



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΠΑΤΡΩΝ**
UNIVERSITY OF PATRAS

**ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑΣ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΟΥΕΙΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΩΝ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΩΝ:
Ο ΒΟΥΒΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ**

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΜΑΛΑΧΑ ΑΛΚΙΝΟΗ

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΣΤΑΜΟΥΛΗ ΑΛΕΞΙΑ-ΦΩΤΕΙΝΗ

ΠΥΡΓΟΣ – 2022

Πρόλογος

Στο σημείο αυτό θα ήθελα να ευχαριστήσω την κ. Σταμούλη Αλεξία–Φωτεινή, επόπτρια της πτυχιακής μου εργασίας, για τη σωστή καθοδήγηση και την άρτια πραγματοποίηση της παρούσας έρευνας.

Περίληψη

Η παρούσα εργασία σχετίζεται με τις όψεις πολιτισμικών αναπαραστάσεων και συγκεκριμένα με τον βουβό κινηματογράφο. Έχει δομηθεί σε τέσσερα κεφάλαια και η έρευνα πραγματοποιήθηκε με τη χρήση ποσοτικής έρευνας με δομημένο ερωτηματολόγιο. Το πρώτο κεφάλαιο σχετίζεται με τον πολιτισμό και γενικά τα πολιτιστικά δρώμενα. Στο δεύτερο κεφάλαιο δίδονται πληροφορίες για τον κινηματογράφο και ειδικότερα για τον βουβό κινηματογράφο. Στο τρίτο κεφάλαιο δίδονται πληροφορίες για τον τομέα της μεθοδολογίας μιας ποσοτικής έρευνας. Στο τέταρτο και τελευταίο κεφάλαιο παρατίθενται τα αποτελέσματα της έρευνας σε μορφή πινάκων και διαγραμμάτων.

Λέξεις Κλειδιά

Πολιτισμός, κινηματογράφος, Βουβός κινηματογράφος

Abstract

The present work is related to the aspects of cultural representations and specifically to silent cinema. It has been structured into four chapters and the research has been carried out using quantitative research with a structured questionnaire. The first chapter is related to culture and cultural events in general. In the second chapter, information is given about the cinema and in particular about the silent cinema. In the third chapter, information is given in the field of quantitative research methodology. In the fourth and last chapter, the results of the research are presented in the form of tables and diagrams.

Keywords

Culture, cinema, Silent cinema

Περιεχόμενα

Πρόλογος.....	ii
Περίληψη.....	iii
Λέξεις Κλειδιά.....	iii
Abstract	iv
Keywords	iv
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ	1
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ.....	2
1. ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ.....	3
1.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
1.2 ΟΡΙΣΜΟΙ	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
1.1.1 Πολιτισμός	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
1.1.2 Πολιτισμική Αναπαράσταση.....	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
1.3 ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ & ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ.....	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
1.4 ΜΟΡΦΕΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΟΡΓΑΝΙΣΜΩΝ.....	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
1.5 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ.....	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
1.6 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΑ ΑΓΑΘΑ	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
1.7 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ.....	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
1.8 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ....	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
1.9 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
1.10 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
2. ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ	18
2.1 ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ	18
2.2 ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ	19
2.3 ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΙ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ	21
2.4 ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΣΥΝΘΕΤΟΥΝ ΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ.....	24
2.5 ΑΠΟΤΥΠΩΣΗ ΕΙΚΟΝΩΝ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ	25
2.6 ΒΩΒΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ.....	25
2.6.1 Εποχή του βωβού κινηματογράφου	26
2.6.2 Διατίτλοι βουβών ταινιών	27
2.6.3 Ζωντανή μουσική και άλλη συνοδεία ήχου βουβών ταινιών.....	27

2.6.4	Τεχνικές υποκριτικής βουβού κινηματογράφου	29
2.6.5	Ταχύτητα προβολής βουβών ταινιών	29
2.6.6	Χρωματισμός βουβών ταινιών	31
2.7	Η ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΑΠΟ ΤΟΝ ΒΟΥΒΟ ΣΤΟΝ ΟΜΙΛΟΥΝΤΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ	32
2.8	ΟΜΙΛΩΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ.....	34
2.9	ΕΓΧΡΩΜΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ.....	34
2.10	ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ.....	34
2.11	ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ	35
3.	ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	36
3.1	Εισαγωγή.....	36
3.2	Τρεις σκοποί έρευνας.....	36
3.2.1	Διερεύνηση.....	36
3.2.2	Περιγραφή	37
3.2.3	Ερμηνεία.....	37
3.3	Η δομή του ερωτηματολογίου και η σειρά των ερωτήσεων	38
3.4	Διατύπωση των ερωτήσεων	39
4.	ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ – ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ	40
4.1	Εισαγωγή.....	40
4.2	Αποτελέσματα έρευνας	40
	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	50
	ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	51
	Παράρτημα.....	56
	Ερωτηματολόγιο	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1.1: (vukentra, 2019).....	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
Εικόνα 1.2: Κουλτούρα (Garcia, 2020).....	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
Εικόνα 1.3: Πολιτιστική κληρονομιά (shutterstock, 2022)	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
Εικόνα 2.1: Κινηματογράφος (Dreamstime, 2022).....	18
Εικόνα 2.2: Κινητοσκόπιο (Cinema History DS, 2022)	22
Εικόνα 2.3: Μουτοσκόπιο (Cinema History DS, 2022).....	22
Εικόνα 2.4: Αδελφοί Λυμιέρ (Popaganda news, 2020)	24
Εικόνα 2.5: Τσάρλι Τσάπλιν (TA NEA, 2012).....	33
Εικόνα 2.6: ο Χοντρός και ο Λιγνός (CINEMApedia, 2022)	33

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 1: Συσχέτιση της διάκρισης του πολιτισμού και της κουλτούρας (Βενιζέλος, 1999).
.....**Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.**

1. ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

1.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το πεδίο εφαρμογής και η σημασία του πολιτισμού εξαπλώνονται διαρκώς, καθιστώντας τον σπουδαίο παράγοντα για την ανάπτυξη της κοινωνίας και του ατόμου. Ο πολιτισμός περιέχει στοιχεία τα οποία συνδέονται με τις δραστηριότητες για τον πολιτισμό, την υλική και άυλη πολιτιστική κληρονομιά, τη δημιουργικότητα και τους σύγχρονους χώρους πολιτισμού κ.λπ.

Σχετίζεται τόσο με την έννοια της πόλης όσο και με τους ανθρώπους αλλά και την κοινωνία. Επίσης, έχει απασχολήσει πολλά πεδία επιστημών, ιδιαίτερα την κοινωνιολογία και την ανθρωπολογία. Από τους μελετητές της δεύτερης επιστήμης έχουν πραγματοποιηθεί διάφορες προσπάθειες στο πέρασμα των χρόνων για την επεξήγηση του όρου «πολιτισμός», πράγμα που αποδεικνύει τη σύνθετη φύση του όρου.

Ο όρος «πολιτισμός» προέρχεται από την αρχαία ελληνική λέξη «πολίτης» και ερμηνεύεται ως η ενασχόληση με θέματα που αφορούν στη διοίκηση μιας οργανωμένης πολιτείας (Γεωργιτσογιάννη, 2011).

1.2 ΟΡΙΣΜΟΙ

1.1.1 Πολιτισμός

Πολιτισμός είναι ολόκληρο το σύμπλεγμα των πνευματικών, υλικών, διανοητικών και συναισθηματικών χαρακτηριστικών που διακρίνουν μια κοινωνία ή μια κοινωνική ομάδα και αποτελούν τα στοιχεία της πολιτισμικής ταυτότητάς της. Σ' αυτά περιλαμβάνονται τρόποι ζωής, παραδόσεις, αντιλήψεις, τέχνες και γράμματα και στο σύστημα των ηθικών αξιών τους εντάσσονται τα θεμελιώδη Δικαιώματα του Ανθρώπου. Ο πολιτισμός περιλαμβάνει τόσο τον επίσημο όσο και τον λαϊκό πολιτισμό και δεν περιορίζεται στην υπάρχουσα πολιτισμική κληρονομιά, αλλά εμπλουτίζεται συνεχώς από τη μνήμη και τη δημιουργικότητα των ανθρώπων (Τσαγκάρη, 2008).

Ο πολιτισμός αποτελεί μια πολύπλευρη και φορτισμένη έννοια που απασχολεί την ανθρωπότητα επί αιώνες. Οι έρευνες για την ερμηνεία του ξεκίνησαν τον 16^ο αιώνα και σχετίζονται σύμφωνα με τον ιστορικό Febvre με το ζεύγος των λέξεων *civilite - civilize*, όρους που προέρχονται από τη λατινική γλώσσα, από τις λέξεις *civis* (πολίτης), *civilis* (πολιτικός) και δηλώνουν τις αρετές της διακριτικότητας, ειλικρίνειας και ευγένειας. Αποτελούν όρους που διακρίνουν την «άψογη συμπεριφορά» ενός ατόμου που ως τότε θεωρούνταν η αριστοκρατία. Τον 18^ο αιώνα ανακαλύφθηκε η λέξη *civilization* (πολιτισμός), που δηλώνει το σύμπλεγμα μιας ευπρεπούς κοινωνικής συμπεριφοράς και μιας πνευματικής καλλιέργειας ως τρόπο ζωής.

Η ερμηνεία του πολιτισμού αφορά μια κοινωνία που απομακρύνεται από την ανорθολογικότητα και μετατρέπεται σε μια κοινωνία εξελιγμένη με ήθη και θεσμούς. Στην ερμηνεία του πολιτισμού εμπλέκονται και οι Διαφωτιστές που θεωρούν τον πολιτισμό ως

πρόοδο της ανθρώπινης κοινωνίας και διάσωση της γνώσης και ανάπτυξη της επιστήμης. Τον 19^ο αιώνα τα δυτικοευρωπαϊκά κράτη εκμεταλλεύονται την εξέλιξη αυτή του πολιτισμού για να δικαιολογήσουν την αποικιοκρατική πολιτική τους σε βάρος των απολίτιστων λαών, στους οποίους αργότερα μεταλαμπαδεύουν τα δικά τους φώτα για τον πολιτισμό. Από την πλευρά της κοινωνιολογίας, η έννοια του πολιτισμού θεωρείται ως στοιχείο κοινωνικής συνοχής και σημείο αναφοράς της συλλογικής ταυτότητας ενός συνόλου (Τζαναβάρα, 2022).

Σύμφωνα με τον ορισμό της UNESCO για τον πολιτισμό, ο πολιτισμός γεννιέται συνεχώς από τις εκάστοτε πολιτισμικές αλληλεπιδράσεις της εποχής. Ακόμα, ο πολιτισμός συνδέεται με μια δυναμική σχέση με την παιδεία, μέσω της «ελευθερίας της έκφρασης, της ελευθερίας της συμμετοχής και της ελεύθερης διακίνησης προσώπων, επιστημονικών γνώσεων και πολιτισμικών δημιουργημάτων». Βέβαια, στη σημερινή εποχή ο πολιτισμός σημαίνει να τοποθετείσαι στο σταυροδρόμι δύο δυνάμεων: α) της παγκοσμιοποίησης και β) της εμμονής στην εθνική ταυτότητα, που είναι ταυτόχρονα αντιφατικές και συγκλίνουσες.

Επιπρόσθετα, ο πολιτισμός για την UNESCO είναι το «ΤΟ ΠΝΕΥΜΑ ΤΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ». Τα ποικίλα στον χρόνο και χώρο χαρακτηριστικά κάθε πολιτισμού μαζεύονται σε ένα συνεκτικό και αυτοτελές σύνολο, την πολιτισμική παράδοση, με βάση το «πνεύμα των ανθρώπων». Το «πνεύμα» αυτό, που άλλοτε περιγράφεται ως «η δύναμη της συλλογικότητας» των ανθρώπινων ομάδων και άλλοτε μοιάζει με «κοινή ιδεολογία» που ως τέτοια έχει τις δικές της αξίες και τους δικούς της κανόνες.

Επιπλέον, ο κάθε πολιτισμός και οι αξίες που εμπεριέχει μπορεί να γίνει κατανοητός με βάση τους δικούς του όρους. Οι πολιτισμοί, όμως, παρά την αυτόνομη φύση τους, συνεχώς δανείζονται χαρακτηριστικά, τα οποία ενσωματώνουν στο δικό τους εσωτερικό πολιτισμικό περιβάλλον και τη μνήμη με τέτοιο τρόπο ώστε είναι αδύνατον να ανακαλύψει κανείς την προέλευσή τους. Η έμφαση στην πλουραλιστική εκδοχή της έννοιας «ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ» επιτρέπει σε απρόβλεπτα εξωτερικά πολιτισμικά στοιχεία και άρα «ξένα» να αφομοιωθούν, δημιουργώντας όμως αρχικά την εικόνα μιας αντιπαράθεσης με τις επικρατούσες θέσεις της κάθε εποχής για τα χαρακτηριστικά του εθνικισμού και της εξέλιξης των πολιτισμών. Η UNESCO θεωρεί ότι πρόκληση σήμερα γι' αυτήν, ως «η ηθική της ανθρωπότητας», είναι να διασφαλίσει ότι η ηθική προσπάθεια στρέφεται κυρίως προς μια παγκόσμια κοινότητα και ότι ο νέος αυτός προσανατολισμός θα βασίζεται στην ιδέα ενός διαλόγου μεταξύ των πολιτισμών. Ένας τέτοιος διάλογος θα πρέπει να ξεκινήσει από την προϋπόθεση ότι όλοι οι πολιτισμοί θα πρέπει να γίνονται σεβαστοί, αλλά και ότι οι αξίες μπορούν να αξιολογηθούν από κοινού. Με αυτόν τον τρόπο, η UNESCO θεωρεί ότι είναι δυνατό να οραματιστούμε τη μελλοντική μορφή των πολιτισμικών αξιών και παραδόσεων με όρους νέων συνθέσεων, που θα προκύπτουν από διασταυρώσεις ή το πάντρεμα τοπικής παράδοσης και νέας πολιτισμικής ποικιλομορφίας (Τσαγκάρη, 2008).

Ακόμη, σύμφωνα με το παρακάτω άρθρο ο ορισμός του πολιτισμού είναι το σύνολο των εκδηλώσεων, των δραστηριοτήτων των ατόμων σε μια κοινωνία. Συγκεκριμένα, αναφέρει ότι ο πολιτισμός βρίσκεται στο σύνολο της καθημερινής ζωής. Μιλάμε για μια μεγάλη ιστορία της ανθρωπότητας, των δραστηριοτήτων, των προϊόντων, των σκέψεων, των κατακτήσεων, μόνο που τα βλέπουμε σε μια πολύ μεγάλη χρονική διάρκεια και σ' ένα πολύ μεγάλο χωρικό επίπεδο (Γεωργίου & Ντάλιου, 1999).

Στη συνέχεια, η πολιτιστική αναπαράσταση εστιάζει στην αναπαραγωγή πολιτιστικών δεδομένων με σκοπό την προβολή τους προς το ενδιαφερόμενο κοινό, αλλά και την ανάδειξή τους στις επόμενες γενιές. Η πολιτιστική αναπαράσταση συνδέεται άμεσα με το μακρινό παρελθόν, αλλά και το παρόν. Επιπρόσθετα, πολιτιστικές αναπαραστάσεις θεωρούνται οι ιστορικές μαρτυρίες, οι οποίες είναι αποτυπωμένες σε αφηγηματικά κείμενα, αλλά και ήθη, έθιμα, θρησκευτικές συνήθειες, καθημερινή ζωή, ζωγραφική και γραφή.

Επίσης, η πολιτιστική αναπαράσταση περιλαμβάνει όλο το στήσιμο του πολιτιστικού θεάματος και συνδέεται άμεσα με τη μίμηση. Συγκεκριμένα, όταν ένα κείμενο διηγείται μια σειρά από πραγματικά γεγονότα ή και φανταστικά, αμέσως ο κόσμος φαντάζεται εικόνες και στο μυαλό του μιμείται ή αναπαριστά τη ζωή στο παρελθόν. Κάθε αναπαράσταση χρειάζεται ένα σενάριο και ένα σκηνικό ανάλογο με το πεδίο που θα επιλέξει κάποιος να παρουσιάσει. Ο Αριστοτέλης θεωρούσε πως η μίμηση – αναπαράσταση αποτελεί πηγή μάθησης, καθώς στηρίζεται σε πραγματικά γεγονότα. Βέβαια, τίποτα δεν έχει να κάνει με το πρωτότυπο αλλά η πολιτιστική αναπαράσταση έχει σκοπό να μεταφέρει, να παρουσιάσει και να μεταφράσει στο κοινό μια πραγματικότητα που ήρθε από το παρελθόν και έχει αντέξει στο παρόν και ότι δεν πρέπει να ξεχαστεί γιατί από αυτήν αποτελούμαστε και εμείς σήμερα.

Η πολιτιστική αναπαράσταση υπάρχει και στο θέατρο, στη μουσική και στον χορό. Έχουν εφευρεθεί εξελιγμένοι τρόποι αναπαράστασης, όπως με τυπογραφική ή ηλεκτρονική έκδοση κειμένων, με ψηφιακές αναπαραστάσεις, με τη χρήση εικόνας (κινηματογράφος, εικόνα, βίντεο) ή ήχου και γενικότερα με διάφορες κοινωνικές εκδηλώσεις (Καραμπέτσου, 2019).

Επιπρόσθετα, με τον όρο πολιτιστική αναπαράσταση νοείται κάθε πρακτική που εστιάζεται στην αναπαραγωγή πολιτισμικών δεδομένων, με σκοπό τη συνακόλουθη προβολή προς διάφορες κατηγορίες δεκτών ή χρηστών. Βέβαια, οι πρακτικές της πολιτιστικής αναπαράστασης ξεκίνησαν με τη μίμηση, την πρωτογενή διαδικασία προσομοίωσης δράσεων και πρακτικών, που πέρασαν από την αφήγηση με τη μορφή λόγου στα τελετουργικά δρώμενα. Σύμφωνα με τη δυτική κουλτούρα, ο καλύτερος τρόπος για να αναπαραστήσει κάποιος την πραγματικότητα είναι η μίμηση (Τζώνος, 2022). Σύμφωνα με την αναφερόμενη διπλωματική εργασία, η πολιτιστική αναπαράσταση έχει καταλάβει έναν σημαντικό χώρο στις πολιτισμικές σπουδές, διότι συνδέει το νόημα και τη γλώσσα με τον πολιτισμό. Ο Stuart Hall αναφέρει με απλά λόγια το εξής: *«Αναπαράσταση είναι η χρήση της γλώσσας για να πούμε κάτι σε κάποιον άλλον ή να αναπαραστήσουμε κάτι από τον κόσμο με νόημα»* (Πολιτιστική αναπαράσταση, 2022).

1.3 ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ & ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ

Εκτός από τον όρο «πολιτισμός», γίνεται χρήση και του όρου «κουλτούρα» (cultura), ο οποίος προέρχεται από το λατινικό ρήμα colere (= καλλιεργώ τη γη). Τον 1^ο αι. π.Χ. ο Κικέρωνας έκανε χρήση αυτού του όρου μεταφορικά παρομοιάζοντας την πνευματική καλλιέργεια του ανθρώπου με την καλλιέργεια της γης. Ο όρος «κουλτούρα» και ο όρος «πολιτισμός» δε γίνονται εύκολα αντιληπτοί. Οι περισσότεροι πιστεύουν ότι ο όρος «πολιτισμός» σχετίζεται μόνο με τον υλικό πολιτισμό, ενώ ο όρος «κουλτούρα» με τον πνευματικό (Κόκκινος, 2002).

Τη σημερινή εποχή, υπό την επίδραση των αρχών του σεβασμού της διαφορετικότητας και της ισότητας γίνεται λόγος για το παγκόσμιο οικοδόμημα του πολιτισμού, στο οποίο συμμετέχουν οι επιμέρους πολιτισμοί χωρίς να υπάρχει κάποιου είδους αξιολογική διάκριση μεταξύ τους. Κάθε πολιτισμός ξεχωριστά, είτε με μακραίωνη είτε μη ιστορία, έχει συνεισφέρει στον παγκόσμιο πολιτισμό, ανάλογα με την πολιτισμική στάθμη στην οποία έχει φθάσει. Η τεχνολογία (μέσα μαζικής επικοινωνίας, διαδίκτυο, υπολογιστές) έχει εισχωρήσει και βοηθήσει την ανθρώπινη επικοινωνία σε τέτοιο βαθμό, που κατόρθωσε να συμβάλει καταλυτικά στη δημιουργία μιας μαζικής κουλτούρας στο πλαίσιο της παγκοσμιοποίησης (Γεωργιτισογιάννη, 2011).

Αποτελεί μια εξέλιξη, η οποία έχει θορυβήσει πολλούς μελετητές δημιουργώντας ανησυχία και η οποία ενδεχομένως να φέρει την ισοπέδωση του πολιτισμού στο μέλλον, διότι φαίνεται να είναι απειλή για την ύπαρξη και την έκφραση του ιδιαίτερου χαρακτήρα των τοπικών πολιτισμών. Από την άλλη πλευρά, μπορεί να αποδεικνύει τη μεγάλη ικανότητα προσαρμογής του ανθρώπου, *«την καταπληκτική του πλαστικότητα μέσα στο περιβάλλον, τόσο που να μπορεί κανείς να μιλήσει για την αιώνια νεότητα του ανθρώπου ως πολιτιστικού όντος»* (Ουσκατέσκου, 1986).

Σύμφωνα τον φιλόσοφο Χορκχάιμερ, η κουλτούρα μπορεί να οριστεί ως το σύνολο των ηθών, των ιδεών, των κανόνων καθώς και των καλλιτεχνικών εκφράσεων που ξεπηδούν από τη «βάση» μιας κοινωνίας, η κληρονομιά και οι πρακτικές της νόησης και της τέχνης (Αντόρνο, Λόουενταλ, Μαρκούζε & Χορκχάιμερ, 1984). Η κουλτούρα είναι απαραίτητο να γίνει αντιληπτή ως το σύμπλεγμα των παραδόσεων, ειδικών πεποιθήσεων, επιτευγμάτων, δοξασιών κ.λπ., τα οποία διαμορφώνουν το «φόντο» μιας κοινωνίας.

Η κουλτούρα αναφέρεται σε μια ανώτερη διάσταση της ανθρώπινης αυτονομίας-αυτάρκειας και ολοκλήρωσης, ενώ ο πολιτισμός χαρακτηρίζει το βασίλειο της αναγκαιότητας, της κοινωνικά απαραίτητης εργασίας και συμπεριφοράς, στην οποία οι άνθρωποι δεν είναι οι πραγματικοί τους εαυτοί ούτε βρίσκονται στο στοιχείο τους, αλλά εξαρτώνται, αντίθετα, από την ετερονομία, από εξωτερικές συνθήκες και ανάγκες (Αντόρνο, Λόουενταλ, Μαρκούζε, & Χορκχάιμερ, 1984).



Εικόνα 1.2: Κουλτούρα (Garcia, 2020)

Στην Ελλάδα οι όροι «civilization» και «culture» αποδίδονται ως «παιδεία» ή «πολιτισμός» κατ' αντιστοιχία, αλλά συχνά και ως «παράδοση», «πνευματική καλλιέργεια», «τέχνη», «γράμματα», «εκπαίδευση», «αισθητική» κ.λπ. Συνήθως, ο όρος «civilization» αποδίδεται ως «πολιτιστικό μόρφωμα» ή «πολιτισμικό σύστημα» (Γκιζέλης, 1980), ενώ ο όρος «culture» ως «ανώτερος πολιτισμός». Τα συμπεράσματα ποικίλων απόψεων και εκτιμήσεων γύρω από το ζήτημα της εννοιολογικής διάκρισης των δύο όρων συγκλίνουν σε έναν κοινό τόπο (Γκιζέλης, 1980). Η έννοια της «κουλτούρας» ερμηνεύεται ως ένα ιδιαίτερο, μεταβλητό κι αμεταβίβαστο χαρακτηριστικό ενός κοινωνικού συνόλου που συνδέεται άμεσα με τον θεσμό της παιδείας και με αξίες και παραδόσεις κυρίως ηθικές και πνευματικές. Κατ' αναλογία ο όρος «πολιτισμός» ερμηνεύεται ως ένα μεταβιβάσιμο στοιχείο από το ένα κοινωνικό σύνολο στο άλλο, μη αναστρέψιμο ωστόσο και με συγκριτικά περισσότερο διευρυμένο εννοιολογικό πλαίσιο, άμεσα συνδεδεμένο με τις τεχνολογικές εξελίξεις. Με πιο απλά λόγια, η έννοια της κουλτούρας μπορεί να ταυτιστεί με τον πνευματικό τουρισμό και να θεωρηθεί ότι αναφέρεται στα πνευματικά και ηθικά επιτεύγματα ενός λαού, δηλαδή τα ήθη, τις τέχνες, τη λογοτεχνία, τα έθιμα, κ.λπ. (Μπιτσάνη, 2004).

Στον παρακάτω πίνακα παρουσιάζονται ορισμένες συσχετίσεις στη διάκριση του πολιτισμού και της κουλτούρας:

Πίνακας 1: Συσχέτιση της διάκρισης του πολιτισμού και της κουλτούρας (Βενιζέλος, 1999)

Πολιτισμός	Κουλτούρα
Υλική εργασία	Πνευματική εργασία
Εργάσιμη μέρα	Αργία
Εργασία	Σχόλη
Βασίλειο της αναγκαιότητας	Βασίλειο της ελευθερίας
Φύση	Πνεύμα
Οπερασιοναλιστική σκέψη	Μη οπερασιοναλιστική σκέψη

1.4 ΜΟΡΦΕΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΟΡΓΑΝΙΣΜΩΝ

Πολιτιστικοί οργανισμοί μπορούν να χαρακτηριστούν οι ενεργητικοί και δραστήριοι κοινωνικοί σχηματισμοί που έχουν στόχο την παραγωγή πολιτιστικών προϊόντων δρώντας στο επίπεδο του πνευματικού πολιτισμού, εκφράζοντας πολιτιστικά τις βαθύτερες πνευματικές και ψυχικές αναζητήσεις των ανθρώπων. Αξίες και ηθικά πρότυπα ορίζουν την πολιτισμική τους δράση και ταυτότητα. Η βιωσιμότητά τους επηρεάζεται από την εκάστοτε οικονομική πολιτική αλλά και ενδεχόμενες καινοτομίες στον χώρο του πολιτισμού. Εκτός από τα μουσεία, ως πολιτιστικοί οργανισμοί λειτουργούν τα δημοτικά πολιτιστικά κέντρα, εξωραϊστικοί σύλλογοι, τοπικά πολιτιστικά σωματεία, θέατρα και σύλλογοι, βιβλιοθήκες ως φορείς πολιτισμού. Οι πολιτιστικοί οργανισμοί έχουν διπλό ρόλο (Κορρές, 2002):

- από τη μια πλευρά την κοινωνική ευθύνη για τη διατήρηση των έργων τέχνης που αποτελούν την κληρονομιά ενός τόπου και την προώθησή τους στον τοπικό πληθυσμό και
- από την άλλη πλευρά την αντιμετώπιση ενός ανταγωνιστικού περιβάλλοντος σε παγκόσμιο επίπεδο.

Ως πολιτιστικός οργανισμός μπορεί να ονομαστεί ο οργανισμός εκείνος ο οποίος διαθέτει συγκεκριμένες διαδικασίες διοίκησης, λειτουργίες διαχείρισης και αρχές γενικού (δημοσίου) συμφέροντος για τη διαχείριση, την παραγωγή και την προώθηση των πολιτιστικών αγαθών». Ωστόσο, «Πολιτισμικές μονάδες» μπορούν να χαρακτηριστούν εκείνες οι μονάδες πολιτισμικών διεργασιών και πολιτιστικών διαδικασιών που είναι απαραίτητο να λειτουργούν με βάση τις αρχές του γενικού (δημόσιου) συμφέροντος και τις δημοκρατικές αρχές συμμετοχικής ελευθερίας, προκειμένου να βοηθήσουν στη διαμόρφωση των διαδικασιών παραγωγής, προώθησης, διαχείρισης, και προβολής των πολιτιστικών αγαθών (Γκαντζιάς & Κορρές, 2011).

Οι πολιτιστικοί οργανισμοί είναι τα πολιτιστικά ιδρύματα που σχηματίζονται με σκοπό να πραγματοποιούν πολιτιστικούς κοινωφελείς σκοπούς και λειτουργούν με κανονιστικά πλαίσια, ώστε να υλοποιήσουν τους σκοπούς που θέτουν.

Πολιτιστικοί σύλλογοι θεωρούνται όσοι σύμφωνα με το καταστατικό τους έχουν σκοπό την προαγωγή των γραμμάτων και τεχνών, την πνευματική καλλιέργεια και επιμόρφωση των μελών τους. Η παρουσία των συλλόγων αυτών και των σωματείων βοηθάει στην πολιτιστική ζωή του τόπου, καθώς αυτοί ασχολούνται με την ιστορική έρευνα της περιοχής τους, τη συγκέντρωση και διάσωση παραδοσιακού υλικού και οργανώνουν σημαντικές πολιτιστικές εκδηλώσεις (Μπιτσάνη, 2004).

Οι πολιτιστικοί σύλλογοι και τα σωματεία που ιδρύονται με ατομική ή συλλογική πρωτοβουλία έχουν πολλαπλούς πολιτιστικούς σκοπούς, όπως τη διατήρηση των εθίμων μιας περιοχής, την ανάπτυξη διαφόρων πολιτιστικών δραστηριοτήτων με απώτερο σκοπό τη διάδοση των πολιτιστικών αγαθών στο ευρύ κοινό.

Οι πολιτιστικοί οργανισμοί δεν αποσκοπούν μόνο στην οικονομική βιωσιμότητα (ή ακόμα και στο κέρδος) αλλά και στην παραγωγή «κοινωνικού έργου», δηλαδή στη διατήρηση, προβολή και προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και κουλτούρας (Κορρές, 2002).

Ως μέσα διάδοσης πολιτιστικών αγαθών οι πολιτιστικοί οργανισμοί αποτελούν διαύλους επικοινωνίας διοχετεύοντας στο κοινωνικό σύνολο τα έργα της πολιτιστικής δημιουργίας τόσο του παρελθόντος όσο και της σύγχρονης εποχής, φέρνοντας τον πολιτιστικό πλούτο του παρελθόντος και του παρόντος κοντά στο ευρύ κοινό με στόχο τη δραστηριοποίηση και τη συμμετοχή αυτού, και ως μέσα παραγωγής πολιτιστικών αγαθών αποτελούν σημαντικούς πόλους ανάπτυξης της οικονομίας σε τοπικό, περιφερειακό και παγκόσμιο επίπεδο (Γκαντζιάς & Κορρές, 2011).

Η αναγκαιότητα ύπαρξης και ενδυνάμωσης των πολιτιστικών οργανισμών καθίσταται αναγκαία καθόσον οι στόχοι τους επικεντρώνονται, εκτός από την ψυχαγωγία, κυρίως στην εκπαίδευση, τη μάθηση, την ενεργοποίηση του προβληματισμού σχετικά με την εξέλιξη των οικονομικοκοινωνικών δομών και των ιδεολογικών προσανατολισμών, αναζητώντας τη γνώση του παρελθόντος και τη συσχέτιση με το παρόν. Αξίζει να σημειωθεί ωστόσο το ενδιαφέρον και η μέριμνα που επιδεικνύουν σήμερα οι πολιτιστικοί οργανισμοί για τις ευπαθείς και περιθωριοποιημένες ομάδες, ώστε αυτές να έχουν πρόσβαση στα αγαθά του πολιτισμού χωρίς περιορισμούς και να συμμετέχουν στην πολιτιστική και καλλιτεχνική ζωή ενεργά και όχι ως παρατηρητές (Νικονάνου, Μπούνια, Φιλιππουπολίτη, Χουρμουζιάδη, & Γιαννούτσου, 2015).

Ιδιαιτερότητα των πολιτιστικών οργανισμών που διαμορφώνει τη φυσιογνωμία τους είναι ο μη κερδοσκοπικός χαρακτήρας τους καθόσον ο λόγος ύπαρξής τους και ο κύριος στόχος τους δεν είναι το κέρδος αλλά η προβολή και ανάπτυξη πολιτισμικών δραστηριοτήτων, η ενημέρωση και εκπαίδευση του κοινού, η ενίσχυση της καλλιτεχνικής δημιουργίας κ.ά., αλλά και η ευρύτητα του κοινού τους, με διαφορετικά χαρακτηριστικά, γνώσεις και ενδιαφέροντα. Υπό το πρίσμα της θεώρησης των πολιτιστικών οργανισμών ως μη κερδοσκοπικών οι στόχοι τους σχετίζονται (Bakhshi & Throsby, 2012):

- με τη γνώση σε τομείς αρχαιολογίας, ιστορίας, πολιτιστικής και κοινωνικής θεωρίας
- με την πρόσβαση όσο το δυνατόν περισσότερων επισκεπτών στα προϊόντα και τις υπηρεσίες τους
- με την προώθηση της κοινωνικής ένταξης και συμμετοχής των πολιτών
- με την ποιότητα
- με εκπαιδευτικές υπηρεσίες μέσω ειδικών προγραμμάτων για τη συμμετοχή και εκπαίδευση των νέων και τη βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας των επισκεπτών.

1.5 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ

Η Πολιτιστική Κληρονομιά ως όρος αναφέρεται σε μνημεία, ομάδες κτισμάτων και χώρων με αισθητική, επιστημονική, εθνολογική, αρχαιολογική ή ανθρωπολογική αξία. Αποτελεί στην ουσία μορφή κληρονομιάς η οποία είναι αναγκαίο να διαφυλαχθεί, ώστε να μεταφερθεί ακέραιη και στις επόμενες γενεές.

Η έννοια της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς εισάγεται για πρώτη φορά το 1954 από τη Διεθνή Σύμβαση της UNESCO που υπογράφηκε στη Χάγη και θέσπισε την προστασία των πολιτιστικών αγαθών σε περίπτωση πολέμου κατά την οποία: πολιτιστική ιδιοκτησία

(cultural property) είναι τα «... κινητά ή ακίνητα μεγάλης σημασίας για την πολιτιστική κληρονομιά κάθε λαού, όπως τα μνημεία αρχιτεκτονικής τέχνης ή ιστορίας, θρησκευτικά ή μη, αρχαιολογικοί χώροι, ομάδες κτιρίων που ως σύνολο έχουν ιστορικό ή καλλιτεχνικό ενδιαφέρον, έργα τέχνης, χειρόγραφα, βιβλία και άλλα αντικείμενα καλλιτεχνικού, ιστορικού ή αρχαιολογικού ενδιαφέροντος, επιστημονικές συλλογές, συλλογές βιβλίων ή αρχείων... κτίρια των οποίων απώτερος σκοπός είναι η διατήρηση ή η παρουσίαση της κινητής πολιτιστικής ιδιοκτησίας όπως είναι τα μουσεία, οι μεγάλες βιβλιοθήκες και τα αρχεία ... κέντρα που περιέχουν μεγάλο αριθμό πολιτιστικών αγαθών ...» (Παπαπετρόπουλος, 2017).

Η υπογραφή της ήρθε ως συνέπεια της συνειδητοποίησης των εκτεταμένων καταστροφών των πολιτιστικών αγαθών κατά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο και της ανησυχίας για μελλοντικές καταστροφές. Πρόκειται δηλαδή για μια "Σύμβαση για την Προστασία των Πολιτιστικών Αγαθών σε Περίπτωση Ένοπλης Σύρραξης". Όπως διαπιστώνεται στη Συνθήκη για την προστασία της Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς, 17η Γενική Συνέλευση UNESCO, Παρίσι, 16.11.1972, Άρθρο 1, η πολιτιστική κληρονομιά ορίζεται ως (The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation, 1972):

- *«Μνημεία: αρχιτεκτονικά έργα, σημαντικά έργα γλυπτικής και ζωγραφικής, έργα ή κατασκευές αρχαιολογικού χαρακτήρα, επιγραφές, σπήλαια και σύνολα έργων παγκοσμίου αξίας από της απόψεως της ιστορίας της τέχνης ή της επιστήμης.*
- *Τοπία: έργα του ανθρώπου ή συνδυασμός έργων του ανθρώπου και της φύσης, καθώς και εκτάσεις περιλαμβανομένων και των αρχαιολογικών χώρων, οι οποίες έχουν παγκόσμια αξία από άποψη ιστορική, αισθητική, εθνολογική και ανθρωπολογική».*
- *Σύνολα οικοδομημάτων: ομάδες κτιρίων μεμονωμένων ή ενοτήτων (οικισμών) τα οποία λόγω της αρχιτεκτονικής τους, της ομοιογένειάς τους ή της θέσης τους έχουν παγκόσμια αξία από άποψης ιστορίας, τέχνης ή επιστήμης.*

Συνεπώς, το σύνολο των πολιτιστικών αγαθών που υπάρχουν σε έναν τόπο αποτελούν την πολιτιστική κληρονομιά του, με την έννοια ότι αυτή περιέχει τα στοιχεία που απαρτίζουν την ιστορική μνήμη του λαού ή της κοινωνίας των ανθρώπων που τον κατοικούν, δηλαδή οτιδήποτε δημιουργήθηκε στο παρελθόν και σχετίζεται με την ιστορική του διαδρομή (Καραλή, 1998). Η πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να διακριθεί στην υλική και στην άυλη.



Εικόνα 1.3: Πολιτιστική κληρονομιά (shutterstock, 2022)

1.6 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΑ ΑΓΑΘΑ

Κάθε υλική ή άυλη δημιουργία του ανθρώπου μπορεί να θεωρεί ως πολιτιστικό αγαθό. Το πολιτιστικό αυτό αγαθό κάποτε είχε (Κόνσολα, 1982):

- πνευματική αποστολή (επιστημονικές διατριβές, ποιητική δημιουργία, ιστορικά συγγράμματα, φιλοσοφικά κείμενα, κ.λπ.),
- συμβολική λειτουργία (οικογενειακά κειμήλια, λατρευτικά αντικείμενα, εθνικά σύμβολα, κ.λπ.) ή
- χρηστική αξία (όπλα, σκεύη οικιακής χρήσης, κοσμήματα, εργαλεία, κ.λπ.),
- ενώ σήμερα αποτελεί απλώς ένα στοιχείο που διασώθηκε και μας παραπέμπει στις αντιλήψεις, στα επιτεύγματα και στον τρόπο ζωής του παρελθόντος.

Τα πολιτιστικά αγαθά μπορούν να κατηγοριοποιηθούν βάσει ορισμένων διαφορετικών κριτηρίων, όπως για παράδειγμα (Κόνσολα, 1982):

- το είδος τους
- τον τόπο δημιουργίας τους
- τον χρόνο δημιουργίας τους,
- τη σημασία τους.

Όσο αφορά τη χρονολογική ταξινόμησή τους, αυτή μπορεί να γίνει με τον διαχωρισμό τους σε περιόδους, που καθιερώθηκαν από τις επιστήμες της ιστορίας, της αρχαιολογίας ή της ιστορίας της τέχνης. Επομένως, τα πολιτιστικά αγαθά της Ελλάδας μπορούν να ταξινομηθούν σε:

- προϊστορικά (μινωικά, νεολιθικά, κυκλαδικά, εποχής χαλκού, μυκηναϊκά κ.ά.),
- κλασικά,

- ελληνιστικά,
- ρωμαϊκά,
- πρωτοχριστιανικά,
- βυζαντινά (παλαιοχριστιανικά, μεσοβυζαντινά, υστεροβυζαντινά),
- βενετσιάνικα,
- γενοβέζικα,
- μεταβυζαντινά,
- οθωμανικά,
- ιταλικά,
- νεότερα και
- παραδοσιακά.

Στην Ευρωπαϊκή Πολιτιστική Κληρονομιά, η κατάταξη συνήθως αναφέρεται σε ρωμανικά, γοτθικά, αναγεννησιακά, μπαρόκ, νεοκλασικά, νεοαναγεννησιακά, αρ νουβώ, αρ ντεκό, μοντέρνα και μεταμοντέρνα πολιτιστικά αγαθά, που δημιουργήθηκαν από τον Μεσαίωνα έως τις ημέρες μας (Κονδύλης, 2000).

Η ταξινόμηση των πολιτιστικών αγαθών αναφορικά με τον τόπο δημιουργίας τους είναι δυνατόν να πραγματοποιηθεί με βάση τις ηπείρους. Συνεπώς, έχουμε πολιτιστικά αγαθά που μπορούν να ανήκουν στην «Ευρωπαϊκή», στην «Ασιατική», στην «Αφρικανική», στην «Ωκεανική» τέχνη. Άλλος διαχωρισμός είναι ο περιφερειακός, όπως η «Λατινοαμερικάνικη» τέχνη ή περιοχών που εκτείνονται μεταξύ διαφορετικών ηπείρων, όπως η «Μεσογειακή» ή η «Αραβική» τέχνη κ.λπ. Στην ταξινόμηση αυτή στηρίζεται και η θρησκευτική κληρονομιά, γιατί μπορούν να προσδιοριστούν γεωγραφικά οι πληθυσμοί που ανήκουν σε περισσότερα από ένα δόγματα (χριστιανικό, ισλαμικό, ινδουιστικό, εβραϊκό κ.ά.). Η ταξινόμηση ως προς τη σημασία των πολιτιστικών αγαθών βασίζεται σε διάφορα κριτήρια, όπως για παράδειγμα αυτά που έχει θέσει η UNESCO για την υποψηφιότητα ενός πολιτιστικού αγαθού στον κατάλογο της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς (Κονδύλης, 2000).

Τα κριτήρια ανήκουν σε δύο ομάδες. Τα κριτήρια της **πρώτης ομάδας** ελέγχουν το πολιτιστικό αγαθό εάν (Κόνσολα, 1982):

- συνδέεται άμεσα με γεγονότα, ιδέες και καλλιτεχνικά έργα εξαιρετικής οικουμενικής αξίας,
- αποτελεί εξαιρετική μαρτυρία ενός πολιτισμού που έχει εξαφανιστεί,
- αντιπροσωπεύει ένα μοναδικό καλλιτεχνικό επίτευγμα,
- συνιστά εξαιρετικό δείγμα ενός κτιριακού τύπου ή αρχιτεκτονικού συνόλου,
- έχει ασκήσει μεγάλη επίδραση σε μια περιοχή του κόσμου,
- είναι εξαιρετικό δείγμα ενός παραδοσιακού οικισμού ή μιας χρήσεως της γης, αντιπροσωπευτικής ενός πολιτισμού,

Η **δεύτερη ομάδα** περιλαμβάνει ένα κριτήριο που αναφέρεται στην αυθεντικότητα του έργου και άλλο ένα στη δυνατότητα νομικής προστασίας και διαχείρισής του. Βάσει της

δεύτερης ομάδας κριτηρίων, ένα πολιτιστικό αγαθό είναι απαραίτητο να αντέχει στη δοκιμασία της αυθεντικότητας (Κονδύλης, 2000):

- του σχεδίου
- της κατεργασίας
- του υλικού
- του περιβάλλοντα χώρου,

όμως στην περίπτωση πολιτιστικών τοπίων εκτιμάται συνολικά ο ιδιαίτερος χαρακτήρας του τοπίου. Τα διάφορα πολιτιστικά αγαθά ή τοπία είναι αναγκαίο να διαθέτουν επαρκή νομική προστασία και διοικητικό μηχανισμό που να εξασφαλίζει θεσμικά τη συντήρησή τους.

Ο χαρακτηρισμός ενός πολιτιστικού αγαθού από την UNESCO προϋποθέτει την ικανοποίηση ενός τουλάχιστον από τα κριτήρια της πρώτης ομάδας και των δύο της δεύτερης. Τέλος, η ταξινόμηση των πολιτιστικών αγαθών με βάση το **είδος της πολιτιστικής δημιουργίας** που ανήκουν τα κατατάσσει με βάση τις βασικές κατηγορίες της τέχνης και της βιοτεχνικής παραγωγής σε γλυπτά, σε ζωγραφικά (φορητά και επιτοίχια), σε χαρακτικά, σε ψηφιδωτά, σε κεραμικά, σε φωτογραφικά, σε κινηματογραφικά φιλμ και άλλες μορφές εφαρμοσμένων ή μη τεχνών.

1.7 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Ως πολιτιστική ταυτότητα νοείται η συλλογική ταυτότητα, δηλαδή η συνείδηση που έχουν τα μέλη του κοινωνικού συνόλου ότι αποτελούν ένα ιδιαίτερο σύνολο, ξεχωριστό και διαφορετικό από τα άλλα. Η πολιτιστική ταυτότητα ενός λαού περιλαμβάνει τη γλώσσα, τις αξίες, τις ιδεολογίες, τα πρότυπα ατομικής και οικογενειακής συμπεριφοράς καθώς και την πολιτική και επιστημονική κληρονομιά. Έχει δε εξαιρετική σημασία, καθώς αποτελεί το στοιχείο με το οποίο προσδιορίζεται και η διαλεκτική σχέση του λαού στην κοινότητα. Ο όρος αναφέρεται στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της κοινωνικής ομάδας, τα οποία στην κοινή συνείδηση συνδέονται με την έννοια της ξεχωριστής εικόνας που διαμορφώνουν τα άτομα για κάθε κοινωνικό σύνολο. Στο πλαίσιο των δεδομένων της σύγχρονης πολιτιστικής ζωής και μέσα στο ευρύτερο πλαίσιο ελευθερίας δράσης που τα άτομα απολαμβάνουν διατηρείται το δικαίωμα επιλογής της πολιτιστικής ταυτότητας και της κουλτούρας η οποία υιοθετείται (Μπιτσάνη, 2004).

1.8 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Η πολιτιστική δραστηριότητα αποτελεί στοιχείο του πολιτισμού· υπό αυτήν την έννοια γίνεται αναφορά στις εκδηλώσεις. Πρόκειται για τη δραστηριότητα που αποσκοπεί στην αξιοποίηση, προστασία και προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς. Περιλαμβάνει κάθε δράση που σχετίζεται ιδίως με την παραγωγή, καλλιέργεια, προαγωγή και διάδοση των γραμμάτων, της μουσικής, του χορού, του θεάτρου, του κινηματογράφου, της αρχιτεκτονικής, της ζωγραφικής, της γλυπτικής, των εικαστικών τεχνών, αναδεικνύοντας την πολιτιστική

εκδήλωση σε πολιτιστική συλλογική δραστηριοποίηση στο πλαίσιο αξιών, όπως η αλληλεγγύη, η συνεργασία, και ο εθελοντισμός (Κωνσταντινίδης, 2017).

Με τον όρο πολιτιστική δραστηριότητα νοούνται οι εκδηλώσεις που διοργανώνονται από πολιτιστικούς φορείς και αφορούν τομείς όπως η μουσική, ο κινηματογράφος, ο χορός, το θέατρο, οι εικαστικές τέχνες, ο λαϊκός πολιτισμός κ.ά. αναπαράγοντας πολιτιστικά πρότυπα που αποσκοπούν στην προβολή, αξιοποίηση και προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς, όπως και στην προβολή και ενίσχυση του σύγχρονου πολιτισμού, περιλαμβάνοντας κάθε δραστηριότητα που αποσκοπεί κυρίως στην παραγωγή, καλλιέργεια, προαγωγή και διάδοση των γραμμάτων, της αρχιτεκτονικής, της γλυπτικής, των εικαστικών τεχνών, του χορού, της μουσικής, του θεάτρου, του κινηματογράφου. Σύμφωνα δε με τις επιταγές της UNESCO η πολιτική αυτή (πολιτιστική) πρέπει να καθορίζει κάποια κριτήρια της πολιτιστικής ανάπτυξης και να συνδέει τον πολιτισμό με τη διαμόρφωση της προσωπικότητας και την κοινωνικο-οικονομική ανάπτυξη (Γκολοβράντζας, 2014).

Κάθε πολιτιστικός σύλλογος ή φορέας εφαρμόζει το δικό του μοντέλο διαχείρισης πολιτιστικών εκδηλώσεων ως προς τον σχεδιασμό, τη διαμόρφωση, την υλοποίηση και αξιοποίηση του κάθε πολιτιστικού προϊόντος που θα παραχθεί. Ωστόσο, υπάρχουν κάποια βασικά στάδια υλοποίησης εκδηλώσεων πολιτιστικού χαρακτήρα που οι περισσότεροι πολιτιστικοί οργανισμοί ακολουθούν και είναι τα εξής (Τσάπαρη, 2010):

- Σύλληψη της ιδέας
- Σχεδιασμός εκδήλωσης
- Προετοιμασία εκδήλωσης
- Υλοποίηση εκδήλωσης
- Αξιολόγηση εκδήλωσης.

Με την πραγματοποίηση πολιτιστικών δραστηριοτήτων καλλιεργείται ο πολιτιστικός διάλογος και η ανταλλαγή προβληματισμών, αναγκών, δυνατοτήτων και αναζητήσεων σε επίπεδο τοπικής και όχι μόνο καλλιτεχνικής δημιουργίας. Υποστηρίζονται η ελευθερία της έκφρασης και της διακίνησης αξιών και ιδεών, η αλληλεπίδραση εμπειριών, η αντιπαράθεση απόψεων, η κριτική σκέψη και ο πλουραλισμός, για να διασφαλιστούν τέλος η διαφορετικότητα και οι πολιτιστικές ιδιαιτερότητες των πολιτιστικών προϊόντων.

Τα πολιτιστικά προϊόντα οριοθετούνται ως αγαθά και υπηρεσίες που μεταφέρουν πολιτιστικό περιεχόμενο, δημιουργούν συλλογική ταυτότητα και επηρεάζουν πολιτιστικές πρακτικές καθώς, όπως προσδιορίζει η UNESCO, ένα αγαθό για να θεωρηθεί πολιτιστικό πρέπει να μεταφέρει πολιτιστικό περιεχόμενο, δηλαδή να συνδυάζει τη δημιουργία, τη παραγωγή, την εμπορικότητα με άυλο και πολιτιστικό περιεχόμενο που προωθεί και ανανεώνει την πολιτιστική ποικιλομορφία (Αργυροπούλου, 2014).

Όπως καταλαβαίνουμε, το πολιτιστικό προϊόν ταυτίζεται με την τέχνη, η οποία είναι δημιούργημα ανθρώπινης δραστηριότητας με σκοπό τη δημιουργία πνευματικού και καλλιτεχνικού έργου. Οι ιδιαιτερότητες του πολιτιστικού προϊόντος μπορούν να χωριστούν σε 3 κατηγορίες:

- Το καλλιτεχνικό προϊόν είναι και πολιτιστικό προϊόν. Αυτοί οι δυο όροι, όπως εξηγήθηκε και παραπάνω, ταυτίζονται με την έννοια του πνευματικού έργου, το αποτέλεσμα του οποίου είναι αποτέλεσμα ανθρώπινης σκέψης και δημιουργικότητας, μεταμορφώνεται σε πολιτιστικό αγαθό, πρωτότυπο και μοναδικό, και παρέχεται στους πολίτες.
- Η αξία του πολιτιστικού προϊόντος. Η αξία του πολιτιστικού προϊόντος τις περισσότερες φορές, αν όχι όλες, δεν είναι ανάλογη της τιμής πώλησής του. Το πολιτιστικό προϊόν έχει διαχρονική αξία που δεν καθορίζεται με νομισματική αξία, αλλά με αξίες πνευματικές που επιδρούν στις συμπεριφορές των ατόμων και στην προσέγγιση που έχουν για τη ζωή, τις ιδέες, τις αξίες, τα συναισθήματα και το κοινωνικό γίγνεσθαι.
- Η τέχνη έχει διασύνδεση με την πολιτική. Η τέχνη ήταν παγκοσμιοποιημένη πριν παγκοσμιοποιηθεί η πολιτική, το εμπόριο, η οικονομία, το χρηματοπιστωτικό σύστημα. Από τους αρχαίους αιώνες, στο περιεχόμενο των τραγωδιών και των κωμωδιών, αποτύπωναν την πολιτική και κοινωνική ζωή της τότε εποχής. Αρκετές φορές τα θεατρικά έργα επηρέαζαν τη γνώμη των πολιτών, κριτικάροντας την πολιτική εξουσία, προβλέποντας μελλοντικές εξελίξεις στον χώρο της πολιτικής αλλά και της κοινωνίας.

Όλα τα παραπάνω καθιστούν εύλογο πως τα πολιτιστικά προϊόντα έχουν μια άυλη διάσταση δημιουργώντας επιπρόσθετες αξίες στους πολίτες, αυξάνοντας την ποιότητά τους· δεν επηρεάζονται από οικονομικούς όρους και δεν μπορούν να αναλυθούν στατιστικά ούτε να μετρηθεί η απόδοσή τους όπως στα καταναλωτικά προϊόντα. Σε αυτό το σημείο έρχεται το πολιτιστικό μάρκετινγκ, χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα μέσα ώστε να κερδίσουν το κοινό προωθώντας τα πολιτιστικά αγαθά, άρα την τέχνη (Αργυροπούλου, 2014).

1.9 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

Η ιδέα της πολιτιστικής δημοκρατίας (cultural democracy) διατυπώθηκε για πρώτη φορά στη Διακυβερνητική Διάσκεψη για τις πολιτιστικές πολιτικές στην Ευρώπη, μετά τη διαπίστωση της αποτυχίας του λεγόμενου πολιτιστικού εκδημοκρατισμού.

Η πολιτιστική δημοκρατία δεν είναι μια περίπλοκη ιδέα, αν και οι εφαρμογές της μπορούν να την κάνουν. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι προϋποθέτει τη συνύπαρξη στην ανθρώπινη κοινωνία πολλών πολιτιστικών παραδόσεων χωρίς καμία απ' αυτές να θεωρηθεί επίσημη κουλτούρα, την ενεργοποίηση και άμεση συμμετοχή τοπικού πληθυσμού, δημιουργώντας μια πολιτιστική ζωή στην οποία ο καθένας είναι ελεύθερος να συμμετάσχει, καθώς και τον δημοκρατικό έλεγχο στον οποίο θα πρέπει η ίδια η πολιτιστική ζωή να υπόκειται (Κωνσταντινίδης, 2017).

Η προστασία και προώθηση της πολιτιστικής πολυμορφίας, το δικαίωμα στο πολιτισμό για όλους, η συμμετοχή σε πολιτικές αποφάσεις που επηρεάζουν την ποιότητα της πολιτιστικής μας ζωής κ.ά. είναι κάποιες από τις δεσμεύσεις που περιλαμβάνονται στην έννοια της πολιτιστικής δημοκρατίας (Αργυροπούλου, 2014).

1.10 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ

Η Πολιτιστική πολιτική αφορά όλο και περισσότερο στην επίτευξη αποτελεσμάτων που σχετίζονται με την αντίληψη του πολιτισμού ως διαδικασίας, ένα σύνολο κοινωνικών πρακτικών, συνειδητών και διακριβωμένων, παρεμβάσεων ή μη παρεμβάσεων, με στόχο την ικανοποίηση κάποιων πολιτιστικών αναγκών με την υπέρτατη δυνατή χρήση όλων των υλικών και ανθρώπινων πόρων που μια δεδομένη κοινωνία διαθέτει σε μια ορισμένη χρονική στιγμή. Πρόκειται για ένα σύστημα σκοπών, μέσων και φορέων που συνδυάζονται σε ένα πρόγραμμα για να επιτύχουν τη γνώση, την ενίσχυση και τη διάδοση του πολιτιστικού φαινομένου μιας κοινότητας για μια δεδομένη χρονική περίοδο. Βασικοί στόχοι του συστήματος αυτού είναι η προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς και της πολιτιστικής ταυτότητας, η ενίσχυση της καλλιτεχνικής και πειραματικής δημιουργίας και η συμμετοχή των πολιτών στην απόλαυση και δημιουργία των πολιτιστικών αγαθών (Κωνσταντινίδης, 2017).

2. ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Ο κινηματογράφος θεωρείται η 7^η τέχνη που δημιούργησε η ανθρωπότητα. Είναι ένα μηχάνημα το οποίο έχει τη δυνατότητα να αποτυπώσει και να παρουσιάζει κινούμενες φωτογραφίες. Η τέχνη που δημιουργήθηκε με το πέρασμα του χρόνου από τη χρησιμοποίηση αυτού του μηχανήματος καλείται κινηματογράφος, καθώς επίσης και η αίθουσα όπου προβάλλονται σε αντίτυπα τα κινηματογραφικά έργα (ταινίες - φιλμς). Αποτελεί ένα μέσο επικοινωνίας που απευθύνεται συνήθως σε πολλά άτομα μαζί και ανήκει στα Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας. Ταυτόχρονα επηρεάζει το οπτικό και ακουστικό αισθητήριο των ανθρώπων μέσα σε έναν ορισμένο χώρο (Παπαδόπουλος, 2009).



Εικόνα 2.1: Κινηματογράφος (Dreamstime, 2022)

2.1 ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

Ετυμολογικά, η λέξη κινηματογράφος προέρχεται από τη γαλλική λέξη cinematographe που σημαίνει ο μηχανισμός λήψης αλλά και ο μηχανισμός προβολής κινηματογραφικών εικόνων. Στην ελληνική γλώσσα, ετυμολογικά η λέξη «κινηματογράφος» χωρίζεται σε δύο λέξεις «κίνημα» που βγαίνει από το αρχαίο ελληνικό ρήμα κινέω- κινῶ, κάνω κάτι να κινηθεί και από τη λέξη «γράφω» που σημαίνει σχεδιάζω σύμβολα (Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας, 2022).

Η έννοια «κινηματογράφος» επινοήθηκε από τον Λεόν Μπούλι, ο οποίος βάφτισε έτσι αυτό που θεωρήθηκε τότε ως εφεύρεση των αδελφών Λυμιέρ. Οι αδελφοί Λυμιέρ δε θεωρούνταν εφευρέτες του κινηματογράφου, ήταν όμως αυτοί που τον διέδωσαν και τον καθιέρωσαν στο ευρύ κοινό. Ο όρος κινηματογράφος αρχικά σήμαινε απλά τη μηχανή η οποία είχε τη δυνατότητα να καταγράφει την κίνηση πάνω σε φωτοευαίσθητο υλικό (φιλμ) και στη συνέχεια την αναπαραγωγή της.

Η εφεύρεση των αδελφών Λυμιέρ δημιούργησε την αίσθηση της κίνησης που βασίζεται σε δυο οπτικά φαινόμενα. Το πρώτο είναι η διατήρηση της οπτικής εικόνας στον εγκέφαλο για ένα κλάσμα του δευτερολέπτου μετά την προβολή της στον φακό του ματιού, ενώ το δεύτερο δημιουργεί την ψευδαίσθηση της κίνησης, όταν οι εικόνες διαδέχονται η μία την άλλη.

Τα δύο αυτά φαινόμενα μαζί αποτελούν τη βάση του κινηματογράφου από φυσιολογικής πλευράς, ενώ από τεχνικής πλευράς υπάρχει ένα φιλμ, που προβάλλει συνεχόμενες εικόνες σε συγκεκριμένο ρυθμό. Αυτός ο ρυθμός είναι συνήθως 16 καρτέ ανά δευτερόλεπτο για τις βουβές ταινίες και 24 για τις ταινίες με ήχο. Η διαφορά αυτή των 8 καρτέ εξηγεί και το γεγονός ότι πολλές από τις βουβές ταινίες εμφανίζονται να διαδραματίζονται σε ταχύτερους από τη φυσιολογική κίνηση ρυθμούς, όταν προβάλλονται από σύγχρονες μηχανές προβολής των 24 καρτέ ανά δευτερόλεπτο (pare-dose.net, 2022).

2.2 ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

Σύμφωνα με καταγραφές από την αρχαιότητα υπήρχε μια πρόωπη ιδέα του κινηματογράφου. Ο Ρωμαίος ποιητής και φιλόσοφος Titus Lucretius Carus περίπου το 65 π.Χ. διατύπωσε την αρχή της «επιμονής της όρασης», το οπτικό αποτέλεσμα από τη συνεχόμενη κίνηση που παράγεται όταν μία σειρά από συνεχόμενες εικόνες εμφανίζεται και η κάθε εικόνα κρατάει στιγμιαία. Αργότερα στην ιστορία και άλλοι αρχαίοι απέδειξαν αυτήν την αρχή και υλοποίησαν αυτή την ιδέα (Ανοικτή Βιβλιοθήκη, 2022).

Στη μετέπειτα εποχή, ο κινηματογράφος θεωρείται ως έβδομη τέχνη δίπλα στη γλυπτική, τη ζωγραφική, τον χορό, την αρχιτεκτονική, τη μουσική και τη λογοτεχνία. Αρχικά, ξεκίνησε σαν μια νέα τεχνική, όπως θα αναλυθεί παρακάτω, καταγραφή της κίνησης και της οπτικοποίησής της, όπως δηλώνει και ο όρος κινηματογράφος (κίνηση + γραφή). Γενικότερα, δεν υπήρχε ένας μοναδικός εφευρέτης του κινηματογράφου αλλά μια σειρά ανθρώπων που πειραματίστηκε πάνω στην προσπάθεια απεικόνισης της κίνησης. Καταλυτικό ρόλο στην εξέλιξη της τεχνικής του κινηματογράφου διαδραμάτισε η ανακάλυψη και διάδοση της φωτογραφίας, στα μέσα του 19^{ου} αιώνα (Thompson & Bordwell, 2022).

Στα βιβλία, τα πρώτα είδη ταινιών που αναφέρονται ως καινοτομίες είναι ανθρωποκνηνηγού-καταδίωξης, αστυνομικές, θρίλερ και ντοκιμαντέρ. Όσο η τέχνη αυτή άκμαζε και ο κόσμος ενθουσιαζόταν τόσο αυξάνονταν και οι απαιτήσεις του κόσμου, με αποτέλεσμα να ζητούν καινοτομίες πάνω στο είδος αυτό. Αφετηρία του κινηματογράφου ήταν οι ασπρόμαυρες και βωβές ταινίες, βέβαια αργότερα και μετά από πολλές προσπάθειες έγινε η εισαγωγή ήχου στις ασπρόμαυρες ταινίες. Μετά από πολλά χρόνια, οι εξελίξεις συνεχίζονταν και εισήχθη το χρώμα στις ταινίες προκαλώντας μεγάλο ενθουσιασμό στον κόσμο. Στη συνέχεια, άλλες καινοτομίες που σημάδεψαν τον κινηματογράφο ήταν τα φαντασμαγορικά εφέ που κόβουν την ανάσα, τα κινούμενα σχέδια αλλά και οι ταινίες 3d μετέπειτα, οι οποίες έχουν την ιδιότητα να προβάλλουν γεγονότα φανταστικά ως ρεαλιστικά (Μπίσκα, Μπογιατζή, Ορφανίδου, Παπασωτηρίου & Σπυριδοπούλου, 2022). Η τέχνη από μόνη της είναι μια μορφή επικοινωνίας που χρησιμοποιεί εικόνες, κίνηση, χρώματα, ήχους, μουσική και προφορικό λόγο για να μεταφέρει μηνύματα. Ο κινηματογράφος είναι μια μορφή τέχνης η οποία συνδυάζει όλα τα προηγούμενα για να μεταφέρει μηνύματα στο θεατή.

Ο κινηματογράφος ξεκίνησε το 1877 από τον Edward Muybridge από ένα απλό στοίχημα αξίας είκοσι πέντε χιλιάδων δολαρίων. Ο ίδιος θεώρησε ότι ένα άλογο όταν καλπάζει έχει σηκωμένα και τα τέσσερα πόδια του για ένα μικρό χρονικό διάστημα. Για αυτό τοποθέτησε φωτογραφικές κάμερες κατά μήκος μιας διαδρομής για να το αποτυπώσει. Έτσι, ο Edward

Muybridge κέρδισε το στοίχημα. Παρατήρησαν όμως ότι η γρήγορη εναλλαγή των φωτογραφιών δημιουργεί την ψευδαίσθηση της κίνησης. Έτσι γεννήθηκε η ιδέα του κινηματογράφου. Στην ανάπτυξη του συντέλεσε η δημιουργία του διάφανου υλικού αποτύπωσης το 1889 από τον Hannibal Goodwin και στη συνέχεια η κατασκευή ταινιών από το υλικό αυτό όπου μπορούσε να αποτυπωθεί μια ακολουθία από φωτογραφίες. Η έβδομη τέχνη, όπως ονομάστηκε από τον Ριτσιότο Κανούντο, ήταν φτηνή και προσιτή για όλες τις κοινωνικές τάξεις και αναπτύχθηκε σε ποικιλία ειδών και διαδόθηκε παγκοσμίως. Τα αρχικά μονόλεπτα φιλμάκια με περιέργια ή κωμικά θέματα εξελίχθηκαν σε μεγάλου μήκους ταινίες. Σιγά σιγά, μέσα σε μια τριακονταετία ο βωβός κινηματογράφος έγινε ομιλών και το Χόλυγουντ κατέλαβε την πρώτη θέση στην παγκόσμια παραγωγή και επέβαλε τις αρχές της κλασικής κινηματογραφικής αφήγησης. Επίσης, οι μηχανές προβολής υπήρχαν από πολλά χρόνια πριν και χρησιμοποιούνταν για την προβολή διαφανειών και για άλλα θεάματα σκιών. Αυτοί οι «μαγικοί φανοί» τροποποιήθηκαν με την προσθήκη φωτοφρακτών, μανιβέλας και άλλων επινοημάτων για να γίνουν οι πρώτες κινηματογραφικές μηχανές προβολής (Μπίσκα, Μπογιατζή, Ορφανίδου, Παπασωτηρίου & Σπυριδοπούλου, 2022).

Στις 14 Οκτωβρίου του 1888 δημιουργήθηκε η πρώτη προσπάθεια για καταγραφή της κίνησης σε κινηματογραφική μηχανή. Η «ταινία» αυτή πραγματοποιήθηκε στον κήπο του σπιτιού της οικογένειας Whitley, στο Oakwood Grange Road. Χρησιμοποιήθηκε μια κινηματογραφική μηχανή με μονό φακό και η λήψη διήρκεσε δύο δευτερόλεπτα. Η ταινία έμεινε γνωστή ως «Roundhay Garden Scene». Επίσης, ένας από τους πρώτους σκηνοθέτες και παραγωγούς της εποχής ήταν ο Georges Melies, ο οποίος προσπάθησε να αγοράσει μια κινηματογραφική μηχανή, αρχικά άδικα από τους αδελφούς Λυμιέρ και στη συνέχεια από κάποιον Ρόμπερτ Γουίλιαμ Πωλ στο Λονδίνο. Οι ταινίες του θεωρήθηκαν πολύ επιτυχημένες αφού κρατούσαν προσηλωμένο το κοινό και μεταπηδούσαν από την πραγματικότητα στον κόσμο της φαντασίας, του ονείρου και του θαύματος.

Οι πρώτες κινηματογραφικές ταινίες ήταν μικρής διάρκειας, με στατικά πλάνα και παρουσίαση μιας σκηνής της καθημερινότητας. Συνήθως αποτελούνταν από ένα μοναδικό πλάνο που κάδραρε μια δράση σε απόσταση γενικού πλάνου (Ιστορία Κινηματογράφου, 2022).

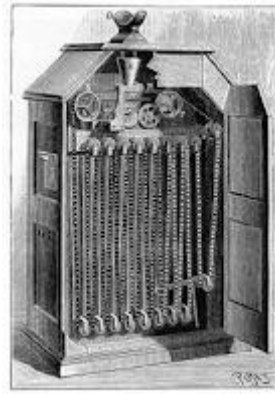
Από το 1904 περίπου και μετά, η αφηγηματική μορφή έγινε ο επικρατέστερος τύπος κινηματογραφικής δημιουργίας στην εμπορική βιομηχανία, και η παγκόσμια επιτυχία του κινηματογράφου εξακολουθούσε να μεγαλώνει. Οι γαλλικές, ιταλικές και αμερικανικές ταινίες κυριαρχούσαν στις παγκόσμιες αγορές. Στην Αμερική δημιουργούνται οι δύο πρώτες μεγάλες προχολιγουντιανές κινηματογραφικές εταιρίες, η Βίταγκραφ και η Μπάιογκραφ, που εδρεύουν στο Σικάγο και στη Νέα Υόρκη. Η καινοτομία τους έγκειται στο ότι αρχίζουν να προσλαμβάνουν «υπαλλήλους». Από την έννοια του υπαλλήλου γεννιέται σιγά σιγά η έννοια του σκηνοθέτη. Ο πρώτος σημαντικός σκηνοθέτης που προσλαμβάνεται από την Μπάιογκραφ είναι ο Γκρίφιθ (D. W. Griffith). Εκτιμάται ότι το 1908 στις Ηνωμένες Πολιτείες υπήρχαν περίπου 10.000 κινηματογράφοι. Λίγο αργότερα όμως ο Α΄ Παγκόσμιος Πόλεμος περιόρισε την ελεύθερη διακίνηση ταινιών (Μπίσκα, Μπογιατζή, Ορφανίδου, Παπασωτηρίου & Σπυριδοπούλου, 2022).

2.3 ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΙ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

Στη λεγόμενη έβδομη τέχνη υπάρχουν οι πρωτοπόροι που συνέβαλαν στην ανάπτυξή της. Οι μηχανές παραγωγής κινουμένων εικόνων, όπως το «ζωοπραξισκόπιο» του Μάμπριτζ, ο «κινηματογράφος» των αδελφών Λυμιέρ και το «κινητοσκόπιο» του Έντισον, ήταν που συνετέλεσαν σε μια νέα εποχή. Βέβαια, μια από τις πρώτες αναλύσεις της κίνησης έγινε με φωτογραφική μηχανή από τον Edward Muybridge, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, καταφέροντας την ανάπτυξη μεθόδων διαδοχικής φωτογράφισης, απεικονίζοντας ένα άλογο την ώρα του καλπασμού και αποδεικνύοντας ότι κάποια στιγμή τα πόδια του δεν έρχονται σε επαφή με το έδαφος.

Το ζωοπραξισκόπιο εφευρέθηκε το 1879 από τον Μάμπριτζ, έναν από τους πρωτοπόρους φωτογράφους της Ιστορίας. Η συγκεκριμένη μηχανή αποτελούνταν από δύο κύρια μέρη, την ξύλινη συσκευή προβολής που έμοιαζε με φανάρι και περιείχε φακό, λάμπα, ρυθμιζόμενο κλείστρο, μηχανισμό περιστροφής και τους γυάλινους δίσκους πάνω στους οποίους ζωγραφίζονταν κυκλικά παραστάσεις ανθρώπων ή ζώων με μικρές παραλλαγές στην κίνηση. Όταν οι γυάλινοι αυτοί δίσκοι περιστρέφονταν με μεγάλη ταχύτητα πάνω στη βάση του μηχανήματος η παράσταση αποκτούσε δράση και ρυθμό. Επίσης, ο Ετιέν Μαρέ, Γάλλος φυσικός, κατόρθωσε να συλλάβει φωτογραφικά το πέταγμα ενός πουλιού με τη βοήθεια μιας φωτογραφικής μηχανής με τη δυνατότητα να αποτυπώνει 12 στιγμιότυπα ανά λεπτό (slideplayer, 2022).

Στη συνέχεια υπήρχε το κινητοσκόπιο, το οποίο ήταν μια μηχανή παρουσίασης ταινιών, πρόδρομος της σημερινής κινηματογραφικής μηχανής προβολής. Αναπτύχθηκε από τον Ουίλλιαμ Ντίκσον στα εργαστήρια του Αμερικανού εφευρέτη Τόμας Έντισον στον οποίο αποδίδεται και η αρχική σύλληψη της ιδέας κατασκευής του. Η κατασκευή της μηχανής αυτής συνδύαζε τη φωτογραφία και την τεχνολογία αναπαράστασης της κίνησης της εικόνας, προβάλλοντας διάτρητο φιλμ των 35 χιλιοστών. Η εικόνα γινόταν ορατή με τη μέθοδο του στερεοσκοπίου. Ο Τόμας Έντισον κατοχύρωσε την εφεύρεσή του με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας μόνο στις ΗΠΑ και δεν επιχείρησε να κατοχυρώσει την εφεύρεση διεθνώς, γεγονός που επέτρεψε την αντιγραφή και περαιτέρω εξέλιξή της, ευνοώντας με αυτό τον τρόπο την ταχύτερη εξέλιξη του κινηματογράφου. Η πρώτη δημόσια παρουσίαση του πρωτότυπου κινητοσκοπίου έλαβε χώρα στις 20 Μαΐου του 1891, ενώ στις 9 Μαΐου του 1893 έγινε η επίσημη παρουσίασή του, ως ολοκληρωμένη πλέον εφεύρεση, στο Ινστιτούτο Τεχνών και Επιστήμης του Μπρούκλιν.



Εικόνα 2.2: Κινητοσκόπιο (Cinema History DS, 2022)

Τέλος, το μουτοσκόπιο αποτελεί μία μορφή εικονοσκοπίου που εφευρέθηκε από τον Χέρμαν Κάσλερ το 1894. Η μηχανή αυτή είχε μια σειρά από καρτέλες με τυπωμένες εικόνες ενός κινούμενου αντικειμένου. Με το γύρισμα μιας λαβής ξεφυλλίζονταν οι καρτέλες και οι φιγούρες κινούνταν (Μπίσκα, Μπογιατζή, Ορφανίδου, Παπασωτηρίου & Σπυριδοπούλου, 2022).



Εικόνα 2.3: Μουτοσκόπιο (Cinema History DS, 2022)

Αδελφοί Λυμιέρ

Οι αδελφοί Λυμιέρ ήταν βασικοί παράγοντες της διαμόρφωσης και εξέλιξης του κινηματογράφου. Αρχικά, οι αδελφοί Λυμιέρ, Λουί Ζαν (5 Οκτωβρίου 1864 – 6 Ιουνίου 1948) και Ωγκύστ Μαρί Λουί Νικολά (19 Οκτωβρίου 1862 – 10 Απριλίου 1954), Γάλλοι κινηματογραφιστές και εφευρέτες, δημιούργησαν τον κινηματογράφο (cinematographe), μια μηχανής λήψης, εκτύπωσης και προβολής του φιλμ. Γεννήθηκαν στη Γαλλία στη Μπεζανσόν, αλλά μεγάλωσαν στην πόλη Λυών. Επίσης, εργάστηκαν στο εργοστάσιο που διέθετε ο πατέρας τους, το οποίο κατασκεύαζε φωτογραφικές πλάκες και άλλα φωτογραφικά είδη, ο Λουί Λυμιέρ ως φυσικός, ενώ ο Ωγκύστ ως διευθυντής. Όταν ανέλαβαν εξ ολοκλήρου το εργοστάσιο, τα δύο αδέλφια ξεκίνησαν της προσπάθειες για νέες εφευρέσεις πάνω στην εξέλιξη του κινηματογράφου όπως το διάτρητο φιλμ, το οποίο έδινε τη δυνατότητα να

ενσωματωθεί σε μία μηχανή προβολής. Επιπρόσθετα, στις 13 Φεβρουαρίου του 1894 κέρδισαν δίπλωμα ευρεσιτεχνίας για την κατασκευή φορητής συσκευής κινηματογράφου (Lewis, 2008).

Η πρώτη ταινία που δημιούργησαν ήταν η Έξοδος από το εργοστάσιο Λυμιέρ (La sortie des usines Lumière), στις 19 Μαρτίου του 1895, και αποτύπωνε την έξοδο των εργατών από το εργοστάσιό τους. Γενικά, οι πρώτες κινηματογραφικές ταινίες ήταν μικρής διάρκειας και παρουσίαζαν συνήθως στατικά μία σκηνή της καθημερινότητας. Αποτελούνταν συνήθως από ένα μοναδικό πλάνο που κάδραρε μια δράση, ως επί το πλείστον σε απόσταση γενικού πλάνου. Αργότερα, στις 28 Δεκεμβρίου του 1895, έγινε η πρώτη προβολή ταινιών επί πληρωμή στο Παρίσι και στη συνέχεια εξαπλώθηκε στο Λονδίνο και στη Νέα Υόρκη, όπου υπήρξε τεράστια υποδοχή από τον κόσμο. Τα δυο αδέρφια θεώρησαν πως ο κινηματογράφος ήταν ήσσονος σημασίας και πούλησαν την εφεύρεσή τους στον Ζωρζ Μελιέ, ο οποίος ήταν Γάλλος κινηματογραφιστής, γνωστός για τις τεχνικές καινοτομίες που εισήγαγε. Επιπρόσθετα, ο Georges Melies αγόρασε από τον Ρόμπερτ Γουίλιαμ Πωλ ένα μηχάνημα που ονομαζόταν βιοσκόπιο. Ήταν αρκετά ατελέστερο από τη μηχανή λήψεων των Λυμιέρ, αλλά ο Melies το τελειοποίησε μόνος του φτιάχνοντας μια μηχανή λήψεως δικής του εμπνεύσεως. Ο Melies συνδύαζε εξαιρετικά τις ικανότητες του παραγωγού, του σκηνοθέτη, του σκηνογράφου και του ηθοποιού. Στα έργα του οι θεατές μεταπηδούσαν από την πραγματικότητα στον κόσμο της φαντασίας, του ονείρου και του θαύματος (Brownlow, 1980).

Αργότερα, μετά την αρχική επιτυχία του νέου μέσου, οι κινηματογραφιστές έπρεπε να βρουν πιο σύνθετες ή ενδιαφέρουσες μορφικές ποιότητες για να κρατήσουν το ενδιαφέρον του κοινού. Οι Λυμιέρ έστελναν εικονολήπτες σε όλον τον κόσμο για να δείξουν ταινίες και να κινηματογραφήσουν σημαντικά γεγονότα και εξωτικές τοποθεσίες. Αλλά, αφού γύρισαν έναν τεράστιο αριθμό ταινιών τα πρώτα χρόνια, η απόδοση των Λυμιέρ μειώθηκε και σταμάτησαν τελείως να κάνουν ταινίες το 1905. Έτσι, οι αδελφοί Λυμιέρ στράφηκαν στην έγχρωμη φωτογραφία και το 1903 επινόησαν την πρώτη έγχρωμη φωτογραφική διαδικασία (Autochrome Lumière), η οποία άρχισε να διατίθεται εμπορικά το 1907. Η επιχείρηση των αδελφών Λυμιέρ υπήρξε από τις μεγαλύτερες εταιρίες φωτογραφικών ειδών στην Ευρώπη, μέχρι τη συγχώνευσή της με την εταιρεία Ilfor (Bromberg & Lang, 2012).



Εικόνα 2.4: Αδελφοί Λυμιέρ (Propaganda news, 2020)

2.4 ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΣΥΝΘΕΤΟΥΝ ΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Ο κινηματογράφος συντίθενται από ορισμένα στοιχεία. Τα στοιχεία αυτά παρουσιάζονται παρακάτω και είναι τα εξής:

- Η ανάλυση και η ανασύνθεση της κίνησης
- Η φωτογραφία
- Η προβολή

Στην ανάλυση και ανασύνθεση της κίνησης κατά τη δεκαετία 18250-1834 εργάστηκαν: δύο Άγγλοι γιατροί, οι Φίτον και Πάρις (1825), οι οποίοι πήραν έναν δίσκο από χαρτόνι και ζωγράρισαν στη μια πλευρά του ένα κλουβί και στην άλλη ένα πουλί. Όταν ο δίσκος περιστρεφόταν γρήγορα γύρω από μια διάμετρό του, το πουλί φαινόταν μέσα στο κλουβί. Αυτό ονομάστηκε θαυματόπιο. Στη συνέχεια ακολουθεί η εφεύρεση του φενακιστισκόπιου από τον Βέλγο φυσικό Ζοζέφ Πλατό (1833). Ο Αυστριακός βαρόνος φον Ουζάτιους (1850) βρήκε έναν άλλο τρόπο για να προβάλλει εικόνες που τις ζωγράφιζε πρώτα πάνω σε γυαλάκια με μια δική του μέθοδο και τις ζωντάνευε πάνω σε μια μικρή οθόνη. Έτσι, πέτυχε την προβολή κινούμενων εικόνων (Παπαδόπουλος, 2009).

Αποφασιστική σημασία όμως για την εξέλιξη του κινηματογράφου είχε η τελειοποίηση της φωτογραφίας. Την εποχή εκείνη ο Νικηφόρος Νιέπς, ο πατέρας της φωτογραφίας, για να αποτυπώσει μια φωτογραφία χρειαζόταν 12 ώρες πόζας. Όμως, σε λίγο καιρό ο Γάλλος οπτικός Κλοντέ χρησιμοποιώντας μια νέα χημική ουσία πέτυχε να περιορίσει τον χρόνο της πόζας σε 1 λεπτό, αλλά δεν ήταν αρκετό για τη μετακίνηση της εικόνας στον κινηματογράφο, καθώς η μετακίνηση αυτή χρειάζεται μόλις το 1/10 του δευτερολέπτου. Ύστερα από μελέτες (1891), ο εφευρέτης Έντισον βελτίωσε την τεχνική της φωτογραφίας. Μέχρι τότε, το φωτογραφικό χαρτί δεν επέτρεπε να βγουν πολλά θετικά αντίγραφα από το αρνητικό. Ο Έντισον προμηθεύτηκε μια ταινία από σελλιόνιτ και την έκοψε οδοντωτά, επειδή ήταν χοντρή και σκληρή. Χρησιμοποιώντας έναν οδοντωτό τροχό για το ξετύλιγμά της, έδινε μια τέλεια διακοπτόμενη κίνηση του φιλμ (όπως ονομάζεται η ταινία που κατασκευάζεται από αυτό το υλικό). Στην αρχή οι οδοντωτές τρύπες βρισκόνταν στη μέση της ταινίας. Όμως, ο Έντισον, μαζί με τον συνεργάτη του Ντίξον, μετέφερε τη διάτρηση στις 2 άκρες της εικόνας. Η πρόοδος ήταν σημαντική, καθώς οι εικόνες ήταν ίσες η μία με την άλλη και η προβολή

τέλεια. Ο δρόμος προς τον κινηματογράφο ήταν ανοιχτός. Όμως, ο Έντισον έκανε ένα σφάλμα, που για τη διόρθωσή του χρειάστηκαν 7 χρόνια. Όταν περνούσε το φιλμ στην εικονοληψία του, έπρεπε να φωτίζεται λίγο χρόνο.

Στην προβολή, όμως, το διάφραγμα αυτό φώτιζε για λίγο χρόνο με το ανοιχτό του τμήμα το κάθε εικονίδιο, ενώ σε όλο το άλλο διάστημα, που περνούσε μπροστά από τον φακό το γεμάτο του μέρος, το εικονίδιο έμενε σκοτεινό. Το ελάττωμα αυτό έκανε την προβολή να θαμποφέγγει και τις εικόνες σκοτεινές. Η λύση ήταν απλή, έπρεπε στην προβολή να αντικαθιστά το διάφραγμα με ένα άλλο με μεγάλο άνοιγμα (Παπαδόπουλος, 2009).

2.5 ΑΠΟΤΥΠΩΣΗ ΕΙΚΟΝΩΝ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

Οι εικόνες του κινηματογράφου αποτυπώνονται με τη μηχανή λήψης πάνω σε μια ταινία, η οποία τις διαιρεί και τις αναπαράγει στην οθόνη και με τη μηχανή προβολής. Μηχανή λήψης: τα κύρια μέρη της είναι ο σκοτεινός θάλαμος, ο φωτοφράχτης και ο μηχανισμός τροφοδότησης και κινήσεις της ταινίας. Ο σκοτεινός θάλαμος είναι ο χώρος όπου τοποθετείται η ταινία. Η ταινία βρίσκεται σε εξωτερικές και εσωτερικές θήκες, μπαίνει και βγαίνει στον σκοτεινό θάλαμο από ειδικούς διαδρόμους, που είναι τέλεια κλεισμένοι για να μην παίρνουν φως. Ο φωτοφράχτης είναι μεταλλικός δίσκος που περιστρέφεται ανάλογα με τον ρυθμό λήψης και προσδιορίζει τον χρόνο έκθεσης. Η περιστροφή του γίνεται ομοιόμορφα και διακόπτει τη φωτεινή ακτινοβολία που προκύπτει μέσα από τον φακό, στη διάρκεια της κίνησης της ταινίας μεταξύ μιας έκθεσης και της επόμενης της. Όταν η κίνηση γίνεται σε συνεχή ρυθμό, ο φακός κινείται ταυτόχρονα με την ταινία και ανταποδίδει την κίνηση στη διάρκεια της περιόδου έκθεσης. Οι επαγγελματικές και ερασιτεχνικές μηχανές λειτουργούν με διακοπτόμενη κίνηση. Επίσης, είναι εφοδιασμένες με όργανα που πετυχαίνουν την επίπεδη θέση της ταινίας μπροστά στο παράθυρο λήψης. Βασικό στοιχείο για την καλή και ασφαλή λήψη είναι η βάση στην οποία μπαίνει η μηχανή λήψης όταν λειτουργούν (Παπαδόπουλος, 2009).

Ταινία: είναι το βασικό υλικό γιατί διατηρεί αναλλοίωτες τις φωτογραφικές εικόνες. Η ταινία έχει υπόστρωμα από γαλάκτωμα ευαίσθητο στο φως. Τυλίγεται σε κυλίνδρους με το γαλάκτωμα εξωτερικά ή εσωτερικά σύμφωνα με τον τύπο της μηχανής λήψης που θα χρησιμοποιηθεί.

Μηχανή προβολής: αυτή πραγματοποιεί την οπτική σύνθεση των εικόνων που αποτυπώνονται στην ταινία με τη μηχανή λήψης. Η οπτική σύνθεση γίνεται με την προβολή στην οθόνη των φωτογραμμάτων του φιλμ με την ίδια σειρά που ήταν κατά τη λήψη και με την παρεμβολή μικρών περιόδων σκότους ανάμεσά τους.

2.6 ΒΩΒΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Ο όρος βωβός κινηματογράφος χρησιμοποιείται για να περιγράψει τις ταινίες (βωβές ταινίες) που δεν είχαν συγχρονισμένο ηχογραφημένο ήχο και πιο συγκεκριμένα δεν είχαν ηχητικούς διαλόγους. Στις βωβές ταινίες οι διάλογοι γίνονται μέσω παντομίμας και καρτών

τίτλων-διαλόγων. Η ιδέα συνδυασμού κινούμενων εικόνων με ήχο είναι παλιά όσο και ο κινηματογράφος, αλλά λόγω τεχνικών δυσκολιών ο συγχρονισμός διαλόγων έγινε πραγματικότητα στο τέλος της δεκαετίας του 1920. Η οπτική ποιότητα των βωβών ταινιών - ειδικά αυτών που δημιουργήθηκαν μετά το 1920 - ήταν συχνά πολύ καλή. Όμως υπάρχει η εσφαλμένη αντίληψη ότι αυτές οι ταινίες είναι πρωτόγονες με τα σύγχρονα δεδομένα. Αυτή η αντίληψη υπάρχει λόγω του ότι συχνά οι βουβές ταινίες παίζονται σε λάθος ταχύτητα και λόγω της φθοράς της ταινίας με το πέρασμα του χρόνου. Στην αρχή οι ταινίες συνοδεύονταν από ζωντανή μουσική. Από τότε η μουσική αναγνωρίστηκε σαν βασικό στοιχείο στις ταινίες καθώς συνέβαλε στην ατμόσφαιρα, δίνοντας στο κοινό συναισθηματικά στοιχεία (Μπίσκα, Μπογιατζή, Ορφανίδου, Παπασωτηρίου & Σπυριδοπούλου, 2022).

2.6.1 Εποχή του βωβού κινηματογράφου

Το έργο των Muybridge, Marey και Le Prince έθεσε τα θεμέλια για τη μελλοντική ανάπτυξη των καμερών κινηματογραφικών ταινιών, των προβολέων και του διαφανούς φιλμ σελιλόιντ, που οδηγούν στην ανάπτυξη του κινηματογράφου όπως τον ξέρουμε σήμερα. Ο Αμερικανός εφευρέτης Τζορτζ Ίστμαν, ο οποίος κατασκεύασε για πρώτη φορά φωτογραφικές ξηρές πλάκες το 1878, έκανε πρόοδο σε έναν σταθερό τύπο φιλμ σελιλόιντ το 1888.

Η τέχνη των κινηματογραφικών ταινιών μεγάλωσε σε πλήρη ωριμότητα στη «βουβή εποχή» (1894–1929 στον κινηματογράφο). Η ακμή της βωβής εποχής (στον κινηματογράφο από τις αρχές της δεκαετίας του 1910 έως τα τέλη της δεκαετίας του 1920) ήταν μια ιδιαίτερα γόνιμη περίοδος, γεμάτη καλλιτεχνικές καινοτομίες. Τα κινηματογραφικά κινήματα του Κλασικού Χόλιγουντ καθώς και του Γαλλικού Ιμπρεσιονισμού, του Γερμανικού Εξπρεσιονισμού και του Σοβιετικού Μοντάζ ξεκίνησαν αυτήν την περίοδο. Οι σκηνοθέτες του βωβού κινηματογράφου πρωτοστάτησαν στη μορφή τέχνης στον βαθμό που ουσιαστικά κάθε στυλ και είδος κινηματογραφικής δημιουργίας του 20^{ου} και του 21^{ου} αιώνα έχει τις καλλιτεχνικές του ρίζες στη βωβή εποχή. Η σιωπηλή εποχή ήταν επίσης πρωτοποριακή από τεχνική άποψη. Φωτισμός τριών σημείων, το κοντινό πλάνο, η μακρινή λήψη, το rapping και η συνέχεια του μοντάζ έγιναν επικρατέστερα πολύ πριν οι βωβές ταινίες αντικατασταθούν από "ομιλούμενες εικόνες" ή "ομιλίες" στα τέλη της δεκαετίας του 1920. Μερικοί μελετητές ισχυρίζονται ότι η καλλιτεχνική ποιότητα του κινηματογράφου μειώθηκε για αρκετά χρόνια, στις αρχές της δεκαετίας του 1930, μέχρι που οι σκηνοθέτες, οι ηθοποιοί και το προσωπικό παραγωγής προσαρμόστηκαν πλήρως στις νέες «ομιλίες» γύρω στα μέσα της δεκαετίας του 1930 (Dirks, 2022).

Η οπτική ποιότητα των βωβών ταινιών, ειδικά εκείνων που παράγονται στη δεκαετία του 1920, ήταν συχνά υψηλή, αλλά παραμένει μια ευρέως διαδεδομένη λανθασμένη αντίληψη ότι αυτές οι ταινίες ήταν πρωτόγονες ή μετά βίας παρακολουθούνται με τα σύγχρονα πρότυπα (Brownlow, 1980). Αυτή η λανθασμένη αντίληψη προέρχεται από τη μη εξοικείωση του κοινού με το μέσο, καθώς και από την απροσεξία εκ μέρους του κλάδου. Οι περισσότερες βωβές ταινίες διατηρούνται ελάχιστα, πράγμα που οδηγεί στη φθορά τους, και οι καλοδιατηρημένες ταινίες συχνά αναπαράγονται με λάθος ταχύτητα, λείπουν τα καρέ και οι σκηνές, πράγμα που δίνει την εμφάνιση κακής επεξεργασίας (Paul, 2013). Πολλές βωβές ταινίες υπάρχουν μόνο σε αντίγραφα δεύτερης ή τρίτης γενιάς, συχνά φτιαγμένες από ήδη κατεστραμμένο και παραμελημένο φιλμ (silentology, 2015).

Μια άλλη ευρέως διαδεδομένη παρανόηση είναι ότι οι βωβές ταινίες δεν είχαν χρώμα. Στην πραγματικότητα, το χρώμα ήταν πολύ πιο διαδεδομένο στις βωβές ταινίες από ό,τι στις πρώτες δεκαετίες των ταινιών ήχου. Στις αρχές της δεκαετίας του 1920, το 80 τοις εκατό των ταινιών μπορούσαν να προβληθούν με κάποιο είδος χρώματος, συνήθως με τη μορφή χρωματισμού φιλμ ή τονισμού ή ακόμα και χρωματισμού χεριών, αλλά και με αρκετά φυσικές διχρωμίες όπως το Kinetacolor και το Technicolor. Οι παραδοσιακές διαδικασίες χρωματισμού σταμάτησαν με την υιοθέτηση του ήχου. Ο παραδοσιακός χρωματισμός του φιλμ, ο οποίος περιελάμβανε τη χρήση βαφών σε κάποια μορφή, παρενέβαινε στην υψηλή ανάλυση που απαιτείται για τον ενσωματωμένο ηχογραφημένο ήχο και ως εκ τούτου εγκαταλείφθηκαν. Η καινοτόμος διαδικασία τεχνικού χρώματος τριών λωρίδων που εισήχθη στα μέσα της δεκαετίας του '30 ήταν δαπανηρή και γεμάτη περιορισμούς, και το χρώμα δεν θα είχε την ίδια επικράτηση στο φιλμ όπως στο βουβό για σχεδόν τέσσερις δεκαετίες (Polacek, 2014).

2.6.2 Διατίτλοι βουβών ταινιών

Καθώς οι κινηματογραφικές ταινίες αυξάνονταν σταδιακά στον χρόνο προβολής, χρειαζόταν μια αντικατάσταση για τον εσωτερικό διερμηνέα που θα εξηγούσε μέρη της ταινίας στο κοινό. Επειδή οι βωβές ταινίες δεν είχαν συγχρονισμένο ήχο για διαλόγους, οι διάμεσοι τίτλοι στην οθόνη χρησιμοποιήθηκαν για να αφηγηθούν σημεία ιστορίας, να παρουσιάσουν βασικούς διαλόγους και μερικές φορές ακόμη και να σχολιάσουν τη δράση για το κοινό. Ο σεναριογράφος έγινε βασικός επαγγελματίας του βωβού κινηματογράφου και συχνά ήταν ξεχωριστός από τον σεναριογράφο που δημιουργήσε την ιστορία. Οι ενδιάμεσοι τίτλοι (ή οι τίτλοι όπως ονομάζονταν γενικά εκείνη την εποχή) «συχνά ήταν τα ίδια γραφικά στοιχεία, με εικονογραφήσεις ή αφηρημένες διακοσμήσεις που σχολίαζαν τη δράση» (Foster, 2014)

2.6.3 Ζωντανή μουσική και άλλη συνοδεία ήχου βουβών ταινιών

Οι προβολές βωβών ταινιών σχεδόν πάντα παρουσίαζαν ζωντανή μουσική ξεκινώντας με την πρώτη δημόσια προβολή ταινιών από τους αδελφούς Λυμιέρ στις 28 Δεκεμβρίου 1895 στο Παρίσι. Αυτό ενισχύθηκε το 1896 από την πρώτη έκθεση κινηματογραφικών εικόνων στις Ηνωμένες Πολιτείες στο Koster and Bial's Music Hall στη Νέα Υόρκη. Σε αυτή την εκδήλωση, ο Έντισον υποστήριζε ότι όλες οι εκθέσεις πρέπει να συνοδεύονται από ορχήστρα (Cook, 1990). Από την αρχή, η μουσική αναγνωρίστηκε ως απαραίτητη, συνεισφέρουσα ατμόσφαιρα και προσφέρουσα στο κοινό ζωτικής σημασίας συναισθηματικά στοιχεία. Οι μουσικοί έπαιζαν μερικές φορές στα κινηματογραφικά πλατό κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων για παρόμοιους λόγους. Ωστόσο, ανάλογα με το μέγεθος του εκθεσιακού χώρου, η μουσική συνοδεία θα μπορούσε να αλλάξει δραστικά σε κλίμακα (Lewis, 2008). Οι κινηματογραφικές αίθουσες της μικρής πόλης και της γειτονιάς είχαν συνήθως έναν πιανίστα. Ξεκινώντας από τα μέσα της δεκαετίας του 1910, τα μεγάλα θέατρα των πόλεων έτειναν να έχουν οργανοπαίκτες ή μουσικά σύνολα. Τα τεράστια θεατρικά όργανα, τα οποία σχεδιάστηκαν για να καλύψουν ένα κενό μεταξύ ενός απλού σολίστ πιάνου και μιας

μεγαλύτερης ορχήστρας, είχαν ένα ευρύ φάσμα ειδικών εφέ. Θεατρικά όργανα όπως το περίφημο "Mighty Wurlitzer" θα μπορούσαν να προσομοιώσουν ορισμένους ορχηστρικούς ήχους μαζί με μια σειρά από κρουστά εφέ όπως μπάσα τύμπανα και κύμβαλα και ηχητικά εφέ που κυμαίνονται από «σφυρίχτρες τρένου και σκαφών μέχρι κόρνες αυτοκινήτων και σφυρίχτρες πουλιών. Μερικοί θα μπορούσαν ακόμη και να προσομοιώσουν πυροβολισμούς με πιστόλι, κουδούνισμα τηλεφώνων, ήχο σερφ, οπλές αλόγων, θρυμματισμό αγγείων βροντές και βροχή» (Miller, 2002).

Οι μουσικές παρτιτούρες για πρώιμες βωβές ταινίες είτε ήταν αυτοσχέδιες είτε συντάχθηκαν από κλασική ή θεατρική μουσική ρεπερτορίου. Από τη στιγμή που τα πλήρη χαρακτηριστικά έγιναν κοινός τόπος, ωστόσο, η μουσική συντάχτηκε από τη μουσική για photoplay από τον πιανίστα, τον οργανίστα, τον μαέστρο της ορχήστρας ή το ίδιο το κινηματογραφικό στούντιο, το οποίο περιλάμβανε ένα φύλλο υπόδειξης με την ταινία. Αυτά τα φύλλα ήταν συχνά μεγάλα, με λεπτομερείς σημειώσεις σχετικά με τα εφέ και τις διαθέσεις που έπρεπε να προσεχθούν. Ξεκινώντας με την κυρίως πρωτότυπη μουσική που συνέθεσε ο Τζόζεφ Καρλ Μπρέιλ για το έπος του D. W. Griffith *The Birth of a Nation* (1915), έγινε σχετικά σύνηθες οι ταινίες με τον μεγαλύτερο προϋπολογισμό να φτάνουν στο θέατρο της έκθεσης με πρωτότυπες, ειδικά σχεδιασμένες παρτιτούρες (Eyman, 1997). Ωστόσο, οι πρώτες καθορισμένες πλήρεις παρτιτούρες είχαν στην πραγματικότητα συντεθεί το 1908, από τον Camille Saint-Saëns για τη Δολοφονία του Δούκα του Guise και από τον Mikhail Ippolitov-Ivanov για τη Stenka Razin (Marks & Martin, 1997).

Όταν οι οργανοπαίκτες ή οι πιανίστες χρησιμοποιούσαν παρτιτούρες, θα μπορούσαν ακόμα να προσθέσουν αυτοσχεδιαστικούς ήχους για να αυξήσουν το δράμα στην οθόνη. Ακόμη και όταν τα ειδικά εφέ δεν υποδεικνύονταν στη παρτιτούρα, εάν ένας οργανοπαίκτης έπαιζε ένα όργανο θεάτρου ικανό για ένα ασυνήθιστο ηχητικό εφέ όπως "καλπάζοντα άλογα", μπορούσε να χρησιμοποιηθεί σε σκηνές δραματικών καταδιώξεων με άλογα.

Στο απόγειο της εποχής του βωβού ήχου, οι ταινίες ήταν η μοναδική μεγαλύτερη πηγή απασχόλησης για μουσικούς ορχηστρών, τουλάχιστον στις Ηνωμένες Πολιτείες. Ωστόσο, η εισαγωγή ομιλητών, σε συνδυασμό με την κατά προσέγγιση ταυτόχρονη έναρξη της Μεγάλης Ύφεσης, ήταν καταστροφική για πολλούς μουσικούς.

Πολλές χώρες επινόησαν άλλους τρόπους για να μεταφέρουν τον ήχο στις βωβές ταινίες. Ο πρώιμος κινηματογράφος της Βραζιλίας, για παράδειγμα, περιλάμβανε *fitas cantatas* (ταινίες τραγουδιού), κινηματογραφημένες οπερέτες με τραγουδιστές που έπαιζαν πίσω από την οθόνη (Parkinson, 1996). Στην Ιαπωνία, οι ταινίες δεν είχαν μόνο ζωντανή μουσική αλλά και τον *benshi*, έναν ζωντανό αφηγητή που παρείχε σχόλια και φωνές χαρακτήρων. Το *benshi* έγινε κεντρικό στοιχείο στην ιαπωνική ταινία, καθώς παρείχε μετάφραση για ξένες (κυρίως αμερικανικές) ταινίες. Η δημοτικότητα του *benshi* ήταν ένας λόγος για τον οποίο οι βωβές ταινίες παρέμειναν μέχρι τη δεκαετία του 1930 στην Ιαπωνία. Αντίθετα, οι αφηγούμενες ταινίες συχνά δεν είχαν υπότιτλους, το σύγχρονο κοινό μπορεί μερικές φορές να δυσκολεύεται να παρακολουθήσει τις πλοκές χωρίς εξειδικευμένο υπότιτλο ή πρόσθετο σχολιασμό (Standish, 2006).

2.6.4 Τεχνικές υποκριτικής βωβού κινηματογράφου

Οι ηθοποιοί του βωβού κινηματογράφου έδωσαν έμφαση στη γλώσσα του σώματος και στην έκφραση του προσώπου, έτσι ώστε το κοινό να μπορεί να καταλάβει καλύτερα τι ένιωθε και τι απεικόνιζε ένας ηθοποιός στην οθόνη. Η ερμηνεία του βωβού κινηματογράφου είναι ικανή να τη θεωρήσει το σύγχρονο κοινό ως απλοϊκή ή καταπιεστική. Το μελοδραματικό στυλ υποκριτικής ήταν σε ορισμένες περιπτώσεις μια συνήθεια των ηθοποιών που μεταφέρθηκαν από την προηγούμενη σκηνική τους εμπειρία. Το Vaudeville ήταν ένα ιδιαίτερα δημοφιλές θεατρικό είδος για πολλούς Αμερικανούς ηθοποιούς του βωβού κινηματογράφου (Lewis, 2008). Η διάχυτη παρουσία σκηνικών ηθοποιών στον κινηματογράφο ήταν η αιτία ενός ξεσπάσματος από τον σκηνοθέτη Marshall Neilan το 1917: «Όσο πιο γρήγορα βγουν οι άνθρωποι της σκηνής που έχουν βγει στις φωτογραφίες, τόσο το καλύτερο για τις εικόνες». Σε άλλες περιπτώσεις, σκηνοθέτες όπως ο Τζον Γκρίφιθ Ρέι ζητούσαν από τους ηθοποιούς τους να εκφράζουν περισσότερο από τη ζωή εκφράσεις για έμφαση. Ήδη από το 1914, οι Αμερικανοί θεατές είχαν αρχίσει να κάνουν γνωστή την προτίμησή τους για μεγαλύτερη φυσικότητα στην οθόνη (Brownlow, 1968).

Οι βωβές ταινίες έγιναν λιγότερο αυθόρμητες στα μέσα της δεκαετίας του 1910, καθώς οι διαφορές μεταξύ σκηνής και οθόνης έγιναν εμφανείς. Λόγω της δουλειάς σκηνοθετών όπως ο DW Griffith, η κινηματογραφία έγινε λιγότερο σκηνική και η ανάπτυξη του κοντινού πλάνου επέτρεψε την υποτιμημένη και ρεαλιστική υποκριτική. Η Λίλιαν Γκις αποκαλείται η «πρώτη αληθινή ηθοποιός» του κινηματογράφου για τη δουλειά της εκείνη την περίοδο, καθώς πρωτοστάτησε στις νέες τεχνικές ερμηνείας ταινιών, αναγνωρίζοντας τις κρίσιμες διαφορές μεταξύ σκηνικής και κινηματογραφικής ηθοποιίας. Σκηνοθέτες όπως ο Albert Capellani και ο Maurice Tourneur επέμεναν στον νατουραλισμό στις ταινίες τους. Στα μέσα της δεκαετίας του 1920, πολλές αμερικανικές βωβές ταινίες είχαν υιοθετήσει ένα πιο νατουραλιστικό στυλ υποκριτικής. Μέχρι το 1927, ταινίες με εξπρεσιονιστικά στυλ ηθοποιίας, όπως το Metropolis, εξακολουθούσαν να κυκλοφορούν. Η Γκρέτα Γκάρμπο, που έκανε το ντεμπούτο της το 1926, θα γίνει γνωστή για την νατουραλιστική της υποκριτική (Brownlow, 1968).

Σύμφωνα με τον Anton Kaes, μελετητή του βωβού κινηματογράφου από το Πανεπιστήμιο της Καλιφόρνια, στο Μπέρκλεϋ, ο αμερικανικός βωβός κινηματογράφος άρχισε να βλέπει μια αλλαγή στις τεχνικές υποκριτικής μεταξύ 1913 και 1921, επηρεασμένος από τις τεχνικές του γερμανικού βωβού κινηματογράφου. Αυτό αποδίδεται κυρίως στην εισροή μεταναστών από τη Δημοκρατία της Βαϊμάρης, «συμπεριλαμβανομένων σκηνοθετών, παραγωγών, εικονολήπτων, τεχνικών φωτισμού και σκηνής, καθώς και ηθοποιών και ηθοποιών» (Kaes, 1990).

2.6.5 Ταχύτητα προβολής βωβών ταινιών

Μέχρι την τυποποίηση της ταχύτητας προβολής των 24 καρέ ανά δευτερόλεπτο (fps) για ταινίες ήχου μεταξύ 1926 και 1930, οι βωβές ταινίες γυρίστηκαν με μεταβλητές ταχύτητες (ή «ρυθμούς καρέ») οπουδήποτε από 12 έως 40 fps, ανάλογα με το έτος και το στούντιο. Η "Κανονική ταχύτητα βωβού φιλμ" λέγεται συχνά ότι είναι 16 fps ως αποτέλεσμα του Cinématographe των αδελφών Λυμιέρ, αλλά η πρακτική της βιομηχανίας διέφερε σημαντικά,

δεν υπήρχε κανένα πραγματικό πρότυπο (Lewis, 2008). Επιπλέον, οι οπηρατέρ της εποχής επέμεναν ότι η τεχνική τους ήταν ακριβώς 16 καρέ ανά δευτερόλεπτο, αλλά η σύγχρονη εξέταση των ταινιών δείχνει ότι αυτό ήταν λάθος και ότι συχνά έτρεχαν πιο γρήγορα. Εκτός και αν προβληθούν προσεκτικά στις προβλεπόμενες ταχύτητες, οι βουβές ταινίες μπορεί να εμφανιστούν αφύσικα γρήγορα ή αργά. Ωστόσο, ορισμένες σκηνές υπονομεύτηκαν σκόπιμα κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων για να επιταχυνθεί η δράση ιδιαίτερα για κωμωδίες και ταινίες δράσης (Brownlow, 1980).

Η αργή προβολή ενός φιλμ βάσης νιτρικής κυτταρίνης ενέχει κίνδυνο πυρκαγιάς, καθώς κάθε πλαίσιο ήταν εκτεθειμένο για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα στην έντονη θερμότητα της λάμπας προβολής, αλλά υπήρχαν άλλοι τρόποι για να προβληθεί μια ταινία με μεγαλύτερο ρυθμό. Συχνά λαμβάνονταν γενικές οδηγίες από τους διανομείς στο φύλλο οδηγιών του μουσικού σκηνοθέτη σχετικά με το πόσο γρήγορα πρέπει να προβάλλονται συγκεκριμένες σκηνές. Σε σπάνιες περιπτώσεις, συνήθως για μεγαλύτερες παραγωγές, τα φύλλα υπόδειξης που παράγονται ειδικά για τον προβολέα παρείχαν έναν λεπτομερή οδηγό για την παρουσίαση της ταινίας. Τα θέατρα επίσης, για να μεγιστοποιήσουν το κέρδος, μερικές φορές διέφεραν στις ταχύτητες προβολής ανάλογα με την ώρα της ημέρας ή τη δημοτικότητα μιας ταινίας ή για να χωρέσουν μια ταινία σε μια καθορισμένη χρονική περίοδο (Card, 1955).

Όλοι οι προβολείς κινηματογραφικών ταινιών απαιτούν ένα κινούμενο κλείστρο για να μπλοκάρει το φως ενώ το φιλμ κινείται, διαφορετικά η εικόνα κλειδώνεται προς την κατεύθυνση της κίνησης. Ωστόσο, αυτό το κλείστρο αναγκάζει την εικόνα να τρεμοπαίζει και οι εικόνες με χαμηλούς ρυθμούς είναι πολύ δυσάρεστες να παρακολουθούνται. Πρώιμες μελέτες από τον Τόμας Έντισον για το μηχάνημα Κινετοσκοπίου προσδιόρισαν ότι οποιοσδήποτε ρυθμός κάτω από 46 εικόνες ανά δευτερόλεπτο "θα καταπονήσει το μάτι" όπως και για τις προβαλλόμενες εικόνες υπό κανονικές συνθήκες κινηματογράφου (Erickson, 2010). Η λύση που υιοθετήθηκε για το Κινετοσκοπίο ήταν να τρέξει το φιλμ με πάνω από 40 καρέ/δευτερόλεπτο, αλλά αυτό ήταν ακριβό για φιλμ. Ωστόσο, με τη χρήση προβολέων με κλείστρα διπλής και τριπλής λεπίδας, ο ρυθμός τρεμούλιασης πολλαπλασιάζεται: είναι δύο ή τρεις φορές υψηλότερος από τον αριθμό των καρέ φιλμ - κάθε καρέ αναβοσβήνει δύο ή τρεις φορές στην οθόνη. Ένα κλείστρο με τρεις λεπίδες που προβάλλει μια ταινία 16 fps ξεπερνάει ελαφρώς τη φιγούρα του Έντισον, δίνοντας στο κοινό 48 εικόνες ανά δευτερόλεπτο. Κατά τη διάρκεια της αθόρυβης εποχής, οι προβολείς τοποθετούνταν συνήθως με παντζούρια 3 λεπίδων. Από την εισαγωγή του ήχου με την τυπική ταχύτητα 24 καρέ/δευτ., τα παντζούρια 2 λεπίδων έγιναν ο κανόνας για τους κινηματογραφικούς προβολείς 35 mm, αν και τα παντζούρια με τρεις λεπίδες έχουν παραμείνει στάνταρ στους προβολείς 16 mm και 8 mm. που χρησιμοποιούνται συχνά για την προβολή ερασιτεχνικών πλάνων που έχουν τραβηχτεί με ταχύτητα 16 ή 18 καρέ/δευτ. Ένας ρυθμός καρέ φιλμ 35 mm 24 fps μεταφράζεται σε ταχύτητα φιλμ 456 χιλιοστών (18,0 in) ανά δευτερόλεπτο (Brownlow, 1980).

Στη δεκαετία του 1950, πολλές μετατροπές βωβών ταινιών με τηλεκίνητο σε εντελώς λανθασμένους ρυθμούς καρέ για τηλεοπτικές εκπομπές ενδέχεται να απομάκρυναν τους θεατές. Η ταχύτητα του φιλμ είναι συχνά ένα ενοχλητικό ζήτημα ανάμεσα στους μελετητές και τους λάτρεις του κινηματογράφου στην παρουσίαση του βωβού κινηματογράφου σήμερα,

ειδικά όταν πρόκειται για εκδόσεις DVD με αποκατεστημένες ταινίες, όπως η περίπτωση της αποκατάστασης του Metropolis το 2002 (Erickson, 2010).

2.6.6 Χρωματισμός βουβών ταινιών

Λόγω της έλλειψης διαθέσιμης φυσικής επεξεργασίας χρωμάτων, τα φιλμ της βουβής εποχής βυθίζονταν συχνά σε χρωστικές ουσίες και βάφονταν για να σηματοδοτήσουν μια διάθεση ή να αντιπροσωπεύουν μια ώρα της ημέρας. Ο χρωματισμός χρονολογείται από το 1895 στις Ηνωμένες Πολιτείες με την κυκλοφορία από τον Έντισον επιλεγμένων χρωματιστών εκτυπώσεων του Χορού Πεταλούδων. Επιπλέον, τα πειράματα στο έγχρωμο φιλμ ξεκίνησαν ήδη από το 1909, αν και χρειάστηκε πολύ περισσότερος χρόνος για να υιοθετηθεί το χρώμα από τη βιομηχανία και να αναπτυχθεί μια αποτελεσματική διαδικασία (Lewis, 2008). Το μπλε αντιπροσώπευε νυχτερινές σκηνές, το κίτρινο ή το πορτοκαλί σήμαινε μέρα. Το κόκκινο αντιπροσώπευε τη φωτιά και το πράσινο αντιπροσώπευε μια μυστηριώδη ατμόσφαιρα. Ομοίως, η τόνωση του φιλμ με ειδικά διαλύματα αντικατέστησε τα σωματίδια αργύρου στο φιλμ με άλατα ή βαφές διαφόρων χρωμάτων. Ένας συνδυασμός χρωματισμού και τόνωσης θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως αποτέλεσμα που θα μπορούσε να είναι εντυπωσιακό.

Ορισμένες ταινίες ήταν χρωματισμένες με το χέρι, όπως το Annabelle Serpentine Dance (1894), από τα Edison Studios. Σε αυτό, η Annabelle Whitford, μια νεαρή χορεύτρια από το Broadway, ήταν ντυμένη με λευκά πέπλα που φαίνεται να αλλάζουν χρώματα καθώς χορεύει. Αυτή η τεχνική σχεδιάστηκε για να αποτυπώσει το αποτέλεσμα των ζωντανών παραστάσεων της Loie Fuller, που ξεκίνησαν το 1891, στις οποίες τα φώτα της σκηνής με χρωματιστά τζελ μετέτρεψαν τα λευκά ρέοντα φορέματα και τα μανίκια της σε καλλιτεχνική κίνηση. Ο χρωματισμός των χεριών χρησιμοποιήθηκε συχνά στις πρώτες ταινίες «κόλπας» και φαντασίας της Ευρώπης, ειδικά σε αυτές του Ζωρζ Μελιές. Ο Μελιές άρχισε να χρωματίζει το έργο του ήδη από το 1897 και το Cendrillion (Σταχτοπούτα) του 1899 και το 1900. Η Jeanne d'Arc (Joan of Arc) παρέχει πρώιμα παραδείγματα χειροποίητων φιλμ στα οποία το χρώμα ήταν κρίσιμο μέρος της σκηνογραφίας. Τέτοιον ακριβή χρωματισμό χρησιμοποίησε το εργαστήριο της Elisabeth Thuillier στο Παρίσι, με ομάδες γυναικών καλλιτεχνών να προσθέτουν στρώματα χρώματος σε κάθε καρτέ με το χέρι αντί να χρησιμοποιούν μια πιο κοινή (και λιγότερο δαπανηρή) διαδικασία στένσιλ. Μια πρόσφατα αποκατεστημένη έκδοση του A Trip to the Moon του Μελιές, που κυκλοφόρησε αρχικά το 1902, δείχνει μια πληθωρική χρήση χρώματος που έχει σχεδιαστεί για να προσθέτει υφή και ενδιαφέρον στην εικόνα (Bromberg & Lang, 2012).

Τα σχόλια ενός Αμερικανού διανομέα σε έναν κατάλογο προμηθειών ταινιών του 1908 υπογραμμίζουν περαιτέρω τη συνεχιζόμενη κυριαρχία της Γαλλίας στον τομέα των ταινιών με χρωματισμό στο χέρι κατά την πρώιμη βωβή εποχή. Ο διανομέας προσφέρει προς πώληση σε διάφορες τιμές ταινίες "High-Class" των Pathé, Urban-Eclipse, Gaumont, Kalem, Itala Film, Ambrosio Film, και Selig. Αρκετές από τις μεγαλύτερες και πιο αξιόπιστες ταινίες του καταλόγου προσφέρονται τόσο σε τυπικό ασπρόμαυρο "απλό στοκ" όσο και σε χρώμα "ζωγραφισμένο στο χέρι". Ένα απλό αντίγραφο, για παράδειγμα, της κυκλοφορίας του 1907

Ben Hur προσφερόταν για 120 δολάρια ενώ μια έγχρωμη έκδοση της ίδιας ταινίας 1000 ποδιών και 15 λεπτών κόστιζε 270 δολάρια. (Theofile, 1908).

Ο χρωματισμός των κινούμενων ταινιών είναι μια σειρά εργασίες που δεν μπορούσε να εκτελεστεί ικανοποιητικά στις Ηνωμένες Πολιτείες. Λαμβάνοντας υπόψη την τεράστια εργασία που απαιτείται, η οποία απαιτεί ατομική ζωγραφική με το χέρι κάθε μίας από τις δεκαέξι εικόνες μέχρι το πόδι ή 16.000 ξεχωριστές εικόνες για κάθε 1.000 πόδια φιλμ, πολύ λίγοι Αμερικανοί χρωματιστές αναλάμβαναν το έργο με οποιοδήποτε τίμημα.

Στις αρχές της δεκαετίας του 1910, με την έναρξη των ταινιών μεγάλου μήκους, το tinting χρησιμοποιήθηκε ως άλλος ρυθμιστής διάθεσης, εξίσου συνηθισμένος με τη μουσική. Ο σκηνοθέτης D. W. Griffith επέδειξε μόνιμο ενδιαφέρον και ανησυχία για το χρώμα και χρησιμοποίησε το tinting ως ειδικό εφέ σε πολλές από τις ταινίες του. Το 1915, το *The Birth of a Nation*, χρησιμοποίησε διάφορα χρώματα, όπως κεχριμπαρένιο, μπλε, λεβάντα και μια εντυπωσιακή κόκκινη απόχρωση για σκηνές όπως το «κάψιμο της Ατλάντα» και η βόλτα με την Κου Κλουξ Κλαν στο αποκορύφωμα. Ο Griffith επινόησε αργότερα ένα σύστημα χρωμάτων στο οποίο έγχρωμα φώτα αναβοσβήνουν σε περιοχές της οθόνης για να πετύχουν ένα χρώμα. Με την ανάπτυξη της τεχνολογίας ήχου σε φιλμ και την αποδοχή της από τη βιομηχανία, η απόχρωση εγκαταλείφθηκε εντελώς, επειδή οι βαφές που χρησιμοποιούνταν στη διαδικασία χρωματισμού παρενέβαιναν στα soundtrack που υπήρχαν στις ταινίες φιλμ (Lewis, 2008).

2.7 Η ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΑΠΟ ΤΟΝ ΒΟΥΒΟ ΣΤΟΝ ΟΜΙΛΟΥΝΤΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 1920, ο κινηματογράφος παρέμενε χωρίς ήχο (βουβός κινηματογράφος) και συχνά οι προβολές ταινιών συνοδεύονταν από ζωντανή μουσική. Η ιστορία του ηχογραφημένου κινηματογραφικού ήχου ξεκίνησε το 1926, όταν η Warner-Brothers παρουσίασε μία συσκευή (Vitaphone) η οποία έδινε τη δυνατότητα αναπαραγωγής μουσικής, μέσω ενός δίσκου που συγχρονιζόταν με την μηχανή προβολής της ταινίας. Βασισμένη σε αυτή τη νέα τεχνολογία, στα τέλη του 1927, κυκλοφόρησε η ταινία *The Jazz Singer*, η οποία αν και κατά το μεγαλύτερο μέρος της ήταν βουβή, υπήρξε η πρώτη που περιείχε διαλόγους.

Κατά την ίδια περίπου περίοδο με την προσαρμογή του ήχου, άρχισαν επανειλημμένες προσπάθειες σχετικά με την προσθήκη χρώματος. Στις αρχές του 20^{ου} αιώνα είχαν κάνει την εμφάνισή τους οι έγχρωμες ταινίες, μέσω του χρωματισμού των κινηματογραφικών καρτέ με το χέρι, μέθοδος που εγκαταλείφθηκε σταδιακά, σε συνδυασμό και με την αύξηση της διάρκειας των ταινιών. Ανάμεσα στις πρώτες συνθετικές μεθόδους προσθήκης χρώματος, υπήρξε η Technicolor, η οποία τελειοποιήθηκε το 1941 (Monopack Technicolor), αν και παρέμενε ακριβή λόγω των περίπλοκων σταδίων διαχωρισμού και εμφάνισης των χρωμάτων. Μετά το τέλος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, εμφανίστηκε επιπλέον το έγχρωμο αρνητικό φιλμ της εταιρίας Eastman Kodak, το οποίο δεν απαιτούσε διαδικασία διαχωρισμού των χρωμάτων. Αν και μέχρι τη δεκαετία του 1950 η παραγωγή έγχρωμων ταινιών μειωηφούσε,

κατά τη δεκαετία του 1960 και χάρη στην ανάπτυξη της σχετικής τεχνολογίας, ο έγχρωμος κινηματογράφος επικράτησε (CINEMApedia, 2022).

Οι ηθοποιοί που σηματοδοτούν τον βουβό κινηματογράφο είναι "ο Τσάρλι Τσάπλιν" (Charlie Chaplin) και οι γνωστοί κατά κόσμο "ο Χοντρός και ο Λιγνός".



Εικόνα 2.5: Τσάρλι Τσάπλιν (ΤΑ ΝΕΑ, 2012)



Εικόνα 2.6: ο Χοντρός και ο Λιγνός (CINEMApedia, 2022)

2.8 ΟΜΙΛΩΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Ο κινηματογράφος έως τα τέλη του 1920 παρέμενε χωρίς ήχο και τις περισσότερες φορές οι ταινίες συνοδεύονταν με ζωντανή μουσική. Είχαν ξεκινήσει βέβαια οι σκέψεις συνδυασμού κίνησης με εικόνες που καταγράφονται σε συνδυασμό με ήχο. Μια πρώτη απογοητευτική όπως αποδείχθηκε προσπάθεια πραγματοποιήθηκε το 1900 στο Παρίσι. Αντιμετώπιζαν τα εξής προβλήματα: αδυναμία πλήρους συγχρονισμού εικόνας και ήχου, αδυναμία ελέγχου της έντασης του ήχου και κακή ποιότητα και πιστότητα ήχου. Στη συνέχεια οι επόμενες προσπάθειες δεν είχαν εμπορική επιτυχία γιατί υπήρχαν οι ίδιες δυσκολίες. Το 1919 ακολούθησαν κι άλλες βελτιωμένες προσπάθειες. Τον Απρίλιο του 1923 στη Νέα Υόρκη, με βάση την τεχνολογία του Φόρεστ, γίνονται οι πρώτες προβολές εμπορικών ταινιών με πλήρως συγχρονισμένο ήχο. Τον Αύγουστο του 1926, προβλήθηκε η τρίωρη ταινία «Δον Ζουάν», η οποία περιείχε μουσική επένδυση και ηχητικά εφέ, αλλά καθόλου διαλόγους. Τέλος τον Οκτώβρη η εταιρία Warner Brothers κυκλοφόρησε την πρώτη ταινία μεγάλου μήκους, «The Jazz Singer», η οποία υπήρξε η πρώτη που περιείχε διαλόγους. Στην Ευρώπη, η πρώτη αξιόλογη προσπάθεια εισαγωγής ήχου στον κινηματογράφο σημειώνεται στις 16 Ιανουαρίου 1929, με τη γερμανική παραγωγή «Φιλώ το χέρι σας κυρία μου», η οποία όμως δεν περιείχε διαλόγους (Μπίσκα, Μπογιατζή, Ορφανίδου, Παπασωτηρίου & Σπυριδοπούλου, 2022).

2.9 ΕΓΧΡΩΜΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Οι πρώτες έγχρωμες ταινίες εμφανίστηκαν περίπου μαζί με τις ομιλούσες. Η πρώτη έγχρωμη ταινία με τίτλο «A Visit to the Seaside» δημιουργήθηκε το 1908 στη Μ. Βρετανία από τον George Albert Smith και διήρκεσε οκτώ λεπτά. Άλλες παρόμοιες ταινίες που έχουν μείνει στην ιστορία είναι «Ο μάγος του Οζ» και το «Όσα παίρνει ο άνεμος», οι οποίες προβλήθηκαν το 1939. Βέβαια οι πρώτες προσπάθειες ξεκινούν από το 1905 που το κάθε καρέ έπρεπε να χρωματίζεται με το χέρι. Αργότερα κατασκευάστηκαν μηχανές για τον χρωματισμό τους, αλλά το αποτέλεσμα δεν ήταν καλό και κόστιζαν πολύ. Υλοποιήθηκαν πολλές ιδέες για την αντιμετώπιση του προβλήματος αν και αποδείχθηκαν ανεπιτυχείς. Το 1941 η μέθοδος για τη δημιουργία των έγχρωμων φιλμ τελειοποιήθηκε. Ονομάστηκε Monopack Technicolor και είχε πολύ καλά αποτελέσματα, αλλά ήταν αρκετά ακριβή. Μέχρι τη δεκαετία του 1950, η παραγωγή έγχρωμων ταινιών μειωηφούσε, κατά τη δεκαετία του 1960 και χάρη στην ανάπτυξη της σχετικής τεχνολογίας, ο έγχρωμος κινηματογράφος επικράτησε. Μέχρι την δεκαετία του '70 η Technicolor εγκατέλειψε την αγορά γιατί μια γερμανική εταιρία κυριάρχησε. Παρόλα αυτά τα φιλμ της Technicolor παραμένουν τα καλύτερα (όσον αφορά την ποιότητα) φιλμ που έχουν κατασκευαστεί (Μπίσκα, Μπογιατζή, Ορφανίδου, Παπασωτηρίου & Σπυριδοπούλου, 2022).

2.10 ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ

Τα κινούμενα σχέδια είναι ταινίες που απευθύνονται κυρίως σε παιδιά, με πρωταγωνιστές ζωγραφιστές φιγούρες, συνήθως ζώα και φανταστικούς χαρακτήρες. Για να υλοποιηθεί μία

ταινία κινούμενων σχεδίων οι δημιουργοί κάνουν τα σκίτσα σε διάφανες επιφάνειες και ύστερα τις χρωματίζουν. Κάθε σκίτσο διαφέρει ελάχιστα από το προηγούμενο έτσι ώστε όταν φωτογραφηθούν να δημιουργηθεί ένα ενιαίο φιλμ που όταν προβληθεί με ταχύτητα να δημιουργεί την ψευδαίσθηση ότι οι χαρακτήρες πράγματι κινούνται. Η πρώτη επίσημη ταινία κινούμενων σχεδίων προβλήθηκε το 1908 από τον Emile Cohl με το όνομα “Fantasmagorie”. Ο Emile Cohl ξεκίνησε την καριέρα του στη Γαλλία, μετά στη Μεγάλη Βρετανία και αργότερα στην Αμερική, όπου έγινε ένας από τους πρώτους σκηνοθέτες και συνέβαλε στην ανάπτυξη των κινούμενων σχεδίων. Εκείνος όμως που ανέδειξε τις ταινίες κινούμενων σχεδίων ήταν ο Walt Disney. Το 1937 ο Walt Disney γύρισε την ταινία “η Χιονάτη και οι επτά νάνοι”, η οποία ήταν η πρώτη ταινία κινούμενων σχεδίων μεγάλου μήκους. Κάθε σκηνή ενός δευτερολέπτου χρειαζόταν 24 σκίτσα. Η Walt Disney Pictures είναι εταιρεία παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών την οποία ίδρυσε ο Walt Disney το 1922. Πολλές ταινίες της εταιρείας αυτής είχαν τεράστια επιτυχία και χαρακτηρίστηκαν κλασσικές του είδους τους. Η ταινία “Η πεντάμορφη και το τέρας” έγινε η μοναδική ταινία κινούμενων σχεδίων που προτάχθηκε για Όσκαρ καλύτερης ταινίας, μοναδικότητα που διατηρεί έως και σήμερα (Μπίσκα, Μπογιατζή, Ορφανίδου, Παπασωτηρίου & Σπυριδοπούλου, 2022).

2.11 ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ

Λόγω της προοδευτικής εξέλιξης του κινηματογράφου οι απαιτήσεις των θεατών πολλαπλασιάζονταν. Έτσι οι παραγωγοί των ταινιών σε μία προσπάθεια να πρωτοτυπήσουν δημιούργησαν τις τρισδιάστατες ταινίες. Αρχικά, υπήρξαν κάποιες μικρές επιλοκές αφού οι προβολές προκαλούσαν πονοκεφάλους αργότερα όμως αντιμετωπίστηκαν και με την ανάπτυξη της τεχνολογίας το αποτέλεσμα ήταν θεαματικό. Ποια ήταν η πρώτη τρισδιάστατη ταινία όμως; Για τους περισσότερους η πρώτη σκέψη είναι το «Avatar» του James Cameron. Άλλοι πάλι θα σκεφτούν το περίφημο «Jaws» του 1983. Και οι δύο ταινίες δεν υπάρχει αμφιβολία ότι είχαν μεγάλη επιτυχία, αλλά μάλλον κανείς δεν μπορεί να φανταστεί ότι η πρώτη 3D ταινία ήταν το «The Power of Love» παραγωγής του 1922, σε σκηνοθεσία Nat G. Deverich και Harry K. Fairall. Το House of Wax, με τον τίτλο Κέρινες Μάσκες, ήταν και η πρώτη ταινία που παίχτηκε και στην Ελλάδα σε τρισδιάστατη προβολή σε μία μόνο αίθουσα που είχε και τον απαραίτητο εξοπλισμό, αλλά μάλλον χωρίς στερεοφωνικό ήχο. Αυτό που καθιέρωσε το 3D τη δεκαετία του '80 ήταν η Καναδική τεχνολογία IMAX που προσέφερε σαφώς πιο άνετη θέαση. Το IMAX εξασφάλιζε στους θεατές ότι δεν προκαλεί πονοκεφάλους ή ζάλη και ήταν το πρώτο που εφάρμοσε σε 3D ταινίες τα πολωμένα γυαλιά, τα οποία πλέον έχουν καθιερωθεί. Το IMAX κυριάρχησε στην αγορά τις δεκαετίες του '80 και '90 (Μπίσκα, Μπογιατζή, Ορφανίδου, Παπασωτηρίου & Σπυριδοπούλου, 2022).

3. ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

3.1 Εισαγωγή

Η επιστήμη είναι αφιερωμένη στην ανακάλυψη. Ανεξαρτήτως, ωστόσο, από τι θέλετε να ανακαλύψετε, το πιθανότερο είναι ότι θα βρείτε πολλούς τρόπους για να το ψάξετε. Αυτό ισχύει γενικά στη ζωή. Η επιστημονική έρευνα δεν είναι τίποτα παραπάνω από παρατήρηση και ερμηνεία των παρατηρήσεων. Προτού όμως μπορέσουν να γίνουν και να αναλυθούν παρατηρήσεις θα πρέπει να προϋπάρχει ένα σχέδιο. Πρέπει να καθοριστεί τι πρόκειται να παρατηρηθεί και να αναλυθούν τα:

Γιατί;

Πώς;

Έτσι γίνεται ο σχεδιασμός της έρευνας. Μολονότι οι λεπτομέρειες αυτής της διαδικασίας διαφέρουν ανάλογα με το τι επιθυμείτε να μελετήσετε, κάθε σχεδιασμός έρευνας περιλαμβάνει δύο βασικά καθήκοντα. Πρώτον πρέπει να οριστεί ξεκάθαρα ο στόχος και έπειτα θα πρέπει να οριστεί ο σωστός τρόπος.

3.2 Τρεις σκοποί έρευνας

Η κοινωνική έρευνα μπορεί να εξυπηρετήσει πολλούς σκοπούς, Τρεις από τους πιο κοινούς και χρήσιμους είναι η διεύρυνση, η περιγραφή και η ερμηνεία (Babbie, 2018).

3.2.1 Διερεύνηση

Μεγάλο μέρος της κοινωνικής έρευνας διεξάγεται προκειμένου να διερευνηθεί ένα ζήτημα, δηλαδή για να αρχίσει ένας ερευνητής να εξοικειώνεται με αυτό το ζήτημα. Αυτή η προσέγγιση προκύπτει συνήθως όταν ένας ερευνητής εξετάζει ένα νέο του ενδιαφέρον ή όταν το ίδιο το αντικείμενο της μελέτης είναι σχετικά νέο. Για να πάρουμε ένα παράδειγμα, ας υποθέσουμε ότι η γενικευμένη δυσαρέσκεια των φορολογουμένων έναντι της κυβέρνησης εξελίσσεται σε μια εξέγερση των φορολογουμένων. Οι άνθρωποι αρχίζουν να αρνούνται να πληρώσουν τους φόρους τους και οργανώνονται γύρω από αυτό το ζήτημα. Ίσως, λοιπόν, θελήσετε να μάθετε περισσότερα για αυτό το κίνημα: Πόσο διαδεδομένο είναι; Ποιο το επίπεδο και ο βαθμός υποστήριξης στο κίνημα στους κόλπους της κοινότητας; Πώς οργανώνεται το κίνημα; Τι είδους άνθρωποι συμμετέχουν σε αυτό; Μια διερευνητική μελέτη θα μπορούσε να σας βοηθήσει να βρείτε τουλάχιστον προσεγγιστικές απαντήσεις σε ορισμένα από αυτά τα ερωτήματα. Οι διερευνητικές μελέτες είναι επίσης κατάλληλες για πιο επίμονα φαινόμενα. Η διερευνητική έρευνα διεξάγεται, μερικές φορές, μέσω της χρήσης ομάδων εστίασης ή καθοδηγούμενων συζητήσεων σε μικρές ομάδες.

Οι διερευνητικές μελέτες συνήθως διεξάγονται για τρεις λόγους:

- Προκειμένου να ικανοποιηθεί η περιέργεια του ερευνητή και η επιθυμία του για καλύτερη κατανόηση.
- Προκειμένου να ελεγχθεί η δυνατότητα διεξαγωγής μιας πιο εκτεταμένης μελέτης

- Προκειμένου να διαμορφωθούν οι μέθοδοι που θα χρησιμοποιηθούν σε μια επόμενη μελέτη.

Το βασικό μειονέκτημα των διερευνητικών μελετών είναι ότι σπάνια προσφέρουν ικανοποιητικές απαντήσεις σε ερευνητικά ερωτήματα, αν και μπορούν να υποδείξουν πιθανές απαντήσεις και μπορούν να προτείνουν ερευνητικές μεθόδους που θα ήταν σε θέση να προσφέρουν οριστικές απαντήσεις. Η αιτία που οι διερευνητικές μελέτες είναι σπάνια οριστικές σχετίζεται με την αντιπροσωπευτικότητα: οι άνθρωποι, δηλαδή, που μελετάτε στη διερευνητική σας έρευνα πιθανόν να μην είναι αντιπροσωπευτικοί του ευρύτερου πληθυσμού που σας ενδιαφέρει. Εφόσον καταλάβετε την έννοια της αντιπροσωπευτικότητας, θα μπορείτε να διακρίνετε αν μια δεδομένη διερευνητική μελέτη απαντά όντως στο ερευνητικό της ζήτημα ή απλώς υποδεικνύει μια οδό για την ανακάλυψη μιας απάντησης.

3.2.2 Περιγραφή

Πολλές μελέτες κοινωνικής επιστήμης έχουν σκοπό να περιγράψουν καταστάσεις και συμβάντα. Ο ερευνητής παρατηρεί κι έπειτα περιγράφει όσα παρατήρησε. Επειδή, ωστόσο, η επιστημονική παρατήρηση είναι προσεκτική και σκόπιμη, οι επιστημονικές περιγραφές είναι συνήθως πιο ακριβείς και έγκυρες από τις κοινές περιγραφές. Σκοπός, για παράδειγμα, της Εθνικής Απογραφής των ΗΠΑ είναι να περιγράψει επακριβώς και έγκυρα μια πληθώρα πληθυσμιακών χαρακτηριστικών των Ηνωμένων Πολιτειών γενικά, καθώς και των επιμέρους πολιτειών και κομητειών της χώρας.

Σε άλλα παραδείγματα περιγραφικών μελετών περιλαμβάνονται ο υπολογισμός των προφίλ ηλικίας-φύλου των πληθυσμών που μελετούν οι δημοσιογράφοι, ο υπολογισμός ποσοστού εγκληματικότητας διαφορετικών πόλεων και μια μελέτη για την προώθηση προϊόντων που περιγράφει τους ανθρώπους οι οποίοι χρησιμοποιούν ή θα να χρησιμοποιήσουν ένα ορισμένο προϊόν. Ένας ερευνητής ο οποίος καταγράφει προσεκτικά τα γεγονότα που λαμβάνουν χώρα σε μια εργατική πικετοφορία εξυπηρετεί έναν περιγραφικό σκοπό. Ένας ερευνητής ο οποίος υπολογίζει και καταγράφει τον αριθμό των βουλευτών που ψήφισαν υπέρ ή κατά της οργανωμένης εργασίας εξυπηρετεί επίσης έναν περιγραφικό σκοπό.

Πολλές ποιοτικές μελέτες στοχεύουν πρωτίστως στο να περιγράψουν κάτι. Μια ανθρωπολογική εθνογραφία, για παράδειγμα, μπορεί να προσπαθήσει να καταγράψει τον πολιτισμό κάποιας προ-εγγράμματης κοινωνίας. Ταυτόχρονα, αυτού του τύπου οι μελέτες σπάνια περιορίζονται σε έναν μόνο περιγραφικό σκοπό. Οι ερευνητές συνήθως εξετάζουν και γιατί υπάρχουν τα παρατηρούμενα μοτίβα, καθώς και τις συνέπειες που έχουν.

3.2.3 Ερμηνεία

Ο τρίτος γενικός σκοπός της έρευνας στην κοινωνική επιστήμη είναι να ερμηνεύσει κάτι. Οι περιγραφικές μελέτες απαντούν στο τι, το πού, το πότε και το πώς, οι ερμηνευτικές μελέτες απαντούν στο γιατί. Όταν, λοιπόν, ο Sanders (Sanders, 1994) βάλθηκε να εξηγήσει τις διαφορές στη βία των συμμοριών, θέλησε επίσης να ανακατασκευάσει τη διαδικασία που προκαλούσε τα βίαια επεισόδια μεταξύ συμμοριών διαφορετικών εθνοτικών ομάδων.

Η καταγραφή των εκλογικών συνηθειών ενός εκλογικού σώματος είναι περιγραφική, ωστόσο η έρευνα για το γιατί άλλοι προτίθενται να ψηφίσουν τον Υποψήφιο Α και άλλοι τον Υποψήφιο Β είναι ερμηνευτική. Το να αναφέρουμε γιατί ορισμένες πόλεις έχουν υψηλότερο ποσοστό εγκληματικότητας από άλλες περιέχει την ερμηνεία, όπως και η διάκριση μεταβλητών που εξηγούν γιατί ορισμένες πόλεις έχουν υψηλότερη εγκληματικότητα από άλλες. Ένας ερευνητής που θέλει να μάθει γιατί μια διαδήλωση κατά των αμβλώσεων κατέληξε σε βίαιες συγκρούσεις με την αστυνομία, αντί απλώς να περιγράψει τι συνέβη, διαθέτει και έναν ερμηνευτικό στόχο.

Ας δούμε μια συγκεκριμένη περίπτωση. Ποιοι παράγοντες πιστεύετε ότι επηρεάζουν τις στάσεις των ανθρώπων απέναντι στη νομιμοποίηση της μαριχουάνας; Για να απαντήσετε σε αυτό το ερώτημα, ίσως να πρέπει πρώτα να σκεφτείτε αν θα υπάρχει διαφορά στις απαντήσεις ανδρών και γυναικών. Μια ερμηνευτική ανάλυση των στοιχείων που περιέχει η Γενική Κοινωνική Δημοσκόπηση (General Social Survey, GSS) των ΗΠΑ του 2002 δείχνει ότι το 38% των ανδρών και το 30% των γυναικών απάντησαν ότι η μαριχουάνα έπρεπε να νομιμοποιηθεί.

Τι συμβαίνει στην περίπτωση του πολιτικού προσανατολισμού; Τα στοιχεία της GSS δείχνουν ότι το 55% των φιλελεύθερων πίστευαν ότι η μαριχουάνα έπρεπε να νομιμοποιηθεί, σε σύγκριση με το 29% των μετριοπαθών και το 27% των συντηρητικών. Επιπλέον, υπέρ της νομιμοποίησης τασσόταν το 41 % των Δημοκρατικών, σε σύγκριση με το 34% των Ανεξάρτητων και το 28% των Ρεπουμπλικάνων.

3.3 Η δομή του ερωτηματολογίου και η σειρά των ερωτήσεων

Στην αρχή, συνήθως, μπαίνουν ερωτήσεις που αποσκοπούν να δώσουν πληροφόρηση για τον κάθε ερωτώμενο. Δηλαδή αυτές οι ερωτήσεις επιδιώκουν τη συλλογή στοιχείων που «επιβεβαιώνουν» την ιδιότητα που πρέπει να έχει ο κάθε ερωτώμενος (βάσει του σχεδιασμού της έρευνας) καθώς και δημογραφικών στοιχείων. Η διαπίστωση της ιδιότητας που πρέπει να έχει ο ερωτώμενος είναι πολύ σημαντική διότι αυτή η ιδιότητα τον κάνει να αποτελεί μέλος του δείγματος στο οποίο γίνεται η έρευνα – π.χ. αν κάνουμε μια έρευνα για τις αντιλήψεις των μη καπνιζόντων φοιτητών για το κάπνισμα, η ιδιότητα του φοιτητή που, όμως, δεν καπνίζει είναι εκείνη που ενδιαφέρει τον ερευνητή ώστε να δώσει, προς συμπλήρωση, το ερωτηματολόγιο μόνο στα άτομα που έχουν την ιδιότητα αυτή. Δημογραφικά στοιχεία λαμβάνονται από ερωτήσεις για το φύλο, την ηλικία, την οικογενειακή κατάσταση, την εργασιακή κατάσταση, το μορφωτικό επίπεδο, την οικονομική κατάσταση κ. λπ. Βοηθούν τον ερωτώμενο να αποκτήσει μια πρώτη εξοικείωση με το ερωτηματολόγιο και τον ερευνητή να μελετήσει τυχόν διαφοροποιήσεις των απόψεων ανάλογα με τις διάφορες κατηγορίες. Π.χ. έχουν την ίδια άποψη για ένα προϊόν άνδρες και γυναίκες; Νέοι και πιο ηλικιωμένοι; κ.λπ., πάντα σύμφωνα με τους στόχους της έρευνας. Οι πρώτες ερωτήσεις είναι καλό να είναι εύκολες και να προκαλούν το ενδιαφέρον του ερωτώμενου. Οι δύσκολες ερωτήσεις (για τις οποίες θα χρειαστεί περισσότερο χρόνο για να τις απαντήσει) καλό θα ήταν να μπαίνουν στο δεύτερο μισό του ερωτηματολογίου. Οι ερωτήσεις που καλύπτουν ένα θέμα και είναι συναφείς μεταξύ τους θα πρέπει να είναι συγκεντρωμένες σε ενότητες (νοητές ή μη). Οι

γενικού τύπου ερωτήσεις θα πρέπει να μπαίνουν πρώτες και οι ειδικές να ακολουθούν ώστε να υπάρχει μια λογική αλληλουχία που να βοηθά και τον ερευνητή και τον ερωτώμενο. Αν ένα θέμα έχει υποκατηγορίες τότε οι σχετικές ερωτήσεις μπαίνουν μαζί σε ενότητες. Π.χ.

- Ερωτήσεις για τη χρήση ενός προϊόντος - υπηρεσίας,
- Απόψεις για το προϊόν – υπηρεσία
- Απόψεις για βελτιώσεις του προϊόντος

3.4 Διατύπωση των ερωτήσεων

Η διατύπωση των ερωτήσεων είναι και αυτή μια πολύ σημαντική παράμετρος στη δημιουργία ενός σωστού ερωτηματολογίου. Η διατύπωσή τους πρέπει να είναι ανάλογη και αντίστοιχη προς τα χαρακτηριστικά των ατόμων που θα κληθούν να απαντήσουν το ερωτηματολόγιο (π.χ. αν ένα ερωτηματολόγιο απευθύνεται σε παιδιά του Δημοτικού, θα πρέπει οι ερωτήσεις να ανταποκρίνονται στο επίπεδο αυτής της ηλικιακής ομάδας). Οι ερωτήσεις θα πρέπει να είναι σαφείς, απλές, περιεκτικές και κατανοητές (υπό την προϋπόθεση που αναφέρθηκε προηγουμένως). Η διατύπωση των ερωτήσεων θα πρέπει να συμβαδίζει με τους κανόνες του συντακτικού και της γραμματικής. Θα πρέπει να αποφεύγονται ιδιωματισμοί, λέξεις της «αργκό», τεχνικοί / επιστημονικοί όροι και λέξεις σπάνιες και δύσκολες στην κατανόησή τους. Αν, όμως, είναι απαραίτητη η συμπερίληψη τέτοιων λέξεων, τότε θα πρέπει να παρέχεται επεξήγηση με τον καλύτερο δυνατό τρόπο (μέσα σε παρένθεση ή με μια μικρή φωτογραφία, σκίτσο κ.λπ.). Αυτό θα πρέπει να οδηγεί στην πλήρη και με τον ίδιο τρόπο κατανόηση, από όλους τους ερωτώμενους, των εννοιών των λέξεων αυτών.

4. ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ – ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ

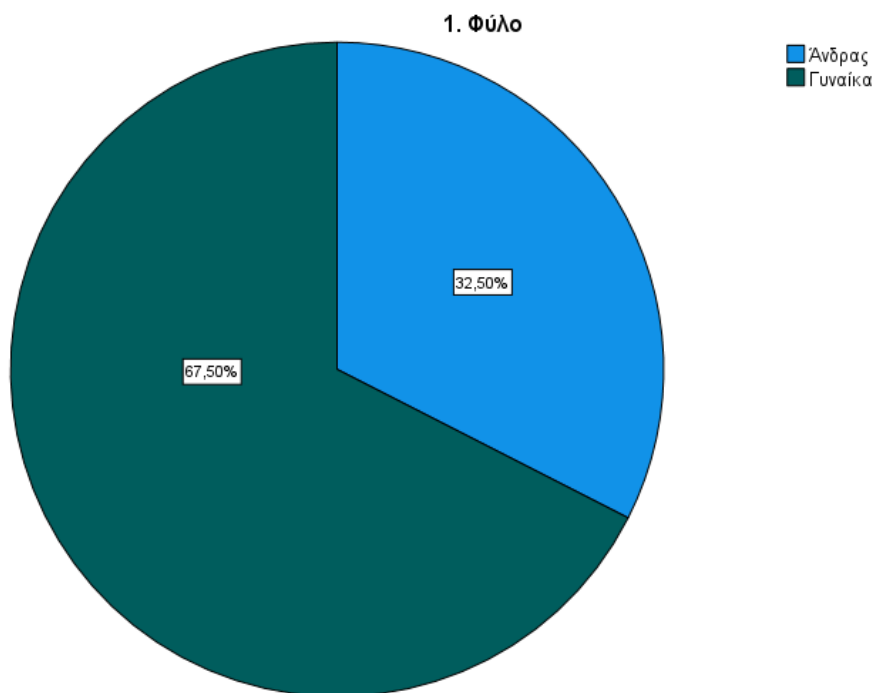
4.1 Εισαγωγή

Το δείγμα της έρευνας αποτέλεσαν 80 άτομα τυχαίας επιλογής. Το ερωτηματολόγιο μοιράστηκε ηλεκτρονικά, κατά τον Μάιο του 2022, με τη βοήθεια των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, όπως messenger και instagram, και τα δεδομένα έτυχαν επεξεργασίας με το spss statistics 27. Τα αποτελέσματα φαίνονται παρακάτω.

4.2 Αποτελέσματα έρευνας

1. Φύλο

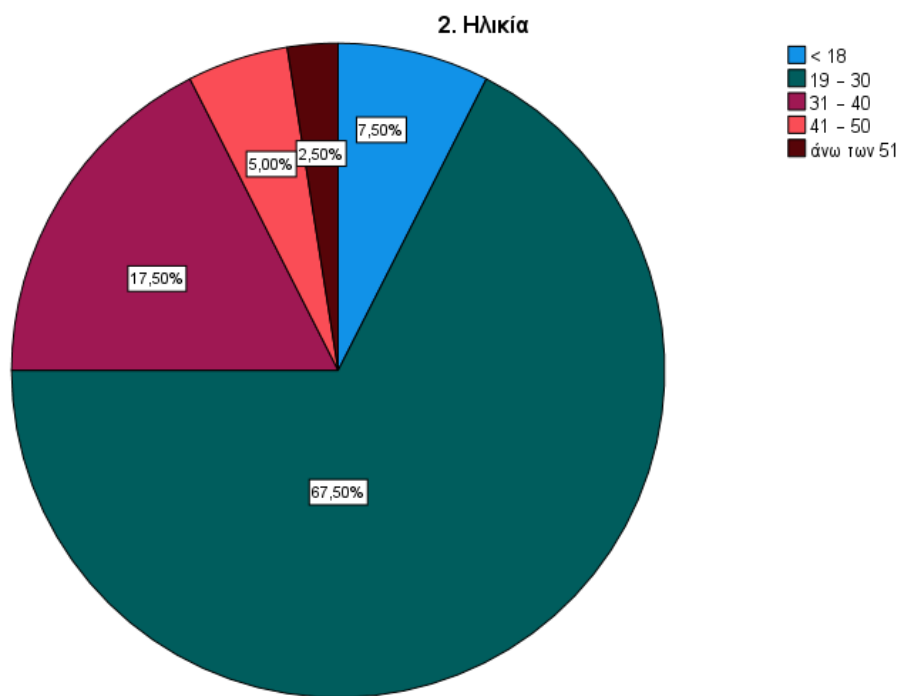
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Άνδρας	26	32,5	32,5	32,5
	Γυναίκα	54	67,5	67,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



2. Ηλικία

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	-----------	---------	---------------	--------------------

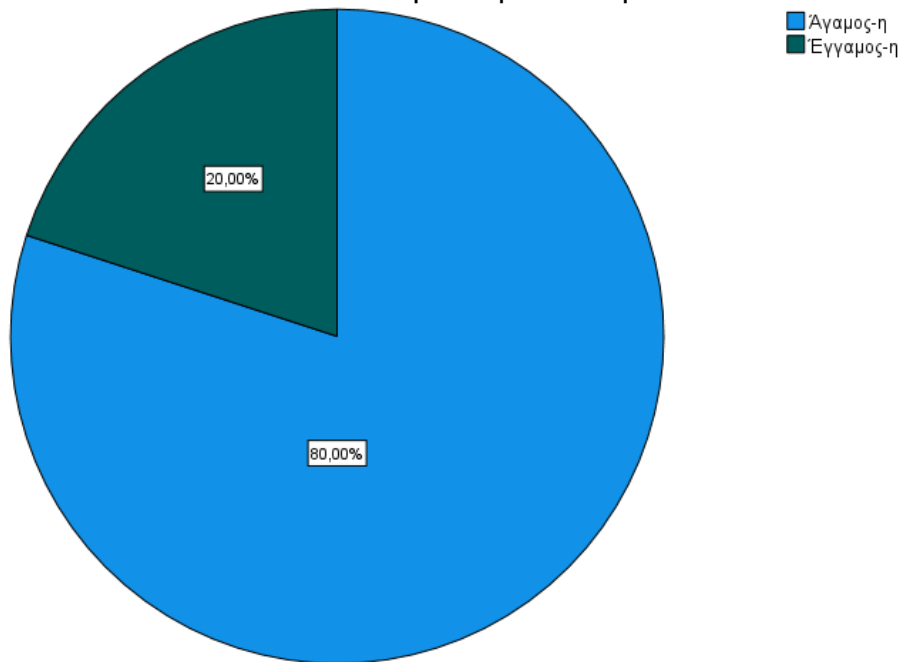
Valid	< 18	6	7,5	7,5	7,5
	19 – 30	54	67,5	67,5	75,0
	31 – 40	14	17,5	17,5	92,5
	41 – 50	4	5,0	5,0	97,5
	άνω των 51	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



3. Οικογενειακή κατάσταση

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Άγαμος-η	64	80,0	80,0	80,0
	Έγγαμος-η	16	20,0	20,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

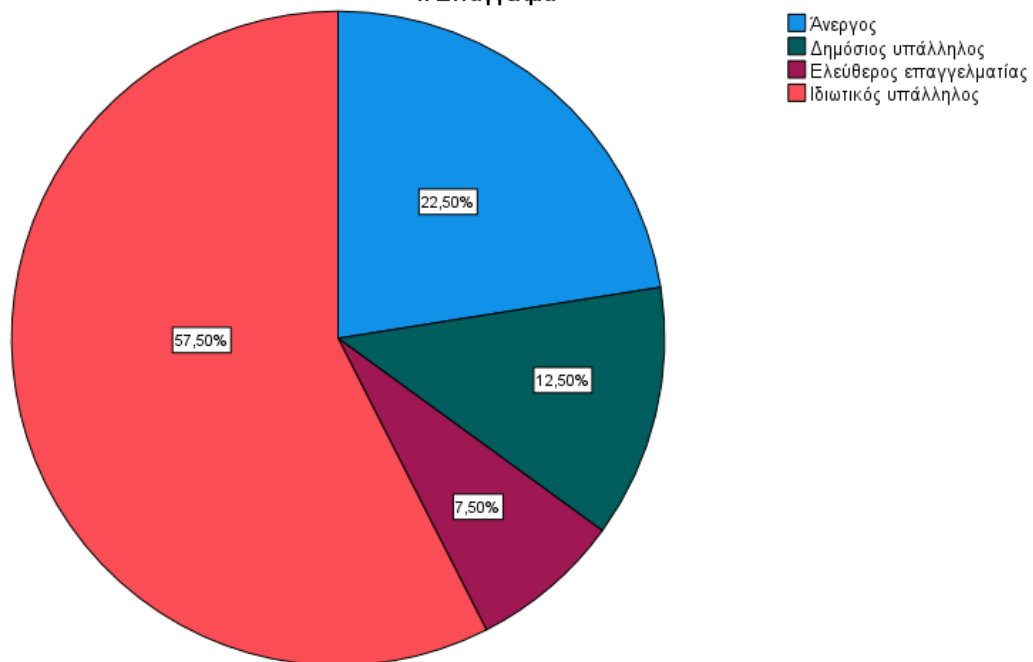
3. Οικογενειακή κατάσταση



4. Επάγγελμα

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Άνεργος	18	22,5	22,5	22,5
	Δημόσιος υπάλληλος	10	12,5	12,5	35,0
	Ελεύθερος επαγγελματίας	6	7,5	7,5	42,5
	Ιδιωτικός υπάλληλος	46	57,5	57,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

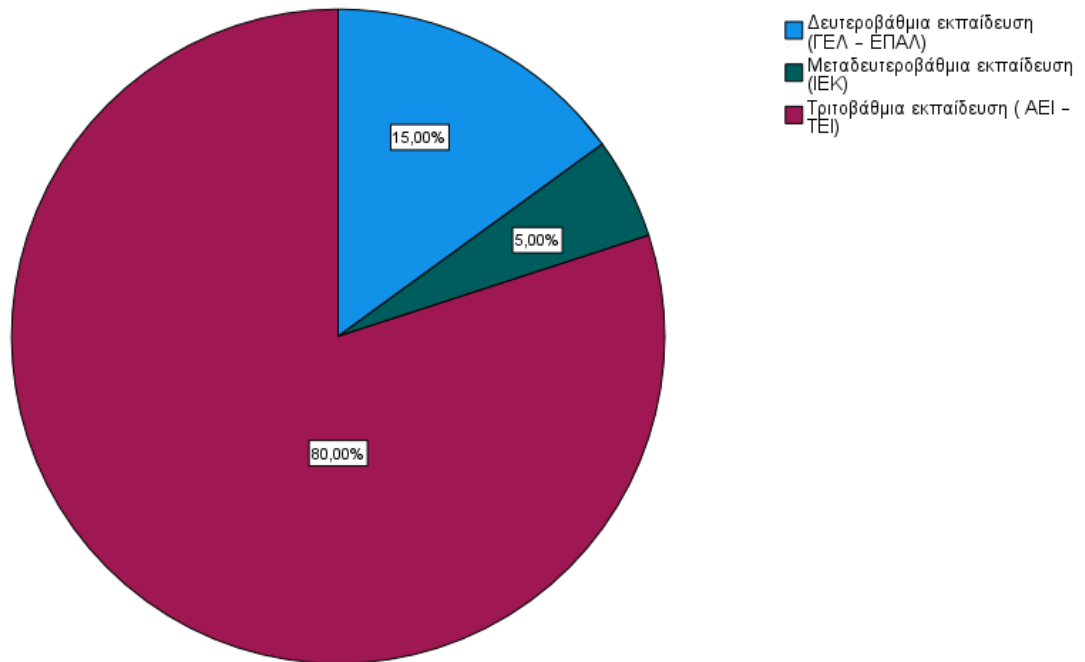
4. Επάγγελμα



5. Εκπαιδευτικό επίπεδο

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Δευτεροβάθμια εκπαίδευση (ΓΕΛ – ΕΠΑΛ)	12	15,0	15,0	15,0
	Μεταδευτεροβάθμια εκπαίδευση (ΙΕΚ)	4	5,0	5,0	20,0
	Τριτοβάθμια εκπαίδευση (ΑΕΙ – ΤΕΙ)	64	80,0	80,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

5. Εκπαιδευτικό επίπεδο



6. Κατά πόσο σας αρέσει ο κινηματογράφος;

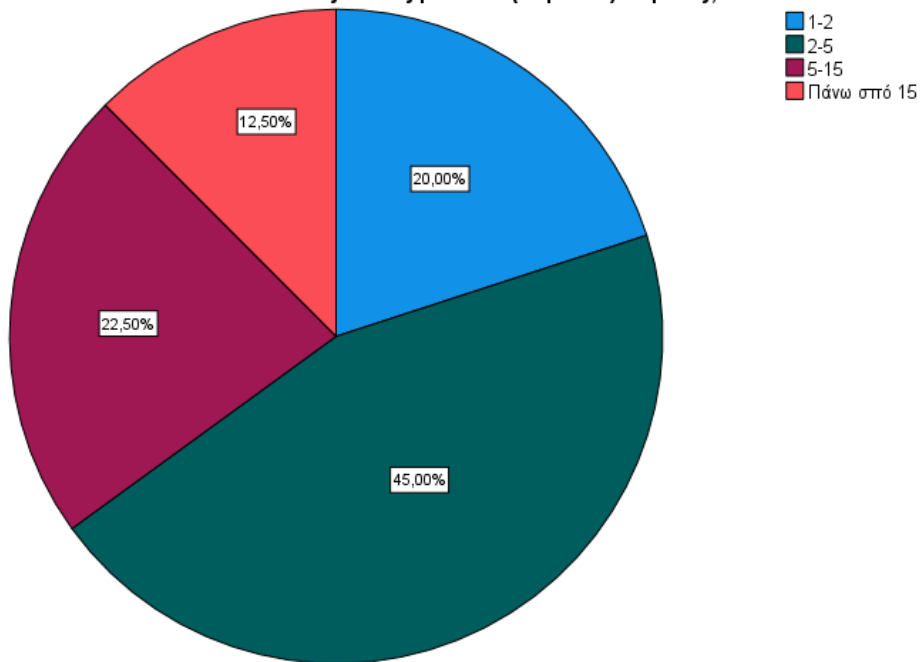
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	5,0	5,0	5,0
	2	4	5,0	5,0	10,0
	3	24	30,0	30,0	40,0
	4	28	35,0	35,0	75,0
	5	20	25,0	25,0	100,0
Total		80	100,0	100,0	



7. Πόσες ταινίες βλέπετε (περίπου) ετησίως;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-2	16	20,0	20,0	20,0
	2-5	36	45,0	45,0	65,0
	5-15	18	22,5	22,5	87,5
	Πάνω από 15	10	12,5	12,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

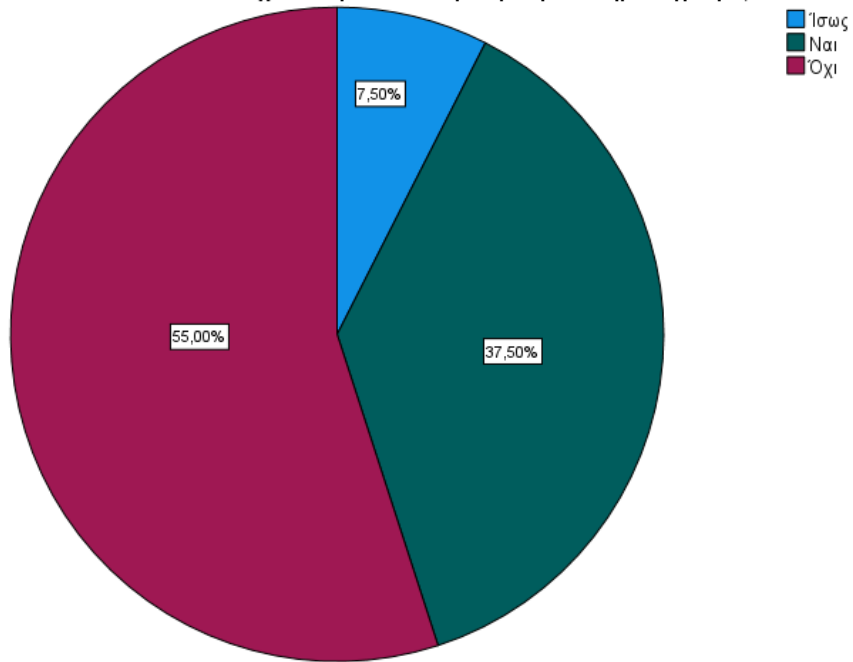
7. Πόσες ταινίες βλέπετε (περίπου) ετησίως;



8. Έχετε παρακολουθήσει βουβό κινηματογράφο;

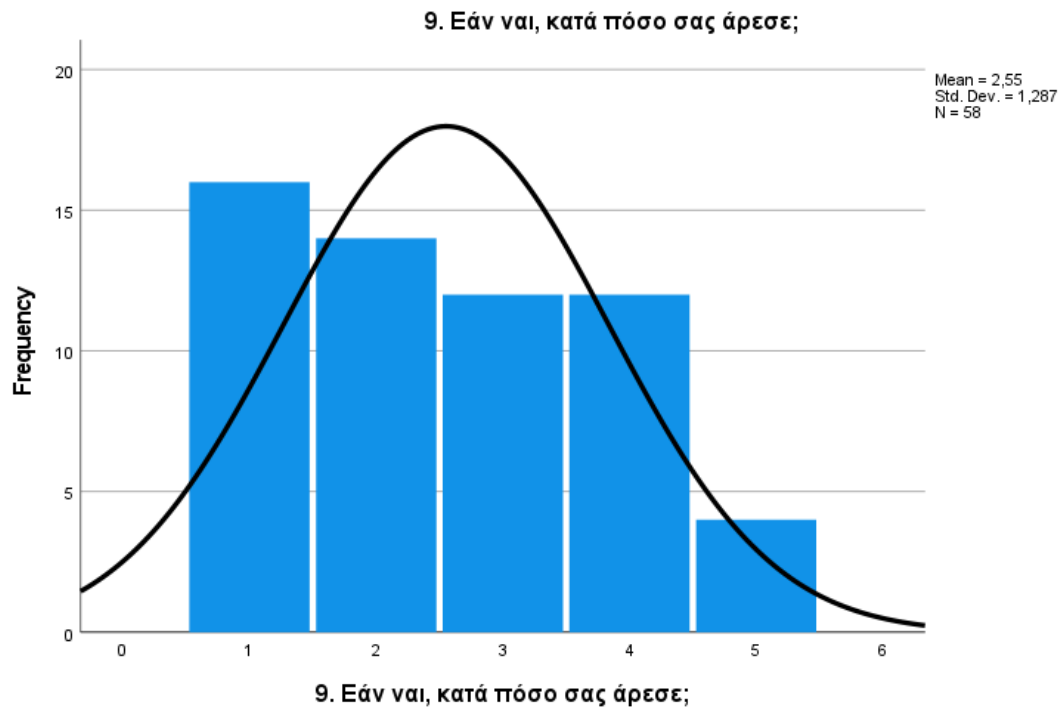
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ίσως	6	7,5	7,5	7,5
	Ναι	30	37,5	37,5	45,0
	Όχι	44	55,0	55,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

8. Έχετε παρακολουθήσει βουβό κινηματογράφο;



9. Εάν ναι, κατά πόσο σας άρεσε;

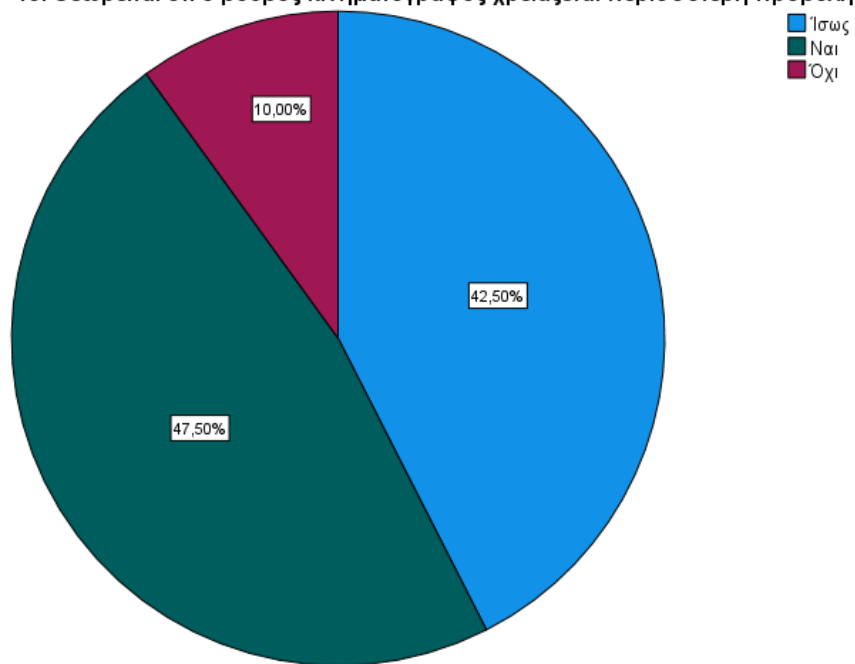
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	16	20,0	27,6	27,6
	2	14	17,5	24,1	51,7
	3	12	15,0	20,7	72,4
	4	12	15,0	20,7	93,1
	5	4	5,0	6,9	100,0
	Total	58	72,5	100,0	
Missing	System	22	27,5		
Total		80	100,0		



10. Θεωρείτε ότι ο βουβός κινηματογράφος χρειάζεται περισσότερη προβολή σήμερα;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ίσως	34	42,5	42,5	42,5
	Ναι	38	47,5	47,5	90,0
	Όχι	8	10,0	10,0	100,0
Total		80	100,0	100,0	

10. Θεωρείται ότι ο βουβός κινηματογράφος χρειάζεται περισσότερη προβολή σήμερα;



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο τομέας του πολιτισμού διαδραματίζει πολύ σημαντικό ρόλο στην ανθρώπινη κοινωνία από την αρχαιότητα ως τις μέρες μας. Τα ήθη, τα έθιμα και οι παραδόσεις κάθε τόπου κρατάνε ζωντανή την παράδοσή του και την κουλτούρα του με στόχο να τις μεταδώσουν στις νέες γενιές και να εμφυσήσουν σε αυτές την αγάπη για τον τόπο τους και τη διατήρηση με τη σειρά τους των παραδόσεων και των πολιτιστικών στοιχείων του τόπου κρατώντας ζωντανή τη φλόγα της πολιτιστικής τους ταυτότητας.

Όσον αφορά τον κινηματογράφο αποτελεί την 7^η τέχνη που δημιούργησε η ανθρωπότητα. Είναι ένα μηχάνημα το οποίο μπορεί να αποτυπώσει και να παρουσιάζει κινούμενες φωτογραφίες. Αποτελεί ένα μέσο επικοινωνίας που απευθύνεται συνήθως σε πολλά άτομα μαζί και ανήκει στα Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας. Παράλληλα, επηρεάζει το οπτικό και ακουστικό αισθητήριο των ανθρώπων μέσα σε έναν ορισμένο χώρο. Τα πρώτα χρόνια, μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 1920, ο κινηματογράφος παρέμενε χωρίς ήχο (βουβός κινηματογράφος) και συχνά οι προβολές ταινιών συνοδεύονταν από ζωντανή μουσική. Η ιστορία του ηχογραφημένου κινηματογραφικού ήχου ξεκίνησε το 1926 και έτσι γίνεται η μετάβαση από τον βουβό στον ομιλούντα κινηματογράφο.

Σε ότι αφορά την έρευνα παρατηρήθηκαν τα εξής:

Το 67,5% των ερωτηθέντων είναι γυναίκες.

Ηλικιακά οι περισσότεροι είναι μεταξύ 19 και 40 ετών.

Το 57,5% είναι ιδιωτικοί υπάλληλοι και το 22,5% είναι άνεργοι.

Το 80% είναι απόφοιτοι τριτοβάθμιας εκπαίδευσης.

Ο κινηματογράφος γενικά αρέσει από αρκετά έως πολύ.

Το 37,5% βλέπει 2 με 5 ταινίες ετησίως στον κινηματογράφο και το 22,5% 5 με 15.

Το 55% έχει παρακολουθήσει βουβό κινηματογράφο.

Το 47,5% πιστεύει ότι ο βουβός κινηματογράφος χρειάζεται περισσότερη προβολή, ενώ το 42,5% ίσως.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Ανοικτή Βιβλιοθήκη. (2022, Απρίλιος 30). *Ο Κινηματογράφος – Η προϊστορία, η εξέλιξη και το μέλλον του*. Ανάκτηση από <https://www.openbook.gr/o-kinimatografos/>
- Αντόρνο, Β., Λόουενταλ Λ., Μαρκούζε Χ., & Χορκχάιμερ Μ. (1984). *Τέχνη και μαζική κουλτούρα*. Αθήνα: Ύψιλον.
- Αργυροπούλου, Φ. (2014). *Η επίδραση της οικονομικής κρίσης στις πολιτιστικές δραστηριότητες του Δήμου Δάφνης - Υμηττού*. Ανώτατο Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Πελοποννήσου, Καλαμάτα.
- Βενιζέλος, Ε. (1999). *Διαχρονία και Συνέργεια. Μια πολιτική πολιτισμού*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Babbie, E. (2018). *Εισαγωγή στην κοινωνική έρευνα*. Αθήνα: Κριτική.
- Bakhshi, H., & Throsby, D. (2012). New technologies in cultural institutions: Theory, evidence and policy implications. *International Journal of Cultural Policy* 18 (2), 205-222.
- Bromberg, S., & Lang, E. (2012). *The Extraordinary Voyage (DVD)*. MKS/Steamboat Films.
- Brownlow, K. (1968). *The Parade's gone by*. New York: Knopf.
- Brownlow, K. (1980). *Hollywood, The Pioneers*. New York: Knopf.
- Brownlow, K. (1980). *Silent Films. What Was the Right Speed?* Ανάκτηση από https://web.archive.org/web/20111109054638/http://www.cinemaweb.com/silentfilm/bookshe lf/18_kb_2.htm
- Γεωργίου, Β., & Ντάλιου, Π. (1999). *Λαϊκός πολιτισμός και τοπική αυτοδιοίκηση. Περίπτωση Δήμου Πατρέων "Ετήσιο καρναβάλι Δήμου Πατρέων"*. Πτυχιακή Εργασία, Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Καλαμάτας, Καλαμάτα.
- Γεωργιτσογιάννη, Ε. (2011). *Εισαγωγή στην Ιστορία του Πολιτισμού*. Αθήνα: Διάδραση.
- Γκαντζιάς Γ., & Κορρές, Γ. (2011). *Πολιτιστική Οικονομία και Χορηγίες: Οικονομική Διαχείριση και Ανάπτυξη Πολιτισμικών Μονάδων*. Πάτρα: ΕΑΠ.
- Γκιζέλης, Γ. (1980). *Το πολιτισμικό σύστημα. Ο σημειωτικός και επικοινωνιακός χαρακτήρας του*. Αθήνα: Γρηγορόπουλος.
- Γκολοβράντζας, Δ. (2014). (για την έννοια της πολιτιστικής δραστηριότητας). Ανάκτηση από <https://trikipress.gr/%CE%BF-%CE%B4%CE%B7%CE%BC-%CE%B3%CE%BA%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B2%CF%81%CE%AC%CE%BD%CF%84%CE%B6%CE%B1%CF%82-%CE%B3%CE%B9%CE%B1-%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%AD%CE%BD%CE%BD%CE%BF%CE%B9%CE%B1-%CF%84%CE%B7%CF%82/>
- Card, J. (1955). *Silent Film Speed*.

Cinema History DS. (2022, Απρίλιος 3). *Κινητοσκόπιο και Μουτοσκόπιο*. Ανάκτηση από <https://sites.google.com/site/cinemahistoryds/prodromoi-tou-kinematographou/kinetoskopio-kai-moutoskopio>

CINEMApedia.gr (2022, Μάϊος 4). *Η μετάβαση από τον Βουβό στον Ομίλων [Ομιλούντα] Κινηματογράφο*. Ανάκτηση από http://microkosmos.uoa.gr/gr/magazine/ergasies_foititon/ettap/2009-10/Cinemapedia.gr/H_Metavash001.htm

Cook, D. A. (1990). *A History of Narrative Film* (2nd ed.). New York: W.W. Norton.

Dirks, T. (2022, Απρίλιος 3). *Film History of the 1920s*. Ανάκτηση από <https://www.filmsite.org/20sintro.html>

Dreamstime. (2022, Απρίλιος 28). *Video, filme, conceito do cinema Câmera retro, flash, clapperboard*. Ανάκτηση από <https://pt.dreamstime.com/ilustra%C3%A7%C3%A3o-stock-v%C3%ADdeo-filme-conceito-do-cinema-c%C3%A2mera-retro-flash-clapperboard-image46274199>

Erickson, G. (2010). *Metropolis and the Frame Rate Issue*.

Eyman, S. (1997). *The Speed of Sound: Hollywood and the Talkie Revolution, 1926–1930*. New York: Simon & Schuster.

Foster, D. (2014). *The History of Silent Movies and Subtitles*. Ανάκτηση από <https://www.vicaps.com/blog/history-of-silent-movies-and-subtitles/>

Garcia, A. (2020, June 19). *Social Circle: “How to balance local culture and globalization?”*. Ανάκτηση από <https://www.erasmus-journal.eu/social-circle-how-to-balance-local-culture-and-globalization/>

Ιστορία Κινηματογράφου. (2022, Απρίλιος 30). *Ιστορία Κινηματογράφου*. Ανάκτηση από <file:///C:/Users/noh/Desktop/%CE%97%20%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1%20%CF%84%CE%BF%CF%85%20%CE%BA%CE%B9%CE%BD%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%AC%CF%86%CE%BF%CF%85%20-%20%CE%A0%CE%AC%CF%81%CE%B5-%CE%94%CF%8E%CF%83%CE%B5.pdf>

Καραλή, Λ. (1998). *Λεξικό Αρχαιολογικών - Περιβαλλοντικών όρων*. Αθήνα.

Καραμπέτσου, Α. (2019). *Πολιτιστική Αναπαράσταση και διαχείριση πολιτιστικής κληρονομιάς: Το μουσείο της Ακρόπολης*. Πτυχιακή Εργασία, Πανεπιστήμιο Πατρών, Πύργος.

Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας. (2022, Απρίλιος 28). Έννοια κινηματογράφος. Ανάκτηση από https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/search.html?lq=%CE%BA%CE%B9%CE%BD%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%AC%CF%86%CE%BF%CF%82&sin=all

Κόκκινος, Γ. (2002). *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή*. Μεταίχμιο.

Κονδύλης, Π. (2000). *Η παρακμή του αστικού πολιτισμού*. Αθήνα: Θεμέλιο.

- Κόνσολα, Ν. (1982). *Η διεθνής προστασία της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς*. Αθήνα: Παπαζήση.
- Κορρές, Γ. (2002). *Οικονομία του Πολιτισμού - Οικονομική Διαχείριση*. Πάτρα: ΕΑΠ.
- Κωνσταντινίδης, Η. (2017). *Η επίδραση της οικονομικής κρίσης στις πολιτιστικές δραστηριότητες του Δήμου Καστοριάς*. Πτυχιακή Εργασία, Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Πελοποννήσου, Καλαμάτα.
- Kaes, A. (1990). Silent Cinema. *Monatshefte* , 82 (3), 246–256.
- Lewis, J. (2008). *American Film: A History* (1st ed.). New York.
- Μπίσκα, Ι., Μπογιατζή, Μ., Ορφανίδου, Μ., Παπασωτηρίου, Σ., & Σπυριδοπούλου, Φ. (2022, Απρίλιος 30). *Η ιστορία του κινηματογράφου*. Ανάκτηση από https://projectaristoteleio2013.weebly.com/uploads/1/3/2/1/13216669/istoria_kinimatog_full.pdf
- Μπιτσάνη, Ε. (2004). *Πολιτισμική διαχείριση και περιφερειακή ανάπτυξη. Σχεδιασμός πολιτιστικής πολιτικής και πολιτιστικού προϊόντος*. Αθήνα: Διόνικος.
- Marks, & Martin, M. (1997). *Music and the Silent Film: Contexts and Case Studies, 1895–1924*. New York: Oxford University Press.
- Miller, M. K. (2002). *It's a Wurlitzer*. Ανάκτηση από <https://www.smithsonianmag.com/history/its-a-wurlitzer-61398212/>
- Νικονάνου, Ν., Μπούνια, Α., Φιλίππουπολίτη, Α., Χουρμουζιάδη, Α., & Γιαννούτσου, Ν. (2015). *Προσεγγίζοντας διαφορετικές κοινότητες: Δράσεις κοινωνικής ένταξης, διαπολιτισμικής αγωγής και διεύρυνσης*. Αθήνα: Κάλλιπος.
- Ουσκατέσκου, Χ. (1986). *Συνοπτική θεωρία και ιστορία του πολιτισμού*. Αθήνα: Γρηγόρη.
- Παπαδόπουλος, Δ. (2009). *Κινηματογράφος και διαφήμιση*. Πτυχιακή Εργασία, Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Μεσολογγίου, Μεσολόγγι.
- Παπαπετρόπουλος, Δ. (2017). *Προστασία της αρχαιολογικής και νεώτερης πολιτιστικής κληρονομιάς* (2η έκδ.). Αθήνα: Σάκκουλα.
- pare-dose.net. (2022, Απρίλιος 29). *Η ιστορία του κινηματογράφου*. Ανάκτηση από <https://www.pare-dose.net/712?print=print>
- Parkinson, D. (1996). *History of Film*. New York: Thames and Hudson.
- Paul, H. (2013, December 4). *Library of Congress: 75% of Silent Films Lost*. Ανάκτηση από <https://variety.com/2013/film/news/library-of-congress-only-14-of-u-s-silent-films-survive-1200915020/>
- Polacek, J. (2014, June 6). *Faster than Sound: Color in the Age of Silent Film*. Ανάκτηση από <https://hyperallergic.com/129119/faster-than-sound-color-in-the-age-of-silent-film/>
- Popaganda news. (2020, Οκτώβριος 5). *Στις 5 Οκτωβρίου του 1864 γεννιούνται οι αδερφοί Λυμιέρ*. Ανάκτηση από <https://popaganda.gr/newstrack/stis-5-oktovriou-tou-1864-genniounte-i-aderfi-limier/>

Sanders, W. B. (1994). *Gangbangs and Drive-Bys: Grounded Culture and Juvenile Gang Violence*. New York: Aldine De Gruyter.

shutterstock. (2022, Απρίλιος 13). *Απεικονίσεις σχετικές με «Intangible cultural heritage»*. Ανάκτηση από https://www.shutterstock.com/el/search/intangible+cultural+heritage?image_type=illustration

silentology. (2015, January 5). *How Do Silent Films Become “Lost”?* Ανάκτηση από <https://silentology.wordpress.com/2015/01/05/how-do-silent-films-become-lost/>

slideplayer. (2022, Απρίλιος 30). *Ο Κινηματογράφος*. Ανάκτηση από <https://slideplayer.gr/slide/2917196/>

Standish, I. (2006). *A New History of Japanese Cinema: A Century of Narrative Film*. New York: Continuum.

ΤΑ ΝΕΑ. (2012, Ιούλιος 20). *Η ασυμβίβαστη αυτονομία του Τσάρλι Τσάπλιν*. Ανάκτηση από <https://www.tanea.gr/2012/07/20/lifearts/culture/i-asybibasti-aytonomia-toy-tsarli-tsaplin/>

Τζαναβάρα, Τ. (2022, Απρίλιος 9). *Η έννοια του πολιτισμού*. Ανάκτηση από http://pinakothiki-korinthos.gr/vivliografia/item/45-%CE%B7-%CE%AD%CE%BD%CE%BD%CE%BF%CE%B9%CE%B1-%CF%84%CE%BF%CF%85-%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CE%BF%CF%8D?fbclid=IwAR1h9pmVgbPixJpNSk8-vFjbIYBvoXIHDIxW_14Pw74JpuqB4esVVZZ-4

Τζώνος, Π. (2022, Απρίλιος 11). *Πολιτισμός-Αναπαράσταση-Αρχιτεκτονική*. Ανάκτηση από <http://users.auth.gr/~tzonos/lectures/anaparastash.pdf>

Τσαγκάρη, Μ. (2008). *Πολιτισμός και πολιτιστική διπλωματία στον 21ο αιώνα*. Διπλωματική Εργασία, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς.

Τσάπαρη, Ο. (2010). *Έννοια της πολιτιστικής δραστηριότητας, αρχές του γενικού (δημόσιου) συμφέροντος και το μοντέλο «Πολιτιστικές Δραστηριότητες Ενεργητικής Αντίληψης (ΠΔΕΑ)*. Ιωάννινα: ΕΑΠ.

Theofile, P. (1908). *Revised list of high class original motion picture films*. United States.

The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation (UNESCO) (1972). *Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage*.

Thompson, K., & Bordwell, D. (2022). *Ιστορία του Κινηματογράφου*. Πατάκη. Ανάκτηση από <https://www.patakis.gr/files/1186939.pdf>

vukentra.com (2019, Ιούλιος 28). *Πολιτισμός, «κουλτούρα» και «Παιδεία» – Διαφορετικές έννοιες ή...* Ανάκτηση από <https://vukentra.com/%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82-%CE%BA%CE%BF%CF%85%CE%BB%CF%84%CE%BF%CF%8D%CF%81%CE%B1->

[%CE%BA%CE%B1%CE%B9-](#)

[%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B5%CE%AF%CE%B1-2/](#)

Παράρτημα

Το ερωτηματολόγιο

ΟΨΕΙΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΩΝ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΩΝ: Ο ΒΟΥΒΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Ερωτηματολόγιο

1. Φύλο

Άνδρας

Γυναίκα

2. Ηλικία

< 18

19 – 30

31 – 40

41 – 50

άνω των 51

3. Οικογενειακή κατάσταση

Άγαμος-η

Έγγαμος-η

4. Επάγγελμα

Άνεργος

Δημόσιος υπάλληλος

Ελεύθερος επαγγελματίας

Ιδιωτικός υπάλληλος

5. Εκπαιδευτικό επίπεδο

Δευτεροβάθμια εκπαίδευση (ΓΕΛ – ΕΠΑΛ)

Μεταδευτεροβάθμια εκπαίδευση (ΙΕΚ)

Τριτοβάθμια εκπαίδευση (ΑΕΙ – ΤΕΙ)

6. Κατά πόσο σας αρέσει ο κινηματογράφος;
Καθόλου

Λίγο

Αρκετά

Πολύ

Πάρα πολύ

7. Πόσες ταινίες βλέπετε (περίπου) ετησίως;
1-2

2-5

5-15

Πάνω από 15

8. Έχετε παρακολουθήσει βουβό κινηματογράφο;
Ίσως

Ναι

Όχι

9. Εάν ναι, κατά πόσο σας άρεσε;
Καθόλου

Λίγο

Αρκετά

Πολύ

Πάρα πολύ

10. Θεωρείτε ότι ο βουβός κινηματογράφος χρειάζεται περισσότερη προβολή σήμερα;
Ίσως

Ναι

Όχι