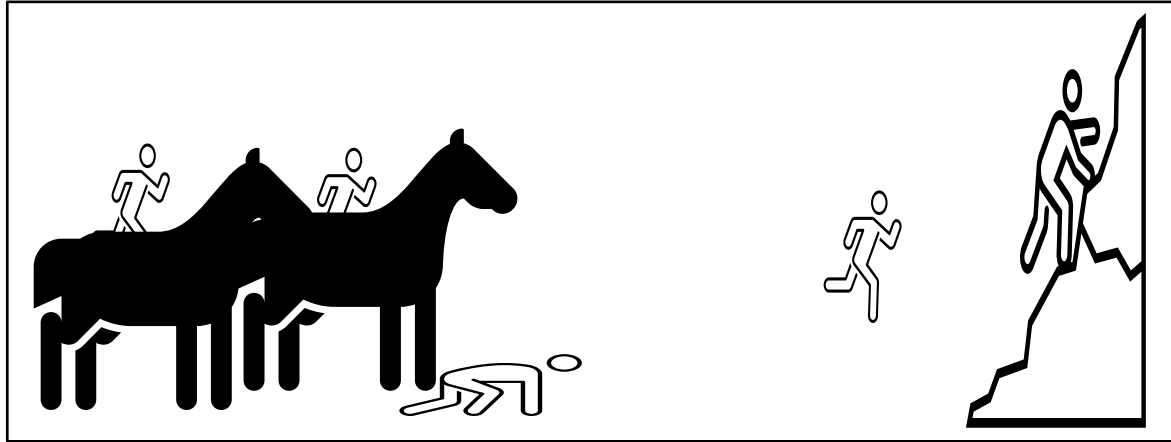
(θριαμβευτικά)

Το караβάνι και οιπραμάτειες που μετέφερε σώθηκαν.

Storyboard

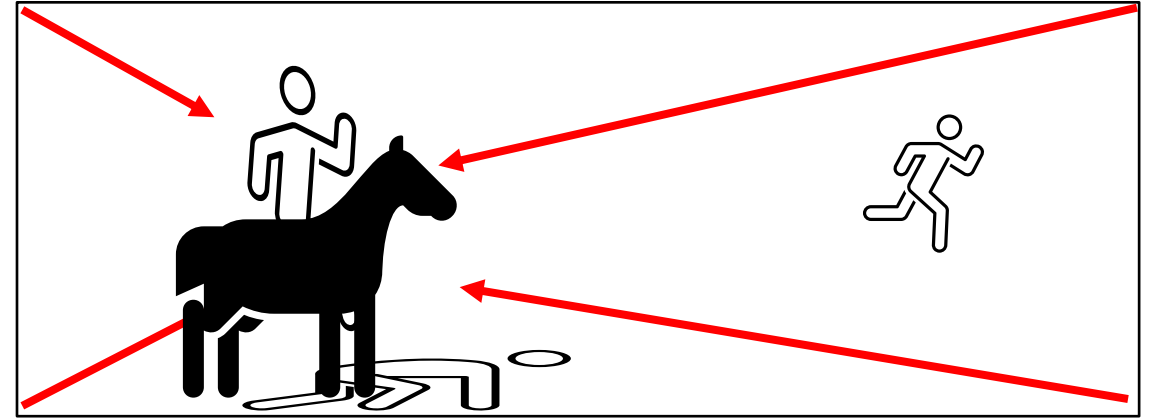
Πράξη II: Σύγκρουση στα βουνά

Σκηνή 4^η: Καταδίωξη ληστών από αρματολούς



10η

- Εικόνα: Σκηνή μάχης
- Ήχος διηγητικός: πυροβολισμοί, καλπασμός-χλιμίντρισμα αλόγων
- Ήχος μη διηγητικός (αφηγητής): Κείμενο αφήγησης



11η

- Εικόνα: Σκηνή καταδίωξης-αίσιο τέλος συμπλοκής
- Ήχος διηγητικός: καλπασμός αλόγων σε *diminuendo*
- Ήχος μη διηγητικός (αφηγητής): Κείμενο αφήγησης

Αποτέλεσμα στο βίντεο



Σενάριο: Πράξη ΙΙ-Σκηνή 1^η

ΕΞΩΤ. ΧΩΡΙΟ-ΜΕΡΑ-ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ

Ξημερώνει στο γραφικό χωριό του Πηλίου με τα πέτρινα πυργόσπιτα. Τα πουλιά ΚΕΛΑΗΔΟΥΝ.

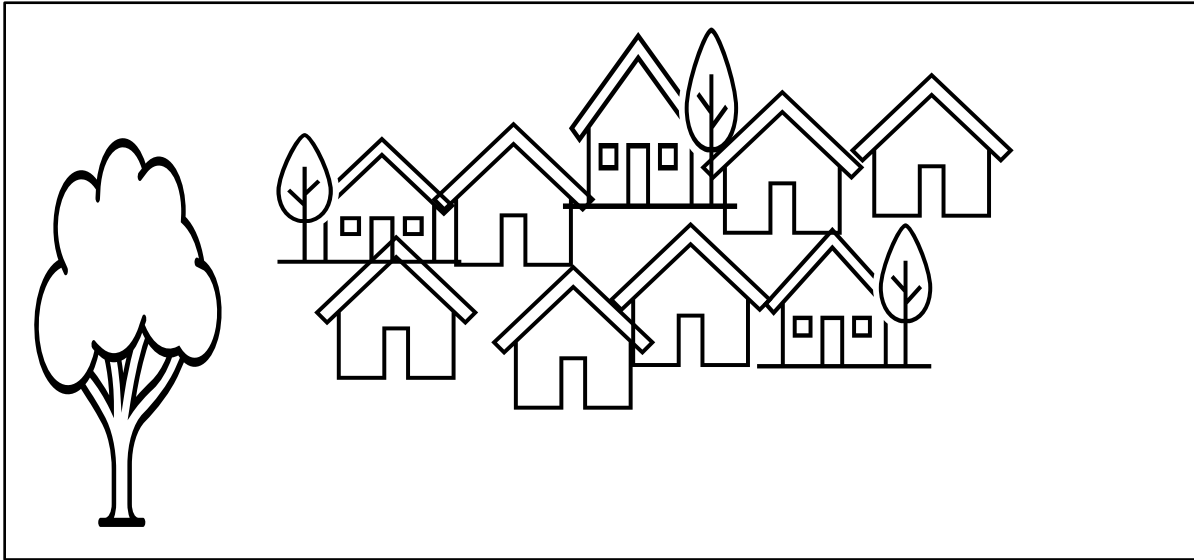
ΑΦΗΓΗΤΗΣ

(με ικανοποίηση)

Μερικές ημέρες αργότερα το πολύτιμο φορτίο είχε φτάσει άθικτο στις Μηλιές του Πηλίου.

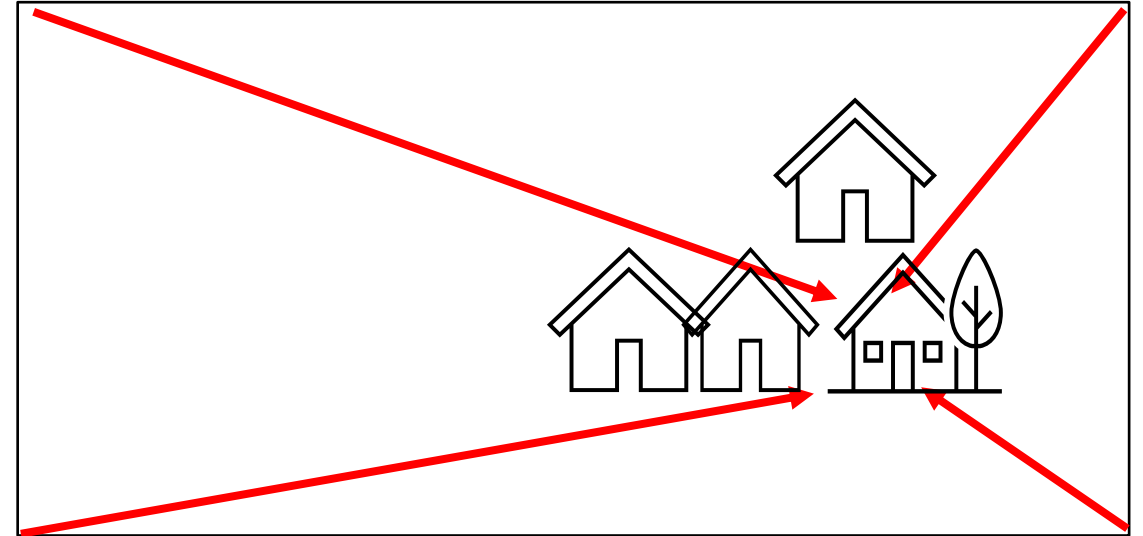
ΑΛΛΟ ΚΑΔΡΟ: Περιοχή χωριού ZOOM IN

Storyboard Πράξη III-Σκηνή 1^η: άφιξη στο χωριό



12^η

- Εικόνα: Χωριό-γενική άποψη
- Ήχος διηγητικός: πουλιά
- Ήχος μη διηγητικός: Κείμενο αφήγησης

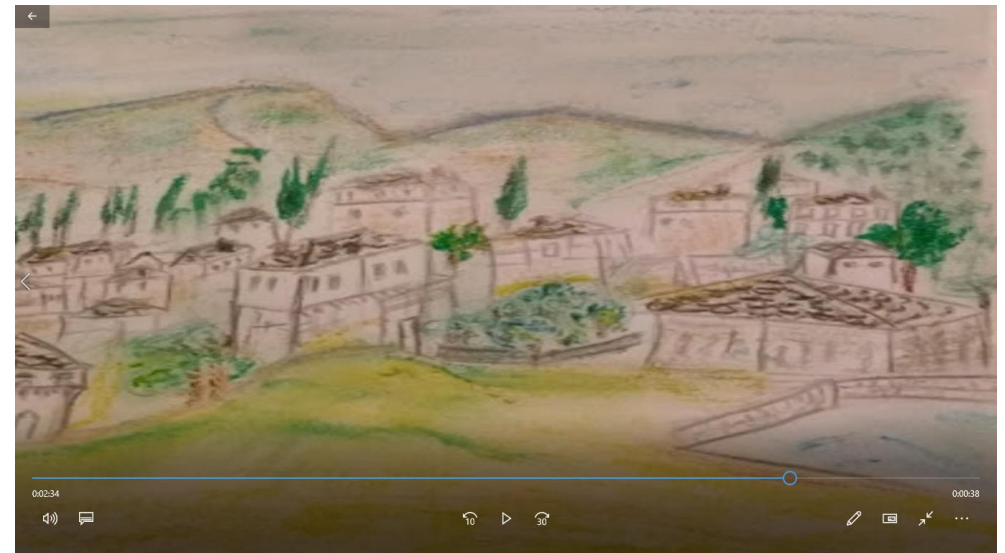


13^η

- Εικόνα: Χωριό-εστίαση
- Ήχος διηγητικός: πουλιά

↑
Το πράσινο χρώμα στα πλαίσια υποδεικνύει ότι αφορά στην III Πράξη της αφήγησης.

Αποτέλεσμα στο βίντεο



Σενάριο: Πράξη III

ΕΞΩΤ.-ΣΧΟΛΗ ΜΗΛΕΩΝ ΠΗΛΙΟΥ-ΜΕΡΑ

Βρισκόμαστε έξω από τη Σχολή των Μηλεών.

ΑΦΗΓΗΤΗΣ

Ο διευθυντής του σχολείου, Γρηγόριος Κωνσταντάς, άνοιξε με συγκίνηση τα κιβώτια.

ΑΛΛΟ ΚΑΔΡΟ (εστίαση στο κτήριο με τον ήλιο πίσω του)

ΑΦΗΓΗΤΗΣ

(με συγκίνηση)

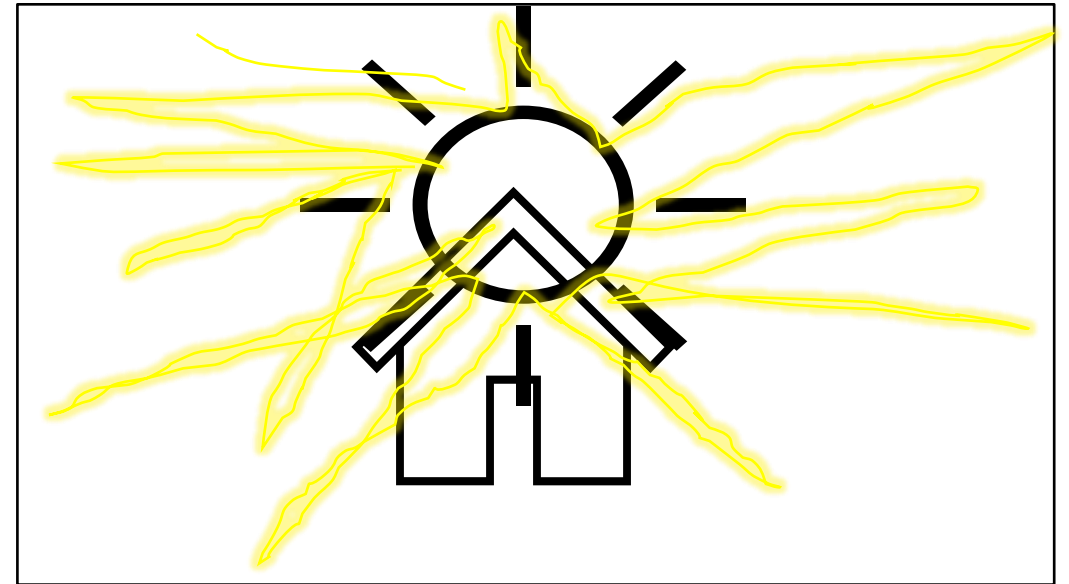
Μια νέα εποχή αχνοχάραζε για την πατρίδα.

Storyboard Πράξη III-Σκηηνή: στο σχολείο



14^η

- Εικόνα: Σχολή Μηλεών
- Ήχος μη διηγητικός: αφηγητής



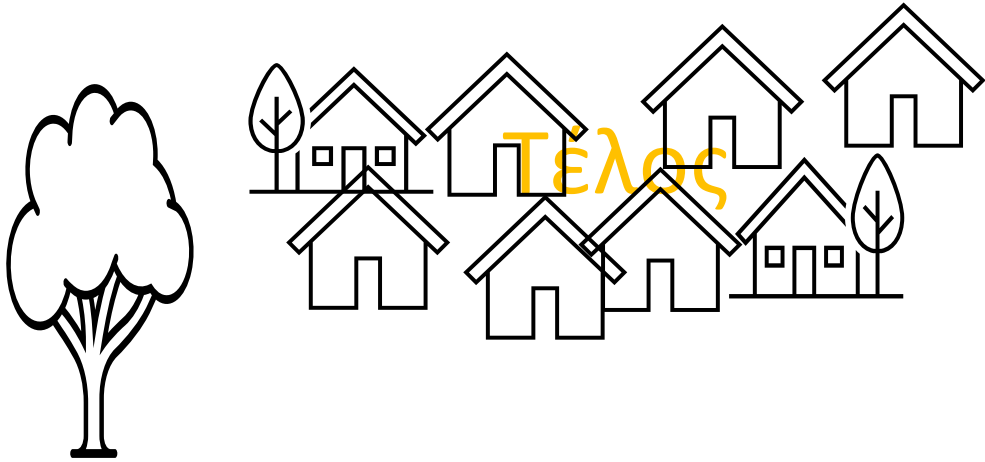
15^η

- Εικόνα: Σχολή Μηλεών ακτινοβολούσα
- Ήχος μη διηγητικός: αφηγητής

Αποτέλεσμα στο βίντεο

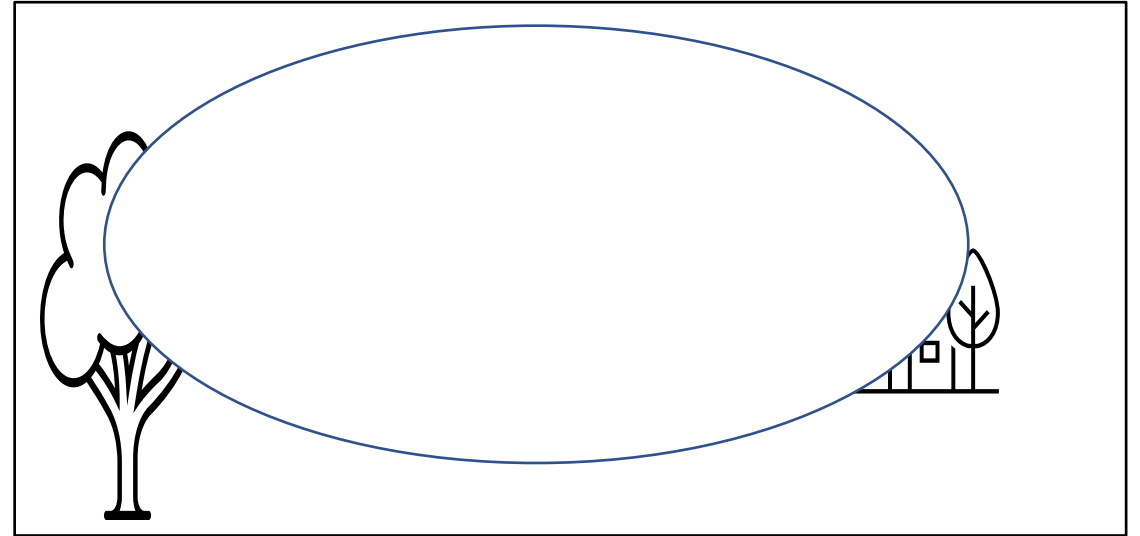


Storyboard Τίτλοι τέλους



16^η

- Εικόνα: Χωριό-γενική άποψη
- Κίνηση λέξης τέλους: Κατεύθυνση εμφάνισης-> συρρίκνωση στο κέντρο της εικόνας



Η εικόνα εξαφανίζεται πίσω από ένα ολόλευκο φωτεινό κύκλο που έρχεται προς τους θεατές καλύπτοντας τη σκηνή.

Το γκρίζο χρώμα στα πλαίσια υποδεικνύει ότι αφορά στους τίτλους της αφήγησης.

Αποτέλεσμα στο βίντεο



Storyboard

Τίτλοι τέλους

Κείμενο
Κείμενο
Κείμενο
Κείμενο

Σενάριο
Σκηνοθεσία
Δημιουργία εικόνων
Ηχοληψία
Μοντάζ
Πηγές..

17^η

Τεκμηρίωση χαρακτήρων

18^η -19^η- 20^η

Συντελεστές:
Συμμετέχοντες/ουσες,
Πηγές υλικού εικόνων, ήχων

Οι χαρακτήρες ήταν υπαρκτά πρόσωπα που έζησαν την χρονική περίοδο και στις αντίστοιχες περιοχές που αναφέρονται στην ιστορία.

Ο Ιωάννης Πρίνγκος ήταν έμπορος από τη Ζαγορά Πηλίου. Έζησε πολλά χρόνια στην Ολλανδία. Αν και ο ίδιος δεν έλαβε ευρεία εκπαίδευση, ωστόσο βοηθούσε το χωριό του αποστέλλοντας βιβλία για το σχολείο.

Η οικογένεια των Βλαχαβαίων είχαν το αρματολίκι στην περιοχή των Αγράφων.

Ο ιεροδιάκονος Γρηγόριος Κωνσταντάς διετέλεσε διδάσκαλος και Σχολάρχης στην περίφημη Σχολή των Μηλεών Πηλίου.

[Βλ. Ευθυμίου, Μ. (2015). Ιστορία του νέου Ελληνισμού: 11^{ος}-18^{ος} αιώνας. Κρήτη: Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης-Μάθηση]

Πηγές υλικού

❖ Πηγές εικόνων

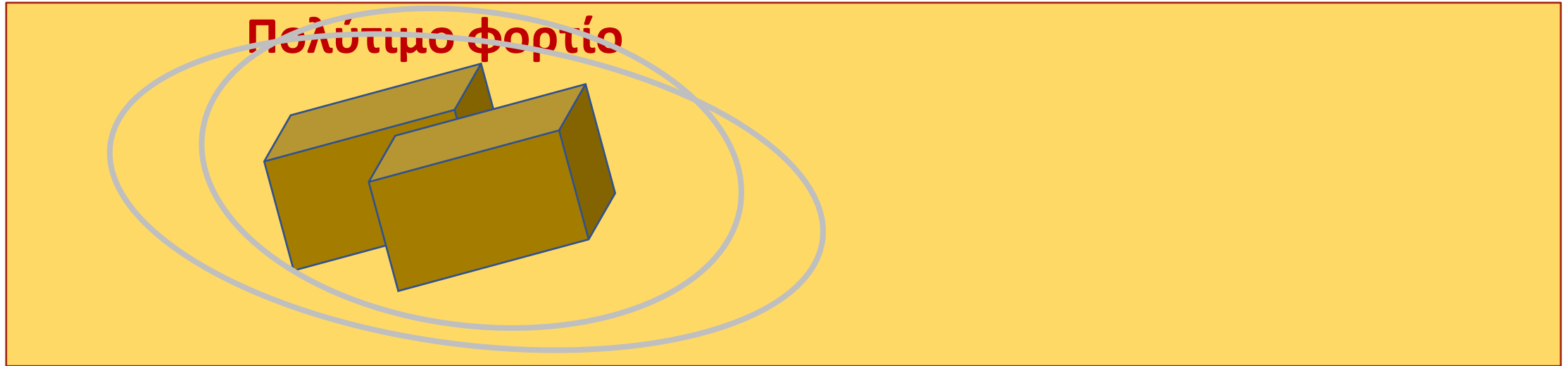
- Λιμάνι: Διαθέσιμο στο: <https://www.paliapatra.gr/picture.php?/1328/category/110>
- Σχολή Μηλεών: Φωτογραφία του 1905. Διαθέσιμο στο: https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%B7%CE%BB%CE%B9%CF%8E%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%B7_%CE%A3%CF%87%CE%BF%CE%BB%CE%AE

❖ Έμπνευση για την οπτική απεικόνιση των σκηνών αντλήθηκε από τα έργα τέχνης:

- Βρυζάκης, Θ., Καραούλι, 1855
- Dodwell, E., Η πεδιάδα στην Αρχαία Ολυμπία (1819)
- Hess, von P., Ο Κολοκοτρώνης με παλληκάρια στο ταμπούρι (Χ.Χ.)
- Mayer, L. (n.d.), Πορεία караβανιού στα ορεινά της Ροδόπης (1819)
- Ντελακρουά Ε., Επεισόδιο του ελληνικού αγώνα (1856)
- Stackelberg, von O. M., Έλληνας έμπορος (1828)
- Perlberg, J. G. C., Μάχη Ελλήνων με Τούρκους (Χ.Χ.)

❖ Πηγή ήχων

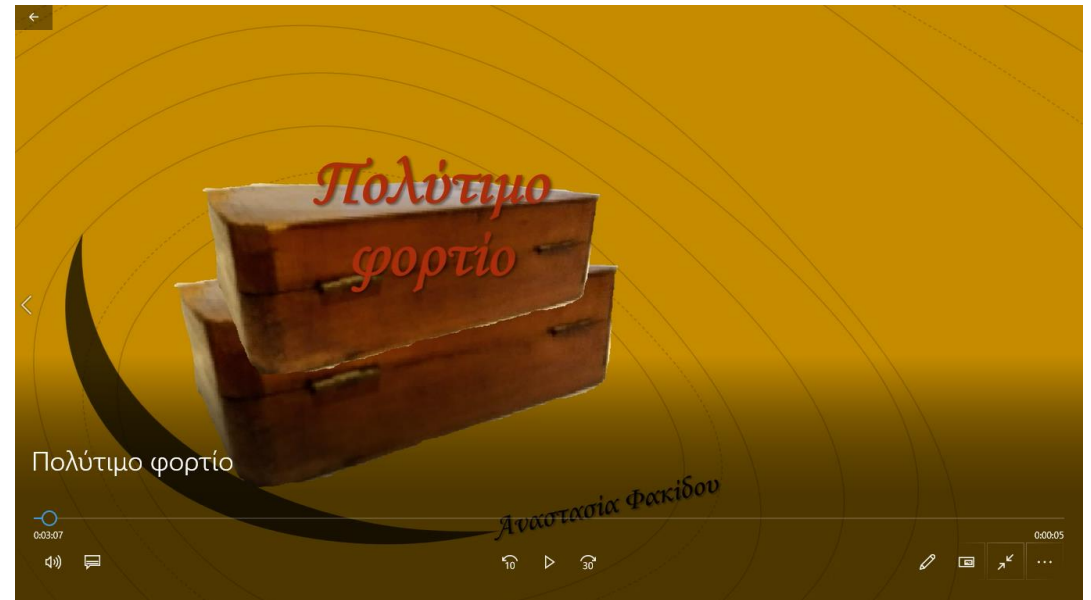
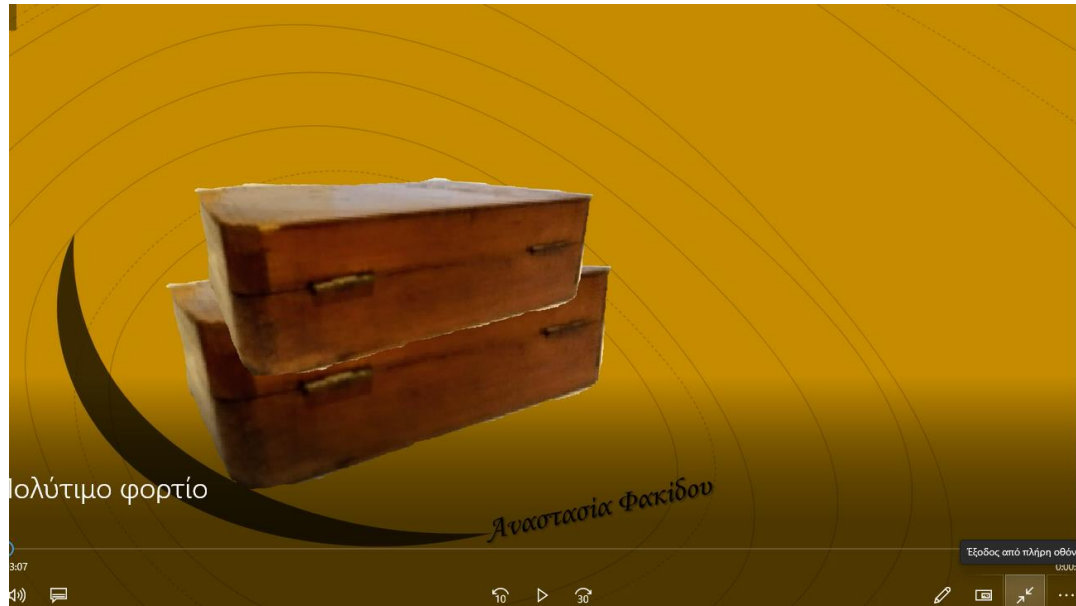
- Φωνές πλήθους στο λιμάνι, γλάροι, κελάηδημα πουλιών. Διαθέσιμοι στο: <https://www.premiumbeat.com/blog/free-ambient-background-tracks/>
- Πυροβολισμοί, βάρη & καλπασμός αλόγων. Διαθέσιμοι στο: <https://mixkit.co/free-sound-effects/>



Τίτλοι αρχής: τίτλος έργου, όνομα συγγραφέα

- Εικόνα: ξύλινα κιβώτια
- Κίνηση του τίτλου: Κατεύθυνση εμφάνισης κειμένου ->προς τα έξω δεξιά
- Φόντο καρέ: ώχρα
- Γραμματοσειρά: σκούρο κόκκινο

Αποτελέσματα στο βίντεο



Στοχασμός επί του εαυτού με το πέρας της δημιουργίας

Με την ολοκλήρωση του έργου ζητούμε από τους μαθητές/τριες να στοχαστούν:

- **Γιατί διαλέξαμε να συνθέσουμε ΑΥΤΗ την αφήγηση;** *(σημασία-αξία για το μήνυμα που επέλεξαν να εκφράσουν)*
- **Πώς η αφήγηση δείχνει κάτι για μένα-για τον εαυτό μου;** *(απαντά κάθε μαθητής/τρια)*

Βιβλιογραφία

- Field, S. (1986). *Το σενάριο: η τέχνη και η τεχνική του*. Αθήνα: Κάλβος.
- Housen, A. (2001). *Eye of the Beholder: Research, Theory and Practice*. Retrieved from: <http://www.vue.org>
- Kullo-Abbott, T. & Polman, J. (2008). Engaging student voice and fulfilling curriculum goals with digital stories. *Technology Humanities Education and Narrative*, 5. Retrieved from: <http://thenjournal.org/feature/160/>
- Lathem, S.A. (2005). Learning Communities and Digital Storytelling: New Media for Ancient Tradition. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2005* (pp. 2286-2291). Chesapeake, VA: AACE.
- Morra, S. (2014). *8 Steps To Great Digital Storytelling*. Retrieved from: <https://samanthamorra.com/2013/06/05/edudemic-article-on-digital-storytelling/>
- Project Zero-Harvard University. *Artful Thinking*. Available in: <http://pzartfulthinking.org/>
- Sheneman L. (2010). Digital storytelling: How to get the best results. *School Library Monthly*, 27(1), 40-42.
- Σκοπετέας, Ι. (2015). *Η δημιουργία της μυθοπλαστικής αφήγησης και τα Είδη των κινηματογραφικών ταινιών*. Αθήνα: ΣΕΑΒ.