

Προσοχή! Αυτό το διδακτικό υλικό προορίζεται για προσωπική χρήση του μαθητή και καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Απαγορεύεται αυστηρά η αναπαραγωγή ή επαναχρησιμοποίησή του, έστω και εν μέρει, σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. (N. 22.04.1941/αρ. 633).
Το παρόν έγγραφο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.

Ευρετήριο

1. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΙΑΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ	3
1.1 Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΙΑΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ	3
1.2 Ο ΤΡΟΧΟΣ ΤΩΝ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ ΤΟΥ ROBERT PLUTCHIK	7
2. Η ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΜΙΑΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ	10
2.1 Δομή: η γεφυρά του πριν-και-μετα.....	12
3. ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΙΑΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ	14

Προσοχή! Αυτό το διδακτικό υλικό προορίζεται για προσωπική χρήση του μαθητή και καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Απαγορεύεται αυστηρά η αναπαραγωγή ή επαναχρησιμοποίησή του, έστω και εν μέρει, σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. (Ν. 22.04.1941/αρ. 633).

Το παρόν έγγραφο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.

1. Δημιουργία μιας ιστορίας

1.1 Η δημιουργία μιας ιστορίας

Οι ιστορίες έχουν χαρακτηριστικά και στοιχεία που μας επιτρέπουν να τις αναγνωρίζουμε.

Έχουν μια φυσιογνωμία που μεταφέρει **ακριβείς συναισθηματικούς τόνους**.

Υπάρχουν διάφοροι τύποι ιστοριών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην αφήγηση ιστοριών, ανάλογα με το πλαίσιο, τους στόχους και το κοινό-στόχο.

Ακολουθούν μερικοί από τους πιο συνηθισμένους τύπους ιστοριών:

1. **Προσωπικές ιστορίες:** βασίζονται στην προσωπική εμπειρία του αφηγητή ή άλλων χαρακτήρων. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να δημιουργήσουν ενσυναίσθηση, να μοιραστούν προσωπικές προκλήσεις και να καταδείξουν πώς κάποιος ξεπέρασε ένα εμπόδιο ή πέτυχε έναν στόχο.
2. **Ιστορίες επιτυχίας:** αφηγείστε την ιστορία του τρόπου με τον οποίο ένα άτομο ή μια εταιρεία έφτασε στην επιτυχία. Χρησιμοποιούνται συχνά στο μάρκετινγκ για να καταδείξουν τα θετικά αποτελέσματα που επιτυγχάνονται από ένα προϊόν ή μια υπηρεσία.
3. **Ιστορίες προέλευσης:** αφηγούνται τις ρίζες και την προέλευση μιας μάρκας, μιας εταιρείας ή ενός οργανισμού. Συχνά αποκαλύπτουν την έμπνευση πίσω από τη δημιουργία της εταιρείας και τις βασικές αξίες που την καθοδηγούν.
4. **Ιστορίες πελατών:** αφορούν πελάτες ή χρήστες που είχαν θετική εμπειρία με ένα προϊόν ή μια υπηρεσία. Μπορούν να καταδείξουν τη χρησιμότητα του προϊόντος και να επηρεάσουν την αγορά ή τη συμμετοχή.

Προσοχή! Αυτό το διδακτικό υλικό προορίζεται για προσωπική χρήση του μαθητή και καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Απαγορεύεται αυστηρά η αναπαραγωγή ή επαναχρησιμοποίησή του, έστω και εν μέρει, σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. (Ν. 22.04.1941/αρ. 633). Το παρόν έγγραφο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.

5. **Ιστορίες μάρκας:** εστιάζουν στην ανάπτυξη της μάρκας, τις αξίες και την αποστολή της. Μπορούν να βοηθήσουν στην οικοδόμηση συναισθηματικής σύνδεσης με το κοινό και στην εδραίωση της ταυτότητας της μάρκας.
6. **Πολιτιστικές ή ιστορικές ιστορίες:** βασίζονται σε σημαντικά πολιτιστικά ή ιστορικά γεγονότα ή πτυχές. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να εκπαιδεύσουν, να εμπνεύσουν ή να ευαισθητοποιήσουν για ορισμένα θέματα.
7. **Ιστορίες μετασχηματισμού:** αφηγούνται πώς ένας χαρακτήρας ή ένας οργανισμός έχει υποστεί μια σημαντική μεταμόρφωση ή αλλαγή με την πάροδο του χρόνου. Μπορεί να δίνουν έμφαση στην ανάπτυξη, τη βελτίωση ή την προσαρμογή.
8. **Χιουμοριστικές ιστορίες:** έχουν σχεδιαστεί για να κάνουν το κοινό να γελάσει. Το χιούμορ μπορεί να είναι ένα ισχυρό εργαλείο για να εμπλέξει τους ανθρώπους και να τους κάνει να θυμούνται πιο εύκολα το μήνυμα.
9. **Ιστορίες αγωνίας:** δημιουργούν αγωνία ή μυστήριο, κρατώντας το κοινό σε αναμονή για να μάθει τι θα συμβεί. Χρησιμοποιούνται συχνά για να διατηρήσουν την προσοχή και να διεγείρουν την περιέργεια. Μοιάζουν με **ιστορίες με εναλλαγές**, όπου η ήττα και η εκδίκηση εναλλάσσονται.

Συνήθως υπάρχει ένα πρόβλημα προς επίλυση και η ίδια η αναζήτηση της λύσης δημιουργεί **σασπένς**.

10. **Ιστορίες σύγκρουσης και επίλυσης:** παρουσιάστε μια σύγκρουση ή μια πρόκληση που πρέπει να ξεπεραστεί. Η πορεία προς την επίλυση της σύγκρουσης μπορεί να εμπνεύσει το κοινό.
11. **Ιστορίες έμπνευσης:** αφηγούνται ιστορίες θάρρους, ανθεκτικότητας και επιτυχίας ενάντια στις αντιξοότητες. Έχουν σχεδιαστεί για να εμπνεύσουν το κοινό και να το παρακινήσουν να κυνηγήσει τους στόχους του.
12. **Εκπαιδευτικές ιστορίες:** χρησιμοποιούνται για να διδάξουν ή να ενημερώσουν το κοινό για ένα συγκεκριμένο θέμα ή έννοια. Μπορούν να κάνουν τα πολύπλοκα θέματα πιο προσιτά.

Προσοχή! Αυτό το διδακτικό υλικό προορίζεται για προσωπική χρήση του μαθητή και καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Απαγορεύεται αυστηρά η αναπαραγωγή ή επαναχρησιμοποίησή του, έστω και εν μέρει, σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. (Ν. 22.04.1941/αρ. 633). Το παρόν έγγραφο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.

13. **Ιστορίες-έκπληξη:** παρουσιάζουν μια συνεχή ανάπτυξη: οι δυσκολίες, οι οποίες ξεπερνιούνται από τον πρωταγωνιστή, αντιμετωπίζονται η μία μετά την άλλη. Μεταφέρουν το αίσθημα της **έκπληξης**.
14. **Ιστορίες εκπλήρωσης:** υπάρχει μια αρχική βίαιη πτώση από την οποία, αντιμετωπίζοντας δυσκολίες, ανασηκώνεται κανείς πιο συνειδητοποιημένος και πιο δυνατός από πριν. Μεταφέρουν το αίσθημα της **ευτυχίας**.

Τα είδη των ιστοριών που χρησιμοποιούνται εξαρτώνται από τον στόχο της επικοινωνίας και το κοινό-στόχο. Το κλειδί για την αποτελεσματική αφήγηση ιστοριών είναι η επιλογή του τύπου της ιστορίας που ταιριάζει καλύτερα στην κατάσταση και η αφήγησή της με ελκυστικό και αυθεντικό τρόπο.

Σε όλες αυτές τις ιστορίες υπάρχει πάντα ένα κοινό νήμα.

Το κοινό νήμα στην αφήγηση είναι το κεντρικό θέμα ή μήνυμα που συνδέει και δίνει συνοχή σε όλα τα στοιχεία της ιστορίας. Το κοινό νήμα είναι αυτό που συνδέει τον αφηγητή με το κοινό, μεταφέροντας ένα βαθύ νόημα ή έναν συγκεκριμένο στόχο. Αποτελεί την καρδιά της αφήγησης και καθοδηγεί το κοινό στην πορεία της ιστορίας.

Ακολουθούν ορισμένα βασικά χαρακτηριστικά του νήματος αφήγησης:

1. **Θέμα ή μήνυμα:** το κοινό νήμα είναι συχνά ένα κεντρικό θέμα ή μήνυμα που ο συγγραφέας ή ο αφηγητής επιθυμεί να επικοινωνήσει στο ακροατήριο. Το θέμα αυτό μπορεί να σχετίζεται με τη σημασία αξιών όπως η ελπίδα, η ανθεκτικότητα, η φιλία, η δικαιοσύνη, η ελευθερία ή οποιαδήποτε άλλη έννοια σχετική με την ιστορία.
2. **Συνοχή:** το κεντρικό νήμα συμβάλλει στη διατήρηση της συνοχής της ιστορίας. Κάθε μέρος της αφήγησης, από τους χαρακτήρες μέχρι τα γεγονότα, πρέπει να ευθυγραμμίζεται με το κεντρικό νήμα για να αποφεύγεται η σύγχυση ή η αποσύνδεση της ιστορίας.

Προσοχή! Αυτό το διδακτικό υλικό προορίζεται για προσωπική χρήση του μαθητή και καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Απαγορεύεται αυστηρά η αναπαραγωγή ή επαναχρησιμοποίησή του, έστω και εν μέρει, σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. (Ν. 22.04.1941/αρ. 633). Το παρόν έγγραφο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.

3. **Συνδεσιμότητα:** το κοινό νήμα χρησιμεύει για να συνδέει τις διάφορες πτυχές της ιστορίας με λογικό και ουσιαστικό τρόπο. Αυτή η σύνδεση βοηθά το κοινό να παρακολουθήσει και να κατανοήσει καλύτερα το νόημα και την κατεύθυνση της αφήγησης.
4. **Συναισθηματική εμπλοκή:** το νήμα συχνά βασίζεται στη συναισθηματική εμπλοκή του κοινού. Η ιστορία πρέπει να κάνει το κοινό να νιώσει μέρος της ιστορίας και να το κάνει να βιώσει τα συναισθήματα των χαρακτήρων.
5. **Στόχος:** το κεντρικό νήμα μπορεί επίσης να αντιπροσωπεύει τον στόχο της ιστορίας, π.χ. να πείσει το κοινό να κάνει κάτι, να εμπνεύσει μια συναισθηματική αντίδραση ή να διδάξει ένα μάθημα.
6. **Επίλυση ή εξέλιξη:** το νήμα μπορεί επίσης να αντικατοπτρίζει την επίλυση μιας σύγκρουσης ή την εξέλιξη των χαρακτήρων ή της κατάστασης. Αυτό προσθέτει βάθος στην ιστορία.

Εν ολίγοις, το κεντρικό νήμα διαδραματίζει κρίσιμο ρόλο στην αφήγηση, παρέχοντας ένα σημείο αναφοράς για το κοινό και εξασφαλίζοντας ότι η ιστορία είναι συνεκτική και ουσιαστική. Είναι το "γιατί" της ιστορίας που την καθιστά μια ουσιαστική και αξέχαστη εμπειρία για τον ακροατή ή τον αναγνώστη.

Το κεντρικό θέμα, οι χαρακτήρες και η πλοκή συνεργάζονται για να δημιουργήσουν ένα κοινό νήμα που δίνει νόημα και κατεύθυνση στην ιστορία. Κάθε ιστορία αφήγησης θα έχει το δικό της μοναδικό θέμα, χαρακτήρες και πλοκή, αλλά αυτά τα βασικά στοιχεία βοηθούν στη δημιουργία μιας συνεκτικής και ελκυστικής αφήγησης.

Είναι ζωτικής σημασίας να ενσωματωθούν τρία ακόμη στοιχεία ίσης σημασίας με αυτά που έχουν ήδη αναφερθεί, τα οποία είναι:

- **ΠΛΑΙΣΙΟ:** διαδραματίζει θεμελιώδη ρόλο, περιγράφοντας πάντα μια αρχική κατάσταση που μπορεί να είναι θετική ή αρνητική, φυσιολογική ή έκτακτη, επακριβώς καθορισμένη.

Προσοχή! Αυτό το διδακτικό υλικό προορίζεται για προσωπική χρήση του μαθητή και καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Απαγορεύεται αυστηρά η αναπαραγωγή ή επαναχρησιμοποίησή του, έστω και εν μέρει, σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. (Ν. 22.04.1941/αρ. 633). Το παρόν έγγραφο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.

- **ΠΡΟΒΛΗΜΑ/ΛΥΣΗ:** ένα ιδιαίτερο γεγονός, τραύμα ή πρόβλημα που πρέπει να αντιμετωπιστεί, το οποίο οδηγεί σε μια κατάσταση αντιπαράθεσης με εχθρούς και εμπόδια.
- **ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ:** το συμπέρασμα του άθλου. Η αλλαγή.

1.2 Ο τροχός των συναισθημάτων του Robert Plutchik

Μια ιστορία καθοδηγείται από τις προθέσεις πίσω και μέσα στην ιστορία.

Ανάλογα με την πρόθεση, επιλέγονται διαφορετικοί συναισθηματικοί τόνοι.

Αλλά ποιοι μπορεί να είναι οι συναισθηματικοί τόνοι;

Για να απαντήσουμε σε αυτό το ερώτημα, μας βοηθά ο "τροχός των συναισθημάτων" του Robert Plutchik, ένα μοντέλο που αναπαριστά τα ανθρώπινα συναισθήματα σε ένα κυκλικό διάγραμμα, οργανωμένα σύμφωνα με διάφορες κατηγορίες και εντάσεις. Το μοντέλο αυτό μπορεί να εφαρμοστεί στην αφήγηση ιστοριών για να εμπλουτίσει την αφήγηση και να δημιουργήσει μια βαθύτερη συναισθηματική εμπλοκή με το κοινό.

Ιδού λοιπόν πώς να εφαρμόσετε τον τροχό των συναισθημάτων του Plutchik στην αφήγηση ιστοριών:

1. Επιλογή συναισθημάτων: προσδιορίστε τα βασικά συναισθήματα που θέλετε να προκαλέσετε στο ακροατήριό σας. Για παράδειγμα, μπορεί να θέλετε να προκαλέσετε χαρά, θυμό, θλίψη, φόβο, αηδία ή άλλα συγκεκριμένα συναισθήματα σε διάφορα σημεία της ιστορίας.
2. Ανάπτυξη χαρακτήρων: δημιουργήστε χαρακτήρες που εκδηλώνουν αυτά τα συναισθήματα με πιστευτούς και αυθεντικούς τρόπους. Βεβαιωθείτε ότι οι χαρακτήρες έχουν κίνητρα και υπόβαθρο που δικαιολογούν τις συναισθηματικές τους αντιδράσεις.
3. Αφήγηση με βάση το συναίσθημα: χρησιμοποιήστε την αφήγηση για να δείξετε τα συναισθήματα των χαρακτήρων σε δράση. Περιγράψτε τις εκφράσεις του προσώπου των

Προσοχή! Αυτό το διδακτικό υλικό προορίζεται για προσωπική χρήση του μαθητή και καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Απαγορεύεται αυστηρά η αναπαραγωγή ή επαναχρησιμοποίησή του, έστω και εν μέρει, σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. (Ν. 22.04.1941/αρ. 633). Το παρόν έγγραφο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.

χαρακτήρων, τη γλώσσα του σώματος και τις συναισθηματικές αντιδράσεις, ώστε το κοινό να συνδεθεί μαζί τους σε συναισθηματικό επίπεδο.

4. Συναισθηματική ένταση: παίξτε με τον τροχό των συναισθημάτων για να δημιουργήσετε συναισθηματική ένταση στην ιστορία. Για παράδειγμα, θα μπορούσατε να κάνετε αντίθετα συναισθήματα να συγκρουστούν σε δύο χαρακτήρες ή να κάνετε τα συναισθήματα ενός χαρακτήρα να εξελιχθούν στην πορεία της ιστορίας.

5. Συναισθηματική εξέλιξη: χρησιμοποιήστε τον τροχό των συναισθημάτων για να καθοδηγήσετε την εξέλιξη της ιστορίας. Για παράδειγμα, μπορείτε να ξεκινήσετε μια ιστορία με θετικά συναισθήματα για να τραβήξετε την προσοχή, στη συνέχεια να εισαγάγετε συναισθηματική ένταση με αρνητικά συναισθήματα και στη συνέχεια να οδηγήσετε την ιστορία προς μια λύση ή μια συναισθηματική αλλαγή.

6. Συναισθηματική ισορροπία: φροντίστε να εξισορροπήσετε τα διάφορα συναισθήματα κατά τη διάρκεια της ιστορίας, ώστε η αφήγηση να φαίνεται σύνθετη και ελκυστική. Μια ταλάντωση μεταξύ διαφορετικών συναισθημάτων μπορεί να κρατήσει το ενδιαφέρον του κοινού.

7. Αποκαλύψεις και συναισθηματικές εκπλήξεις: χρησιμοποιήστε τα συναισθήματα για να δημιουργήσετε αποκαλύψεις και εκπλήξεις στην πλοκή. Για παράδειγμα, μπορείτε να αποκαλύψετε ένα μυστικό ή μια αλλαγή συναισθήματος ενός χαρακτήρα σε μια καίρια στιγμή της ιστορίας.

8. Πρόσκληση για ενσυναίσθηση: δείξτε συναισθήματα με τέτοιο τρόπο ώστε το κοινό να μπορεί να συμπάσχει ή να δείξει ενσυναίσθηση προς τους χαρακτήρες. Αυτό προάγει μια βαθύτερη συναισθηματική σύνδεση μεταξύ του κοινού και της ιστορίας.

Η εφαρμογή του τροχού των συναισθημάτων του Plutchik στην αφήγηση μπορεί να εμπλουτίσει την αφήγηση, να κάνει την ιστορία πιο ελκυστική και να επιτρέψει στο κοινό να βιώσει ένα ευρύτερο φάσμα συναισθημάτων ενώ παρακολουθεί την πλοκή.

Προσοχή! Αυτό το διδακτικό υλικό προορίζεται για προσωπική χρήση του μαθητή και καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Απαγορεύεται αυστηρά η αναπαραγωγή ή επαναχρησιμοποίησή του, έστω και εν μέρει, σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. (Ν. 22.04.1941/αρ. 633). Το παρόν έγγραφο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.



Ο τροχός των συναισθημάτων
του Robert Plutchik

Προσοχή! Αυτό το διδακτικό υλικό προορίζεται για προσωπική χρήση του μαθητή και καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Απαγορεύεται αυστηρά η αναπαραγωγή ή επαναχρησιμοποίησή του, έστω και εν μέρει, σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. (Ν. 22.04.1941/αρ. 633). Το παρόν έγγραφο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.

2. Η κατασκευή μιας ιστορίας

Το αφηγηματικό περίγραμμα, επίσης γνωστό ως "αφηγηματικό τόξο" ή "αφηγηματική δομή", είναι ένα μοτίβο ή ένα πλαίσιο που καθορίζει την αλληλουχία των γεγονότων σε μια ιστορία. Αυτή η δομή χρησιμοποιείται συνήθως στη δημιουργία ιστοριών στη μυθοπλασία, τον κινηματογράφο, το θέατρο και την αφήγηση ιστοριών γενικότερα. Ένα από τα πιο γνωστά αφηγηματικά σχήματα είναι η "δομή των τριών πράξεων", η οποία αποτελείται από:

1. Πράξη 1 (Εισαγωγή):

- ο Παρουσίαση του πλαισίου, των χαρακτήρων και της αρχικής κατάστασης.
- ο Εισαγωγή της κύριας σύγκρουσης ή πρόκλησης που θα αντιμετωπίσουν οι χαρακτήρες.
- ο Δημιουργία συναισθηματικού δεσμού μεταξύ του κοινού και των πρωταγωνιστών.

2. Πράξη 2 (Ανάπτυξη):

- ο Εμβάθυνση της σύγκρουσης και των προκλήσεων που αντιμετωπίζουν οι χαρακτήρες.
- ο Ανάπτυξη του χαρακτήρα μέσα από τις εμπειρίες και τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν.
- ο Αυξημένη αφηγηματική ένταση καθώς εξελίσσεται η πλοκή.
- ο Επίτευξη της κορύφωσης της ιστορίας, που συχνά ακολουθείται από μια δραματική τροπή.

3. Πράξη 3 (Ψήφισμα):

- ο Επίλυση της κύριας σύγκρουσης και άλλων αφηγηματικών νημάτων.
- ο Ξεδίπλωμα των αφηγηματικών εντάσεων και συγκρούσεων.
- ο Οδηγεί σε ένα συναισθηματικό συμπέρασμα, συχνά με ένα ηθικό ή βασικό μήνυμα.

Έχουμε ήδη δει ποιοι είναι οι κύριοι παράγοντες του νήματος.

Προσοχή! Αυτό το διδακτικό υλικό προορίζεται για προσωπική χρήση του μαθητή και καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Απαγορεύεται αυστηρά η αναπαραγωγή ή επαναχρησιμοποίησή του, έστω και εν μέρει, σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. (Ν. 22.04.1941/αρ. 633). Το παρόν έγγραφο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.

Ας περάσουμε τώρα στα πέντε θεμελιώδη σημεία που πρέπει να αναπτυχθούν για να χτιστεί μια πειστική ιστορία:

1. **Αφηγηματική οπτική γωνία:** αποφασίστε ποια αφηγηματική οπτική γωνία θα χρησιμοποιηθεί στην ιστορία. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε πρώτο πρόσωπο (αφηγητής είναι ένας χαρακτήρας), τρίτο πρόσωπο (εξωτερικός αφηγητής) ή άλλες οπτικές γωνίες.
2. **Θέμα και πλοκή:** κάθε ιστορία χρειάζεται μια κεντρική σύγκρουση ή πρόκληση που πρέπει να αντιμετωπίσουν οι χαρακτήρες. Αυτή η σύγκρουση είναι που κινεί την αφήγηση και δημιουργεί ένταση.
3. **Καλά αναπτυγμένοι χαρακτήρες:** οι χαρακτήρες βρίσκονται στο επίκεντρο της ιστορίας και πρέπει να είναι τρισδιάστατοι, με πτυχές, κίνητρα και συνεκτική ανάπτυξη. Το κοινό θα πρέπει να είναι σε θέση να ταυτιστεί με τους χαρακτήρες.
4. **Πλαίσιο και σκηνικό:** η ιστορία πρέπει να τοποθετείται σε ένα σαφώς καθορισμένο πλαίσιο και σκηνικό. Αυτό παρέχει ένα πλαίσιο για την αφήγηση και συμβάλλει στη δημιουργία μιας μοναδικής ατμόσφαιρας.
5. **Μήνυμα ή ανάλυση:** προσδιορίστε το βασικό μήνυμα ή θέμα που θέλετε να μεταφέρετε μέσω της ιστορίας. Αυτό θα πρέπει να είναι το κεντρικό σημείο της αφήγησης και να είναι εμφανές στη σύγκρουση και την επίλυση της ιστορίας.

Αυτά τα στοιχεία αποτελούν τη βάση για τη δημιουργία μιας ελκυστικής και καλά δομημένης ιστορίας.

Η αφηγηματική δομή συμβάλλει στην οργάνωση αυτών των στοιχείων σε μια λογική σειρά που καθοδηγεί αποτελεσματικά το κοινό μέσα από την ιστορία.

Για κάθε σημείο, πρέπει να αναρωτηθούμε:

1. Αφηγηματική οπτική γωνία: **Ποιος είναι ο ΠΡΟΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ; Ποια είναι τα χαρακτηριστικά και η εμπειρία του; Ποια είναι η αδυναμία του;**
2. Θέμα και πλοκή: **Ποιος είναι ο στόχος των άθλων που θα αναληφθούν;**

Προσοχή! Αυτό το διδακτικό υλικό προορίζεται για προσωπική χρήση του μαθητή και καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Απαγορεύεται αυστηρά η αναπαραγωγή ή επαναχρησιμοποίησή του, έστω και εν μέρει, σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. (Ν. 22.04.1941/αρ. 633).

Το παρόν έγγραφο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.

3. Καλά αναπτυγμένοι χαρακτήρες: **Ποιες είναι οι αντιξοότητες που βιώνει και πρέπει να ξεπεράσει ο πρωταγωνιστής; Ποιο βίαιο ή συγκλονιστικό γεγονός σημάδεψε τη ζωή του πρωταγωνιστή; Ποιον/τι έχει να αντιμετωπίσει ο πρωταγωνιστής; Ποιοι είναι οι χαρακτήρες που βοηθούν τον πρωταγωνιστή στην επίτευξη του άθλου;**
4. Πλαίσιο και περιβάλλον: **ποια εργαλεία μπορούν να "σώσουν" τον ήρωα; Ποιες είναι οι χωροχρονικές συντεταγμένες της ιστορίας;**
5. Μήνυμα ή επίλυση: **Ποια είναι η επίλυση;**

2.1 Δομή: Η γέφυρα του πριν και του μετά

Αναλύουμε τώρα τη δομή «γέφυρα του πριν και του μετά», μια κοινή προσέγγιση στην αφήγηση ιστοριών που χρησιμεύει για να δημιουργήσει αγωνία και να διατηρήσει το ενδιαφέρον του κοινού.

Η δομή «γέφυρα του πριν και του μετά» είναι μια προσέγγιση παρουσίασης που αναπτύχθηκε από τη Nancy Duarte στο βιβλίο της "Resonate: Present Visual Stories that Transform Audiences". Το μοντέλο αυτό προτείνει να ξεκινήσει η παρουσίαση με την παρουσίαση της τρέχουσας κατάστασης (Before), στη συνέχεια να ζωγραφιστεί μια εικόνα του επιθυμητού μέλλοντος (After) και τέλος να παρουσιαστεί η "γέφυρα" που συνδέει και τα δύο.

Η ιδέα είναι να δημιουργηθεί ένα συναισθημα στο κοινό δείχνοντας τη διαφορά μεταξύ αυτού που είναι και αυτού που θα μπορούσε να είναι.

Η δομή αυτή βασίζεται στην ιδέα της παρουσίασης μιας αρχικής κατάστασης ("Πριν"), ακολουθούμενης από μια τελική κατάσταση ("Μετά") και της χρήσης μιας "γέφυρας" ή μιας σειράς γεγονότων για τη σύνδεση των δύο καταστάσεων. Αυτό το μοντέλο χρησιμοποιείται συχνά για να αποκαλύψει σιγά-σιγά την πλοκή ή το βασικό μήνυμα της ιστορίας.

Αυτή η δομή λειτουργεί ως εξής:

Προσοχή! Αυτό το διδακτικό υλικό προορίζεται για προσωπική χρήση του μαθητή και καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Απαγορεύεται αυστηρά η αναπαραγωγή ή επαναχρησιμοποίησή του, έστω και εν μέρει, σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. (N. 22.04.1941/αρ. 633). Το παρόν έγγραφο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.

1. **Πριν:** Η φάση "Πριν" αρχίζει με την εισαγωγή μιας αρχικής κατάστασης. Η κατάσταση αυτή μπορεί να είναι ήσυχη, φυσιολογική ή ακόμη και αινιγματική. Το κοινό αρχίζει να γνωρίζει τους χαρακτήρες και το πλαίσιο, αλλά συχνά δεν έχει σαφείς απαντήσεις στα αρχικά ερωτήματα που προκύπτουν.
2. **Γέφυρα:** η φάση "Γέφυρα" αντιπροσωπεύει τον πυρήνα της ιστορίας και παρουσιάζει μια σειρά γεγονότων ή εξελίξεων που συνδέουν την κατάσταση "πριν" με την κατάσταση "μετά". Τα γεγονότα αυτά μπορεί να αποκαλύπτουν σημαντικές λεπτομέρειες, να δημιουργούν ένταση ή να ξετυλίγουν την κύρια σύγκρουση. Η αγωνία συχνά τροφοδοτείται από άλυτα ερωτήματα και μυστήρια που συσσωρεύονται κατά τη διάρκεια της "Γέφυρας".
3. **Μετά:** η φάση "Μετά" αντιπροσωπεύει την τελική κατάσταση ή το αποτέλεσμα των ενεργειών που έλαβαν χώρα κατά τη διάρκεια της "Γέφυρας". Σε αυτή τη φάση, τα αρχικά ερωτήματα συχνά απαντώνται και η ιστορία φτάνει σε ένα είδος ολοκλήρωσης. Το κοινό αποκτά μια πιο ολοκληρωμένη κατανόηση της ιστορίας και των χαρακτήρων.

Αυτή η προσέγγιση χρησιμοποιείται συχνά για να κρατήσει την προσοχή του κοινού και να δημιουργήσει σασπένς, καθώς το κοινό οδηγείται στην επιθυμία να επιθυμεί την επίλυση των ερωτημάτων που τέθηκαν κατά τη φάση "Πριν" και κατά τη φάση "Γέφυρα". Η δομή "Γέφυρα του πριν και του μετά" χρησιμοποιείται ευρέως στον κινηματογράφο, τη λογοτεχνία και την αφήγηση ιστοριών γενικότερα για τη δημιουργία μιας ελκυστικής και ενδιαφέρουσας αφήγησης.

*Προσοχή! Αυτό το διδακτικό υλικό προορίζεται για προσωπική χρήση του μαθητή και καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Απαγορεύεται αυστηρά η αναπαραγωγή ή επαναχρησιμοποίησή του, έστω και εν μέρει, σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. (N. 22.04.1941/αρ. 633).
Το παρόν έγγραφο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.*

3. ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΙΑΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Η αφήγηση αφορά την αφήγηση μιας ιστορίας ή ενός μηνύματος με ελκυστικό και αξιομνημόνευτο τρόπο χρησιμοποιώντας αφηγηματικά στοιχεία. Η προσέγγιση αυτή χρησιμοποιείται ευρέως στο μάρκετινγκ, την εταιρική επικοινωνία και σε πολλά άλλα πλαίσια για να τραβήξει την προσοχή του κοινού, να δημιουργήσει μια συναισθηματική σύνδεση και να μεταφέρει αποτελεσματικά ένα μήνυμα.

Ακολουθούν ορισμένα βασικά στοιχεία για τη δημιουργία της αφήγησης:

1. **Χαρακτήρες:** οι χαρακτήρες αυτοί μπορεί να είναι πραγματικοί ή φανταστικοί, αλλά πρέπει να είναι καλά καθορισμένοι ώστε το κοινό να μπορεί να τους αναγνωρίσει ή να ταυτιστεί μαζί τους.
2. **Πλοκή:** δημιουργήστε μια πλοκή ή μια αλληλουχία γεγονότων που κρατάει το κοινό σε εγρήγορση. Βεβαιωθείτε ότι η ιστορία έχει συνεκτική αρχή, εξέλιξη και κατακλείδα.
3. **Σημείο οπτικής γωνίας:** επιλέξτε ένα σημείο οπτικής γωνίας από την οπτική γωνία ενός χαρακτήρα ή αφηγητή. Αυτή η οπτική γωνία θα επηρεάσει την αντίληψη του κοινού για την ιστορία.
4. **Πλαίσιο και σκηνικό:** τοποθετήστε την ιστορία σε συγκεκριμένο τόπο και χρόνο. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στη δημιουργία μιας μοναδικής ατμόσφαιρας και να δώσει πλαίσιο στην αφήγηση.
5. **Σύγκρουση:** εισαγάγετε μια σύγκρουση ή μια πρόκληση που πρέπει να αντιμετωπίσουν οι χαρακτήρες. Αυτό δημιουργεί ένταση στην ιστορία και κρατά την προσοχή του κοινού.
6. **Μήνυμα ή θέμα:** καθορίστε το μήνυμα ή το θέμα που θέλετε να μεταφέρετε μέσω της ιστορίας. Αυτό θα πρέπει να είναι το σημείο-κλειδί που θέλετε να κατανοήσει ή να θυμηθεί το ακροατήριο.

Προσοχή! Αυτό το διδακτικό υλικό προορίζεται για προσωπική χρήση του μαθητή και καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Απαγορεύεται αυστηρά η αναπαραγωγή ή επαναχρησιμοποίησή του, έστω και εν μέρει, σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. (Ν. 22.04.1941/αρ. 633). Το παρόν έγγραφο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.

7. **Συναισθήματα:** χρησιμοποιήστε τα συναισθήματα για να δεσμεύσετε το κοινό. Οι ιστορίες που προκαλούν ενσυναίσθηση, περιέργεια, χαρά, θυμό ή άλλα συναισθήματα είναι πιο πιθανό να μείνουν αξέχαστες.
8. **Αφηγηματική δομή:** ακολουθήστε μια παραδοσιακή αφηγηματική δομή, η οποία συχνά περιλαμβάνει εισαγωγή, ανάπτυξη, κορύφωση και λύση. Αυτή η δομή βοηθάει στην καλή οργάνωση της ιστορίας.
9. **Γλώσσα και ύφος:** χρησιμοποιήστε την κατάλληλη γλώσσα και ύφος για το ακροατήριό σας και τον στόχο της ιστορίας. Μπορείτε να επιλέξετε να χρησιμοποιήσετε επίσημη ή ανεπίσημη γλώσσα ανάλογα με το περιεχόμενο.
10. **Εικόνες:** η χρήση εικόνων και οπτικών λεπτομερειών μπορεί να εμπλουτίσει την ιστορία και να την κάνει πιο ελκυστική.
11. **Πρόσκληση για δράση:** αν η αφήγηση χρησιμοποιείται για εμπορικούς ή πειστικούς σκοπούς, είναι σημαντικό να περιλαμβάνεται μια σαφής "πρόσκληση για δράση" που να λέει στο κοινό τι πρέπει να κάνει αφού ακούσει την ιστορία (π.χ. να αγοράσει ένα προϊόν, να υποστηρίξει έναν σκοπό, να μοιραστεί την ιστορία κ.λπ.).

Επομένως, **μια αποτελεσματική αφήγηση είναι ένας συνδυασμός αφηγηματικών στοιχείων που αιχμαλωτίζουν την προσοχή του κοινού, το εμπλέκουν συναισθηματικά και μεταφέρουν το επιθυμητό μήνυμα με αξιομνημόνευτο τρόπο.**

Προσοχή! Αυτό το διδακτικό υλικό προορίζεται για προσωπική χρήση του μαθητή και καλύπτεται από πνευματικά δικαιώματα. Απαγορεύεται αυστηρά η αναπαραγωγή ή επαναχρησιμοποίησή του, έστω και εν μέρει, σύμφωνα με τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. (Ν. 22.04.1941/αρ. 633). Το παρόν έγγραφο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.