

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών Πολιτισμικής Πληροφορικής

Κατεύθυνση “Σχεδιασμού Ψηφιακών Πολιτιστικών Προϊόντων”

Μεταπτυχιακή Διατριβή

«ΔΡΩΜΕΝΑ ΚΑΙ ΛΑΪΚΟ ΘΕΑΤΡΟ ΣΤΑ ΟΡΙΑ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΥ»

Σχεδιασμός Ψηφιακής Εφαρμογής για τα δρώμενα και το λαϊκό θέατρο, στο
γεωγραφικό τόξο Θράκη - Αιγαίο - Κύπρος.



Πανεπιστήμιο Αιγαίου - Μεταπτυχιακό Τμήμα Πολιτισμικής Πληροφορικής

— Δρώμενα και Λαϊκό Θέατρο στα όρια του Ελληνισμού — |||



Επιμέλεια: Ηλίας Πάστος

Επιβλέπων: Δημήτρης Παπαγεωργίου

Συνεπιβλέπουσα: Ευαγγελία Δημαράκη

Επίβλεψη Υλοποίησης: Θωμάς Μαυροφίδης

Ιούνιος 2007

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή:

Δημαράκη Ευαγγελία

Παπαγεωργίου Δημήτρης

Παυλογεωργάτος Γεράσιμος

του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας

Περίληψη

Η μεταπτυχιακή διατριβή εστιάζει στο σχεδιασμό, την ανάλυση και υλοποίηση Ψηφιακής Εφαρμογής για τα δρώμενα και το λαϊκό θέατρο, στο γεωγραφικό τόξο Θράκη - Αιγαίο - Κύπρος. Η ανάπτυξη της πολυμεσικής εφαρμογής αποτελεί μεταγενέστερη έκδοση λογισμικού, το οποίο πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος «Θράκη - Αιγαίο - Κύπρος» περιόδου 2004-2005, ως εναλλακτική μορφή παρουσίασης του βιβλίου του καθηγητή θεατρολογίας του Πανεπιστημίου Αθηνών, Θ. Γραμματά. Τίτλος βιβλίου «Δρώμενα και Λαϊκό Θέατρο, Θράκη - Αιγαίο - Κύπρος, Συγκριτική Μελέτη».

Στόχος της συγκεκριμένης μορφής προβολής υπήρξε η εναλλακτική αναπαράσταση των ερευνητικών αποτελεσμάτων, μέσα από τη χρήση νέων τεχνολογιών και το συνδυασμό πολλαπλών μέσων. Στο κείμενο που ακολουθεί επιχειρείται ο προσδιορισμός και η ανάλυση της μεθοδολογίας σχεδιασμού, ανάπτυξης και υλοποίησης του προτεινόμενου πολιτιστικού προϊόντος.

Λέξεις Κλειδιά: δρώμενο, επιτέλεση, αναπαράσταση, δομικά συστατικά, σενάριο αφήγησης, πολυμέσα, διεπαφή, uml, ευχρηστία, χαρακτηριστικά χρηστών, ανάλυση, μεθοδολογία, σχεδιασμός, εικόνα, ήχος, κείμενο, βίντεο, απευθείας χειρισμός, στιλ αλληλεπίδρασης.

Πίνακας Περιεχομένων

Ευχαριστίες.....	viii
1 Εισαγωγή - Μεθοδολογία	1
2 Θεωρητικό Υπόβαθρο.....	4
2.1 Το Δρώμενο	4
2.2 Πολιτιστική Αναπαράσταση.....	5
2.3 Συμπεράσματα	11
3 Ανάλυση.....	12
3.1 Προσδιορισμός Στόχων	12
3.2 Ανάλυση Περιεχομένου.....	13
3.3 Ανάλυση Ομάδας - Στόχος	15
3.3.1 Χαρακτηριστικά Χρηστών.....	15
3.3.2 Αρχές Ευχρηστίας.....	18
4 Σχεδιασμός.....	21
4.1 Σχεδιασμός Περιεχομένου	21
4.1.1 Επιλογή δεδομένων.....	22
4.1.2 Μέσα Προβολής	28
4.1.3 Σενάριο Αφήγησης.....	29
4.2 Σχεδιασμός Διεπαφής	30

4.2.1	Στιλ Αλληλεπίδρασης	31
4.2.2	Αρχές Σχεδιασμού	32
4.2.3	Χρήση Χρώματος	35
4.2.4	Ήχος.....	37
4.2.5	Βίντεο.....	37
4.2.6	Φωτογραφικό Υλικό	38
4.3	Σχεδιασμός Λειτουργικής Περιγραφής - UML	38
4.3.1	Διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης.....	39
4.3.2	Περίπτωση χρήσης «επιλογή μέσου εκτέλεσης».....	40
4.3.3	Περίπτωση χρήσης «έλεγχος quicktime»	43
4.3.4	Περίπτωση χρήσης «επιλογή ενότητας».....	45
4.3.5	Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση των θεματικών και των σχετιζόμενων με αυτές κειμένων».....	47
4.3.6	Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση φωτογραφιών που σχετίζονται με το περιεχόμενο της επιλεγμένης ενότητας»	50
4.3.7	Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση βιντεοσκοπημένου υλικού που σχετίζεται με το περιεχόμενο της επιλεγμένης ενότητας»	53
4.3.8	Περίπτωση χρήσης «διαχείριση λειτουργίας video»	58
4.3.9	Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση των συντελεστών παραγωγής»	65
4.3.10	Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση της δομής του περιεχομένου».....	68
4.3.11	Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση των στοιχείων βοήθειας».....	69
4.3.12	Περίπτωση χρήσης «απόκρυψη βοηθητικού παραθύρου»	70
4.3.13	Περίπτωση χρήσης «διαχείριση έντασης ήχου»	72

4.3.14	Περίπτωση χρήσης «τερματισμός λειτουργίας της εφαρμογής».....	73
4.3.15	Διάγραμμα κλάσεων	75
5	Υλοποίηση	76
5.1	Ψηφιοποίηση Εικόνας.....	76
5.2	Ψηφιοποίηση - Επεξεργασία Ήχου.....	77
5.3	Επεξεργασία Βίντεο	78
5.4	Λογισμικά Πακέτα	78
5.5	Κώδικας Υλοποίησης	79
5.6	Προδιαγραφές Λειτουργικού Συστήματος	80
	Συμπεράσματα - Μελλοντικές Βελτιώσεις.....	81
	Βιβλιογραφία	83
	Παράρτημα	86
	Κείμενα ανά ενότητα	86
	Τεκμηρίωση φωτογραφιών.....	137
	Τεκμηρίωση Βίντεο	152

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1 - Μεθοδολογικό μοντέλο ανάπτυξης ψηφιακής εφαρμογής	2
Εικόνα 2 - Στατιστικά Στοιχεία Χρήσης Διαφορετικών Μέσων (media)	19
Εικόνα 3 - Διάγραμμα κεντρικών Οντοτήτων	25
Εικόνα 4 - Διάγραμμα περιεχομένων κατηγορίας ΘΡΑΚΗ	26
Εικόνα 5 - Διάγραμμα περιεχομένων κατηγορίας ΛΕΣΒΟΣ.....	27
Εικόνα 6 - Διάγραμμα περιεχομένων κατηγορίας ΚΥΠΡΟΣ	28
Εικόνα 7 - Διάγραμμα Περιεχομένων Συγκριτικής Διάστασης.....	28
Εικόνα 8 - Διάγραμμα Περιπτώσεων Χρήσης.....	39
Εικόνα 9 - Διάγραμμα περίπτωσης χρήσης «επιλογή μέσου εκτέλεσης»	40
Εικόνα 10 - Διάγραμμα περίπτωσης χρήσης «έλεγχος quicktime».....	43
Εικόνα 11- Διάγραμμα περίπτωσης χρήσης «επιλογή ενότητας»	45
Εικόνα 12 - Διάγραμμα δραστηριότητας για την περίπτωση χρήσης «επιλογή ενότητας»	46
Εικόνα 13 - Διάγραμμα περίπτωσης χρήσης «εμφάνιση των θεματικών και των σχετιζόμενων με αυτές κειμένων»	47
Εικόνα 14 - Διάγραμμα δραστηριότητας για την περίπτωση χρήσης «εμφάνιση των θεματικών και των σχετιζόμενων με αυτές κειμένων».....	49
Εικόνα 15 - Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση φωτογραφιών που σχετίζονται με το περιεχόμενο της επιλεγμένης ενότητας»	50

Εικόνα 16 - Διάγραμμα δραστηριότητας για την περίπτωση χρήσης «εμφάνιση φωτογραφιών που σχετίζονται με το περιεχόμενο της επιλεγμένης ενότητας»	52
Εικόνα 17 - Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση βιντεοσκοπημένου υλικού που σχετίζεται με το περιεχόμενο της επιλεγμένης ενότητας»	53
Εικόνα 18 - Διάγραμμα δραστηριότητας για την περίπτωση χρήσης «εμφάνιση βιντεοσκοπημένου υλικού που σχετίζεται με το περιεχόμενο της επιλεγμένης ενότητας»	56
Εικόνα 19 - Υποδραστηριότητα για την περίπτωση χρήσης «εμφάνιση βιντεοσκοπημένου υλικού που σχετίζεται με το περιεχόμενο της επιλεγμένης ενότητας».....	57
Εικόνα 20 - Περίπτωση χρήσης «διαχείριση λειτουργίας βίντεο»	58
Εικόνα 21 - Διάγραμμα δραστηριότητας για την περίπτωση χρήσης «διαχείριση λειτουργίας video».....	62
Εικόνα 22 - Υποδραστηριότητα «fast forward»	63
Εικόνα 23 - Υποδραστηριότητα «fast reverse»	64
Εικόνα 24 - Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση συντελεστών παραγωγής»	65
Εικόνα 25 - Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση της δομής του περιεχομένου»	68
Εικόνα 26 - Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση των στοιχείων βοήθειας»	69
Εικόνα 27 - Περίπτωση χρήσης «απόκρυψη βοηθητικού παραθύρου»	70
Εικόνα 28 - Περίπτωση χρήσης «διαχείριση έντασης ήχου»	72
Εικόνα 29 - Περίπτωση χρήσης «τερματισμός λειτουργίας της εφαρμογής»	73
Εικόνα 30 - Διάγραμμα κλάσεων	75
Εικόνα 31 - Γραφική απεικόνιση περιγραφής ήχου με que points	77

Πίνακας Πινάκων

Πίνακας 1 - Συσχέτιση Δεδομένων και Μέσων Προβολής.....	14
Πίνακας 2 - Χρωματικές Επιλογές ανά Οθόνη.....	36
Πίνακας 3 - Φωτογραφικό υλικό πολυμεσικής εφαρμογής.....	137

Ευχαριστίες

Ο σχεδιασμός, η ανάπτυξη και υλοποίηση της παρούσας μεταπτυχιακής εργασίας αποτέλεσε μια προσπάθεια ενός έτους κατά τη διάρκεια του οποίου υπήρξαν πολλοί άνθρωποι οι οποίοι συντέλεσαν στην ολοκλήρωσή της. Θα ήταν παράλειψη να μην γίνει αναφορά σε αυτούς, ο καθένας από τους οποίους πρόσθεσε με το δικό του τρόπο ένα στοιχείο για την ολοκλήρωση αυτής της εργασίας.

Αρχικά ο συντάκτης θα ήθελε να ευχαριστήσει τους υπεύθυνους επιβλέποντες, την Ε. Δημαράκη, τον Θ. Μαυροφίδη, τον Δ. Παπαγεωργίου, τον Α. Σπάθη και την Μ. Αντωνίου οι οποίοι βοήθησαν, ο καθένας στο αντικείμενο που εξειδικεύεται με μοναδικό τρόπο, παρέχοντας χρήσιμες γνώσεις, πληροφορίες και αρκετό χρόνο. Επίσης ιδιαίτερη υπήρξε η συνεισφορά των ερευνητικών ομάδων που εργάστηκαν κατά την Α΄ Φάση υλοποίησης του προγράμματος «Έντοπισμός και συλλογή πρωτογενούς υλικού», την οποία στελέχωσαν οι ακόλουθοι συνεργάτες :

- Από μέρος του Αναγνωστηρίου Αγιάσου «Η Ανάπτυξη»: Κλεάνθης Κορομηλάς, Παναγιώτης Μ. Κουτσκουδής, Προκόπης Μαϊστρέλλης, Παναγιώτης Ι. Τσάγαλος
- Από μέρος της Φιλοπρόοδης Ένωσης Ξάνθης: Χρυσάνα Λάμπρου, Ευάγγελος Δωρόπουλος, Γιάννης Καναργιέλλης, Πασχάλης Ξανθόπουλος
- Από μέρος του Πολιτιστικού Όμιλου Μάλλουρα Αθηνών Κύπρου: Άλκης Τράχηλος, Γιώργος Σοφοκλέους, Ρολάνδος Ιεροδιακόνου

Τέλος, ιδιαίτερες ευχαριστίες στο φίλο και συνεργάτη Λωσ Αντώνιο για την αμέριστη βοήθεια και στήριξη κατά τη διάρκεια υλοποίησης της παρούσας εργασίας.

1 Εισαγωγή - Μεθοδολογία

Εισαγωγή

Η μεταπτυχιακή διατριβή εστιάζει στο σχεδιασμό, την ανάλυση και υλοποίηση αυτόνομης ψηφιακής εφαρμογής για τα δρώμενα και το λαϊκό θέατρο, στο γεωγραφικό τόξο Θράκη - Αιγαίο - Κύπρος. Η ανάπτυξή της αποτελεί μεταγενέστερη έκδοση λογισμικού, το οποίο πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος «Θράκη - Αιγαίο - Κύπρος» περιόδου 2004-2005, ως εναλλακτική μορφή παρουσίασης του βιβλίου του καθηγητή θεατρολογίας του Πανεπιστημίου Αθηνών, Θ. Γραμματά. Τίτλος βιβλίου «Δρώμενα και Λαϊκό Θέατρο, Θράκη - Αιγαίο - Κύπρος, Συγκριτική Μελέτη» [Γραμματάς Θ., 2006].

Στόχος της συγκεκριμένης μορφής προβολής είναι η εναλλακτική αναπαράσταση των ερευνητικών αποτελεσμάτων, μέσα από τη χρήση νέων τεχνολογιών και το συνδυασμό πολλαπλών μέσων. Στο κείμενο που ακολουθεί επιχειρείται ο προσδιορισμός και η ανάλυση της μεθοδολογίας σχεδιασμού, ανάπτυξης και υλοποίησης του προτεινόμενου πολιτιστικού προϊόντος.

Μεθοδολογία

Η σχετική επιστημονική βιβλιογραφία του τομέα Τεχνολογίας Λογισμικού περιλαμβάνει μοντέλα ανάπτυξης λογισμικών συστημάτων, όπως το μοντέλο του καταρράκτη και της έλικας. Το μοντέλο που επιλέχθηκε στο πλαίσιο της μεταπτυχιακής διατριβής, όπως παρουσιάζεται στο διάγραμμα της εικόνας 1 (έλικας), αποτελείται από μια σειρά σταδίων που δίνουν τη δυνατότητα στο σχεδιαστή να εντοπίσει και να καταγράψει όλα εκείνα τα στοιχεία που είναι απαραίτητα για τον καθορισμό των στόχων και τον προσδιορισμό των απαιτήσεων του λογισμικού.



Εικόνα 1 - Μεθοδολογικό μοντέλο ανάπτυξης ψηφιακής εφαρμογής

Με βάση το μοντέλο, η ανάπτυξη γίνεται με επαναληπτική εκτέλεση κάθε κύκλου-φάσης [Ρόκου Φ., 2002]. Η ολοκλήρωση κάθε φάσης παράγει ένα ενδιάμεσο προϊόν το οποίο διαρκώς βελτιώνεται σε κάθε επαναληπτικό κύκλο αξιολόγησης μέχρι την ανάπτυξη του τελικού προϊόντος. Η διαδικασία αυτή αν και αυξάνει το χρόνο ανάπτυξης του λογισμικού διασφαλίζει μια «ικανοποιητική» εκπλήρωση των αρχικών στόχων και αναγκών. Συγκεκριμένα, με την ακολουθία αυτών των βημάτων προκύπτει ένας σχεδιασμός, κατά τον οποίο το περιεχόμενο δομείται και προβάλλεται λαμβάνοντας υπόψη το χρήστη, σε ένα περιβάλλον αναπαράστασης που ενσωματώνει πολλαπλά μέσα (εικόνα-ήχος-κείμενο). Όλα ξεκινούν με την **ιδέα**, τη στιγμή δηλαδή κατά την οποία ο σχεδιαστής / δημιουργός έχει μια συγκεκριμένη εικόνα του αντικειμένου την οποία προσπαθεί να δομήσει οραματιζόμενος το είδος του τελικού προϊόντος. Η συγκεκριμένη ιδέα οφείλει να ενταχθεί στο πρότυπο ενός **θεωρητικού υποβάθρου** το οποίο θα καθορίσει τον τρόπο αλλά και τα μέσα προβολής. Με αυτό τον τρόπο προσδιορίζονται εννοιολογικά τα δομικά συστατικά¹, το σενάριο αφήγησης,

¹ Με τον όρο δομικά εννοούμε εκείνα τα «υλικά» τα οποία σε μια συγκεκριμένη διάταξη και οργάνωση συγκροτούν ένα σύστημα. Στην συγκεκριμένη περίπτωση ο συντάκτης αναφέρεται στα δομικά συστατικά μιας πολυμεσικής εφαρμογής (εικόνα, ήχος, κείμενο, κτλ). Ο όρος θα αναλυθεί εκτενώς σε επόμενη ενότητα.

αλλά και η πλοκή του περιβάλλοντος ανάπτυξης, τα οποία θα δομηθούν κατά τη φάση του σχεδιασμού.

Ένα από τα πρώτα στάδια αποδόμησης με σκοπό την όσο το δυνατό πληρέστερη κατανόηση του αντικειμένου, είναι το στάδιο της **ανάλυσης**, η οποία διακρίνεται στην ανάλυση του **περιεχομένου** και την ανάλυση αναγκών και χαρακτηριστικών της **ομάδας-στόχος** (target group). Κατά το στάδιο της ανάλυσης προσδιορίζονται οι στόχοι, αναλύονται οι απαιτήσεις, οι ανάγκες των δυνητικών χρηστών, ενώ παράλληλα επιχειρείται μια οντολογική προσέγγιση του περιεχομένου. Ο προσδιορισμός της ομάδας-στόχος επιτρέπει την διατύπωση και ενσωμάτωση αρχών (π.χ. ευχρηστίας), με βάση τις οποίες ο δημιουργός μπορεί να περάσει στο επόμενο επίπεδο του **σχεδιασμού**.

Κατά τη διάρκεια της φάσης του σχεδιασμού ο δημιουργός καλείται να κατηγοριοποιήσει το περιεχόμενο σε μια **οντολογική διάκριση** και να προσδιορίσει το **περιβάλλον προβολής**. Η οργάνωση του περιεχομένου σχετίζεται με την επιλογή και διάταξη των μέσων, τα οποία με τη σειρά τους θα αποτελέσουν τα δομικά συστατικά της προβολής μέσα από ένα **αφηγηματικό πλαίσιο**. Στη συγκεκριμένη φάση ο δημιουργός καταφεύγει σε μια λεπτομερή περιγραφή του λογισμικού τόσο από **σχεδιαστική** όσο και **λειτουργική άποψη**.

Στο τελευταίο στάδιο της μεθοδολογίας εντάσσεται η **υλοποίηση** τόσο από την σχεδιαστική πλευρά (διεπαφή-interface) και την **ψηφιοποίηση** του περιεχομένου στα διάφορα μέσα αναπαράστασης (εικόνα-ήχος-κείμενο-video), όσο και την επιλογή **εργαλείων ανάπτυξης** και γλωσσών προγραμματισμού. Τέλος, πραγματοποιείται η τελική **διαδικασία αξιολόγησης** πριν από την τελική παράδοση / παρουσίαση του λογισμικού².

² Η διαδικασία αποτελεί τμήμα των μελλοντικών βελτιώσεων.

2 Θεωρητικό Υπόβαθρο

Ένα στάδιο πριν από την παράθεση μεθοδολογιών και τεχνολογικών πρακτικών, στο πλαίσιο της αναφοράς του τρόπου με τον οποίο υλοποιήθηκε η συγκεκριμένη ψηφιακή εφαρμογή, κρίνεται σκόπιμη η προσέγγιση του θεωρητικού υπόβαθρου στο οποίο στηρίζεται κάθε μορφή προβολής (αναπαράστασης). Με γνώμονα την παραπάνω διαπίστωση, το συγκεκριμένο κεφάλαιο καλείται να προσδιορίσει το πλαίσιο της πολιτιστικής αναπαράστασης στην οποία εντάσσεται η μεταπτυχιακή εργασία.

Στόχος είναι η θεωρητική τεκμηρίωση στην οποία εντάσσεται η συγκεκριμένη προβολή, σε μορφή αυτόνομης ψηφιακής εφαρμογής. Ο συντάκτης κρίνει σκόπιμο να προσεγγίσει βασικές έννοιες τόσο του περιεχομένου όσο και του περιβάλλοντος προβολής. Ως περιβάλλον προβολής δεν εννοούμε μονομερώς τη διεπαφή (interface) του λογισμικού, αλλά και τον εννοιολογικό χώρο στον οποίο περιλαμβάνονται τα δομικά χαρακτηριστικά του περιεχομένου. Αναζητώντας την πρωταρχική πηγή της έρευνας σχετικά με τα δρώμενα και το λαϊκό θέατρο στις τρεις γεωγραφικές περιοχές του ελλαδικού χώρου (Θράκη, Αιγαίο, Κύπρος), διακρίνονται εξ αρχής δύο βασικές έννοιες: το **δρώμενο** και η **αναπαράσταση**.

2.1 Το Δρώμενο

«Το **δρώμενο** βασική πηγή προέλευσης του λαϊκού θεάτρου και κατ' επέκταση του θεάτρου στο σύνολό του, συνδέεται στενά, χωρίς να ταυτίζεται απόλυτα, με έννοιες όπως **τελετή** και **έθιμο** με τις οποίες συχνά υποκαθίσταται και χρησιμοποιείται στη διεθνή επιστημονική έρευνα» [Πούχγερ Β., 1985: 40]. Επιλέγοντας αυτήν την προσέγγιση ο Θ. Γραμματάς³, επιχειρεί να εισάγει τον αναγνώστη του βιβλίου στην έννοια του δρώμενου. Συνεχίζοντας,

³ Ο Θόδωρος Γραμματάς, είναι καθηγητής Θεατρολογίας του Πανεπιστημίου Αθηνών και επιστημονικός υπεύθυνος του ερευνητικού προγράμματος «Παραδοσιακές τοπικές γιορτές: Λαϊκά Δρώμενα Θράκη - Αιγαίο - Κύπρος» περιόδου 2004-2006. Φορέας Χρηματοδότησης: Υπουργείο Αιγαίου και Νησιωτικής Πολιτικής.

αποδίδει τα χαρακτηριστικά που προσδιορίζουν το δρώμενο ως «**δραματοποιημένη ιεροπραξία** [Κακούρη Κ., 1980: 64], κάτι το οποίο **πράττεται, συντελείται** σε συνδυασμό με την έννοια της **παραστατικότητας** αλλά και της **παραστασιμότητάς** του». Ο λόγος για τον οποίο παρατίθενται τα παραπάνω στοιχεία, από την εισαγωγή του βιβλίου, με τίτλο: «*Δρώμενα και Λαϊκό Θέατρο Θράκη - Αιγαίο - Κύπρος, Συγκριτική Μελέτη*», δεν είναι άλλος από την ανάγκη σύνδεσης των βασικών χαρακτηριστικών της έρευνας που πραγματοποιήθηκε για τη συγγραφή του, με εκείνα της πολιτιστικής αναπαράστασης.

Η πρόταση δημιουργίας μια ψηφιακής εφαρμογής με αντικείμενο την προβολή **λαϊκών δρώμενων**, αφορά σε μια πολιτιστική αναπαραγωγή. Εξ αρχής, θα πρέπει να γίνει αντιληπτό πως ο πυρήνας του αντικειμένου είναι η **μίμηση**. Το εκάστοτε λαϊκό δρώμενο αποτελεί μια μιμητική πράξη η οποία υπόκειται σε πολλαπλές **ερμηνείες** και **εκδοχές** (προβολές).

2.2 Πολιτιστική Αναπαράσταση

Σύμφωνα με τον Δ. Παπαγεωργίου, με τον όρο **πολιτιστική αναπαράσταση**, αποδίδουμε σε γενικές γραμμές κάθε πρακτική που εστιάζει στην αναπαραγωγή **πολιτισμικών δεδομένων** ως **πολιτιστικών δεδομένων**, με σκοπό τη συνακόλουθη **προβολή** τους προς διάφορες κατηγορίες **δεκτών ή χρηστών**, που συγκροτούν το κοινό στο οποίο στοχεύει κάθε δράση προβολής [Παπαγεωργίου Δ., 2006]. Μέσα από αυτή την προσέγγιση διακρίνεται μια σχέση αλληλεπίδρασης του πολιτισμικού με το πολιτιστικό. Ο πρώτος όρος αφορά σε **πρωτογενή βιωματικά δεδομένα**, όπως για παράδειγμα το δρώμενο της Λαμπρατζιάς στη Κύπρο ή το πανηγύρι του Ταύρου στη Λέσβο. Η **πολιτιστική αναπαραγωγή** εστιάζει στη δημιουργία **δευτερογενών προβολών**, οι οποίες αναδεικνύουν ή εκθέτουν μέσα από ένα διαφορετικό πρίσμα τα πολιτισμικά δεδομένα.

Στην περίπτωση του ερευνητικού προγράμματος «Θράκη - Αιγαίο - Κύπρος», στόχος της έρευνας η οποία οδήγησε στη συγγραφή του βιβλίου, ήταν η συγκέντρωση πληροφοριακού και αρχειακού υλικού σχετικά με τα **λαϊκά δρώμενα** και τις **θεατρικές εκδηλώσεις** του καρναβαλιού και άλλων εορταστικών περιόδων, όπως εμφανίζονται σήμερα (2004-2006) σε κάθε γεωγραφική περιοχή (Θράκη-Αιγαίο-Κύπρος), όπως λειτούργησαν στο παρελθόν και διασώζονται στη μνήμη των φορέων τους ή όπως μετεξελίχθηκαν μέσα στις συνθήκες της σύγχρονης κοινωνικής πραγματικότητας. Πρόκειται δηλαδή για μια προσπάθεια

καταγραφής, αποδόμησης και επαναδόμησης «πρωτογενών»⁴ βιωματικών δεδομένων, στο πλαίσιο πολιτισμικών δράσεων και εκφράσεων. Η εκδοχή του βιβλίου είναι μια **πολιτιστική αναπαραγωγή** δηλαδή μια **δευτερογενής προβολή** με στόχο την καταγραφή, ανάλυση και ανάδειξη των λαϊκών δρώμενων. Πρόκειται για μια **πολιτιστική αναπαράσταση** υπό τη μορφή γραπτού κειμένου. Διαχρονικά η ιστορία του ανθρώπινου είδους έχει να επιδείξει διάφορες κατηγοριοποιήσεις μορφών πολιτιστικής αναπαράστασης, περιλαμβάνοντας⁵:

- **Πρώιμες μορφές επιτέλεσης** (Δράση, Μίμηση, Τελετουργία, Λόγος).
- **Μεταγενέστερες και σύγχρονες μορφές επιτέλεσης** (Θέατρο, Μουσική, Θρησκευτικές, Αθλητικές & Πολιτικές Εκδηλώσεις, Καθημερινή Ζωή).
- **Κείμενο / Γραφή.**
- **Οπτικοακουστικές Τέχνες** (Ηχος, Φωτογραφία, Βίντεο, Κινηματογράφος).
- **Εφαρμογές Πολυμέσων** (CD-ROMs, Web Sites, DVDs, κτλ.).
- **Εκθεσιακός Σχεδιασμός.**

Κατ' επέκταση, η πρόταση σχεδιασμού και υλοποίησης μιας **ψηφιακής εφαρμογής** για τα δρώμενα και το λαϊκό θέατρο, στο γεωγραφικό τόξο Θράκη-Αιγαίο-Κύπρος, αποτελεί μια εναλλακτική μορφή **τριτογενούς προβολής**, η οποία χρησιμοποιεί ως δεδομένα τα αποτελέσματα της πρώτης επεξεργασίας. Με λίγα λόγια χρησιμοποιεί το περιεχόμενο του βιβλίου ως πηγή. Οι εφαρμογές πολυμέσων (στις οποίες εντάσσεται το συγκεκριμένο λογισμικό), σύμφωνα με τον Δ. Παπαγεωργίου, διαφοροποιούνται από τις παλαιότερες μορφές αναπαράστασης ως προς τέσσερα κομβικά χαρακτηριστικά:

⁴ Η έννοια του πρωτογενούς είναι μερικώς απροσδιόριστη, καθώς εξαρτάται από την οπτική του εκάστοτε δημιουργού στον προσδιορισμό του «αρχικού». Στην πραγματικότητα η αναζήτηση της πηγής/αλήθειας χάνεται μέσα σε ένα πλήθος εναλλακτικών προβολών στο χώρο και το χρόνο. «Σε κάθε περίπτωση είναι δύσκολο να προσδιορίσουμε την **πρωταρχική πολιτισμική πρακτική που παρέχει το έναυσμα για πολλαπλές εκδοχές αναπαράστασης**» (βλ. Παπαγεωργίου, 2006).

⁵ Η συγκεκριμένη κατηγοριοποίηση αναλύεται από τον Παπαγεωργίου στο κεφάλαιο «Πολιτιστική Αναπαράσταση: Προβλήματα και Προοπτικές» (βλ. Παπαγεωργίου, 2006).

- Βασίζονται σε μια «υπερσυσσώρευση» νέων διαθέσιμων μέσων και πρακτικών.
- Συνδυάζονται με τη (μαζική πολλές φορές) δημιουργία μιας μεγάλης ακολουθίας πολιτιστικών προϊόντων.
- Διαθέτουν μεγάλη εμβέλεια και ταχύτητα διάδοσης.
- Ανταλλάσσουν άμεσα και εύκολα στοιχεία μεταξύ τους.

Η δυνατότητα άμεσης πρόσβασης σε πληροφορία και υλικό χωρίς τη δέσμευση του χώρου και του χρόνου δημιουργεί συνθήκες **ομογενοποίησης**⁶ στο επίπεδο των πρακτικών αναπαράστασης, ενώ ταυτόχρονα δίνει τη δυνατότητα στο δημιουργό να αποτυπώσει τοπικά και υπερτοπικά πολιτισμικά χαρακτηριστικά, **διαφοροποιώντας** το παραγόμενο υλικό ανάλογα με τις **πολιτισμικές συμβάσεις** με τις οποίες αλληλεπιδρά. Η ανάγκη αυτοπροσδιορισμού μέσω της διαφοροποίησης⁷, εκφράζεται τόσο μέσα από την επιλογή της θεματολογίας, όσο και την αισθητική απόδοση της εκάστοτε προβολής. Με αυτό τον τρόπο η διαδικασία της πολιτιστικής παραγωγής αποκτά μια **υποκειμενική διάσταση** και ανάγεται στον ιδεατό χώρο της **δημιουργίας**, σε μια προσπάθεια επαναδόμησης των χαρακτηριστικών **πολιτισμικών διακρίσεων και ταυτοτήτων**.

Όπως αναφέρθηκε στην ενότητα 2.1, το λαϊκό δρώμενο εμπεριέχει το στοιχείο της μίμησης. Πρόκειται δηλαδή για μια **πρώιμη μορφή επιτέλεσης**, έναν τρόπο να αφηγηθείς μια ιστορία. Στο λαϊκό θέατρο για παράδειγμα, ερασιτέχνες ηθοποιοί (αν και δεν είναι απαραίτητο να είναι επαγγελματίες) αναλαμβάνουν **ρόλους, αφηγούνται** μια (πραγματική ή φανταστική) ιστορία, απευθυνόμενοι σε ένα **κοινό** (θεατές) και όλο αυτό λαμβάνει χώρα σε ένα **περιβάλλον** (π.χ. στο δρόμο, τη πλατεία του χωριού ή ακόμα και στα σπίτια). Ανάλογα με το ύψος της ιστορίας, οι ηθοποιοί καλούνται να φορέσουν κοστούμια (ενδυμασίες), να φτιάξουν σκηνικά και φυσικά να χρησιμοποιήσουν μια γλώσσα την οποία θα καταλαβαίνει το κοινό. Η

⁶ Η ομογενοποίηση έγκειται στα πρότυπα που ακολουθούνται κατά τη διαδικασία της απόδοσης του περιβάλλοντος αλληλεπίδρασης.

⁷ Ο συντάκτης θεωρεί αναπόσπαστο κομμάτι της διαδικασίας αντίληψης του «εγώ», τη διάκριση εκείνων των χαρακτηριστικών που τον διαφοροποιούν από του άλλους. Αυτό είναι ένα στοιχείο εμφανές στις κοινωνικές ομάδες και εκφράζεται δυναμικά μέσα από την κουλτούρα. Ως **κουλτούρα** ενστερνίζομαι την άποψη του R. Williams, ο οποίος εστιάζει στην αληθινή αλληλεπίδραση ανάμεσα στα μοντέλα που επεξεργάζεται και δημιουργεί ο άνθρωπος και στα μοντέλα που διαδίδονται και ενεργοποιούνται μέσα από τις σχέσεις, τις συμβάσεις και τους θεσμούς [Williams R., 1994: 179].

ιστορία επίσης θα πρέπει να έχει μια **πλοκή** για να κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον των θεατών. Πρώτα από όλα όμως θα πρέπει να υπάρχει ένα **σενάριο** με αρχή-μέση-τέλος. Σύμφωνα με αυτό (το σενάριο δηλαδή), τα σκηνικά και τα κοστούμια θα πρέπει να είναι σύμφωνα με τον τόπο και την εποχή στην οποία εκτυλίσσεται η ιστορία, ενώ ο κάθε ηθοποιός δεν μπορεί να μιλά όποτε θέλει, ούτε να λέει ότι θέλει. Αν κάποια στιγμή ένα αστείο δεν είναι τόσο πετυχημένο θα πρέπει να σκεφτούν κάτι για να το καλύψουν.

Γίνεται εύκολα αντιληπτό στον αναγνώστη ότι στο προηγούμενο παράδειγμα υπάρχουν κάποιοι **κανόνες**. Κάθε μορφή αναπαράστασης υπόκεινται σε κανόνες, σε ένα πλαίσιο δηλαδή με βάση το οποίο όλα τα μέρη (**δομικά υλικά**) πρέπει να οργανωθούν σε μια **δυναμική διάταξη**, κατανοητή σε όσους την παρακολουθούν (**δέκτες**), με έναν ελκυστικό τρόπο (**πλοκή**). Η διαδικασία αυτή αποτελεί ένα **σενάριο αφήγησης** το οποίο καλείται να μεταφέρει από τον **πομπό** (δημιουργό) στο **δέκτη** (θεατή, χρήστη), με τη χρήση κάποιου **μέσου** (π.χ. τηλεόραση), ένα **μήνυμα** σε ένα συγκεκριμένο **περιβάλλον** (οικονομικό, κοινωνικό, πραγματικό, εικονικό). Αυτά τα στοιχεία περιλαμβάνονται σε κάθε μορφή επιτέλεσης. Η διαφοροποίηση έγκειται στη χρήση των μέσων, στον τρόπο οργάνωσης του μηνύματος, στο σκηνικό αλλά και στο ακροατήριο, ενώ πολλές φορές «το μέσο είναι το μήνυμα»⁸. Στο πλαίσιο των εφαρμογών πολυμέσων ο ρόλος της **αφήγησης** έγκειται στην «ισορροπημένη»⁹ αντιστοιχία των νοηματικών δομικών συστατικών του **πολιτιστικού περιεχομένου** με τις **επιτελεστικές πρακτικές** του επιλεγόμενου μέσου προβολής και κατ' επέκταση των **μέσων νοηματοδότησης** του (εικόνα, ήχος, κείμενο, κτλ).

Όπως παρατηρεί ο Δ. Παπαγεωργίου, *οι δράσεις πολιτιστικής αναπαράστασης και προβολής ουσιαστικά μπορούν να αναλυθούν ως διαφορετικές «γλώσσες» που δομούνται σύμφωνα με συγκεκριμένους κανόνες και κώδικες*. Υπό αυτό το πρίσμα, σύμφωνα με τη θεωρητική προσέγγιση του Ervin Goffman [Goffman E., 1959], οι συγκεκριμένοι κανόνες και κώδικες εστιάζονται στα ακόλουθα:

⁸ Η διατύπωση αποδίδεται στον McLuhan [McLuhan M., 1964].

⁹ Δεν θα πρέπει βέβαια να παραβλέψουμε την **υποκειμενικότητα** που χαρακτηρίζει την έννοια της ισορροπίας, η οποία καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από την εκφραστική νοημοσύνη του δημιουργού. Ως εκφραστική νοημοσύνη ο συντάκτης αντιλαμβάνεται την ικανότητα αφαίρεσης των οντολογικών διακρίσεων του περιεχομένου αλλά και τη δυνατότητα επαναδόμησης και αποτύπωσης τους σε δεύτερο ή και τρίτο επίπεδο αναπαράστασης.

- Δραματοποίηση (δραματική απόδοση).
- Εξιδανίκευση.
- Εκφραστικό έλεγχο.
- Διαστρέβλωση.
- Αμηχανία ή Δέος.
- Χρήση της επινόησης και Απόδοση της Πραγματικότητας.

Θα επιχειρήσουμε να αναλύσουμε τους όρους, σε συνάρτηση με την περίπτωση των πολυμεσικών εφαρμογών, σε μια προσπάθεια προσδιορισμού των κωδίκων που διέπουν τη συγκεκριμένη «γλώσσα» προβολής (αναπαράστασης).

i. Δραματοποίηση

Η έννοια της **δραματικής απόδοσης** εστιάζει σε μια δομημένη κλιμάκωση τύπων αφήγησης με στόχο να εντυπωσιάσει την ομάδα-στόχος (χρήστες μιας εφαρμογής) μέσα από διάφορα **εκφραστικά μέσα**, ενώ παράλληλα τείνει να δημιουργήσει **νοηματικές συνδέσεις** των επιμέρους θεματικών και του τρόπου με τον οποίο αυτές αλληλεπιδρούν. Ο στόχος είναι η εστίαση της προσοχής του κοινού στα μηνύματα της αφήγησης. Κυρίαρχο στοιχείο είναι η **αφαίρεση** έτσι ώστε μέσα από ήχο, εικόνα, σύμβολα και μεταφορές να υπονοηθεί η ιεραρχική διάθρωση του μηνύματος. Σημαντικό ρόλο διαδραματίζει το εικονικό **σκηνικό** (περιβάλλον διεπαφής) αλλά και το **σενάριο παρουσίασης**.

ii. Εξιδανίκευση

Η εξιδανίκευση εστιάζει στην ανάδειξη συγκεκριμένων χαρακτηριστικών του περιεχομένου τα οποία **υπερτονίζονται**. Συγκεκριμένα σε μια εφαρμογή πολυμέσων τα **γραφικά** του περιβάλλοντος διεπαφής, η **χρωματική σύνθεση**, οι **ήχοι** ακόμα και τα **τυπογραφικά στοιχεία** υπόκεινται σε εξιδανίκευση. Η ισορροπία είναι σημαντική καθώς η υπερβολή στην έμφαση μπορεί να μειώσει αισθητά το επίπεδο **ερμηνευτικής ικανότητας** του μηνύματος με αποτέλεσμα τον περιορισμό του εύρους της ομάδας στόχου (εκτός βέβαια αν αυτό είναι το επιθυμητό αποτέλεσμα).

iii. Εκφραστικός Έλεγχος

Ο εκφραστικός έλεγχος συνδέεται με την έννοια της δραματοποίησης χωρίς να ταυτίζεται με αυτή. Η διαφοροποίηση στην περίπτωση των πολυμεσικών εφαρμογών έγκειται στο επίπεδο **διάδρασης** το οποίο θα πρέπει να παρέχεται στο κοινό-στόχος τόσο στο επίπεδο αναζήτησης πολύ-επίπεδων μηνυμάτων και νοηματικών συνδέσεων, όσο και στη δυνατότητα του δημιουργού να ελέγξει πιθανά λάθη ως προς τη δομή και την ανακατασκευή του πολιτιστικού ψηφιακού προϊόντος. Το επίπεδο διάδρασης συνδέεται στενά με την έννοια της **ενδεχομενικότητας**, της *ικανότητας δηλαδή ανταπόκρισης και προσαρμογής σε ερεθίσματα από το στενό ή ευρύτερο περιβάλλον ενός συστήματος* [Παπαγεωργίου Δ., Μαυροφίδης Θ., 2006].

iv. Διαστρέβλωση

Η έννοια της διαστρέβλωσης σχετίζεται με τον «κίνδυνο» **λανθασμένης εντύπωσης** που μπορεί να δημιουργηθεί στο πλαίσιο μιας αναπαράστασης σε σχέση με το κοινό-στόχος. Συνδέεται δηλαδή με τη σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ των χρηστών μιας πολυμεσικής εφαρμογής και των εκφραστικών μέσων που επέλεξε ο δημιουργός. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν οι επιλογές του σχεδιαστή οι οποίες (για εκφραστικούς λόγους) δεν υπόκεινται στις αρχές σχεδιασμού που «προτείνουν» τα διεθνή πρότυπα (π.χ. W3C στην περίπτωση των web sites). Η διαστρέβλωση είναι ένα παράγοντας άμεσα συνδεδεμένος με την περίπτωση της υπερβολής στην εξιδανίκευση (βλ. ενότητα ii).

v. Αμηχανία ή Δέος

Τα εκφραστικά μέσα τα οποία επιχειρούν τη δημιουργία δέους στο χρήστη υπόκεινται στον κίνδυνο αποπροσανατολισμού από το ίδιο το περιεχόμενο. Άλλη μια φορά τίθεται το ζήτημα της ισορροπίας στο πλαίσιο της δραματοποίησης και της «συναισθηματικής» κλιμάκωσης. Ο εκφραστικός έλεγχος μέσα από ένα σενάριο αφήγησης «οφείλει» να περιλαμβάνει μια μορφή **ελεγχόμενου δέους**. Σε κάθε διαφορετική περίπτωση υπερβολής (π.χ. μέσω πομπώδης διατύπωσης σε λεκτικό ή γραφιστικό επίπεδο) αυξάνεται η πιθανότητα το μήνυμα να παρερμηνευθεί από το δέκτη.

vi. Χρήση της επινόησης και απόδοσης της πραγματικότητας

Στο πλαίσιο της πολιτιστικής προβολής η αναζήτηση της μοναδικής αλήθειας (πραγματικότητας) είναι μια άκρως ουτοπική επιδίωξη, ειδικά όταν αναφερόμαστε σε

τριτογενείς προβολές στις οποίες η αναζήτηση της πρωταρχικής πηγής χάνεται σε ένα πλήθος ερμηνειών. Τα όρια της επινόησης καθορίζονται αυστηρά τόσο από το περιεχόμενο, όσο και από το ιστορικο-κοινωνικό πλαίσιο μέσα στο οποίο κινείται η προβολή. Μια «ανεπιτυχής» αναπαράσταση μπορεί να αλλοιώσει την πραγματικότητα δημιουργώντας ψευδείς εντυπώσεις στο κοινό-στόχος. Η πρωτοτυπία και η καινοτομία οφείλει να υπηρετεί και να δανείζεται στοιχεία της πραγματικότητας, ανάγοντας το περιεχόμενο σε ένα αφαιρετικό επίπεδο. Το επίπεδο της αφαίρεσης μετουσιώνεται σε μια οργάνωση του περιβάλλοντος (interface) με στοιχεία διεπαφής που ανακαλούν στο χρήστη εικόνες του πραγματικού κόσμου. Τα δομικά συστατικά οφείλουν να είναι αναγνωρίσιμα και να προδιαθέτουν τη λειτουργική τους ερμηνεία.

2.3 Συμπεράσματα

Κλείνοντας το συγκεκριμένο κεφάλαιο του θεωρητικού πλαισίου, καταφεύγουμε στην έννοια της επικοινωνίας. Βασικό δομικό υλικό κάθε πολιτιστικής αναπαράστασης είναι η ανάγκη του δημιουργού (ή μιας ομάδας δημιουργών) να **επικοινωνήσει** ένα συγκεκριμένο μήνυμα σε ένα **κοινό**. Κεντρικό στοιχείο τίθεται το πλαίσιο της **αφήγησης**, του τρόπου δηλαδή με τον οποίο συνδυάζονται τα διάφορα **εκφραστικά μέσα** σε μια διαδικασία **προβολής**. Η **υποκειμενικότητα της ερμηνείας** είναι αμφίδρομη για τον πομπό και το δέκτη με αποτέλεσμα το **μέσο** να αναδεικνύεται σε αντικείμενο μείζονος σημασίας. Η αποδόμηση των νοημάτων από την πλευρά του δημιουργού οφείλει να ανασυγκροτηθεί μέσα από μια διαδικασία αναλυτικής επεξεργασίας του περιεχομένου, καθορισμού των στόχων και των πρακτικών έκφρασης σύμφωνα με το κοινό-στόχος. Στα επόμενα κεφάλαια επιχειρείται μια διαδικασία αποδόμησης του περιεχομένου και προσδιορισμού των στόχων με βάση τα χαρακτηριστικά του αντικείμενου, των χρηστών αλλά και του ψηφιακού περιβάλλοντος αναπαράστασης. Η θεωρητική βάση στην οποία στηρίζεται η μεταπτυχιακή διατριβή αποτελεί γνώμονα καθορισμού και διάκρισης των οντοτήτων και των πολύπλευρων συσχετίσεών τους. Η συγκεκριμένη οπτική επιτρέπει στον σχεδιαστή να προσεγγίσει τα χαρακτηριστικά του σχεδιασμού τόσο της αφήγησης όσο και της λειτουργικής περιγραφής και ανάπτυξης του πολιτιστικού προϊόντος.

3 Ανάλυση

Κομβικό στάδιο στη μεθοδολογία σχεδιασμού και ανάπτυξης μιας ψηφιακής εφαρμογής είναι η ανάλυση. Σε αυτό το επίπεδο ο σχεδιαστής / δημιουργός καλείται να θέσει **στόχους**, να προσδιορίσει **το κοινό** στο οποίο θα απευθυνθεί και να καταγράψει τα χαρακτηριστικά του. Η **ανάλυση του περιεχομένου** και η **οντολογική διάκριση** των νοηματικών συσχετίσεων θα επιτρέψει την διατύπωση αρχών χρήσιμων κατά την διαδικασία του σχεδιασμού και υλοποίησης. Τα αποτελέσματα αυτής της ανάλυσης θα οδηγήσουν στην επιλογή του «κατάλληλου» αφηγηματικού πλαισίου με βάση τα δεδομένα του θεωρητικού υπόβαθρου. Το κεφάλαιο της ανάλυσης καταλήγει στην διατύπωση αρχών, των οποίων η υιοθέτηση συντελεί στην υλοποίηση μιας εύχρηστης πολυμεσικής εφαρμογής.

3.1 Προσδιορισμός Στόχων

Η πρόταση σχεδιασμού και ανάπτυξης λογισμικού για τα δρώμενα και το λαϊκό θέατρο, στο γεωγραφικό τόξο Θράκη-Αιγαίο-Κύπρος, αφορά στην **εναλλακτική αναπαράσταση των περιεχομένων του αντίστοιχου βιβλίου**, το οποίο εκδόθηκε στο πλαίσιο του ερευνητικού προγράμματος «Παραδοσιακές τοπικές γιορτές: Λαϊκά Δρώμενα Θράκη - Αιγαίο - Κύπρος». **Στόχος** υπήρξε η δυνατότητα προβολής των αποτελεσμάτων της έρευνας με χρήση πολυμεσικών στοιχείων τα οποία δεν ήταν δυνατόν να ενταχθούν σε έντυπη μορφή (ήχος, βίντεο). Κατ' επέκταση το συγκεκριμένο πολιτιστικό προϊόν **δεν αποσκοπεί στην υποκατάσταση του βιβλίου**, αλλά επιχειρεί να εμπλουτίσει το περιεχόμενο με τη χρήση πολλαπλών μέσων, σε μια προσπάθεια προβολής των λαϊκών δρώμενων όπως αυτά εμφανίζονται στις αντίστοιχες γεωγραφικές περιοχές. Με αυτό τον τρόπο η εφαρμογή τείνει **να διευρύνει το κοινό** στο οποίο απευθύνεται παρουσιάζοντας με ελκυστικό τρόπο ένα μέρος του περιεχομένου, ακολουθώντας σύγχρονες τάσεις μετάδοσης της πληροφορίας. Η πρόταση περιλαμβάνει τη δημιουργία CD-ROM, το οποίο θα διανεμηθεί μαζί με το

αντίστοιχο βιβλίο¹⁰. Θέτοντας τους παραπάνω στόχους, το επόμενο στάδιο είναι η ανάλυση του περιεχομένου με βάση την οποία θα προσδιοριστεί και το αντίστοιχο target-group.

3.2 Ανάλυση Περιεχομένου

Ο συντάκτης κλήθηκε να έρθει σε άμεση επαφή με το περιεχόμενο και τη διαρθρωμένη οργάνωση της δευτερογενούς επεξεργασίας (σε μορφή έντυπου βιβλίου). Λαμβάνοντας υπόψη την αναγκαιότητα δημιουργίας ενός πολιτιστικού προϊόντος το οποίο δεν αντικαθιστά αλλά εμπλουτίζει το περιεχόμενο με πολλαπλά μέσα, κρίνεται απαραίτητη η διάκριση σε πρώτο επίπεδο των βασικών εννοιών διαπραγμάτευσης. Μέσα από τη συγκεκριμένη οπτική ο σχεδιαστής / δημιουργός έχει τη δυνατότητα να κατανοήσει σε βάθος τα κενά, τις επικαλύψεις αλλά και τις ανάγκες που θα προκύψουν κατά τη διαδικασία του σχεδιασμού τόσο του περιεχομένου, όσο και του εικονικού περιβάλλοντος προβολής. Μέσα από τη διαδικασία της ανάλυσης καταλήγουμε σε μια «**χαρτογράφηση**» των βασικών χαρακτηριστικών του αντικειμένου αλλά και των σχέσεων που προκύπτουν.

Συγκεκριμένα, το ερευνητικό αποτέλεσμα παρουσιάζεται μέσα από μια **υπερτοπική διάκριση** σε τρεις περιοχές του ελλαδικού χώρου: τη Θράκη, το Αιγαίο και συγκεκριμένα το νησί της Λέσβου και την Κύπρο. Με γνώμονα το **γεωγραφικό διαχωρισμό**, επιχειρείται μια περιγραφή και ανάλυση των λαϊκών δρώμενων όπως παρατηρούνται σε **τοπικό επίπεδο** (π.χ. χωριά της Λέσβου). Το σημείο κλειδί είναι το δρώμενο και οι διαφορετικές εκφάνσεις του ανά περιοχή, ενώ παράλληλα ενυπάρχει το στοιχείο της διασύνδεσης, μέσω **κοινών χαρακτηριστικών** που εμφανίζονται σε δρώμενα της Λέσβου, της Κύπρου και της Θράκης. Εντοπίζονται δηλαδή ομοιότητες και διαφορές τόσο μεταξύ των κεντρικών γεωγραφικών περιοχών όσο και σε τοπικό επίπεδο (το δρώμενο της Καμήλας στα Πάμφιλα και στον Μεσσότοπο της Λέσβου). Γι' αυτό το λόγο υπάρχει μια **συγκριτική διάσταση** μεταξύ των περιοχών.

Στα περιεχόμενα του εν λόγω βιβλίου, περιλαμβάνονται δεδομένα από επιτόπιες συνεντεύξεις οι οποίες διεξήχθησαν κατά τη διάρκεια της έρευνας από τις αντίστοιχες ομάδες. Σε μια προσπάθεια εναλλακτικής προβολής, το συγκεκριμένο υλικό είναι διαθέσιμο σε μορφή βίντεο και εικόνας. Τέλος, περιλαμβάνονται ήχοι (μουσικά τραγούδια) από κάθε

¹⁰ Υπενθυμίζουμε στον αναγνώστη ότι η συγκεκριμένη εφαρμογή αποτελεί μεταγενέστερη και τροποποιημένη έκδοση του συντάκτη από εκείνη που διανέμεται στο εμπόριο παραγωγής.

περιοχή σε μια προσπάθεια δημιουργίας ενός διακριτού ηχητικού σχεδιασμού. Με αυτό τον τρόπο παρέχεται η δυνατότητα αξιοποίησης των πολλαπλών μέσων που δύναται να διαχειριστεί η νέα τεχνολογία.

Συνοψίζοντας, τα παραπάνω στοιχεία, επιχειρείται μια καταλογοποίηση των διαθέσιμων δεδομένων και μέσων, τα οποία αποτελούν τα δομικά συστατικά σχεδιασμού του ψηφιακού πολιτιστικού προϊόντος. Συγκεκριμένα ο σχεδιαστής έχει στη διάθεσή του:

- Δεδομένα σχετικά με τη γεωγραφική κατανομή και ιδιαιτερότητα των τριών περιοχών (Θράκη, Λέσβος, Κύπρος).
- Αναλυτικές πληροφορίες σχετικά με τα δρώμενα, τον τρόπο, το χώρο και το χρόνο διεξαγωγής.
- Συγκριτική Ανάλυση των διαφορών και ομοιοτήτων μεταξύ των δρώμενων σε μια χρονολογική διάσταση.
- Φωτογραφικό υλικό ανά γεωγραφική περιοχή, αλλά και δρώμενο.
- Βίντεο με συνεντεύξεις και αποσπάσματα δρώμενων.
- Χαρακτηριστικούς ήχους (σε μορφή τραγουδιών ή ορχηστρικών αποσπασμάτων) από κάθε περιοχή.

Στον πίνακα που ακολουθεί διαφαίνεται η συσχέτιση δεδομένων με τα αντίστοιχα μέσα προβολής.

Πίνακας 1 - Συσχέτιση Δεδομένων και Μέσων Προβολής

Δεδομένα	Μέσο Προβολής
Δεδομένα σχετικά με την γεωγραφική κατανομή και ιδιαιτερότητα των τριών περιοχών (Θράκη, Λέσβος, Κύπρος).	Κείμενο
Αναλυτικές πληροφορίες σχετικά με τα δρώμενα, τον τρόπο, το χώρο και το χρόνο διεξαγωγής.	Κείμενο
Συγκριτική Ανάλυση των διαφορών και ομοιοτήτων μεταξύ των δρώμενων σε μια χρονολογική διάσταση.	Κείμενο

Δεδομένα	Μέσο Προβολής
Φωτογραφικό υλικό γεωγραφική περιοχή, αλλά και δρώμενο.	Εικόνα
Βίντεο με συνεντεύξεις και αποσπάσματα δρώμενων.	Βίντεο
Ήχοι – Τραγούδια	Ήχος

3.3 Ανάλυση Ομάδας - Στόχος

Γενικότερα, *οι εφαρμογές πολυμέσων συνήθως απευθύνονται σε ένα target group γενικό, μερικές φορές ειδικό* [Παπαγεωργίου Δ., 2006]. Στο πλαίσιο προσδιορισμού της ομάδας-στόχος, στην οποία απευθύνεται η παρούσα πρόταση προβολής, βασικό ρόλο διαδραματίζει το περιεχόμενο και η εννοιολογική διατύπωση του. Το **κοινό-στόχος είναι γενικό**, ωστόσο δεν περιλαμβάνει άτομα όλων των ηλικιών καθώς στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό στην δυνατότητα **ανάγνωσης** (κειμένου) και **βασικών γνώσεων χειρισμού Η/Υ**. Με γνώμονα αυτή τη διαπίστωση αποκλείονται άτομα νηπιακής ηλικίας και όσοι δεν έχουν καμία απολύτως επαφή / πρόσβαση (από επιλογή ή όχι) στη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών. Επίσης, δεν προβλέπεται η δυνατότητα αλληλεπίδρασης του λογισμικού για άτομα με ειδικές ανάγκες (ΑΜΕΑ). Η γλώσσα απόδοσης είναι η ελληνική, ενώ σύμφωνα με την ανάλυση του περιεχομένου τα δεδομένα περιλαμβάνονται σε τρεις μορφές: κείμενο, εικόνες / γραφικά, βίντεο. Θα πρέπει να επισημάνουμε πως δεν απαιτείται (από πλευράς χρηστών) κάποια προηγούμενη βασική γνώση επί του περιεχομένου.

3.3.1 Χαρακτηριστικά Χρηστών

Στην παρούσα ενότητα επιχειρείται ο προσδιορισμός των χαρακτηριστικών της ομάδας-στόχος υπό το πρίσμα των στυλ πρόσληψης της πληροφορίας.¹¹ Σύμφωνα με αυτή την προσέγγιση διακρίνονται τρία στυλ: το οπτικό, το ακουστικό και το κιναισθητικό. Τα άτομα ως χρήστες εφαρμογών (και όχι μόνο) χρησιμοποιούν και τα τρία στυλ για τη διαδικασία πρόσληψης της πληροφορίας. Όμως, ένα ή περισσότερα από αυτά τα στυλ πρόσληψης είναι

¹¹ Η συγκεκριμένη διαδικασία είναι μια γενίκευση της περίπτωσης των **στυλ μάθησης** όπως απαντάται στο επιστημονικό αντικείμενο της εκπαιδευτικής τεχνολογίας. Ο λόγος για τον οποίο πραγματοποιείται έγκειται στην πεποίθηση του συντάκτη ότι κάθε μορφή πληροφορίας δεν μπορεί να αντιμετωπιστεί πέρα και έξω από το πλαίσιο μετασχηματισμού της σε δεδομένα χρήσιμα για ανάκληση ή εύρεση. Η εντύπωση των δεδομένων σε κάθε περίπτωση εντάσσεται σε ένα πλαίσιο μάθησης.

πιο έντονα σε κάθε άνθρωπο. Το κυρίαρχο στιλ καθορίζει τον καλύτερο δυνατό τρόπο πρόσληψης, ενώ μπορεί να μην είναι πάντα το ίδιο για όλες τις διεργασίες. *«Ακριβώς επειδή προτιμούμε ένα στιλ, δεν σημαίνει ότι τα άλλα δύο δεν μας κάνουν κανένα καλό»* [Βανδουλάκης, 2004]. Σύμφωνα με τον Ι. Βανδουλάκη σε κάθε περίοδο της ζωής του ανθρώπου κυριαρχεί ένα στιλ, το οποίο διακρίνεται ως εξής:

- Στη νηπιακή ηλικία μέχρι το τρίτο έτος, η νέα πληροφορία παρουσιάζεται κιναισθητικά.
- Στην ηλικία από 4 έως 8 ετών παρουσιάζεται οπτικά.
- Στην ηλικία από 9 μέχρι το γυμνάσιο και αργότερα, σε περιβάλλον επιχειρησιακής μάθησης, οι πληροφορίες παρουσιάζονται ακουστικά με μαθήματα ή διαλέξεις.

Ακολουθεί μια εκτενής περιγραφή των κύριων χαρακτηριστικών που εμφανίζονται με βάση την ομάδα-στόχος που έχει οριστεί. Το ηλικιακό εύρος της ομάδας-στόχος επιτρέπει να δανειστούμε πληροφορίες τόσο από το ακουστικό, όσο και από το οπτικό στιλ μάθησης [UIUC, 2005].

Ακουστικοί

Οι ακουστικού τύπου χρήστες, προτιμούν να προσλαμβάνουν πληροφορίες χρησιμοποιώντας κυρίως την ακουστική αίσθηση. Τα χαρακτηριστικά των ακουστικών διακρίνονται ως εξής:

- Έχουν καλή μνήμη
- Σκέφτονται αφαιρετικά
- Έχουν καλό επίπεδο αντίληψης
- Είναι ακριβείς, λογικοί
- Εννοιολογικοί
- Κοινωνικοί
- Προσανατολισμένοι στην επίτευξη στόχων

Οπτικοί

Υπάρχουν δύο είδη οπτικών τύπων:

Οπτικοί Γλωσσικοί

- Τους αρέσει να μαθαίνουν μέσω της γραπτής γλώσσας (ανάγνωση και γραφή).
- Θυμούνται τι έχουν γράψει ακόμα κι αν δεν το έχουν διαβάσει παραπάνω από μια φορά.
- Τους αρέσει να γράφουν οδηγίες.

Οπτικοί χωρικοί

- Εμφανίζουν δυσκολία με τη γραπτή γλώσσα.
- Προτιμούν καλύτερα διαγράμματα, επιδείξεις, βίντεο και άλλα εποπτικά υλικά.
- Θυμούνται πρόσωπα θέσεις.
- Σπάνια χάνονται σε νέα περιβάλλοντα.

Τα χαρακτηριστικά των οπτικών συνοψίζονται στα ακόλουθα:

- Απαιτούν οπτική ενίσχυση για να κατανοήσουν κάτι νέο.
- Συχνά δημιουργούν διανοητικές εικόνες (Mental Images) για να αντιμετωπίσουν καταστάσεις, που δεν ανταποκρίνονται στα χαρακτηριστικά του δικού τους στίλ.
- Προτιμούν να αντιμετωπίσουν πρώτα την ολότητα ενός θέματος, πριν προσπαθήσουν να καταλάβουν τα μέρη του.
- Δείχνουν ενδιαφέρον για τον κόσμο γύρω τους.
- Εξαρτούν την πληροφορία από το «περιβάλλον» στο οποίο αναπτύσσεται.
- Στηρίζονται σε μεγάλο βαθμό στις αισθήσεις.
- Κάνουν συγκεκριμένες σκέψεις (Concrete thinkers).

Με βάση τα παραπάνω χαρακτηριστικά, η πρόταση ψηφιακής αναπαράστασης των λαϊκών δρώμενων καλείται να συμπεριλάβει, κατά τη φάση του σχεδιασμού, τις «ανάγκες» των χρηστών σε ένα περιβάλλον αναπαράστασης το οποίο θα παρέχει δυνατότητες πολλαπλής προβολής του περιεχομένου, με βασικό χαρακτηριστικό την ευχρηστία του συστήματος.

3.3.2 Αρχές Ευχρηστίας

Επιχειρώντας να ορίσουμε την ευχρηστία καταφεύγουμε σε δύο διατυπώσεις. Σύμφωνα με το διεθνές πρότυπο ISO 9241 *ευχρηστία ενός συστήματος είναι η ικανότητά του να λειτουργεί αποτελεσματικά και αποδοτικά ενώ παρέχει υποκειμενική ικανοποίηση στους χρήστες* [ISO 9241]. Ο Bevan συμπληρώνοντας τονίζει πως *η ευχρηστία επηρεάζει τόσο την επίδοση, όσο και την ικανοποίηση των χρηστών* [Bevan, N., 1995]. Αναζητώντας τη διατύπωση βασικών αρχών στο πλαίσιο δημιουργίας ενός εύχρηστου πολυμεσικού περιβάλλοντος πολιτιστικής προβολής, εντοπίζουμε μια κατηγοριοποίηση από τον Schneiderman [Schneiderman, 1997]. Συγκεκριμένα διατυπώνει πέντε χαρακτηριστικά ευχρηστίας τα οποία (ο συντάκτης κρίνει πως) θα πρέπει να αποτελούν μέρος κάθε λογισμικού:

- **Ευκολία μάθησης** (learnability), ώστε κάθε χρήστης να μπορεί να δουλεύει άμεσα με το σύστημα.
- **Αποδοτικότητα** (efficiency), επιτρέπει στο χρήστη που έχει μάθει το σύστημα να επιτύχει ένα υψηλό επίπεδο παραγωγικότητας.
- **Αναμνησιμότητα** (memorability), επιτρέπει στο χρήστη να επιστρέψει στο σύστημα, μετά από κάποιο διάστημα αποχής, χωρίς να είναι αναγκασμένος να μάθει ξανά τα πάντα.
- **Χαμηλό ποσοστό λάθους** (low error rate), έτσι ώστε ο χρήστης να μπορεί να κάνει λιγότερα και εύκολα επανορθώσιμα λάθη, χωρίς να είναι καταστροφικά.
- **Ικανοποίηση** (satisfaction). Αφορά στον τρόπο με τον οποίο ένα περιβάλλον είναι ευχάριστο για το χρήστη.

Τέλος θα πρέπει να συνυπολογιστεί άλλος ένας παράγοντας που επηρεάζει την ευχρηστία μιας εφαρμογής. Πρόκειται για την **επεξεργαστική διαδικασία**.

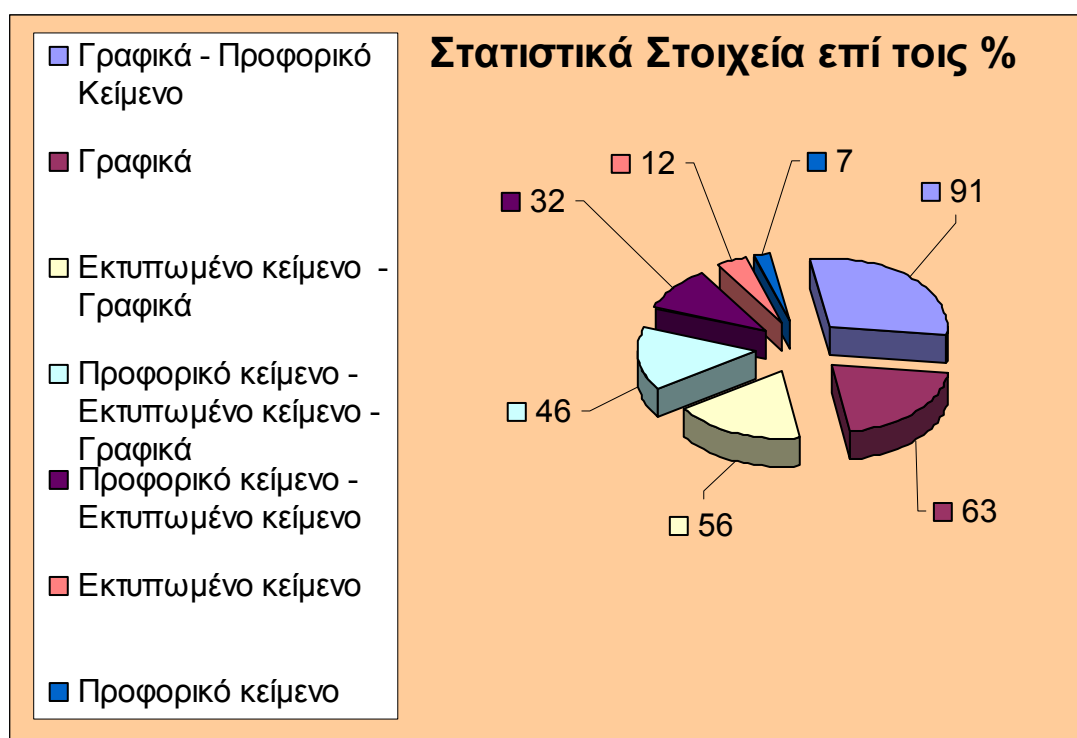
Επεξεργαστική Διαδικασία (Elaborative Process)

Η έννοια της επεξεργασίας σημαίνει ότι ο χρήστης έχει περισσότερο χρόνο να επεξεργάζεται και να αποθηκεύει την πληροφορία. Κάποια μέσα φαίνεται να εμφανίζουν περισσότερο αυτό το στοιχείο από κάποια άλλα. Για παράδειγμα, τα **γραφικά** τείνουν να είναι περισσότερο “επεξεργαστικά” από το **γραπτό κείμενο**, το οποίο με τη σειρά του υπερτερεί σε σχέση με τη **λεκτική αφήγηση** [Bailey, 2001].

Γραφικά > Γραπτό Κείμενο > Λεκτική Αφήγηση

Εικόνα - Ήχος - Κείμενο

Έρευνες έχουν οδηγήσει στα παρακάτω στοιχεία¹² τα οποία αφορούν στη χρήση πολυμέσων:



Εικόνα 2 - Στατιστικά Στοιχεία Χρήσης Διαφορετικών Μέσων (media)

¹²Ο συντάκτης τα θεωρεί χρήσιμα εργαλεία για τη διατύπωση αρχών.

- Ακούγοντας **προφορικό κείμενο** και κοιτώντας **γραφικά** - 91% περισσότερη πρόσληψη τη πληροφορίας.
- Παρατηρώντας μόνο **γραφικά** - 63% περισσότερο.
- Διαβάζοντας **εκτυπωμένο κείμενο** σε συνδυασμό με παρατήρηση **γραφικών** - 56% περισσότερο.
- Ακούγοντας **προφορικό κείμενο**, διαβάζοντας **κείμενο** και παρατηρώντας **γραφικά** - 46% περισσότερο.
- Ακούγοντας **προφορικό κείμενο** σε συνδυασμό με διάβασμα **εκτυπωμένου κειμένου** - 32% περισσότερο.
- Διαβάζοντας μόνο **εκτυπωμένο κείμενο** - 12% περισσότερο.
- Ακούγοντας μόνο **προφορικό κείμενο** - 7% περισσότερο.

Το πρόβλημα έγκειται στο ότι η ευχρηστία εξαρτάται από το περιβάλλον στο οποίο χρησιμοποιείται η εφαρμογή και όχι από τη διαδικασία του σχεδιασμού. Συνεπώς, για να επιτευχθεί η παραγωγή ενός καλύτερου προϊόντος, θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί το στοιχείο της πρόβλεψης [Thimbleby et al, 2001].

4 Σχεδιασμός

Το κεφάλαιο του σχεδιασμού περιλαμβάνει τρεις βασικές θεματικές διαπραγμάτευσης, το **σχεδιασμό του περιεχομένου** με βάση το θεωρητικό πλαίσιο που εξετάστηκε, το **σχεδιασμό του γραφικού περιβάλλοντος αλληλεπίδρασης** (διεπαφής) καθώς και την αποτύπωση του **σχεδιασμού λειτουργικής περιγραφής** μέσω της UML. Στο συγκεκριμένο στάδιο ο σχεδιαστής / δημιουργός οφείλει να ενσωματώσει τα αποτελέσματα των προηγούμενων φάσεων έτσι ώστε να μπορέσει να περάσει στη διαδικασία της υλοποίησης.

4.1 Σχεδιασμός Περιεχομένου

Η διαδικασία σχεδιασμού του περιεχομένου μιας πολυμεσικής εφαρμογής αποτελεί (κατά το συντάκτη) μια θεμελιακή βάση για την πολιτιστική ανάδειξη και τεκμηρίωση ενός «αντικειμένου». Σημαντικό ρόλο, διαδραματίζει η οντολογική προσέγγιση κατά την ανάλυση του περιεχομένου καθώς και η θεωρητική οπτική την οποία επιλέγει ο σχεδιαστής / δημιουργός. Η επαναδόμηση της πληροφορίας, σε σύνθετη μορφή αφήγησης και αναπαράστασης δεδομένων, αποτελεί ένα διακριτό σημείο αναφοράς στον τρόπο με τον οποίο επιλέγουμε να ερμηνεύσουμε και να νοηματοδοτήσουμε το περιεχόμενο. Τα αποτελέσματα της διαδικασίας της ανάλυσης συνιστούν τον πυρήνα του σχεδιασμού περιεχομένου τόσο από την πλευρά του χρήστη, όσο και της ερμηνευτικής διάστασης του αντικειμένου που εξετάζεται.

Με βάση τις παραπάνω διαπιστώσεις η ενότητα διαπραγματεύεται τη διαδικασία σύνθεσης του περιεχομένου και περιγραφής των επιλογών σε επίπεδο οντολογικής διάκρισης. Τα κύρια χαρακτηριστικά που θα μας απασχολήσουν είναι η **επιλογή και κατηγοριοποίηση των δεδομένων**, τα **μέσα προβολής** και η **αφήγηση του σεναρίου**.

4.1.1 Επιλογή δεδομένων

Τα δεδομένα που παρουσιάζονται στο πλαίσιο της πρότασης, όπως επισημάνθηκε στο κεφάλαιο της ανάλυσης, διακρίνονται από μια **αφαιρετική διάσταση** προβολής των δεδομένων, με βάση τα **δρώμενα** που εξετάζονται σε τρεις γεωγραφικές περιοχές. Συγκεκριμένα αναφερόμαστε **στη Θράκη, τη Λέσβο και την Κύπρο**. Με βάση αυτό κριτήριο μια πρώτη κατηγοριοποίηση αφορά στον εντοπισμό των στοιχείων που αφορούν στις αντίστοιχες ενότητες. Ωστόσο, πριν την περιγραφή και ανάλυση των συγκεκριμένων οντοτήτων, θα πρέπει να προσδιοριστεί στην ομάδα-στόχος το αντικείμενο μελέτης, δηλαδή **το δρώμενο** και τα βασικά χαρακτηριστικά του. Προς αυτή την κατεύθυνση κρίθηκε απαραίτητη μια **εισαγωγή** η οποία προβάλλει στο κοινό το αντικείμενο της παρουσίασης.

i. Εισαγωγή

Η εισαγωγή αποτελείται από δύο μέρη:

- α. την αναφορά των βασικών χαρακτηριστικών που προσδιορίζουν το δρώμενο και
- β. την αναφορά των κύριων δρώμενων που εντοπίζονται στις τρεις περιοχές

Στη συνέχεια διακρίνονται οι τρεις θεματικές ταξινομήσεις με βάση τη γεωγραφική διάκριση¹³.

ii. Θράκη

Η περιοχή της Θράκης αποτελείται από ένα εισαγωγικό πλαίσιο σχετικά με τον προσδιορισμό της πολιτισμικής διάκρισης της περιοχής και ακολουθεί η ανάλυση των δρώμενων που εξετάστηκαν κατά τη διάρκεια της έρευνας. Τα δρώμενα περιλαμβάνουν την **Καμήλα-Τζαμάλα** και τη **Μέρα της Μαμής-Μπάμπως**. Οι υποκατηγορίες των συγκεκριμένων ενοτήτων περιλαμβάνουν:

Καμήλα-Τζαμάλα

- Προέλευση

¹³ Το περιεχόμενο των ενοτήτων περιλαμβάνεται στο Παράρτημα του παρόντος κειμένου.

- Τρόπος Κατασκευής
- Σύνοψη

Μέρα της Μαμής-Μπάμπως

- Προέλευση
- Βασικές Εκδοχές
- Κοινά Χαρακτηριστικά
- Διαφορές
- Σύνοψη

iii. Λέσβος

Η περιοχή της Λέσβου αποτελείται από ένα εισαγωγικό πλαίσιο σχετικά με τον προσδιορισμό της πολιτισμικής διάκρισης της περιοχής και των διαφορών μεταξύ πόλης και υπαίθρου. Ακολουθεί η ανάλυση των δρώμενων που εξετάστηκαν κατά τη διάρκεια της έρευνας κατηγοριοποιημένα σε τέσσερις ενότητες: **Καμήλα στα Πάμφιλα, Καμήλα στο Μεσότοπο, Καρναβάλι και Δρώμενα της αποκριάς στην Αγιάσο, Το Λαϊκό Θέατρο της Αγιάσου.**

Καμήλα στα Πάμφιλα

- Προέλευση
- Κατασκευή
- Δρώμενο

Καμήλα στο Μεσότοπο

Καρναβάλι και Δρώμενα της αποκριάς στην Αγιάσο

- Προέλευση
- Τριψίματα

- Κουδουνάτοι Πειρασμοί
- Περικεφαλαία
- Τράτα

Το Λαϊκό Θέατρο της Αγιάσου

- Προέλευση - Πορεία στο χρόνο
- Νεότερη Εκδοχή
- Θεματολογία

iv. Κύπρος

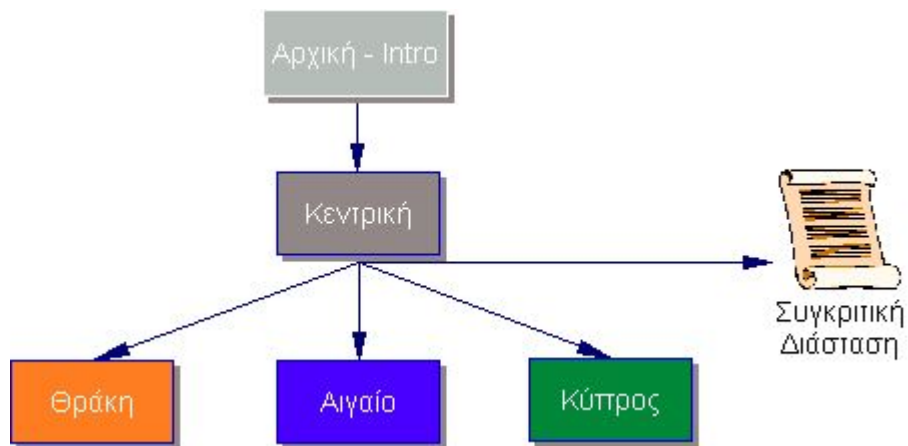
Η περιοχή της Κύπρου αποτελείται από ένα εισαγωγικό πλαίσιο σχετικά με τον προσδιορισμό της πολιτισμικής διάκρισης της περιοχής. Ακολουθεί η ανάλυση των δρώμενων που εξετάστηκαν κατά τη διάρκεια της έρευνας κατηγοριοποιημένα σε επτά ενότητες: **Μάσκες / Καρναβάλια / Σήκωσες, Παχαλινές μεταμφιέσεις, Καμήλα, Βασίλης Βοσκός, Σκύλος Βρωμίσσης, Ανάσταση του Λαζάρου, Κάψιμο του Ιούδα.**

Σε κάθε μια από αυτές τις κατηγορίες το κοινό-στόχος έχει τη δυνατότητα **συγκριτικής διάστασης**, ιεραρχημένης με βάση έναν χρονολογικό άξονα. Συγκεκριμένα:

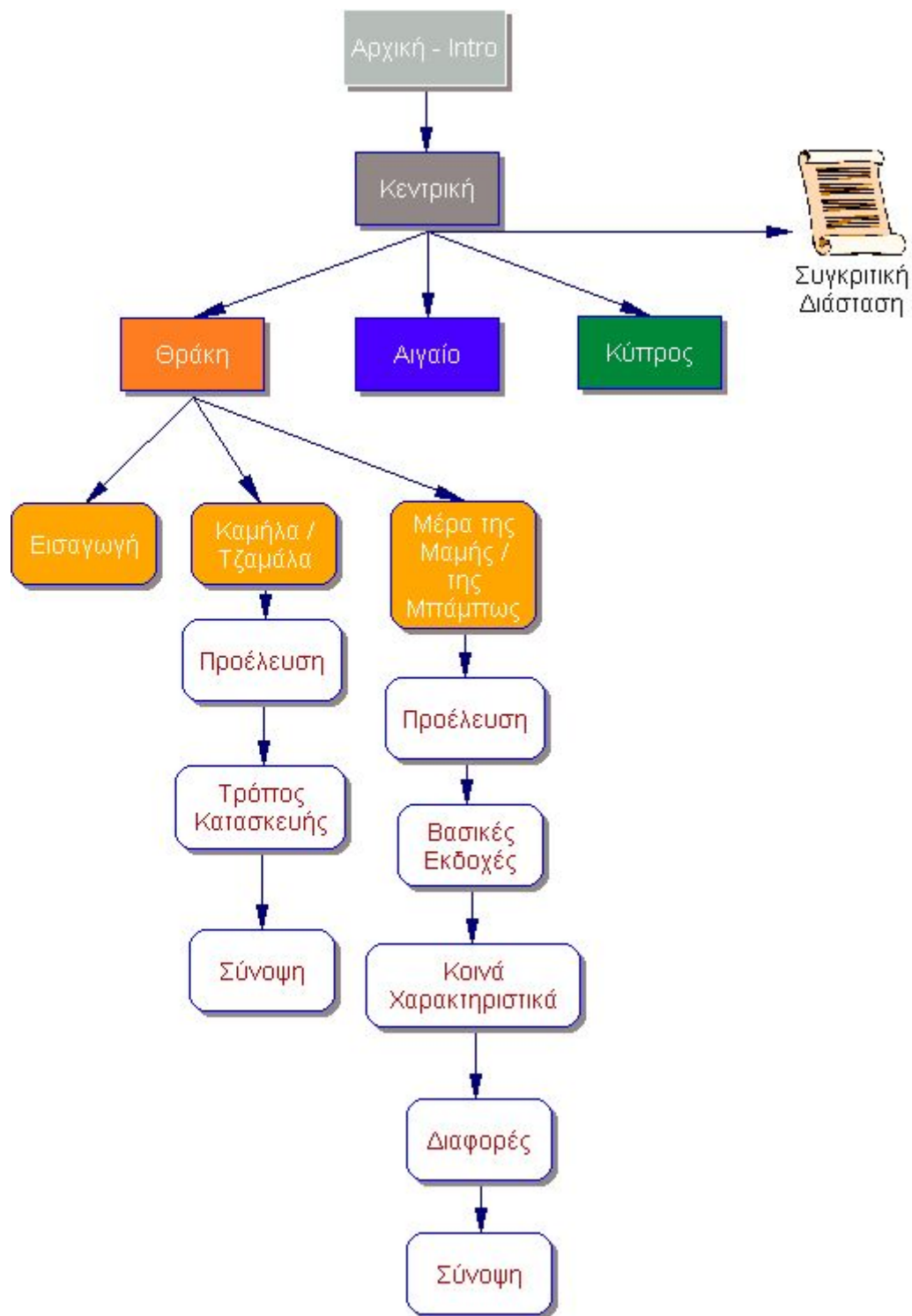
Συγκριτική Διάσταση

- Γενικά
- Αρχαϊκή / Αρχετυπική
- Αρχαία
- Νεότερη
- Σύγχρονη
- Συγκριτικός Πίνακας

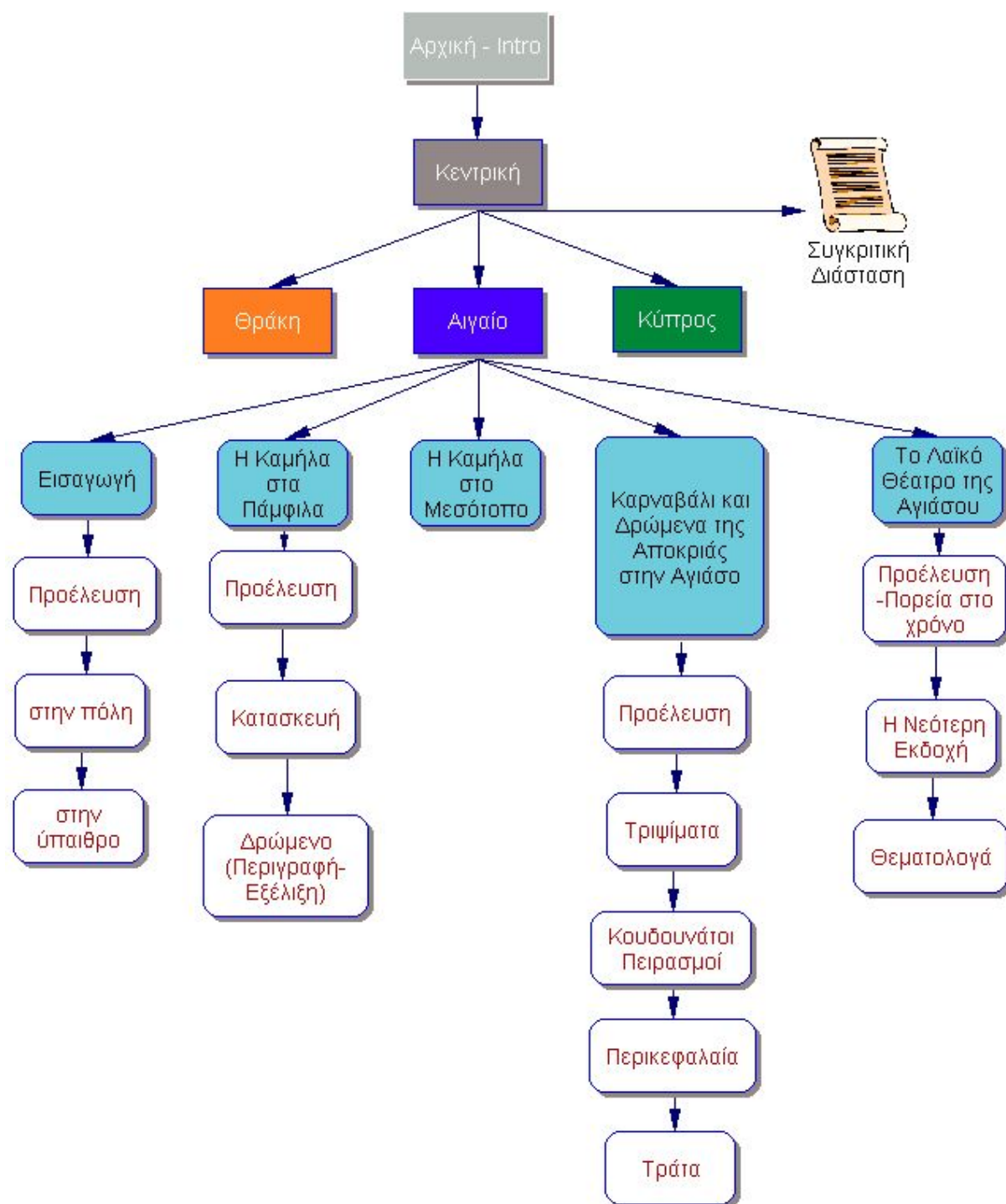
Συνοψίζοντας ο συντάκτης καταφεύγει σε μια διαγραμματική απεικόνιση των κύριων οντοτήτων στις οποίες διακρίνεται η πρόταση ανάπτυξης πολυμεσικής εφαρμογής.



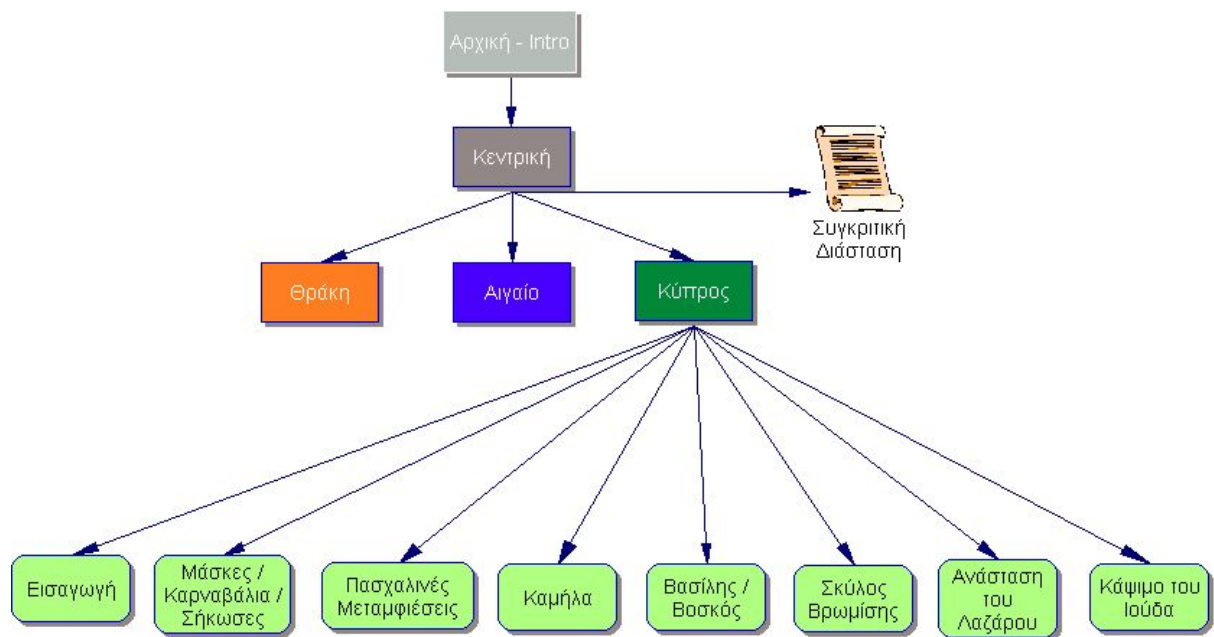
Εικόνα 3 - Διάγραμμα κεντρικών Οντοτήτων



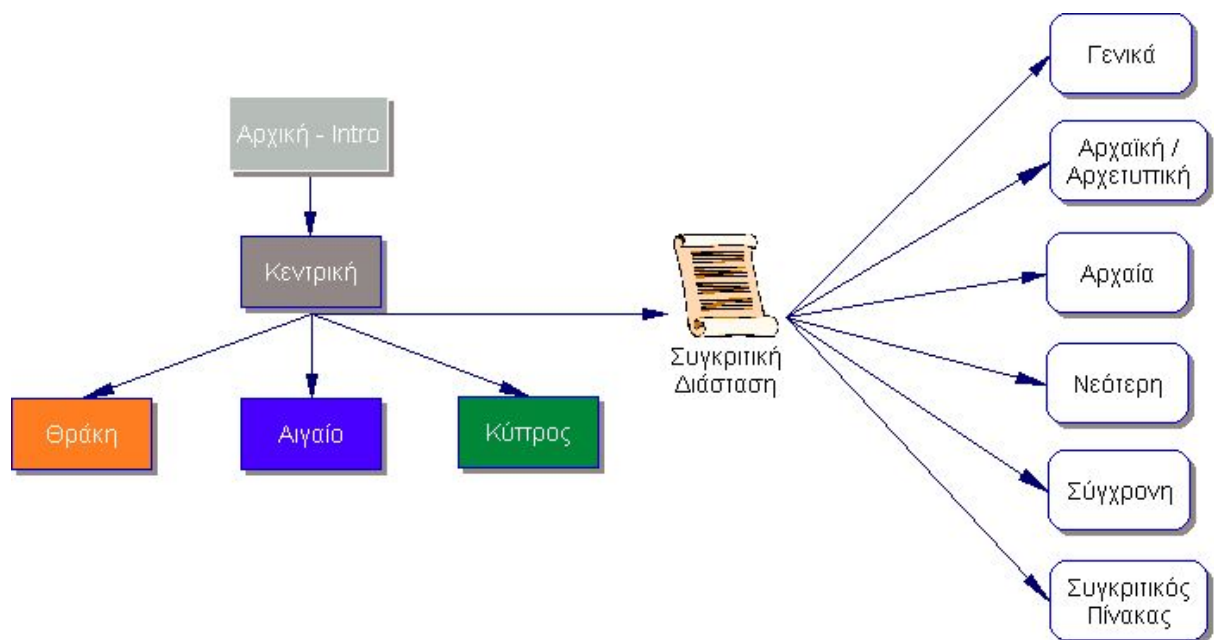
Εικόνα 4 - Διάγραμμα περιεχομένων κατηγορίας ΘΡΑΚΗ



Εικόνα 5 - Διάγραμμα περιεχομένων κατηγορίας ΛΕΣΒΟΣ



Εικόνα 6 - Διάγραμμα περιεχομένων κατηγορίας ΚΥΠΡΟΣ



Εικόνα 7 - Διάγραμμα Περιεχομένων Συγκριτικής Διάστασης

4.1.2 Μέσα Προβολής

Σε κάθε μια από τις παραπάνω κατηγοριοποιήσεις (βλ. 4.1.1) τα δεδομένα περιλαμβάνονται σε τρεις μορφές προβολής: εικόνες, κείμενο, βίντεο. Τα **κείμενα** περιλαμβάνουν το σύνολο

των πληροφοριών ανάλογα με τη θεματική κατηγοριοποίησης, ενώ παράλληλα συνδέονται με φωτογραφικό υλικό με τη χρήση **συνδέσμων** (links). Κάθε κατηγορία περιλαμβάνει ένα «**άλμπουμ**» με το σύνολο των **φωτογραφιών** που αφορούν στην περιοχή (π.χ. Θράκη), καθώς και ένα μέσο προβολής **βίντεο** το οποίο υπόκειται στην ίδια λογική καταλογοποίησης. Η δυνατότητα προβολής μέσω βίντεο ακολουθεί την εξής δομή:

Θράκη

- Καμήλα / Τζαμάλα
- Ημέρα της Μπάμπως

Νέα Κεσσάνη Ξάνθης

Μάγγανα Ξάνθης

Λέσβος

- Καμήλα

Στα Πάμφιλα

Στο Μεσότοπο

- Αποσπάσματα δρώμενων
- Καρναβάλι / Δρώμενα της Αποκριάς

Κύπρος

- Λαμπρατζιές
- Ανάσταση του Λαζάρου
- Μάσκες / Δακκανούρα / Σήκωσες

4.1.3 Σενάριο Αφήγησης

Στο πλαίσιο (ανα-) σύνθεσης των δομικών συστατικών της πολυμεσικής εφαρμογής, όπως εντοπίστηκαν σε προηγούμενες ενότητες, επιχειρείται ο προσδιορισμός του «κατάλληλου»

πλαisiού αφήγησης. Το σενάριο αναφέρεται στις επιλεγόμενες μορφές πλοήγησης και διάδρασης με το εικονικό περιβάλλον αναπαράστασης που προτείνει ο συντάκτης. Όπως έχει γίνει αντιληπτό από τη διαδικασία σχεδιασμού του περιεχομένου, οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να ενημερωθούν σχετικά με τα βασικά χαρακτηριστικά του δρώμενου αλλά και της γεωγραφικής διάστασης της έρευνας μέσα από ένα εισαγωγικό μέρος, σε μορφή **intro** και μέσω της **κεντρικής οθόνης** της εφαρμογής. Οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν μια από τις τρεις περιοχές (Θράκη, Λέσβος, Κύπρος) στις οποίες περιλαμβάνονται τα δεδομένα σχετικά με τα δρώμενα σε μορφή **κειμένου** συνδεδεμένα με το αντίστοιχο φωτογραφικό υλικό (τόσο με ενεργές λέξεις, όσο και της χρήσης του άλμπουμ φωτογραφιών). Παράλληλα, ενσωματώνονται **βίντεο** προβολής εθίμων και επιτόπιων καταγραφών σε μορφή συνεντεύξεων σε μια προσπάθεια επικάλυψης και συμπλήρωσης του περιεχομένου των κειμενικών μορφών απόδοσης. Η **ακουστική οδός** περιλαμβάνει ένα σύνολο, χαρακτηριστικών για κάθε περιοχή ήχων-τραγουδιών, σε μια προσπάθεια διάκρισης της ταυτότητας του χώρου (πραγματικού και εικονικού).

Σε επόμενες ενότητες αναλύεται η δομή και διάρθρωση του **σκηνικού** αναπαράστασης και των κανόνων που διέπουν τη σύνθεση των δεδομένων μέσα στο εικονικό περιβάλλον προβολής.

4.2 Σχεδιασμός Διεπαφής

Όπως προκύπτει από το κεφάλαιο της ανάλυσης η ευχρηστία ενός λογισμικού είναι ζήτημα μείζονος σημασίας. Πέρα όμως από την **υψηλή απόδοση εκτέλεσης**, την πρόβλεψη και την ελαχιστοποίηση της **συχνότητας σφαλμάτων**, την **ευκολία εκμάθησης της χρήσης** και την **υποκειμενική ικανοποίηση** του χρήστη, υπάρχουν μια σειρά παράμετροι οι οποίοι θα πρέπει να υπολογιστούν. Προς αυτή την κατεύθυνση στοχεύει ο **σχεδιασμός διεπαφής χρήσης** του ψηφιακού περιβάλλοντος. Συγκεκριμένα, μέσω της διεπαφής παρέχεται η δυνατότητα ελέγχου, χειρισμού και αναζήτησης του περιεχομένου, ενώ παράλληλα αναδεικνύονται πτυχές του αντικειμένου μέσω των γραφιστικών παρεμβάσεων του σχεδιαστή. Οι εν λόγω αρχές λαμβάνονται υπόψη του σχεδιαστή τόσο κατά τη δημιουργία των **πρότυπων οθονών**¹⁴,

¹⁴ Η δημιουργία πρότυπων οθονών αποτελεί το πρώτο στάδιο συγκεκριμενοποίησης και οπτικοποίησης των αρχικών ιδεών, κατά την οποία ο δημιουργός σχεδιάζει (π.χ. σε χαρτί) μια πρώτη προσέγγιση του περιβάλλοντος και προσπαθεί να εξετάσει και τελικώς να αποφασίσει τη διάταξη των στοιχείων (γραφικά, menu πλοήγησης κτλ.).

όσο και στη συνέχεια της μορφοποίησης του ψηφιακού περιβάλλοντος. Στις ενότητες που ακολουθούν επιχειρείται ο προσδιορισμός εκείνων των στοιχείων που κρίνονται απαραίτητα για το σχεδιασμό του GUI (graphical user interface).

4.2.1 Στιλ Αλληλεπίδρασης

Σύμφωνα με τον Αβούρη [Αβούρης, 2000: 90], *οι διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους ο χρήστης μπορεί να αλληλεπιδράσει με τον υπολογιστή είναι γνωστοί ως στιλ Αλληλεπίδρασης*. Κύριο γνώρισμα των σύγχρονων τάσεων είναι η συνεχώς αυξανόμενη μεταστροφή από την αλληλεπίδραση που βασίζεται σε εντολές προς την αλληλεπίδραση που βασίζεται σε χειρισμό αντικειμένων που απεικονίζονται στη διεπιφάνεια. Η συγκεκριμένη εφαρμογή εντάσσεται στο στιλ του “**απευθείας χειρισμού**”¹⁵. Ως περιβάλλον απευθείας χειρισμού ορίζεται μια διεπιφάνεια στην οποία:

- Τα αντικείμενα ενδιαφέροντος του χρήστη αναπαρίστανται στην οθόνη.
- Οι ενέργειες του χρήστη πάνω στα αντικείμενα, έχουν άμεσο αποτέλεσμα.
- Ο χρήστης χειρίζεται απευθείας τα αντικείμενα του ενδιαφέροντός του, συνήθως με χρήση δεικτικής συσκευής.

Ο Schneiderman επισημαίνει ορισμένα από τα πλεονεκτήματα υιοθέτησης του συγκεκριμένου στιλ αλληλεπίδρασης [Schneiderman, 1997], τα οποία συνοψίζονται στα ακόλουθα:

- Οι χρήστες μπορούν εύκολα να θυμούνται τη χρήση του συστήματος.
- Το άμεσο αποτέλεσμα των ενεργειών συνεπάγεται επιβεβαίωση της προόδου ή έγκαιρη διάγνωση εσφαλμένων ενεργειών.
- Η αντιστρεψιμότητα των ενεργειών περιορίζει το άγχος για τις συνέπειες εσφαλμένων χειρισμών.
- Οι χρήστες έχουν εμπιστοσύνη στο σύστημα αφού αισθάνονται υπό έλεγχο και σε θέση να προβλέψουν τα αποτελέσματα των ενεργειών τους.

¹⁵ Ο όρος αποδίδεται στον Ben Schneiderman [Αβούρης, 2000: 100].

Η προτεινόμενη εφαρμογή σχεδιάστηκε με βασικό κριτήριο να δώσει στην ομάδα-στόχος την αίσθηση ότι αλληλεπιδρά με τα αντικείμενα που της επιτρέπουν να διεκπεραιώσει τις επιλεγόμενες ενέργειες. Σε αυτό πλαίσιο η πρόταση ενσωματώνει γραφικά στοιχεία διεπαφής τα οποία τείνουν να υποδηλώνουν τη λειτουργία τους. Η δημιουργία και ένταξη των συγκεκριμένων στοιχείων υπόκειται σε βασικές αρχές σχεδιασμού, οι οποίες αναλύονται στην ακόλουθη ενότητα.

4.2.2 Αρχές Σχεδιασμού

Για την αντιμετώπιση πιθανών δυσκολιών ο Norman [Norman, 1988], προτείνει βασικές αρχές σχεδιασμού, ορισμένες εκ των οποίων επιχειρήθηκε να ενταχθούν στην παρούσα εφαρμογή. Συγκεκριμένα:

- **Αρχή της Υπαινισσόμενης Χρήσης.** Τα αντικείμενα πρέπει να υπαινίσσονται τη χρήση τους. Η αρχή αφορά στην ιδιότητα πολλών συσκευών και χειριστηρίων να κάνουν σαφή τον χειρισμό τους στο χρήστη.
- **Αρχή Τήρησης Περιορισμών.** Θα πρέπει να τηρούνται οι φυσικοί-σημασιολογικοί περιορισμοί που αφορούν στα αντικείμενα.
- **Αρχή Αντιστοιχίας χειριστηρίων-λειτουργιών.** Να είναι εύκολη η αντιστοιχία χειριστηρίου και της λειτουργίας την οποία εκτελεί.
- **Αρχή Ανάδρασης.** Το σύστημα οφείλει να παρέχει πληροφορίες προς το χρήστη σε σχέση με τις ενέργειες που έχουν πραγματοποιηθεί και τα αποτελέσματα που έχουν επιφέρει.

Τα παραπάνω μπορούν να επεκταθούν σε επί μέρους διακρίσεις και αντιστοιχίες. Αυτό επιχειρείται ακόλουθα διατυπώνοντας τις εξής αρχές:

i. Αρχή Εστίασης Προσοχής

Η έννοια της προσοχής αποτελεί ένα χαρακτηριστικό που επηρεάζει την επικοινωνία του ανθρώπου με το υπολογιστικό σύστημα [Αβούρης, 2000: 30]. Οι παρακάτω βασικές αρχές

σχεδίασης έχουν άμεση σχέση, όπως επισημαίνει ο Αβούρης, με το πρόβλημα εστίασης της προσοχής του χρήστη και έχουν ενσωματωθεί στην παρούσα πρόταση:

- Σημαντική πληροφορία που απαιτεί άμεση προσοχή τοποθετείται σε εμφανή θέση.
- Λιγότερο σημαντική πληροφορία που απαιτεί μικρότερη προσοχή τοποθετείται σε λιγότερο εμφανή αλλά πάντα σταθερή θέση ώστε να διευκολύνεται η αναζήτησή της.
- Πληροφορία που δεν χρειάζεται συχνά πρέπει να εμφανίζεται μόνο κατόπιν σχετικής αίτησης.

Οι παραπάνω αρχές αποτελούν γνώμονα με βάση τον οποίο έχει επιχειρηθεί να σχεδιαστεί το παρόν λογισμικό. Συγκεκριμένα, η ύπαρξη εργαλείου βοήθειας στο οποίο παραπέμπεται ο χρήστης, η δομή ιεράρχησης του περιεχομένου, αλλά και οι σχεδιαστικές παρεμβάσεις του γραφικού περιβάλλοντος είναι χαρακτηριστικά που δρουν προς αυτή την κατεύθυνση.

ii. Αναγνωσιμότητα κειμένου σε οθόνη

Μια δραστηριότητα που είναι συνήθης σε πολλές περιπτώσεις αλληλεπίδρασης ανθρώπου-υπολογιστή είναι η ανάγνωση τμημάτων κειμένου από την οθόνη [Αβούρης, 2000: 83]. Υπάρχουν ορισμένοι παράγοντες που επηρεάζουν την αναγνωσιμότητα, οι οποίοι διατυπώνονται ακολούθως:

- Ποσότητα κειμένου στην οθόνη
- Γωνία ανάγνωσης
- Βαθμός συγκέντρωσης των χρηστών
- Αριθμός χαρακτήρων και λέξεων ανά γραμμή
- Χρώμα και η χρωματική αντίθεση
- Διαστήματα μεταξύ χαρακτήρων και γραμμών
- Μήκος γραμμών και γραμματοσειρά

Πειράματα που έγιναν σε οθόνες καθοδικού σωλήνα και με διαφορετικές μορφές παρουσίασης του κειμένου, οδήγησαν στη διατύπωση των εξής κανόνων [Αβούρης, 2000: 984]:

- Λέξεις με κεφαλαία γράμματα είναι κατά 20% πιο δυσανάγνωστες από τις ίδιες λέξεις με μικρά
- Η μορφή των χαρακτήρων επηρεάζει την αναγνωσιμότητα. Προτιμώνται γραμματοσειρές τύπου serif.
- Η απόσταση μεταξύ γραμμάτων, λέξεων και γραμμών επηρεάζει επίσης την αναγνωσιμότητα.
- Η απόσταση των γραμμάτων πρέπει να είναι τουλάχιστον 50% του ύψους των γραμμάτων που χρησιμοποιούνται.
- Αριθμός των λέξεων ανά γραμμή. Το κείμενο θα πρέπει να χωρίζεται σε παραγράφους 3-5 γραμμών, ενώ ο βέλτιστος αριθμός λέξεων είναι 8-15 λέξεις ανά γραμμή.

Στη συγκεκριμένη εφαρμογή έχει χρησιμοποιηθεί γραμματοσειρά που ανήκει στην τυπογραφική «οικογένεια» τύπου **serif**. Οι παραπάνω κανόνες έχουν χρησιμοποιηθεί κατά το μέγιστο δυνατό, ως προς το **διάστιχο** και τον **αριθμό γραμμών** ανά παράγραφο.

Δοκιμαστικά τεστ που πραγματοποιήθηκαν σε ένα μικρό δείγμα χρηστών, έδειξε ότι δεν υπήρξαν προβλήματα αναγνωσιμότητας.

iii. Διαφάνεια

Η διεπαφή πρέπει να είναι κατά τον δυνατόν **διαφανής**. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να βοηθά το χρήστη να επικεντρώνεται στις ενέργειες που πρέπει να γίνουν [Αβούρης, 2000: 172]. Έχει επιχειρηθεί μια δημιουργική κατά το δυνατόν εναρμόνιση των μέσων (εικόνα, ήχος, κείμενο) με γνώμονα τη διευκόλυνση του χρήστη και όχι την παρουσίαση των δυνατοτήτων της σύγχρονης τεχνολογίας.

iv. Συνέπεια

Η ύπαρξη **συνέπειας** ή αλλιώς **ομοιομορφισμός**, στη αναπαράσταση της πληροφορίας, αποτελεί ένα στοιχείο που οδηγεί στην προβλέψιμη συμπεριφορά του συστήματος [Αβούρης, 2000: 172]. Ορισμένα χαρακτηριστικά που καταδεικνύουν αυτή την αρχή στο παρόν λογισμικό περιλαμβάνουν τη **σταθερή θέση στοιχείων** (γραφικών) και **δεδομένων** μεταξύ των ενοτήτων χωρίς ουσιαστική λειτουργική αλλαγή των στοιχείων αλληλεπίδρασης και επιλογής κατηγοριών, πέρα της χρωματικής απόδοσης (βλ. ενότητα χρήση χρώματος).

v. Υποβοήθηση Προσανατολισμού

Το σύστημα θα πρέπει να παρέχει υποστήριξη πλοήγησης, βοηθήματα προσανατολισμού καθώς και προφανείς εξόδους [Αβούρης, 2000: 173]. Για να συμπεριληφθεί αυτός ο κανόνας:

- Η έξοδος είναι προσβάσιμη από κάθε σημείο του λογισμικού.
- Υπάρχουν στοιχεία που λειτουργούν ως δείκτες τόσο στα menu κατηγοριών, όσο και στα γραφικά στοιχεία διεπαφής.

vi. Διάταξη Οθονών

Η δομή των οθονών παραμένει κατά το δυνατόν σταθερή σε ολόκληρη τη διεπαφή του λογισμικού, υπακούοντας παράλληλα στον κανόνα της συνέπειας.

vii. Παροχή Βοήθειας

Η παρεχόμενη βοήθεια είναι συνεχής και πολλαπλών επιπέδων. Στην εφαρμογή διακρίνουμε ένα είδος βοήθειας που αφορά στην ερμηνεία των βασικών στοιχείων πλοήγησης.

4.2.3 Χρήση Χρώματος

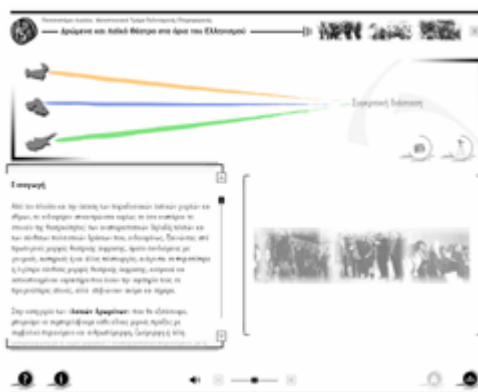
Όπως υποστηρίζει ο Αβούρης [Αβούρης, 2000: 179], *η επιλογή χρωμάτων είναι ένα ιδιαίτερα δύσκολο έργο που άπτεται της αισθητικής*. Για το λόγο αυτό δεν υπάρχουν συγκεκριμένοι κανόνες στην περιοχή αυτή.

Ένα στοιχείο που έχει ληφθεί σοβαρά υπόψη αναφέρεται στη διαπίστωση ότι **περίπου το 10% του πληθυσμού έχει δυσχρωματοψία**. Για την αντιμετώπιση αυτού του ενδεχόμενου προβλήματος, η επιλογή των χρωμάτων πραγματοποιήθηκε με γνώμονα τη σελίδα του Well-Styled [Lynch & Horton, 2002]. Στη συγκεκριμένη σελίδα παρέχεται ένα εργαλείο το οποίο δίνει τη δυνατότητα επιλογής εκείνων των συνδυασμών χρωμάτων που απευθύνονται στο 85% των ατόμων με φυσιολογικά επίπεδα όρασης. Ωστόσο, δοκιμαστικά τεστ, απέδειξαν ότι χρήστες με προβλήματα δυσχρωματοψίας δεν αντιμετώπισαν προβλήματα κατά την ενασχόλησή τους με το λογισμικό.

Η επιλογή των χρωματικών συνθέσεων συνδέεται με τη **γεωγραφική διάκριση** του περιεχομένου. Ο σχεδιαστής σε ένα επίπεδο αφαίρεσης συνέδεσε τη **Θράκη** με γήινα χρώματα (πορτοκαλί, καφέ), το **Αιγαίο** με μπλε και τις αποχρώσεις του (λόγω του πελάγους)

και την **Κύπρο** με πράσινο και αποχρώσεις του σε μια προσπάθεια μεταφοράς της ελπίδας (συμβολισμός που περιλαμβάνει το συγκεκριμένο χρώμα), λόγω της ευρύτερης κοινωνικοπολιτικής κατάστασης αλλά και της παγίωσης του όρου της πράσινης ζώνης. Οι υπόλοιπες θεματικές ενότητες διακρίνονται από την ουδετερότητα του γκριζου και της εναλλαγής με το μαύρο και το άσπρο (βλ. πίνακα 2).

Πίνακας 2 - Χρωματικές Επιλογές ανά Οθόνη



Κεντρική Σελίδα - Μαύρο, Γκρι, Άσπρο



Συγκριτική Διάσταση - Μαύρο, Γκρι, Άσπρο



Θράκη - Μαύρο, Γκρι, Πορτοκαλί, Καφέ, Άσπρο



Κύπρος - Μαύρο, Γκρι, Πράσινο, Άσπρο



Αιγαίο/Λέσβος - Μαύρο, Γκρι, Μπλε, Γαλάζιο, Άσπρο

4.2.4 Ήχος

Επιχειρείται η δημιουργική αξιοποίηση του ακουστικού καναλιού και συγκεκριμένα υπό τη μορφή ακουστικής εξόδου.

Συγκεκριμένα έχει ενσωματωθεί μουσικός ήχος, μουσικές συνθέσεις οι οποίες επιχειρούν να επιφέρουν μεγαλύτερη ενσωμάτωση του χρήστη στο ευρύτερο πλαίσιο του περιβάλλοντος, αλλά και να προσδιορίσουν σημειολογικά ένα χαρακτηριστικό γνώρισμα ανά περιοχή. Προς αυτή την κατεύθυνση επιχειρήθηκε μια μίξη ηχητικών αποσπασμάτων από ορχηστρικά και όχι μόνο τραγούδια, με γνώμονα τον προσδιορισμό της ταυτότητας προέλευσης. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι παρέχεται πάντοτε η δυνατότητα στο χρήστη να απενεργοποιήσει το ηχητικό κανάλι και το αντίστροφο ή να επηρεάσει το επίπεδο της έντασής του.

4.2.5 Βίντεο

Η χρήση βίντεο όπως αναφέρθηκε στην ενότητα της ανάλυσης αποτελεί ένα χαρακτηριστικό στοιχείο εμπλουτισμού και εναλλακτικής προβολής δεδομένων το οποίο είναι άμεσα συνδεδεμένο και ενταγμένο στη λογική της γεωγραφικής και ανά δρώμενο διάκρισης. Η εφαρμογή παρέχει δυνατότητα έλεγχου διαχείρισης των ενεργειών του χρήστη, όμοιες με αυτές που είθισται να χρησιμοποιεί σε άλλες εφαρμογές. Με γνώμονα τα παραπάνω ο χρήστης δύναται να χρησιμοποιήσει οικείες λειτουργίες (π.χ. play, pause, fast forward, fast backward, διαχείριση έντασης ήχου κτλ.).

4.2.6 Φωτογραφικό Υλικό

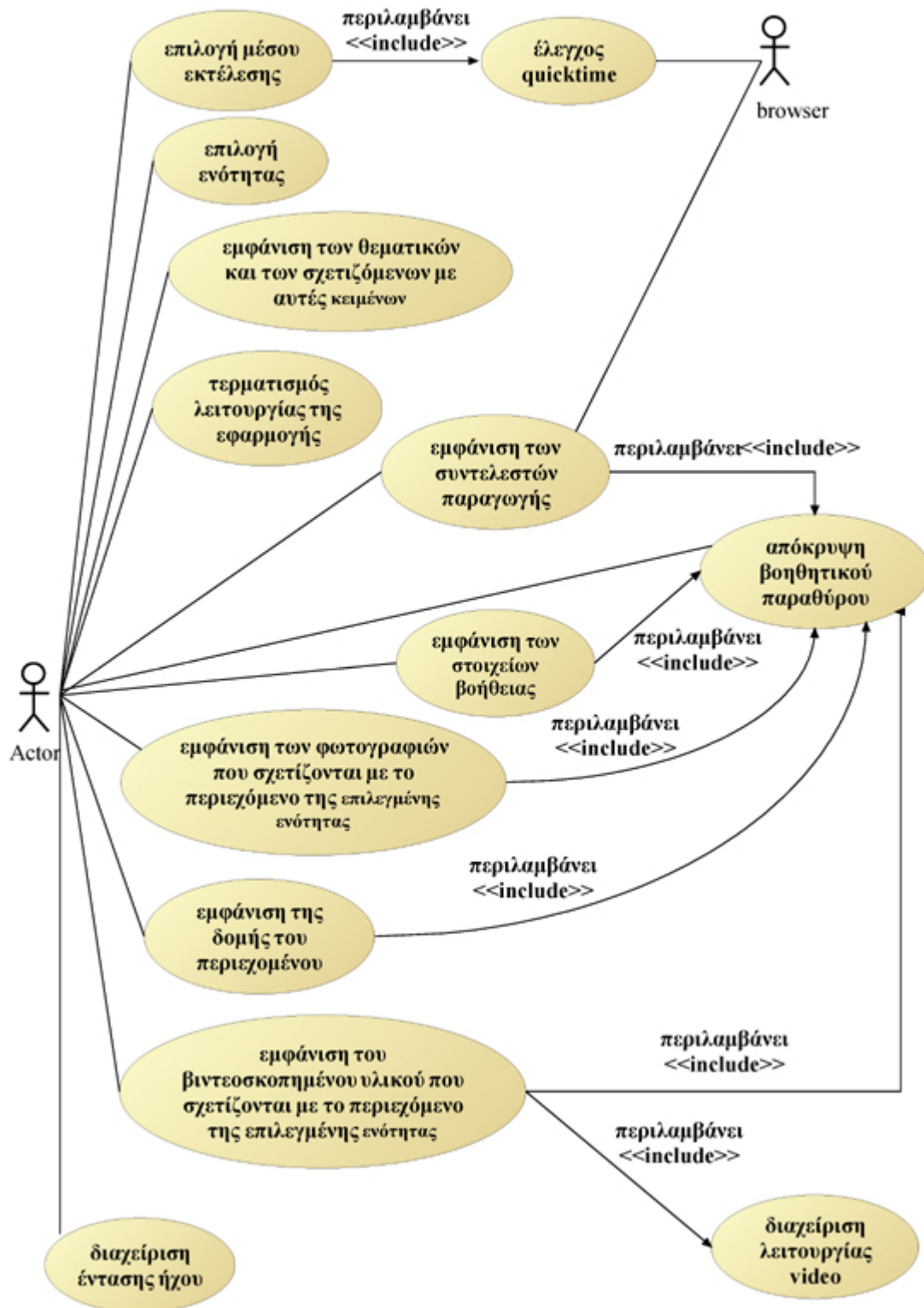
Σημαντικό ρόλο στην προβολή του περιεχομένου διαδραματίζει η χρήση φωτογραφικού υλικού το οποίο αναδεικνύει το αντικείμενο διαπραγμάτευσης. Σε αυτή την κατεύθυνση οι φωτογραφίες (που σχετίζονται άμεσα με το περιεχόμενο) δεν έχουν αλλοιωθεί με φίλτρα. Αντίθετα, όσες αποτελούν μέρος της διεπαφής εντάσσονται στο πλαίσιο της αφαίρεσης και της δημιουργίας εννοιολογικού πλαισίου αντίστοιχου με το περιεχόμενο.

4.3 Σχεδιασμός Λειτουργικής Περιγραφής - UML

Σε μια προσπάθεια σχεδιασμού και περιγραφής της λειτουργικής διάταξης και συσχέτισης των δεδομένων ο δημιουργός καταφεύγει στη δημιουργία ενός πλαισίου μέσω της γλώσσας ενοποιημένης μοντελοποίησης (**Unified Modeling Language - UML**). Η συγκεκριμένη, δεν αποτελεί γλώσσα υλοποίησης, αλλά λειτουργεί σε ένα επίπεδο συμβολικό σε μια προσπάθεια σχεδιασμού της επικοινωνίας μεταξύ των άμεσα εμπλεκομένων με το σύστημα-στόχο [Μαυροφίδης Θ., 2005]. Οι ενότητες που ακολουθούν επιχειρούν να καλύψουν αυτό το πλαίσιο. Η προσέγγιση σχεδιασμού και ανάλυσης των διαγραμμάτων που ακολουθούν αποτελεί απόσταγμα έρευνας σε αντίστοιχη βιβλιογραφία¹⁶.

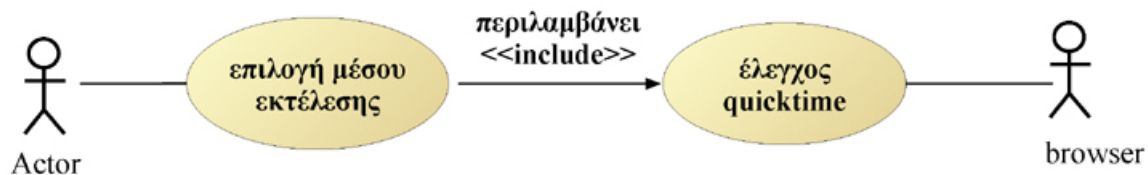
¹⁶ Προτεινόμενη βιβλιογραφία: [Fowler M. & Scott K., 2001], [Rosenberg D. & Scott K., 1999], [Schneider G. & Winters J. P., 1998].

4.3.1 Διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης



Εικόνα 8 - Διάγραμμα Περιπτώσεων Χρήσης

4.3.2 Περίπτωση χρήσης «επιλογή μέσου εκτέλεσης»



Εικόνα 9 - Διάγραμμα περίπτωσης χρήσης «επιλογή μέσου εκτέλεσης»

Σύντομη περιγραφή

Για τη διασφάλιση ενός εκ των βασικών στόχων του προγράμματος, τη λειτουργία της εφαρμογής με την βέλτιστη απόδοση, το σύστημα παρέχει τη δυνατότητα στο χρήστη να προβεί σε ενέργειες που θα βελτιώσουν την απόδοση του προγράμματος καθώς επίσης πραγματοποιεί μία σειρά από ελέγχους για να επαληθεύσει την ύπαρξη των απαραίτητων προγραμμάτων στο τερματικό του χρήστη.

Βασικό σενάριο

1. ο χρήστης εκκινεί την εφαρμογή.
2. το σύστημα εξετάζει το μέσο από το οποίο εκτελείται η εφαρμογή.
3. το σύστημα εντοπίζει ότι το τρέχον μέσο εκτέλεσης είναι η μονάδα cd (ή cd-r ή dvd ή dvd-r) του ηλεκτρονικού υπολογιστή (H/Y) του χρήστη.
4. το σύστημα εμφανίζει μήνυμα ενημέρωσης με το οποίο πληροφορεί το χρήστη για ενέργειες που αν επιθυμεί μπορεί να πραγματοποιήσει, ώστε να βελτιώσει την απόδοση της εφαρμογής.
5. ο χρήστης επιλέγει να συνεχιστεί η εκτέλεση της εφαρμογής από την μονάδα cd (ή cd-r ή dvd ή dvd-r) του H/Y.
6. χρήση (use) περίπτωσης χρήσης «έλεγχος quicktime».

Εναλλακτικό σενάριο («μέσο εκτέλεσης HD»)

1. στο βήμα 3 του βασικού σεναρίου, το σύστημα εντοπίζει ότι το τρέχον μέσο εκτέλεσης της εφαρμογής είναι η μονάδα σκληρού δίσκου (HD) του H/Y του χρήστη.

2. μετάβαση στο βήμα 6 του βασικού σεναρίου.

Εναλλακτικό σενάριο («αλλαγή μέσου εκτέλεσης»)

1. στο βήμα 5 του βασικού σεναρίου, ο χρήστης επιλέγει να αντιγραφούν τα στοιχεία της εφαρμογής στο HD του H/Y του χρήστη.

2. το σύστημα αποκρίνεται και μέσω στοιχείου παραθυρικού τύπου “ζητάει” από το χρήστη να καθορίσει θέση αντιγραφής στο HD του H/Y.

3. ο χρήστης επιλέγει θέση αντιγραφής.

4. το σύστημα αντιγράφει όλα τα στοιχεία που περιέχονται στο cd/dvd στο HD του H/Y του χρήστη.

5. το σύστημα ολοκληρώνει την διαδικασία αντιγραφής και δημιουργεί στην επιφάνεια εργασίας του H/Y μία συντόμευση εκκίνησης της εφαρμογής (shortcut).

6. η λειτουργία της εφαρμογής τερματίζεται.

Εναλλακτικό σενάριο («ακύρωση της επιλογής θέσεως αντιγραφής»)

1. στο βήμα 5 του βασικού σεναρίου, ο χρήστης επιλέγει να αντιγραφούν τα στοιχεία της εφαρμογής στο HD του H/Y του χρήστη.

2. το σύστημα αποκρίνεται και μέσω στοιχείου παραθυρικού τύπου “ζητάει” από το χρήστη να καθορίσει θέση αντιγραφής στο HD του H/Y.

3. ο χρήστης ακυρώνει την ενέργεια επιλογής θέσεως αντιγραφής που παρέχει το σύστημα.

4. επιστροφή στο βήμα 4 του βασικού σεναρίου.

Εναλλακτικό σενάριο («ανεπιτυχής ολοκλήρωση της διαδικασίας αντιγραφής»)

1. στο βήμα 5 του βασικού σεναρίου, ο χρήστης επιλέγει να αντιγραφούν τα στοιχεία της εφαρμογής στο HD του H/Y του χρήστη.

2. το σύστημα αποκρίνεται και μέσω στοιχείου παραθυρικού τύπου “ζητάει” από το χρήστη να καθορίσει θέση αντιγραφής στο HD του H/Y.

3. ο χρήστης επιλέγει θέση αντιγραφής.

4. το σύστημα αντιγράφει όλα τα στοιχεία που περιέχονται στο cd/dvd στο HD του Η/Υ του χρήστη.
5. το σύστημα δεν καταφέρνει να ολοκληρώσει την αντιγραφή των αρχείων από το cd/dvd στον HD του Η/Υ.
6. το σύστημα ενημερώνει το χρήστη ότι η αντιγραφή δεν πραγματοποιήθηκε.
7. ο χρήστης επιβεβαιώνει την ενημέρωση.
8. επιστροφή στο βήμα 4 του βασικού σεναρίου.

Μη λειτουργικές απαιτήσεις

Λειτουργικό σύστημα windows

Ο Η/Υ του χρήστη να περιλαμβάνει μονάδα cd ή cd-r ή dvd ή dvd-r

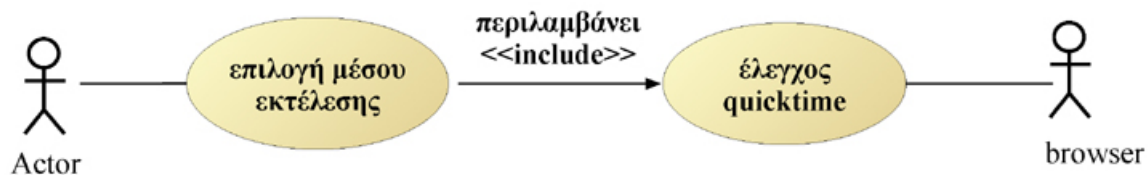
Κατάσταση εισόδου

Ο χρήστης δεν έχει επιλέξει μέσο εκτέλεσης της εφαρμογής και η διαδικασία επαλήθευσης για την ύπαρξη των απαραίτητων προγραμμάτων δεν έχει πραγματοποιηθεί.

Κατάσταση εξόδου

Ο χρήστης έχει επιλέξει μέσο εκτέλεσης της εφαρμογής και η διαδικασία επαλήθευσης για την ύπαρξη των απαραίτητων προγραμμάτων έχει πραγματοποιηθεί.

4.3.3 Περίπτωση χρήσης «έλεγχος quicktime»



Εικόνα 10 - Διάγραμμα περίπτωσης χρήσης «έλεγχος quicktime»

Σύντομη περιγραφή

Η σωστή λειτουργία ορισμένων τμημάτων της εφαρμογής προϋποθέτει την ύπαρξη ορισμένων τρίτων προγραμμάτων στον Η/Υ του χρήστη. Αν τα παραπάνω προγράμματα δεν υπάρχουν εγκατεστημένα, δίνεται η δυνατότητα απόκτησης τους από τις ιστοσελίδες των εταιρειών που τα παράγουν.

Βασικό σενάριο

1. το σύστημα εξετάζει την ύπαρξη του προγράμματος quicktime (version 3.0 ή μεγαλύτερη).
2. το σύστημα δεν επαληθεύει την ύπαρξη του προγράμματος quicktime.
3. το σύστημα ενημερώνει το χρήστη για την απουσία του προγράμματος quicktime και ταυτόχρονα παρέχει τη δυνατότητα απόκτησής του από τον αντίστοιχο δικτυακό τόπο της κατασκευάστριας εταιρείας.
4. ο χρήστης επιλέγει να αποκτήσει το πρόγραμμα.
5. το σύστημα ελέγχει αν ο Η/Υ του χρήστη είναι συνδεδεμένος στο διαδίκτυο.
6. το σύστημα επαληθεύει την σύνδεση.
7. το σύστημα χρησιμοποιώντας τον ορισμένο ως default από το χρήστη browser του Η/Υ, εμφανίζει το δικτυακό τόπο της κατασκευάστριας εταιρείας.
8. η εφαρμογή τερματίζει τη λειτουργία της.

Εναλλακτικό σενάριο («ύπαρξη quicktime»)

1. στο βήμα 2 του βασικού σεναρίου, το σύστημα επαληθεύει την ύπαρξη του προγράμματος quicktime.
2. το σύστημα εμφανίζει το εισαγωγικό τμήμα (intro) της εφαρμογής.

Εναλλακτικό σενάριο («απουσία σύνδεσης»)

1. στο βήμα 6 του βασικού σεναρίου το σύστημα δεν επαληθεύει σύνδεση με το διαδίκτυο.
2. το σύστημα ενημερώνει το χρήστη.
3. ο χρήστης επαληθεύει την ενημέρωση.
4. επιστροφή στο βήμα 3 του βασικού σεναρίου.

Εναλλακτικό σενάριο («αδυναμία εμφάνισης ιστοσελίδας»)

1. στο βήμα 7 του βασικού σεναρίου το σύστημα δεν καταφέρνει να εμφανίσει τον δικτυακό τόπο της κατασκευάστριας εταιρείας.
2. το σύστημα ενημερώνει το χρήστη για την αποτυχία εμφάνισης.
3. ο χρήστης επιβεβαιώνει την ενημέρωση.
4. επιστροφή στο βήμα 3 του βασικού σεναρίου.

Μη λειτουργικές απαιτήσεις

Λειτουργικό σύστημα windows

Ο Η/Υ του χρήστη να περιλαμβάνει μονάδα cd ή cd-r ή dvd ή dvd-r

Εγκατεστημένη συσκευή modem στον υπολογιστή του χρήστη

Κατάσταση εισόδου

Το σύστημα δεν έχει ελέγξει την ύπαρξη ορισμένων προγραμμάτων, απαραίτητων για τη σωστή λειτουργία του, στον Η/Υ του χρήστη.

Κατάσταση εξόδου

Το σύστημα έχει ελέγξει την ύπαρξη ορισμένων προγραμμάτων, απαραίτητων για τη σωστή λειτουργία του, στον Η/Υ του χρήστη.

4.3.4 Περίπτωση χρήσης «επιλογή ενότητας»



Εικόνα 11- Διάγραμμα περίπτωσης χρήσης «επιλογή ενότητας»

Σύντομη περιγραφή

Επιλέγοντας ο χρήστης την ενότητα που τον ενδιαφέρει αποκτά πρόσβαση σε όλα τα σχετιζόμενα με αυτήν στοιχεία που υπάρχουν στην εφαρμογή. Τα στοιχεία υπάρχουν σε διάφορες μορφές (κείμενο, εικόνα, ήχος) και το σύστημα ανάλογα με τη μορφή των δεδομένων προσφέρει “εργαλεία” που βοηθούν το χρήστη στη διάδραση του με το περιεχόμενο.

Βασικό σενάριο

1. ο χρήστης επιλέγει μία από τις ενότητες που υπάρχουν στην εφαρμογή.
2. το σύστημα αποκρίνεται και εμφανίζει την κύρια σελίδα της επιλεγμένης ενότητας.
3. το σύστημα προσαρμόζεται ηχητικά και εμφανισιακά στα χαρακτηριστικά που προσδιορίζουν την ενότητα.

Μη λειτουργικές απαιτήσεις

Λειτουργικό σύστημα windows

Εγκατεστημένη συσκευή κάρτας ήχου στον υπολογιστή του χρήστη

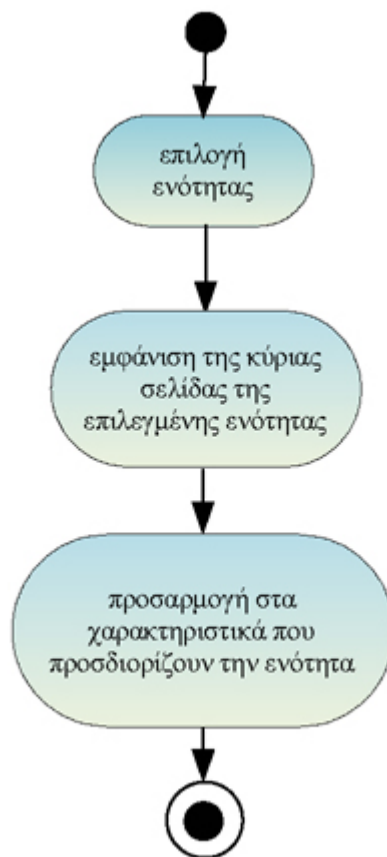
Ύπαρξη ηχείων στον υπολογιστή του χρήστη

Κατάσταση εισόδου

Ο χρήστης δεν έχει επιλέξει ενότητα.

Κατάσταση εξόδου

Ο χρήστης έχει επιλέξει ενότητα.



Εικόνα 12 - Διάγραμμα δραστηριότητας για την περίπτωση χρήσης «επιλογή ενότητας»

4.3.5 Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση των θεματικών και των σχετιζόμενων με αυτές κειμένων»



Εικόνα 13 - Διάγραμμα περίπτωσης χρήσης «εμφάνιση των θεματικών και των σχετιζόμενων με αυτές κειμένων»

Σύντομη περιγραφή

Η κάθε περιοχή περιλαμβάνει μία σειρά από εθίμα τα οποία διεξάγονται σε βάθος χρόνου μέσα στα γεωγραφικά της όρια. Στοιχεία που αφορούν τον τρόπο διεξαγωγής των εθίμων, τα χαρακτηριστικά τους κ.α. εμφανίζονται σε γραπτή μορφή από την εφαρμογή.

Βασικό σενάριο

1. ο χρήστης επιλέγει τη θεματική που επιθυμεί.
2. το σύστημα αποκρίνεται και εμφανίζει τα αντίστοιχα γραπτά κείμενα (στα οποία υπάρχουν ενεργές λέξεις (hotwords)).

Εναλλακτικό σενάριο («κατακόρυφη μετακίνηση κειμένου»)

1. μετά το βήμα 2 του βασικού σεναρίου ο χρήστης επιλέγει να διατρέξει κατακόρυφα το κείμενο.
2. το σύστημα αποκρίνεται και μετακινεί κατακόρυφα το κείμενο.
3. επιστροφή στο βήμα 2 του βασικού σεναρίου.

Εναλλακτικό σενάριο («επιλογή ενεργής λέξης»)

1. μετά το βήμα 2 του βασικού σεναρίου ο χρήστης επιλέγει μία ενεργή λέξη από αυτές που υπάρχουν στο κείμενο.

2. το σύστημα αποκρίνεται και εμφανίζει τα διασυνδεδεμένα με τη λέξη στοιχεία.
3. επιστροφή στο βήμα 2 του βασικού σεναρίου.

Μη λειτουργικές απαιτήσεις

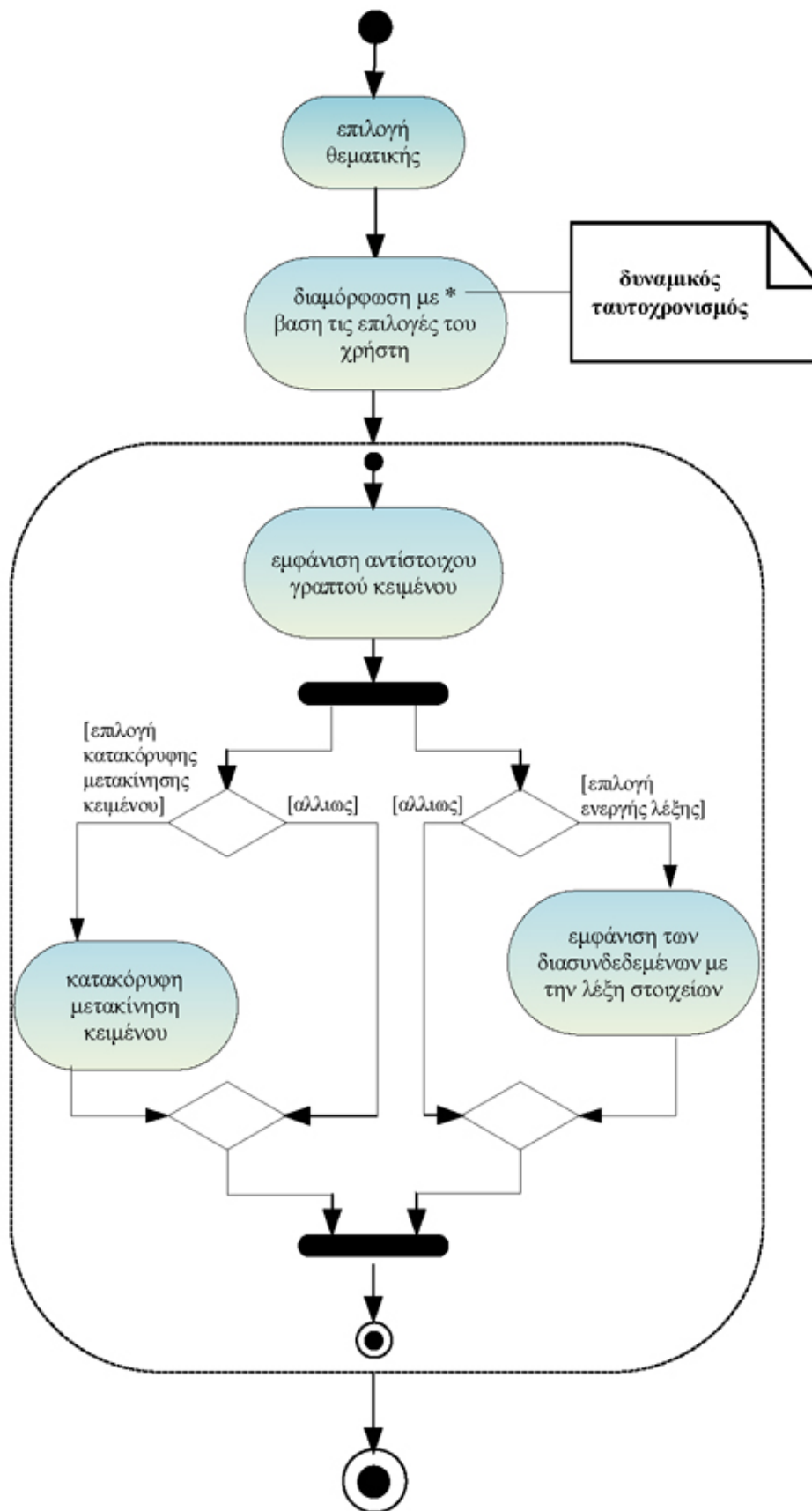
Λειτουργικό σύστημα windows

Κατάσταση εισόδου

Ο χρήστης έχει επιλέξει ενότητα, αλλά δεν έχει επιλέξει θεματική από αυτές που περιλαμβάνονται στην επιλεγμένη ενότητα.

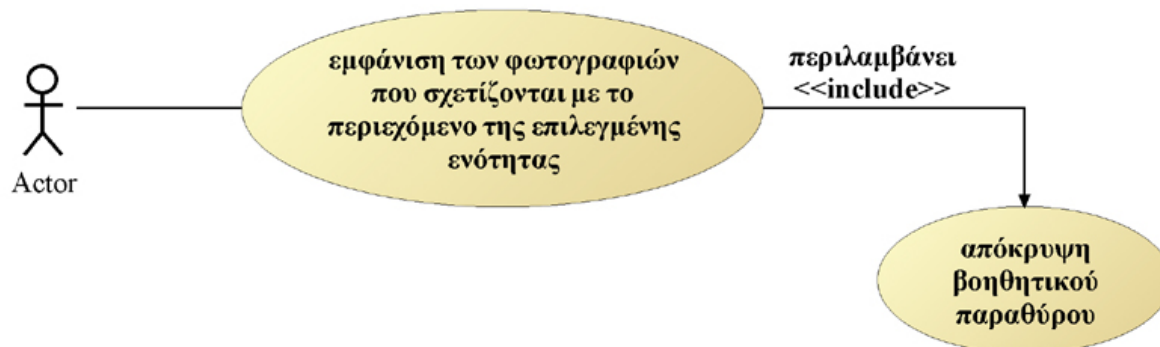
Κατάσταση εξόδου

Ο χρήστης έχει επιλέξει θεματική από αυτές που περιλαμβάνονται στην επιλεγμένη ενότητα.



Εικόνα 14 - Διάγραμμα δραστηριότητας για την περίπτωση χρήσης «εμφάνιση των θεματικών και των σχετιζόμενων με αυτές κειμένων»

4.3.6 Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση φωτογραφιών που σχετίζονται με το περιεχόμενο της επιλεγμένης ενότητας»



Εικόνα 15 - Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση φωτογραφιών που σχετίζονται με το περιεχόμενο της επιλεγμένης ενότητας»

Σύντομη περιγραφή

Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να μελετήσει μέσω φωτογραφικού υλικού μεμονωμένες στιγμές που περιγράφουν τα διάφορα έθιμα της ενότητας που επέλεξε. Αυτή η δυνατότητα είναι εφικτή όταν πραγματοποιηθεί η διαδικασία εμφάνισης του φωτογραφικού υλικού.

Βασικό σενάριο

1. ο χρήστης επιλέγει την εμφάνιση του φωτογραφικού υλικού που σχετίζεται με την περιοχή ενδιαφέροντος.
2. το σύστημα εμφανίζει τις διαθέσιμες φωτογραφίες της ενότητας (σε μορφή εικονιδίων) σε ένα νέο παράθυρο (μικρότερων διαστάσεων σε σχέση με το κύριο παράθυρο της εφαρμογής), το οποίο επικαλύπτει την κύρια “σελίδα” της εφαρμογής.
3. ο χρήστης επιλέγει εικονίδιο.
4. το σύστημα εμφανίζει το περιεχόμενο του εικονιδίου σε μεγαλύτερη μορφή, σε έναν ειδικά διαμορφωμένο χώρο του παραθύρου.
5. το σύστημα εμφανίζει έναν επεξηγηματικό τίτλο για τη φωτογραφία που προβάλλεται.
6. χρήση (use) περίπτωσης χρήσης «απόκρυψη βοηθητικού παραθύρου».

Εναλλακτικό σενάριο («δεν επιλέγεται εικονίδιο»)

1. μετά το βήμα 2 του βασικού σεναρίου ο χρήστης παραλείπει το βήμα 3 του βασικού σεναρίου.
2. μετάβαση στο βήμα 6 του βασικού σεναρίου.

Εναλλακτικό σενάριο («περισσότερες από μία επιλογές εικονιδίων»)

1. μετά το βήμα 5 του βασικού σεναρίου ο χρήστης επιλέγει και πάλι εικονίδιο.
2. επιστροφή στο βήμα 4 του βασικού σεναρίου.

Μη λειτουργικές απαιτήσεις

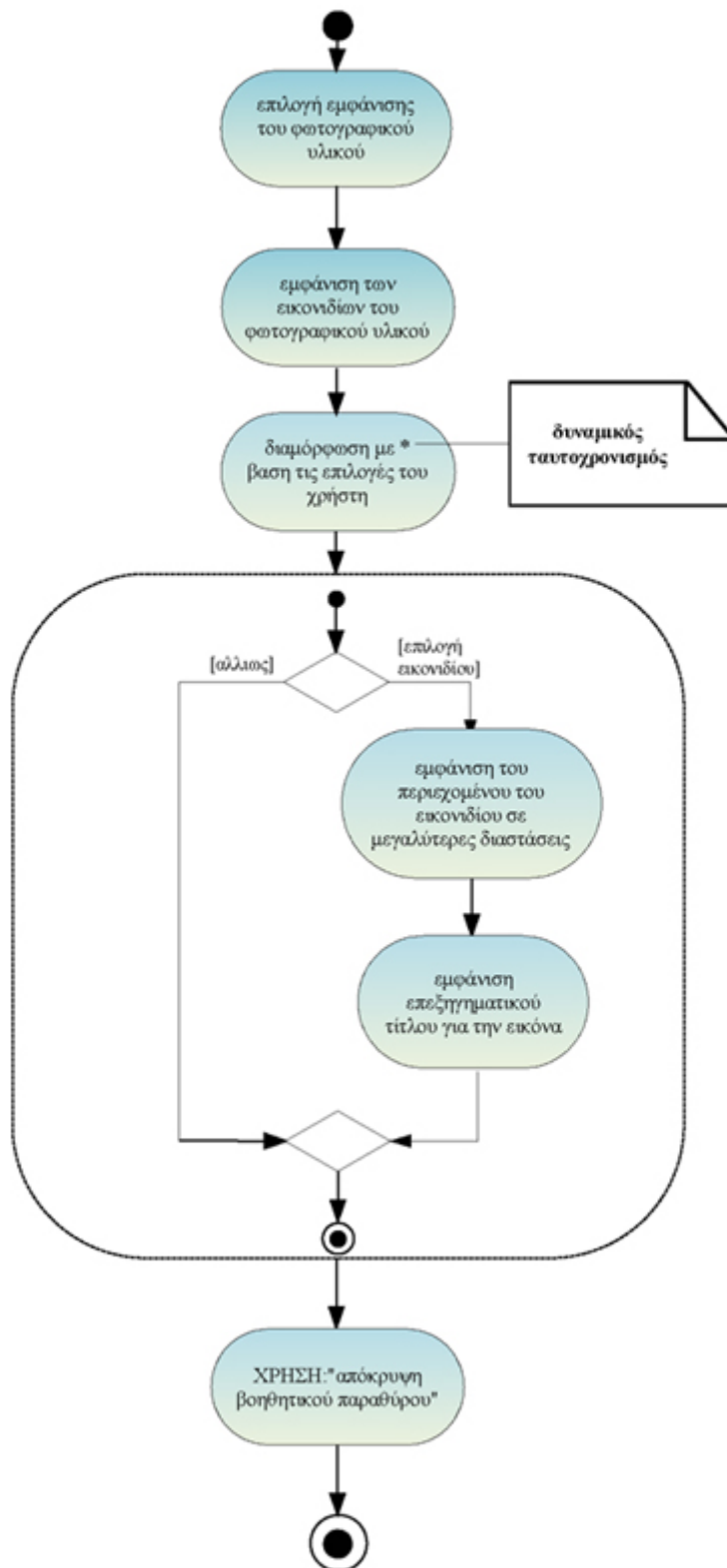
Λειτουργικό σύστημα windows

Κατάσταση εισόδου

Ο χρήστης έχει επιλέξει ενότητα αλλά δεν έχει εμφανίσει το φωτογραφικό υλικό της επιλεγμένης ενότητας.

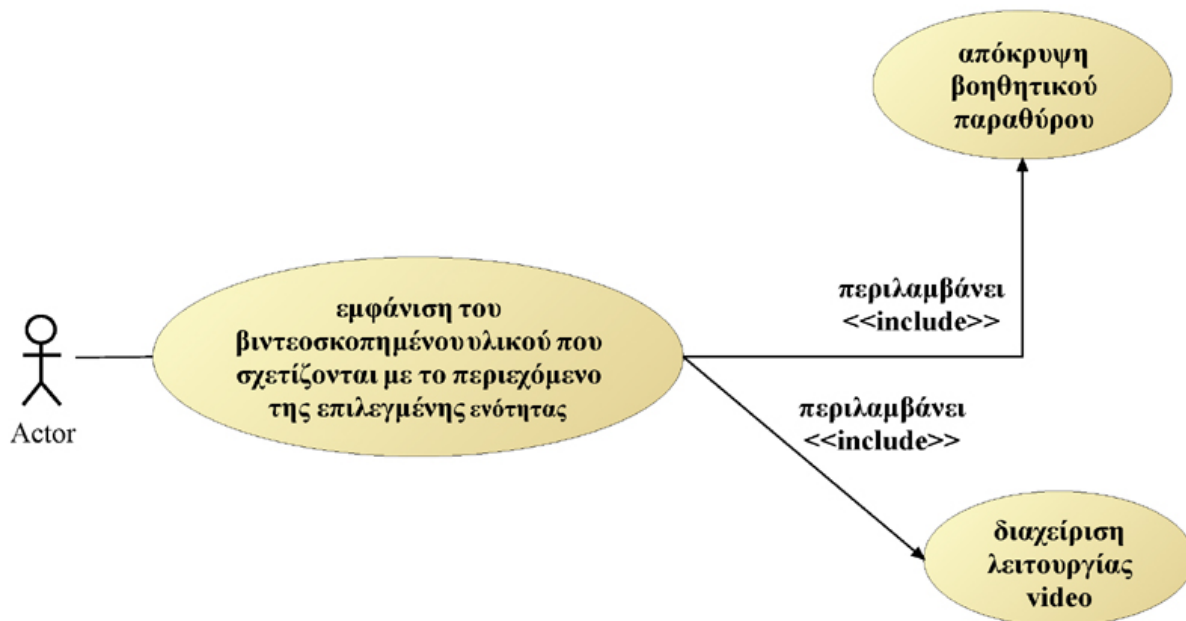
Κατάσταση εξόδου

Ο χρήστης αφού εμφανίσει το φωτογραφικό υλικό της επιλεγμένης ενότητας έχει επιστρέψει στη “σελίδα” της περιοχής μελέτης.



Εικόνα 16 - Διάγραμμα δραστηριότητας για την περίπτωση χρήσης «εμφάνιση φωτογραφιών που σχετίζονται με το περιεχόμενο της επιλεγμένης ενότητας»

4.3.7 Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση βιντεοσκοπημένου υλικού που σχετίζεται με το περιεχόμενο της επιλεγμένης ενότητας»



Εικόνα 17 - Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση βιντεοσκοπημένου υλικού που σχετίζεται με το περιεχόμενο της επιλεγμένης ενότητας»

Σύντομη περιγραφή

Χρησιμοποιώντας την επιλογή που προσφέρει η εφαρμογή για την προβολή δεδομένων σε μορφή video, ο χρήστης μπορεί να προσλάβει πληροφορίες για τα έθιμα της ενότητας που επέλεξε από ανθρώπους που συμμετέχουν ή συμμετείχαν στην διεξαγωγή των εθίμων, καθώς και ατόμων με σχετικές γνώσεις.

Βασικό σενάριο

1. ο χρήστης επιλέγει την εμφάνιση των video που σχετίζονται με την περιοχή ενδιαφέροντος.
2. το σύστημα αποκρίνεται και εμφανίζει τις κύριες θεματικές του βιντεοσκοπημένου υλικού σε ένα νέο παράθυρο (μικρότερων διαστάσεων σε σχέση με το κύριο παράθυρο της εφαρμογής) το οποίο επικαλύπτει την κύρια “σελίδα” της εφαρμογής, απενεργοποιώντας ταυτόχρονα και τον ήχο (ήχος παρασκηνίου).
3. ο χρήστης επιλέγει θεματική.

4. το σύστημα εξετάζει αν η επιλεγμένη θεματική περιλαμβάνει υποθεματικές.
5. το σύστημα επαληθεύει την ύπαρξη υποθεματικών.
6. το σύστημα εμφανίζει τις αντίστοιχες υποθεματικές.
7. ο χρήστης επιλέγει υποθεματική.
8. το σύστημα εμφανίζει τα αντίστοιχα video.
9. ο χρήστης επιλέγει video.
10. το σύστημα εμφανίζει στον ειδικά διαμορφωμένο χώρο του (νέου) παραθύρου το πρώτο καρέ του επιλεγμένου video.
11. το σύστημα ενεργοποιεί τις επιλογές διαχείρισης λειτουργίας του video.
12. το σύστημα εμφανίζει έναν επεξηγηματικό τίτλο για το υπό προβολή video.
13. χρήση (use) περίπτωσης χρήσης «διαχείριση λειτουργίας video».
14. χρήση (use) περίπτωσης χρήσης «απόκρυψη βοηθητικού παραθύρου».

Εναλλακτικό σενάριο («δεν επιλέγεται θεματική»)

1. στο βήμα 3 του βασικού σεναρίου ο χρήστης δεν επιλέγει θεματική.
2. μετάβαση στο βήμα 14 του βασικού σεναρίου.

Εναλλακτικό σενάριο («η θεματική δεν περιλαμβάνει υποθεματικές»)

1. στο βήμα 5 του βασικού σεναρίου το σύστημα δεν εντοπίζει υποθεματικές.
2. μετάβαση στο βήμα 8 του βασικού σεναρίου.

Εναλλακτικό σενάριο («δεν επιλέγει υποθεματική»)

1. στο βήμα 7 του βασικού σεναρίου ο χρήστης δεν επιλέγει υποθεματική.
2. μετάβαση στο βήμα 14 του βασικού σεναρίου.

Εναλλακτικό σενάριο («δεν επιλέγεται video»)

1. στο βήμα 9 του βασικού σεναρίου ο χρήστης δεν επιλέγει video.
2. μετάβαση στο βήμα 14 του βασικού σεναρίου.

Μη λειτουργικές απαιτήσεις

Λειτουργικό σύστημα windows

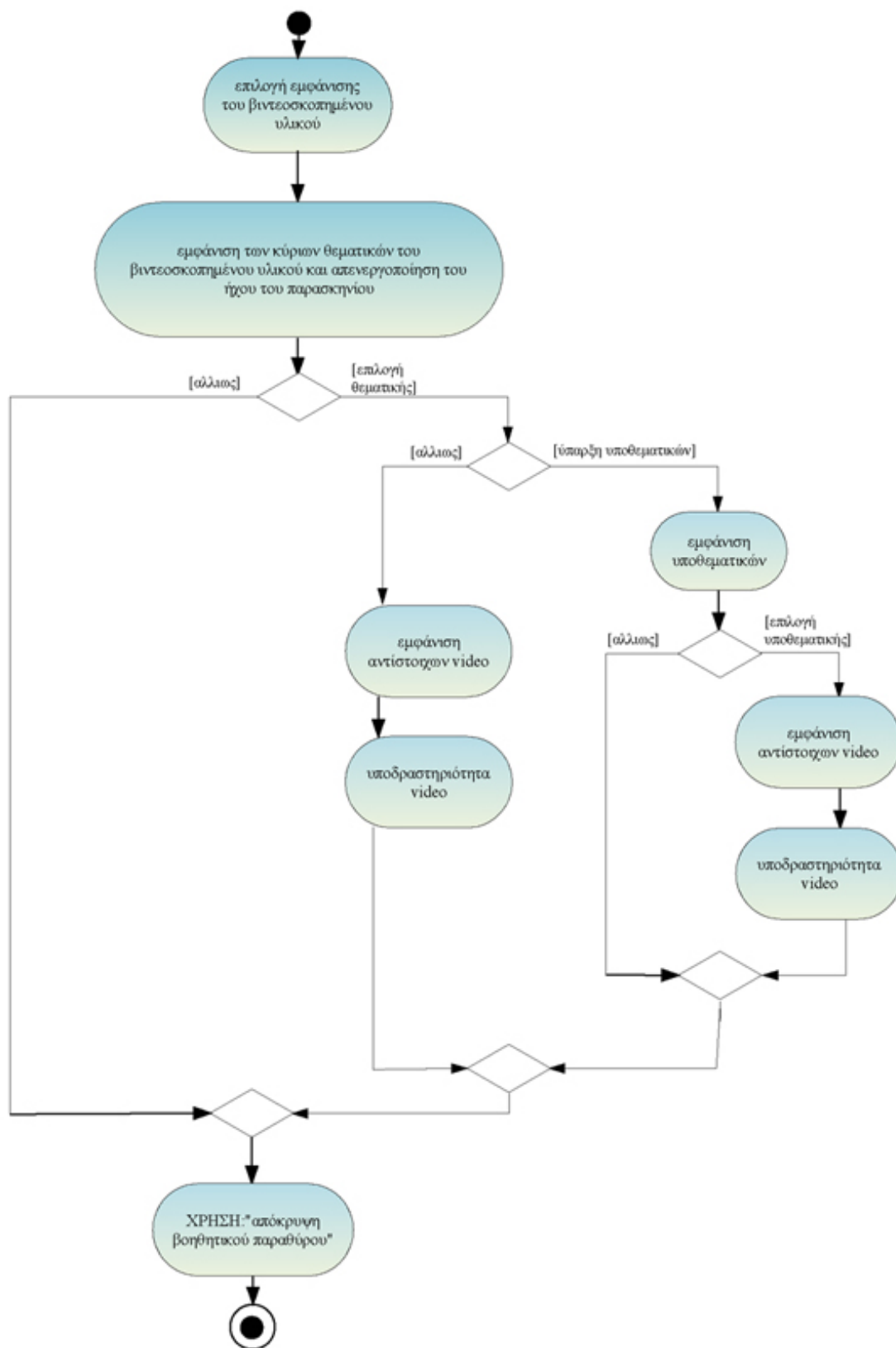
Εγκατεστημένο στον Η/Υ του χρήστη το πρόγραμμα quicktime (version 3.0 ή μεγαλύτερη)

Κατάσταση εισόδου

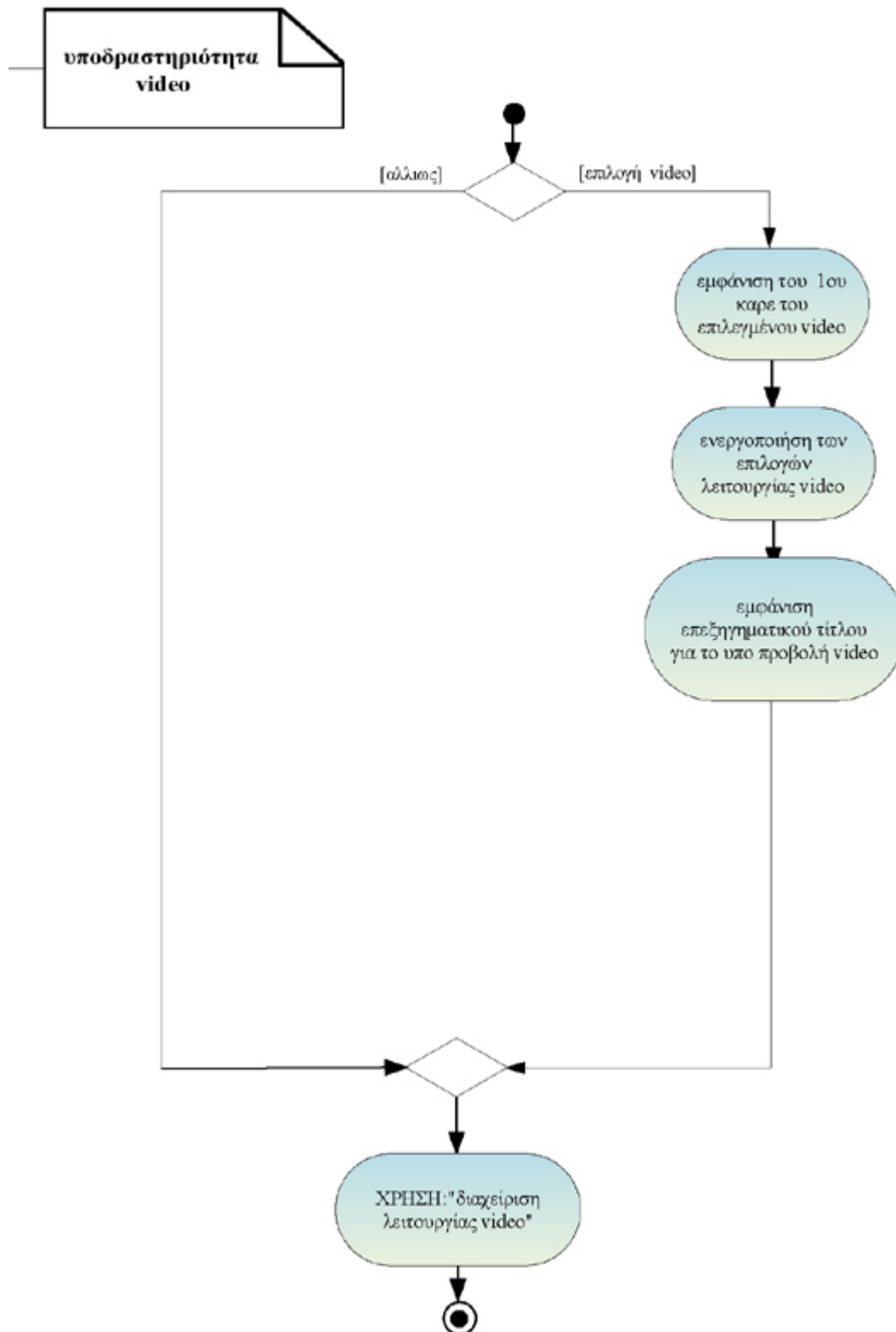
Ο χρήστης έχει επιλέξει ενότητα αλλά δεν έχει εμφανίσει το βιντεοσκοπημένο υλικό της.

Κατάσταση εξόδου

Ο χρήστης αφού εμφανίσει το βιντεοσκοπημένο υλικό της ενότητας έχει επιστρέψει στην “σελίδα” της περιοχής μελέτης.

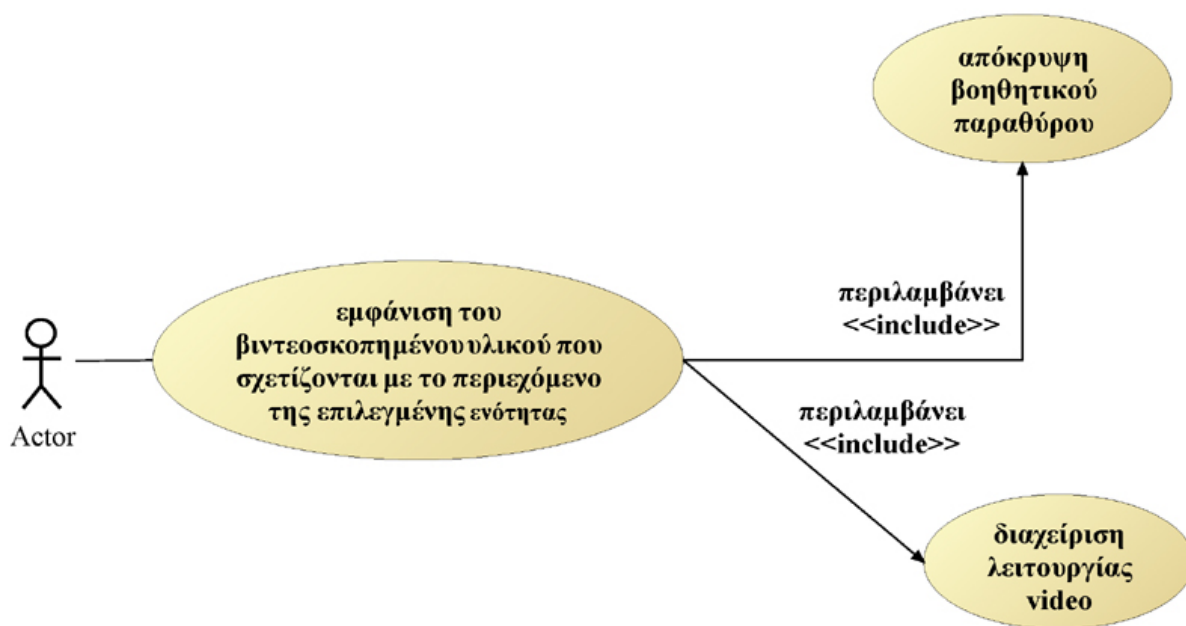


Εικόνα 18 - Διάγραμμα δραστηριότητας για την περίπτωση χρήσης «εμφάνιση βιντεοσκοπημένου υλικού που σχετίζεται με το περιεχόμενο της επιλεγμένης ενότητας»



Εικόνα 19 - Υποδραστηριότητα για την περίπτωση χρήσης «εμφάνιση βιντεοσκοπημένου υλικού που σχετίζεται με το περιεχόμενο της επιλεγμένης ενότητας»

4.3.8 Περίπτωση χρήσης «διαχείριση λειτουργίας video»



Εικόνα 20 - Περίπτωση χρήσης «διαχείριση λειτουργίας βίντεο»

Σύντομη περιγραφή

Το “εργαλείο” προβολής video που περιλαμβάνει η εφαρμογή προσφέρει στο χρήστη μία σειρά επιλογών διάδρασης με το υπό προβολή βιντεοσκοπημένο υλικό. Ενέργειες όπως play, fast forward, pause, κλπ είναι διαθέσιμες.

Βασικό σενάριο

1. ο χρήστης επιλέγει την έναρξη της ροής των καρτέ του υπό προβολή video με χρήση κανονικής ταχύτητας (play).
2. το σύστημα ξεκινά τη ροή των καρτέ.
3. το σύστημα ελέγχει πότε η προβολή φτάνει στο τελευταίο καρτέ.
4. το σύστημα επαληθεύει ότι προβάλλεται το τελευταίο καρτέ.
5. το σύστημα τερματίζει την επιλεγμένη λειτουργία και εμφανίζει ξανά το πρώτο καρτέ του επιλεγμένου video.

Εναλλακτικό σενάριο («επιλογή παύσης της ροής των καρτέ (stop)»)

1. μετά το βήμα 2 του βασικού σεναρίου ο χρήστης επιλέγει την λειτουργία παύσης της ροής των καρτέ του υπό προβολή video.
2. μετάβαση στο βήμα 5 του βασικού σεναρίου.

Εναλλακτικό σενάριο («επιλογή λειτουργίας “πάγωμα” της ροής των καρτέ (pause)»)

1. μετά το βήμα 2 του βασικού σεναρίου ο χρήστης επιλέγει να “παγώσει” τη ροή προβολής του επιλεγμένου video.
2. το σύστημα σταματά τη ροή προβολής του video και προβάλλει σταθερά το καρτέ του video που έβλεπε ο χρήστης τη στιγμή που έδωσε την εντολή pause.

Εναλλακτικό σενάριο («συνεχής επιλογή γρήγορης προβολής της κανονικής ακολουθίας των καρτέ (fast forward)»)

1. σε οποιοδήποτε βήμα του βασικού σεναρίου ή των άλλων εναλλακτικών σεναρίων, ο χρήστης επιλέγει συνεχώς την κανονική ροή προβολής του video (δηλαδή από το πρώτο καρτέ προς το τελευταίο) με ταχύτητα μεγαλύτερη από την ταχύτητα κανονικής προβολής.
2. το σύστημα προβάλλει την ακολουθία των καρτέ που αποτελούν το επιλεγμένο video με ταχύτητα μεγαλύτερη της κανονικής.
3. το σύστημα ελέγχει πότε η προβολή φτάνει στο τελευταίο καρτέ.
4. το σύστημα επαληθεύει ότι προβάλλεται το τελευταίο καρτέ.
5. το σύστημα προβάλλει σταθερά το τελευταίο καρτέ του επιλεγμένου video.

Εναλλακτικό σενάριο («διακοπτόμενη επιλογή γρήγορης προβολής της κανονικής ακολουθίας των καρτέ (fast forward)»)

1. σε οποιοδήποτε βήμα του βασικού σεναρίου ή των άλλων εναλλακτικών σεναρίων ο χρήστης επιλέγει συνεχώς την κανονική ροή προβολής του video (δηλαδή από το πρώτο καρτέ προς το τελευταίο), με ταχύτητα μεγαλύτερη από την ταχύτητα κανονικής προβολής.
2. το σύστημα προβάλλει την ακολουθία των καρτέ που αποτελούν το επιλεγμένο video με ταχύτητα μεγαλύτερη της κανονικής.

3. ο χρήστης σταματάει την επιλογή fast forward.
4. το σύστημα ελέγχει την προηγούμενη κατάσταση ροής προβολής (δηλαδή παίζει το video ή δεν παίζει).
5. το σύστημα έρχεται στην προηγούμενη κατάσταση ροής προβολής.
6. μετάβαση στο βήμα 3 του βασικού σεναρίου.

Εναλλακτικό σενάριο («συνεχής επιλογή γρήγορης προβολής της μη κανονικής ακολουθίας των καρτέ (fast reverse)»)

1. σε οποιοδήποτε βήμα του βασικού σεναρίου ή των άλλων εναλλακτικών σεναρίων ο χρήστης επιλέγει συνεχώς τη μη κανονική ροή προβολής του video (δηλαδή από το τελευταίο καρτέ προς το πρώτο), με ταχύτητα μεγαλύτερη από την ταχύτητα κανονικής προβολής.
2. το σύστημα προβάλλει την αντίστροφη ακολουθία των καρτέ που αποτελούν το επιλεγμένο video με ταχύτητα μεγαλύτερη της κανονικής.
3. το σύστημα ελέγχει πότε η προβολή φτάνει στο πρώτο καρτέ.
4. το σύστημα επαληθεύει ότι προβάλλεται το πρώτο καρτέ.
5. το σύστημα προβάλλει σταθερά το πρώτο καρτέ του επιλεγμένου video.

Εναλλακτικό σενάριο («διακοπτόμενη επιλογή γρήγορης προβολής της μη κανονικής ακολουθίας των καρτέ (fast reverse)»)

1. σε οποιοδήποτε βήμα του βασικού σεναρίου ή των άλλων εναλλακτικών σεναρίων ο χρήστης επιλέγει συνεχώς τη μη κανονική ροή προβολής του video (δηλαδή από το τελευταίο καρτέ προς το πρώτο), με ταχύτητα μεγαλύτερη από την ταχύτητα κανονικής προβολής.
2. το σύστημα προβάλλει την αντίστροφη ακολουθία των καρτέ που αποτελούν το επιλεγμένο video με ταχύτητα μεγαλύτερη της κανονικής.
3. ο χρήστης σταματάει την επιλογή fast reverse.
4. το σύστημα ελέγχει την προηγούμενη κατάσταση ροής προβολής (δηλαδή παίζει το video ή δεν παίζει).

5. το σύστημα έρχεται στην προηγούμενη κατάσταση ροής προβολής.

6. μετάβαση στο βήμα 3 του βασικού σεναρίου.

Μη λειτουργικές απαιτήσεις

Λειτουργικό σύστημα windows

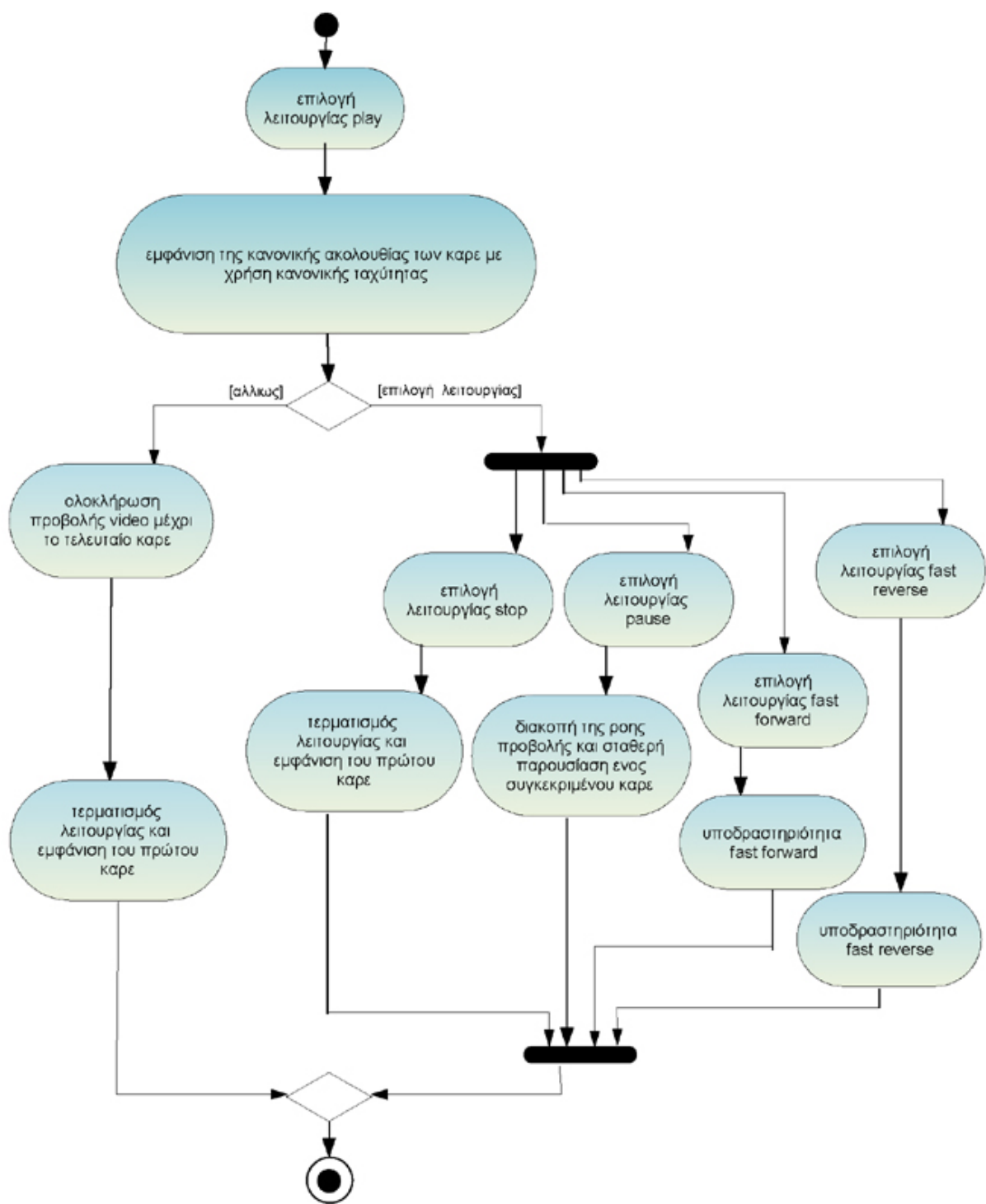
Εγκατεστημένο στον Η/Υ του χρήστη το πρόγραμμα quicktime (version 3.0 ή μεγαλύτερη)

Κατάσταση εισόδου

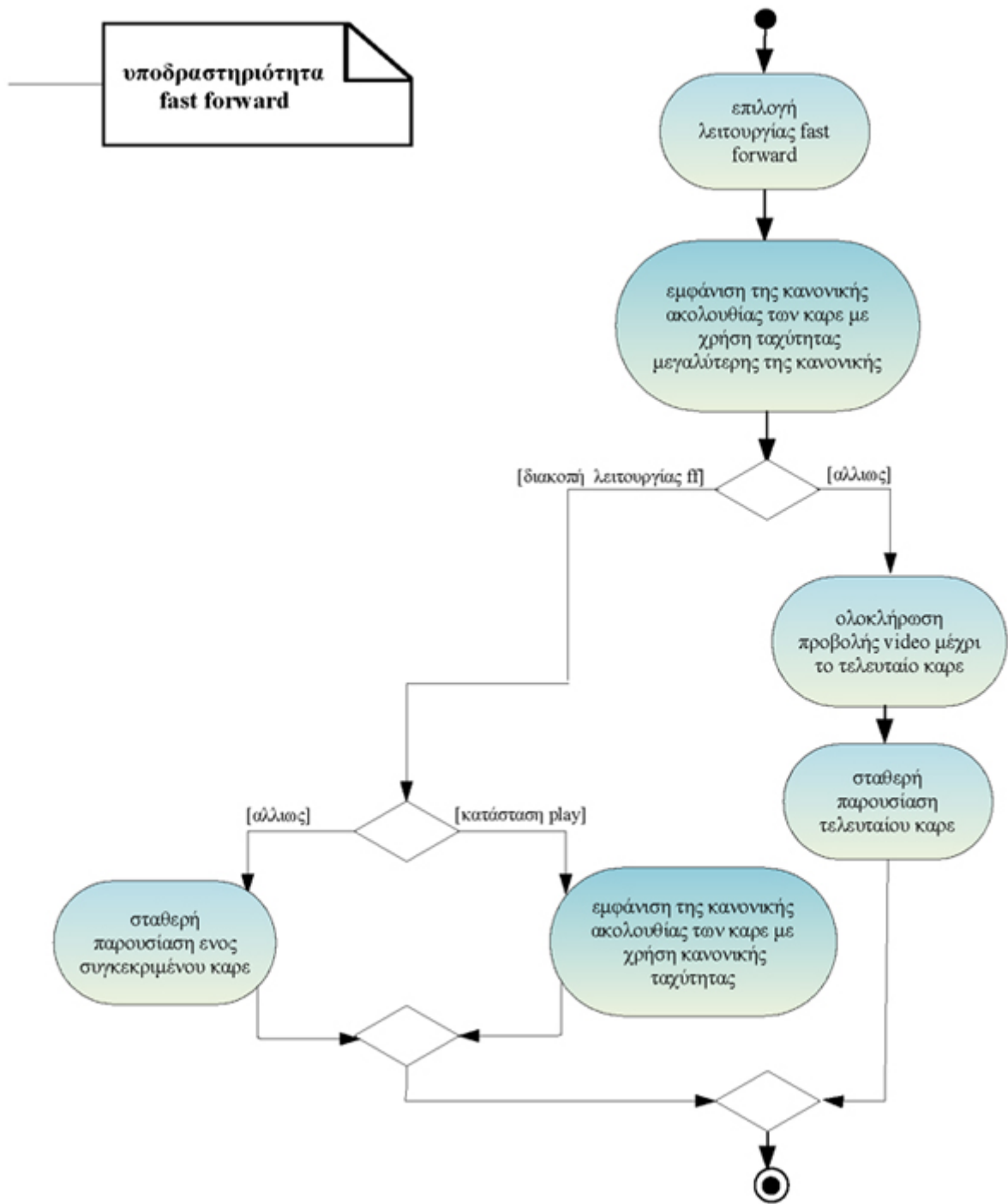
Το σύστημα έχει εμφανίσει στον ειδικά διαμορφωμένο χώρο του (νέου) παραθύρου το πρώτο καρέ του επιλεγμένου video και έχει ενεργοποιήσει τις επιλογές διαχείρισης λειτουργίας του video.

Κατάσταση εξόδου

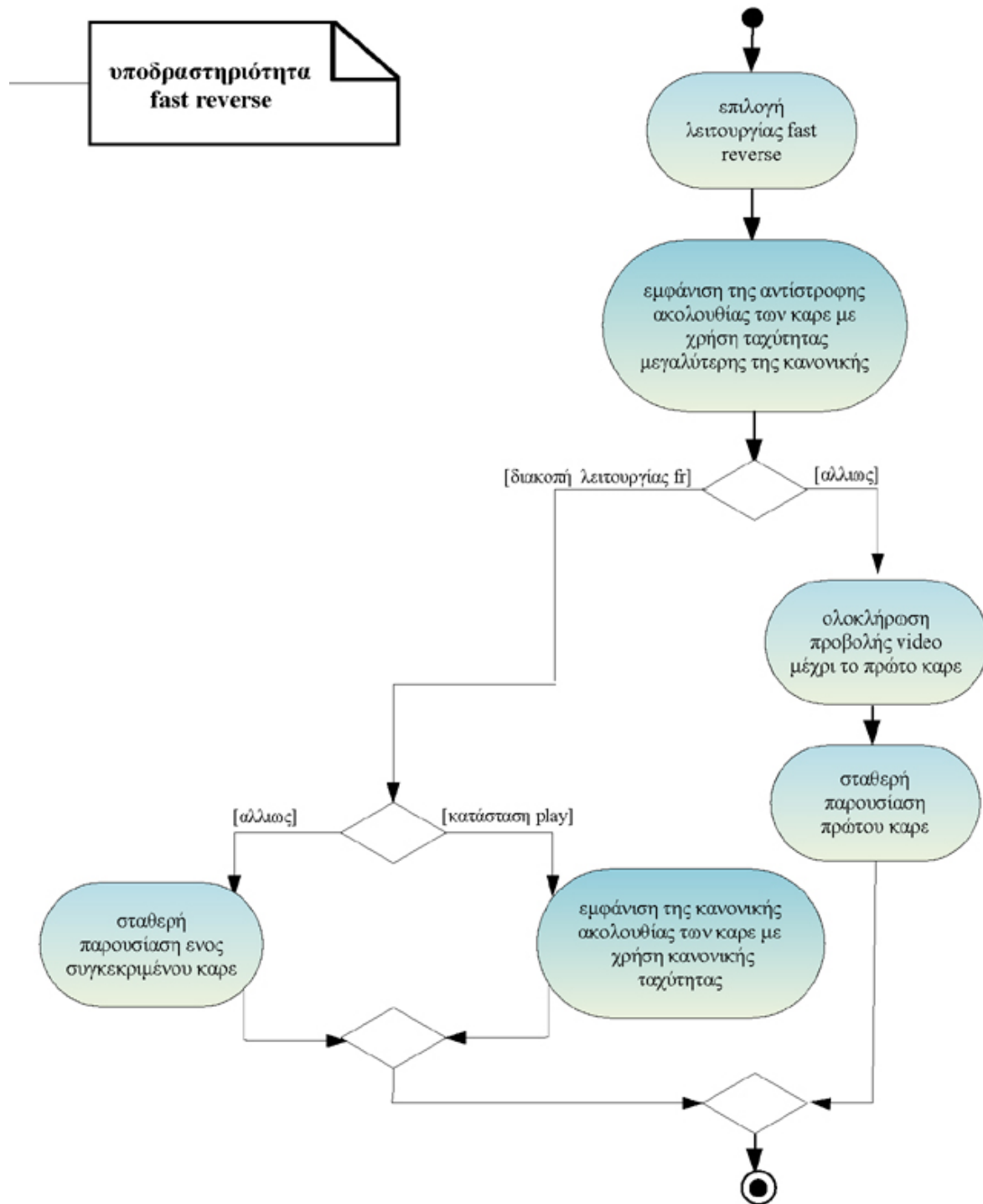
Ο χρήστης έχει επιλέξει λειτουργία διαχείρισης video.



Εικόνα 21 - Διάγραμμα δραστηριότητας για την περίπτωση χρήσης «διαχείριση λειτουργίας video»

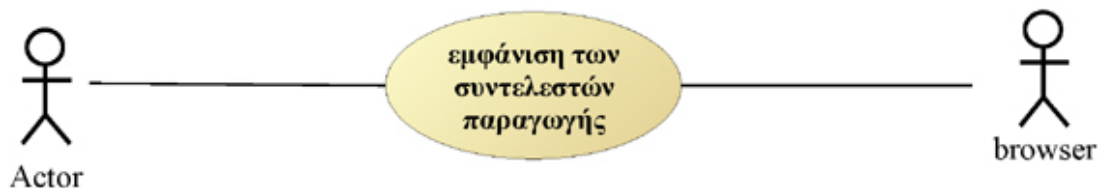


Εικόνα 22 - Υποδραστηριότητα «fast forward»



Εικόνα 23 - Υποδραστηριότητα «fast reverse»

4.3.9 Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση των συντελεστών παραγωγής»



Εικόνα 24 - Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση συντελεστών παραγωγής»

Σύντομη περιγραφή

Η εφαρμογή παρέχει τη δυνατότητα στο χρήστη να εμφανίσει σε ένα δευτερεύον παράθυρο στοιχεία που αφορούν τους συντελεστές παραγωγής της εφαρμογής. Τα στοιχεία αφορούν πληροφορίες σχετικά με τους φορείς που συμμετείχαν τόσο στην ερευνητική φάση όσο και στη φάση υλοποίησης.

Βασικό σενάριο

1. ο χρήστης επιλέγει την εμφάνιση των πληροφοριών που περιγράφουν τους συντελεστές παραγωγής.
2. το σύστημα αποκρίνεται και εμφανίζει ένα νέο παράθυρο (μικρότερων διαστάσεων σε σχέση με το κύριο παράθυρο της εφαρμογής), το οποίο επικαλύπτει την κύρια “σελίδα” της εφαρμογής.
3. το σύστημα εμφανίζει τα αντίστοιχα γραπτά κείμενα (στα οποία υπάρχουν ενεργές λέξεις-hotwords και σύνδεσμοι σε ιστοσελίδες).
4. χρήση (use) περίπτωσης χρήσης «απόκρυψη βοηθητικού παραθύρου».

Εναλλακτικό σενάριο («κατακόρυφη μετακίνηση κειμένου»)

1. μετά το βήμα 3 του βασικού σεναρίου ο χρήστης επιλέγει να διατρέξει κατακόρυφα το κείμενο.
2. το σύστημα αποκρίνεται και μετακινεί κατακόρυφα το κείμενο.

3. επιστροφή στο βήμα 3 του βασικού σεναρίου.

Εναλλακτικό σενάριο («επιλογή ενεργής λέξης»)

1. μετά το βήμα 3 του βασικού σεναρίου ο χρήστης επιλέγει μία ενεργή λέξη από αυτές που υπάρχουν στο κείμενο.

2. το σύστημα αποκρίνεται και εμφανίζει τα διασυνδεδεμένα με τη λέξη στοιχεία.

3. επιστροφή στο βήμα 3 του βασικού σεναρίου.

Εναλλακτικό σενάριο («επιλογή ιστοσελίδας συντελεστή»)

1. μετά το βήμα 3 του βασικού σεναρίου ο χρήστης επιλέγει να εμφανιστεί ο δικτυακός τόπος ενός συντελεστή.

2. το σύστημα ελέγχει αν ο H/Y του χρήστη είναι συνδεδεμένος στο διαδίκτυο.

3. το σύστημα επαληθεύει τη σύνδεση.

4. το παράθυρο της εφαρμογής εισέρχεται σε κατάσταση minimize.

5. το σύστημα χρησιμοποιώντας τον ορισμένο ως default από το χρήστη browser του H/Y, εμφανίζει το δικτυακό τόπο της κατασκευάστριας εταιρείας.

Εναλλακτικό σενάριο («απουσία σύνδεσης»)

1. μετά το βήμα 3 του βασικού σεναρίου ο χρήστης επιλέγει να εμφανιστεί ο δικτυακός τόπος ενός συντελεστή.

2. το σύστημα ελέγχει αν ο H/Y είναι συνδεδεμένος στο διαδίκτυο.

3. το σύστημα δεν επαληθεύει σύνδεση με το διαδίκτυο.

4. το σύστημα ενημερώνει το χρήστη.

5. ο χρήστης επαληθεύει την ενημέρωση.

6. επιστροφή στο βήμα 3 του βασικού σεναρίου.

Εναλλακτικό σενάριο («αδυναμία εμφάνισης ιστοσελίδας»)

1. μετά το βήμα 3 του βασικού σεναρίου ο χρήστης επιλέγει να εμφανιστεί ο δικτυακός τόπος ενός συντελεστή.
2. το σύστημα ελέγχει αν ο Η/Υ είναι συνδεδεμένος στο διαδίκτυο.
3. το σύστημα επαληθεύει σύνδεση με το διαδίκτυο.
4. το παράθυρο της εφαρμογής εισέρχεται σε κατάσταση minimize.
5. το σύστημα δεν καταφέρνει να εμφανίσει το δικτυακό τόπο της κατασκευάστριας εταιρείας.
6. το σύστημα ενημερώνει το χρήστη για την αποτυχία εμφάνισης.
7. ο χρήστης επιβεβαιώνει την ενημέρωση.
8. επιστροφή στο βήμα 3 του βασικού σεναρίου.

Μη λειτουργικές απαιτήσεις

Λειτουργικό σύστημα windows

Εγκατεστημένη συσκευή modem στον υπολογιστή του χρήστη

Κατάσταση εισόδου

Ο χρήστης δεν έχει εμφανίσει τις πληροφορίες για τους συντελεστές.

Κατάσταση εξόδου

Ο χρήστης έχει εμφανίσει τις πληροφορίες για τους συντελεστές.

4.3.10 Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση της δομής του περιεχομένου»



Εικόνα 25 - Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση της δομής του περιεχομένου»

Σύντομη περιγραφή

Η εφαρμογή παρέχει τη δυνατότητα στο χρήστη να εμφανίσει σε ένα δευτερεύον παράθυρο τον πίνακα περιεχομένων της εφαρμογής. Επιτρέπεται ακόμα στο χρήστη να μεταβεί απευθείας στην “σελίδα” του εκάστοτε στοιχείου του πίνακα περιεχομένων.

Βασικό σενάριο

1. ο χρήστης επιλέγει την παρουσίαση του πίνακα περιεχομένων της εφαρμογής.
2. το σύστημα αποκρίνεται και εμφανίζει ένα νέο παράθυρο (μικρότερων διαστάσεων σε σχέση με το κύριο παράθυρο της εφαρμογής) το οποίο επικαλύπτει την κύρια “σελίδα” της εφαρμογής.
3. το σύστημα εμφανίζει τον πίνακα περιεχομένων.
4. χρήση (use) περίπτωσης χρήσης «απόκρυψη βοηθητικού παραθύρου».

Εναλλακτικό σενάριο («επιλογή στοιχείου»)

1. μετά το βήμα 3 του βασικού σεναρίου ο χρήστης επιλέγει κάποιο από τα στοιχεία που αποτελούν τον πίνακα περιεχομένων.
2. το σύστημα αποκρύπτει το παράθυρο που εμφανίζει τον πίνακα περιεχομένων.
3. το σύστημα εμφανίζει την κύρια “σελίδα” της εφαρμογής που αντιστοιχεί στο επιλεγμένο στοιχείο.

Μη λειτουργικές απαιτήσεις

Λειτουργικό σύστημα windows

Κατάσταση εισόδου

Ο χρήστης δεν έχει εμφανίσει τα στοιχεία του πίνακα περιεχομένων.

Κατάσταση εξόδου

Ο χρήστης ανάλογα με τις επιλογές του στο παράθυρο του πίνακα περιεχομένων έχει μεταβεί στην ανάλογη περιοχή της εφαρμογής.

4.3.11 Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση των στοιχείων βοήθειας»



Εικόνα 26 - Περίπτωση χρήσης «εμφάνιση των στοιχείων βοήθειας»

Σύντομη περιγραφή

Η εφαρμογή παρέχει τη δυνατότητα στο χρήστη να εμφανίσει σε ένα δευτερεύον παράθυρο επεξηγηματικές πληροφορίες που αφορούν στην ερμηνεία των συμβόλων που χρησιμοποιούνται στην εφαρμογή.

Βασικό σενάριο

1. ο χρήστης επιλέγει την παρουσίαση των στοιχείων βοήθειας που προσφέρει η εφαρμογή.
2. το σύστημα αποκρίνεται και εμφανίζει ένα νέο παράθυρο (μικρότερων διαστάσεων σε σχέση με το κύριο παράθυρο της εφαρμογής) το οποίο επικαλύπτει την κύρια “σελίδα” της εφαρμογής.
3. το σύστημα εμφανίζει τα στοιχεία που αποτελούν την ενότητα βοήθεια.

4. χρήση (use) περίπτωσης χρήσης «απόκρυψη βοηθητικού παραθύρου».

Μη λειτουργικές απαιτήσεις

Λειτουργικό σύστημα windows

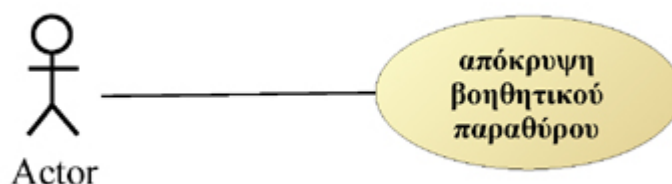
Κατάσταση εισόδου

Ο χρήστης δεν έχει εμφανίσει τα στοιχεία της ενότητας βοήθειας.

Κατάσταση εξόδου

Ο χρήστης έχει εμφανίσει τα στοιχεία της ενότητας βοήθειας και έχει επιστρέψει στη σελίδα που βρισκόταν πριν την έναρξη της περίπτωσης χρήσης.

4.3.12 Περίπτωση χρήσης «απόκρυψη βοηθητικού παραθύρου»



Εικόνα 27 - Περίπτωση χρήσης «απόκρυψη βοηθητικού παραθύρου»

Σύντομη περιγραφή

Η εφαρμογή εκτός της δυνατότητας που προσφέρει στο χρήστη να εμφανίζει νέα παράθυρα, τα οποία επικαλύπτουν το κύριο παράθυρο της εφαρμογής, ενώ παρέχει τη δυνατότητα απόκρυψης των παραπάνω.

Βασικό σενάριο

1. ο χρήστης επιλέγει την απόκρυψη του βοηθητικού παραθύρου.
2. το σύστημα εξετάζει τα χαρακτηριστικά του παραθύρου.

3. το σύστημα διαπιστώνει ότι το δευτερεύον βοηθητικό παράθυρο, δεν είναι το παράθυρο που παρουσιάζει μέρος του βιντεοσκοπημένου υλικού που υπάρχει στην εφαρμογή.
4. το σύστημα αποκρύπτει το βοηθητικό παράθυρο.

Εναλλακτικό σενάριο («απόκρυψη παραθύρου βιντεοσκοπημένου υλικού»)

1. στο βήμα 3 του βασικού σεναρίου το σύστημα διαπιστώνει ότι το δευτερεύον βοηθητικό παράθυρο, είναι το παράθυρο που παρουσιάζει μέρος του βιντεοσκοπημένου υλικού που υπάρχει στην εφαρμογή.
2. το σύστημα απενεργοποιεί τον ήχο του βοηθητικού παραθύρου και ενεργοποιεί τον ήχο της κύριας “σελίδας” της εφαρμογής.
3. επιστροφή στο βήμα 4 του βασικού σεναρίου.

Μη λειτουργικές απαιτήσεις

Λειτουργικό σύστημα windows

Εγκατεστημένη συσκευή κάρτας ήχου στον υπολογιστή του χρήστη

Ύπαρξη ηχείων στον υπολογιστή του χρήστη

Κατάσταση εισόδου

Ο χρήστης δεν έχει αποκρύψει το βοηθητικό παράθυρο.

Κατάσταση εξόδου

Ο χρήστης έχει αποκρύψει το βοηθητικό παράθυρο.

4.3.13 Περίπτωση χρήσης «διαχείριση έντασης ήχου»



Εικόνα 28 - Περίπτωση χρήσης «διαχείριση έντασης ήχου»

Σύντομη περιγραφή

Η ηχητική πληροφορία αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της εφαρμογής. Αντιπροσωπευτικοί ήχοι για κάθε βασική και όχι μόνο οντότητα της εφαρμογής, ακούγονται με την εμφάνιση της κύριας σελίδας των οντοτήτων. Το σύστημα τροφοδοτεί το χρήστη με κατάλληλα μέσα ώστε να επηρεάζει την ένταση του ενεργού ήχου.

Βασικό σενάριο

1. ο χρήστης επιλέγει την αύξηση της έντασης του ενεργού ήχου.
2. το σύστημα αποκρίνεται και αυξάνει την ένταση του ήχου.

Εναλλακτικό σενάριο («μείωση έντασης»)

1. στο βήμα 1 του βασικού σεναρίου χρήστης επιλέγει την μείωση της έντασης του ενεργού ήχου.
2. το σύστημα αποκρίνεται και μειώνει την ένταση του ήχου.

Εναλλακτικό σενάριο («ενεργή η κατάσταση σίγασης (mute)»)

1. στο βήμα 1 του βασικού σεναρίου ο χρήστης επιλέγει να εφαρμόσει την κατάσταση σίγασης (mute), στον ενεργό ήχο.
2. το σύστημα αποκρίνεται και κλείνει την ένταση του ήχου.

Μη λειτουργικές απαιτήσεις

Λειτουργικό σύστημα windows

Εγκατεστημένη συσκευή κάρτας ήχου στον υπολογιστή του χρήστη

Ύπαρξη ηχείων στον υπολογιστή του χρήστη

Κατάσταση εισόδου

Ο χρήστης δεν έχει επηρεάσει την ένταση του ήχου.

Κατάσταση εξόδου

Ο χρήστης έχει επηρεάσει την ένταση του ήχου.

4.3.14 Περίπτωση χρήσης «τερματισμός λειτουργίας της εφαρμογής»



Εικόνα 29 - Περίπτωση χρήσης «τερματισμός λειτουργίας της εφαρμογής»

Σύντομη περιγραφή

Ο χρήστης οποιαδήποτε στιγμή μπορεί να τερματίσει την λειτουργία της εφαρμογής.

Βασικό σενάριο

1. ο χρήστης επιλέγει να τερματίσει την λειτουργία της εφαρμογής.
2. το σύστημα αποκρίνεται και εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης της παραπάνω ενέργειας.
3. ο χρήστης επιβεβαιώνει τον τερματισμό λειτουργίας.
4. η εφαρμογή τερματίζεται.

Εναλλακτικό σενάριο («ακύρωση πρόθεσης τερματισμού»)

1. στο βήμα 3 του βασικού σεναρίου ο χρήστης δεν επιβεβαιώνει τον τερματισμό λειτουργίας.
2. το σύστημα αποκρύπτει το παράθυρο που επιβεβαιώνει τον τερματισμό λειτουργίας.

Μη λειτουργικές απαιτήσεις

Λειτουργικό σύστημα windows

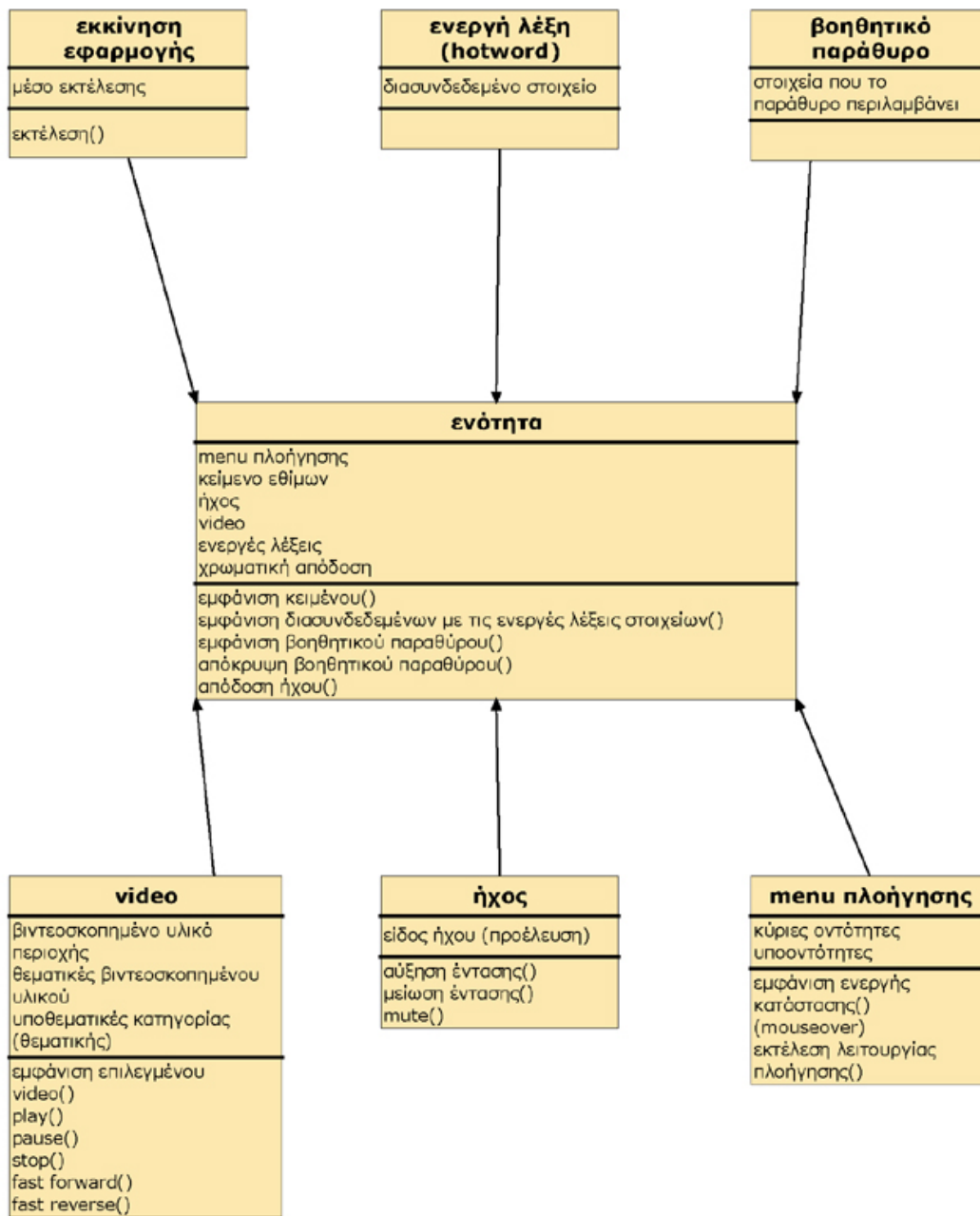
Κατάσταση εισόδου

Ο χρήστης δεν έχει επιλέξει να τερματιστεί η λειτουργία της εφαρμογής.

Κατάσταση εξόδου

Ο χρήστης έχει επιλέξει να τερματιστεί η λειτουργία της εφαρμογής.

4.3.15 Διάγραμμα κλάσεων



Εικόνα 30 - Διάγραμμα κλάσεων

5 Υλοποίηση

5.1 Ψηφιοποίηση Εικόνας

Στο πλαίσιο προβολής στιγμιότυπων μέσα από τη χρήση φωτογραφικού υλικού η συγκεκριμένη εφαρμογή παρουσιάζει δυο μορφές. Η πρώτη, λειτουργεί με βάση τη λογική των υπερμέσων εντάσσοντας το φωτογραφικό υλικό με τη μορφή **υπερσύνδεσμου** (hot word, link) το οποίο εντάσσεται στη ροή της κειμενικής αφήγησης. Η δεύτερη κατάσταση αφορά στην ύπαρξη ενός **photo gallery** ανά γεωγραφική περιοχή.

Η ποιότητα της φωτογραφίας έχει επιχειρηθεί να διατηρήσει τα πρωτόλεια χαρακτηριστικά της σε μια προσπάθεια προβολής της έννοιας του χρόνου και της παλαιότητας. Γι' αυτό το λόγο αποφεύχθηκε η χρήση φίλτρων και εντυπωσιακών εφε. Η επεξεργασία της εικόνας πραγματοποιήθηκε με τη χρήση του Adobe Photoshop 7, ενώ ως format αποθήκευσης επιλέχθηκε η μορφή συμπίεσης png¹⁷.

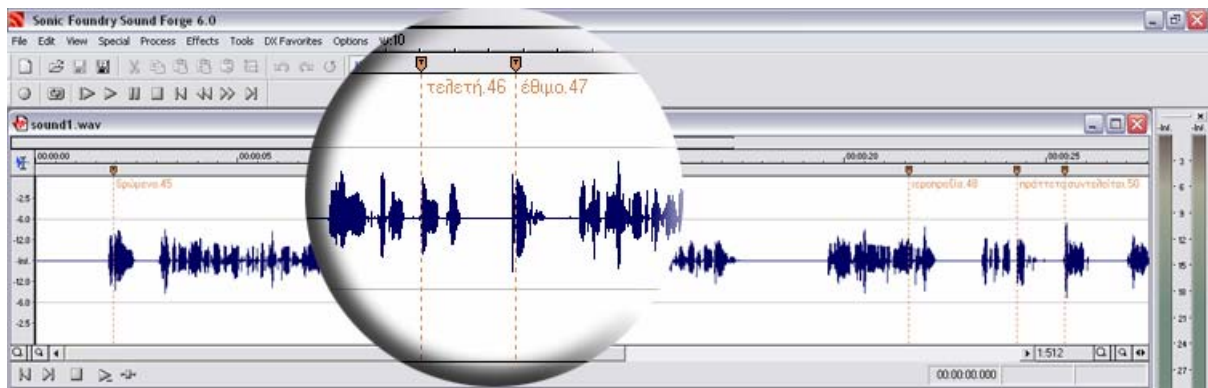
Το φωτογραφικό υλικό προέρχεται από το αρχείο του Αναγνωστηρίου Αγιάσου, το προσωπικό αρχείο των Παναγιώτη Μ. Κουτσκουδή, Δημητρίου Καρβούνη, Φώτη Βασιλογλου, Ευάγγελου Χατζημανωλάκη, από την έκδοση «*Δρόμενα - Σύγχρονα μέσα και τεχνικές καταγραφής τους*», Α' Διεθνές Συνέδριο 4-5-6-/10/1996, Κέντρο Λαϊκών Δρόμων Κομοτηνής, από το βιβλίο της Magda Ohnefalsch - Richter «*Ελληνικά ήθη και έθιμα στην Κύπρο*» του Πολιτιστικού Κέντρου Λαϊκής Τράπεζας Κύπρου (Λευκωσία 1997, Πίνακες υπ. αρ. 26 και 27) και από το περιοδικό «*ΜΕΤΡΟ*» τεύχος 112, Μάρτιος 2005, σελ. 54-59.

¹⁷ Η συγκεκριμένη μορφή επιλέχθηκε με βάση την καλύτερη λειτουργία εικόνων από το την πλατφόρμα υλοποίησης

5.2 Ψηφιοποίηση - Επεξεργασία Ήχου

Στο πλαίσιο ενός ηχητικού σχεδιασμού η εφαρμογή περιλαμβάνει τρεις διαφορετικές μίξεις ήχων χαρακτηριστικών **ανά γεωγραφική περιοχή**. Γι' αυτό το λόγο χρησιμοποιήθηκαν ηχογραφήσεις τραγουδιών και ορχηστρικών κομματιών που δόθηκαν από τους αρμόδιους συμμετέχοντες του ερευνητικού σταδίου. Η ψηφιοποίηση και η μίξη πραγματοποιήθηκε με τη χρήση της λογισμικής πλατφόρμας **Sound Forge 6**. Η λειτουργικότητα του συστήματος ήχου καθορίζεται από την παροχή εργαλείων **διαχείρισης του επιπέδου έντασης αλλά και παύσης του ήχου**.

Όσον αφορά στο εισαγωγικό μέρος της αφήγησης, χρησιμοποιήθηκε τεχνική περιγραφής του ήχου με **χρήση que points (markers)**, με σκοπό τον απόλυτο συντονισμό εικόνας και ήχου. Με τη χρήση αυτής της τεχνικής ο ήχος περιγράφεται με **σημεία κλειδιά** τα οποία αναγνωρίζονται με τη βοήθεια της γλώσσας προγραμματισμού **Lingo** (βλέπε εικόνα 31). Τα ηχητικά αρχεία αποθηκεύτηκαν σε μορφή wav.



Εικόνα 31 - Γραφική απεικόνιση περιγραφής ήχου με que points

Η επιλογή της παραδοσιακής μουσικής των τριών περιοχών (Θράκης, Αιγαίου, Κύπρου) που συνοδεύει την παρουσίαση, έγινε από τους Χρυσάνα Λάμπρου, Προκόπη Μαϊστρέλλη και Γιώργο Σοφοκλέους, αντίστοιχα.

5.3 Επεξεργασία Βίντεο

Η επεξεργασία των βίντεο πραγματοποιήθηκε με τη χρήση τόσο του **Adobe Premier 6.5** και του **Quick Time Pro 7**. Το πρότυπο στο οποίο εκδόθηκε το τελικό προϊόν είναι σε format quick time **320 επί 240 pixels**. Πέρα από την επιλογή των θεματικών, επιχειρήθηκε η επεξεργασία και βελτίωση της ποιότητας της εικόνας σε σχέση με τα πρωτόλεια βίντεο. Τέλος σχετικά με τη λειτουργικότητα ως προς το κοινό-στόχος, η εφαρμογή παρέχει τη δυνατότητα **διαχείρισης έντασης επιπέδου του ήχου** των βίντεο, όσο και οικείων λειτουργιών όπως **forward, backward, play, pause, stop** καθώς και **ένδειξη διάρκειας**.

Το βιντεοσκοπημένα αποσπάσματα είναι επιλεγμένα από τις οπτικοακουστικές καταγραφές της Α' φάσης της λαογραφικής έρευνας που διενήργησαν στις τρεις περιοχές οι αντίστοιχες ομάδες εργασίας.

5.4 Λογισμικά Πακέτα

Τα λογισμικά πακέτα που χρησιμοποιήθηκαν για τον σχεδιασμό και ανάπτυξη της συγκεκριμένης εφαρμογής είναι:

- Macromedia Director MX 2004 [Πλατφόρμα Υλοποίησης Πολυμεσικής Εφαρμογής]
- Adobe Photoshop 7 [Επεξεργασία Εικόνας]
- Adobe Illustrator CS [Επεξεργασία Εικόνας]
- Adobe Premier 6.5 [Επεξεργασία Βίντεο]
- Sound Forge 6 [Επεξεργασία Ήχου]
- Inspiration 12 [Δημιουργία Διαγράμματος Δεδομένων]
- Smart Draw [Δημιουργία Διαγραμμάτων UML]

5.5 Κώδικας Υλοποίησης

Ο σχεδιασμός και η συγγραφή του κώδικα πραγματοποιήθηκε με βάση την **bottom up** προσέγγιση, κατά την οποία η λύση ενός γενικού προβλήματος προκύπτει από την επίλυση των υποπροβλημάτων στα οποία αναλύεται. Η γλώσσα προγραμματισμού η οποία χρησιμοποιήθηκε για την υλοποίηση της εφαρμογής είναι η Lingo. Πρόκειται για μια αντικειμενοστρεφή γλώσσα προγραμματισμού η οποία είναι ενσωματωμένη στο Director της Macromedia.

Συγκεκριμένα ένα περιβάλλον λογισμικού το οποίο υλοποιείται με βάση την αντικειμενοστρεφή λογική διαθέτει μηχανισμούς περάσματος μηνυμάτων δημιουργίας και καταστροφής στιγμιότυπων κ.α. Οι μηχανισμοί αυτοί βελτιώνουν αναμφισβήτητα την ποιότητα του λογισμικού όσον αφορά στα χαρακτηριστικά [Θραμπουλίδης, 2004: 52]:

- Επαναχρησιμοποίηση
- Επεκτασιμότητα
- Ορθότητα
- Ευρωστία
- Ευκολία συντήρησης

5.6 Προδιαγραφές Λειτουργικού Συστήματος

Οι λειτουργικές απαιτήσεις του λογισμικού είναι:

Λειτουργικό σύστημα: Microsoft Windows XP

- Μνήμη: 512 Mb
- Κάρτα Γραφικών: 64 Mb
- Ελάχιστος αποθηκευτικός χώρος στο Δίσκο του χρήστη: 2 GB
- Ελάχιστες δυνατές απαιτήσεις επεξεργαστή: 3Gh
- Ταχύτητα ανάγνωσης CD-rom: 52x
- Ταχύτητα ανάγνωσης DVD-rom: 12x
- Προτεινόμενη Ανάλυση Οθόνης: 1024 επί 768 pixels

Συμπεράσματα - Μελλοντικές Βελτιώσεις

Κλείνοντας την αναφορά παρουσιάζονται συμπεράσματα με τη μορφή διαπιστώσεων που προέκυψαν κατά τη διαδικασία ανάλυσης σχεδιασμού και ανάπτυξης της ψηφιακής εφαρμογής. Η εναλλακτική αναπαράσταση των αποτελεσμάτων της σχετικής έρευνας, μέσα από τη χρήση νέων τεχνολογιών και το συνδυασμό πολλαπλών μέσων, απαιτεί τη δημιουργική ενσωμάτωση και απόδοση του περιεχομένου σε ένα περιβάλλον διάδρασης, μεταφέροντας την πληροφορία σε όρους αντιληπτούς από την ομάδα-στόχος στην οποία απευθύνεται. Η διαδικασία απαιτεί μια διεπιστημονική προσέγγιση του αντικειμένου. Τα στάδια ανάλυσης, επεξεργασίας, και επαναδόμησης των εννοιολογικών συσχετίσεων που συνθέτουν το περιεχόμενο υπόκεινται σε συγκεκριμένες αρχές. Ο σχεδιασμός του σκηνικού οφείλει να δρα παράλληλα και ενισχυτικά με τις εκάστοτε λειτουργικές δυνατότητες της τεχνολογίας, με στόχο την ανάδειξη του περιεχομένου. Η διάταξη των δομικών συστατικών του διαθέσιμου υλικού υπόκειται σε μια δομημένη επανασύνθεση, εναρμονισμένη με τα μέσα προβολής. Ωστόσο, η διαδικασία μετάδοσης του μηνύματος και ο τρόπος αποκωδικοποίησης του δεν εξαρτάται μονομερώς από το σχεδιαστή. Αντίθετα πρόκειται για μια συνομιλία των εκφραστικών μέσων που επέλεξε ο πομπός σε μια προσπάθεια να επικοινωνήσει με το δέκτη. Αυτή η σχέση δεν είναι πάντοτε προβλέψιμη παρέχοντας τη δυνατότητα πολλαπλών ερμηνειών και εντυπώσεων. Ο συντάκτης θεωρεί πως η χρήση νέων τεχνολογιών οφείλει να ισορροπεί μεταξύ των προσδοκιών του κοινού και των χαρακτηριστικών του αντικειμένου που προβάλλεται. Σε κάθε άλλη περίπτωση το μέσο αντιμετωπίζεται ως αυτοσκοπός και το περιεχόμενο υποτάσσεται αποκλειστικά στις τεχνολογικές δυνατότητες.

Στην περίπτωση της προτεινόμενης εφαρμογής θα πρέπει να τονιστεί η αναγκαιότητα προβολής ενός εναλλακτικού τρόπου με τον οποίο ο αναγνώστης του σχετικού βιβλίου μπορεί να αλληλεπιδράσει με διαφορετικές μορφές προβολής του περιεχομένου, όπως ήχο και βίντεο. Το λογισμικό δεν υποκαθιστά τη διαδικασία της ανάγνωσης (του βιβλίου), αλλά τείνει να συμπληρώσει την αφήγηση προσθέτοντας και άλλα εκφραστικά μέσα. Για την επιτυχή ολοκλήρωση ενός τέτοιου εγχειρήματος, απαιτείται η δημιουργική συνεργασία μιας

ομάδας ατόμων με εξειδικευμένα γνωστικά αντικείμενα, των οποίων η αποτελεσματικότητα εξαρτάται τόσο από τη μεθοδολογική προσέγγιση όσο και από τη δυνατότητα συνδυασμού των απαραίτητων τεχνικών γνώσεων.

Η επιτυχής (ή όχι) απόδοση εξαρτάται από την αντίστοιχη διάδραση της ομάδας-στόχος με την εφαρμογή. Προς αυτή την κατεύθυνση, πρωταρχικός στόχος τίθεται ο σχεδιασμός και η πραγματοποίηση του σταδίου της διαμορφωτικής αξιολόγησης με ένα ευρύ φάσμα χρηστών, το οποίο θα δώσει χρήσιμα συμπεράσματα για τη βελτίωση της υπάρχουσας έκδοσης. Ενδιαφέρουσα φαντάζει η προοπτική μετασχηματισμού του μέσου σε δικτυακή μορφή και η ενσωμάτωση στοιχείων προβολής σε περισσότερες από μια γλώσσες. Σε κάθε περίπτωση η δυνατότητα βελτίωσης με βάση τα αποτελέσματα της διαδικασίας αξιολόγησης είναι θεμιτή και σηματοδοτεί για το συντάκτη μια προσδοκία στην κατεύθυνση της εξέλιξης.

Βιβλιογραφία

- [Bailey, 2001] Bailey B, *Multimedia and Learning*, 2001. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση: http://www.webusability.com/article_multimedia_and_learning_11_2001.htm (ημερομηνία τελευταίας επίσκεψης: 10/7/2006).
- [Bevan, N., 1995] Bevan, N., *Measuring usability as quality of use*, Software Quality Journal, 4, 1995.
- [Fowler M. & Scott K., 2001] Fowler M. & Scott K., *Εισαγωγή στη UML, Συνοπτικός οδηγός της πρότυπης γλώσσας μοντελοποίησης αντικειμένων*, δεύτερη αμερικανική έκδοση, μτφρ. Κακρόντζας Γ., εκδόσεις Κλειδάριθμος, Αθήνα, 2001.
- [Goffman E., 1959] Goffman E., *The Presentation of Self in Every day Life*, Penguin, 1959.
- [ISO 9241] ISO 9241, Ergonomic requirements for office work with visual display terminals.
- [Lynch & Horton, 2002] Lynch P. & Horton S., *Web Style Guide*, Yale University Press, 2002.
- [McLuhan M., 1964] McLuhan M., *Understanding Media: The Extentions of Man*, McGraw Hill. Στην ελληνική έκδοση: Μάρσαλ ΜακΛούαν, *Media. Οι προεκτάσεις του ανθρώπου*, Αθήνα: εκδ. Κάλβος, 1964.
- [Norman, 1988] Norman D., *The Psychology of Every Day Things*, Basic Books, New York, 1988.
- [Rosenberg D. & Scott K., 1999] Rosenberg D. & Scott K., *Use Case Driven Object Modeling with UML, A Practical Approach*, Addison Wesley, Indianapolis, 1999.
- [Schneider G. & Winters J. P., 1998] Schneider G. & Winters J. P., *Applying Use Cases, a Practical Guide*, Addison Wesley, 1998.

[Schneiderman, 1997] Schneiderman B. *Designing the User Interface*, Addison - Wesley (3rd ed.), 1997.

[Thimbleby et al, 2001] Thimbleby H., Cairns P. & Jones M., *Usability Analysis with Markov Models*, *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 8(2), 2001.

[UIUC, 2005] University of Illinois at Urbana-Champaign, “*Learning Styles*”, Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση:

<http://students.ed.uiuc.edu/jmparisi/edpsy387/project/information.htm> (ημερομηνία τελευταίας επίσκεψης: 10/4/2006).

[Williams R., 1994] Williams Raymond, *Κουλτούρα και Ιστορία*, Αθήνα: εκδόσεις Γνώση, 1994.

[Αβούρης, 2000] Αβούρης Ν., *Εισαγωγή στην επικοινωνία Ανθρώπου Υπολογιστή*, εκδόσεις Δίαυλος, 2000.

[Βανδουλάκης, 2004] Βανδουλάκης Ι., Διδακτικές σημειώσεις στο μάθημα Θεωρίες Μάθησης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, 2004.

[Γραμματάς Θ., 2006] Γραμματάς Θ., *Δρώμενα και Λαϊκό Θέατρο Θράκη - Αιγαίο - Κύπρος, Συγκριτική Μελέτη*, εκδόσεις Άγγελος Ελευθέριος και Σια Ο.Ε., 2006.

[Θραμπουλίδης, 2004] Θραμπουλίδης Κ., *Αντικειμενοστρεφής Προγραμματισμός - Java*, Εκδόσεις Τζιόλα, 2004.

[Κακούρη Κ., 1980] Κακούρη Κ., *Η απαρχή των δραματοποιημένων ιεροπραξιών και των θεατρικών τους χώρων*, Διεύρυνση των θεατρικών δραστηριοτήτων και αρχιτεκτονική πρακτική, (πρακτικά Διεθνούς Συμποσίου), Βόλος, 1980.

[Μαυροφίδης Θ., 2005] Θ. Μαυροφίδης, Διδακτικές σημειώσεις, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Μεταπτυχιακό Τμήμα Πολιτισμικής Πληροφορικής, 2005.

[Παπαγεωργίου Δ., 2006] Παπαγεωργίου Δ., Μπουμπάρης Ν., Μυριβήλη Ε., *Πολιτιστική Αναπαράσταση*, Εκδόσεις Κριτική ΑΕ, 2006

[Παπαγεωργίου Δ., Μαυροφίδης Θ., 2006] Παπαγεωργίου Δ., Μαυροφίδης Θ., *Πολιτιστική αναπαράσταση και νέες τεχνολογίες: προβλήματα και προοπτικές*, Κείμενο παρουσίασης στο συνέδριο του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού, με τίτλο «Πολιτισμική Σύγκλιση και Νέες

Τεχνολογίες» (24/11/2006). Συνακόλουθη δημοσίευση στο περιοδικό «Ίμερος» που εκδίδει το ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού, 2006.

[Πούχνερ Β., 1985] Πούχνερ Β., *Θεωρία του Λαϊκού Θεάτρου*. Κριτικές παρατηρήσεις στο γενετικό κώδικα της θεατρικής συμπεριφοράς του ανθρώπου (παράρτημα Λαογραφίας αρ.9), Αθήνα, 1985.

[Ρόκου Φ., 2002] Ρόκου Φ., *Διδασκαλία από απόσταση με χρήση υπερμέσων*, εκδόσεις Κριτική, Αθήνα, 2002.

Παράρτημα

Κείμενα ανά ενότητα

Εισαγωγική Αφήγηση

Το «**δρώμενο**» βασική πηγή προέλευσης του λαϊκού θεάτρου και κατ' επέκταση του θεάτρου στο σύνολό του, συνδέεται στενά, με έννοιες όπως «**τελετή**» και «**έθιμο**» με τις οποίες συχνά υποκαθίσταται και χρησιμοποιείται στη διεθνή επιστημονική έρευνα. Το δρώμενο αφορά σε μια «**δραματοποιημένη ιεροπραξία**» κάτι το οποίο «**πράττεται**», «**συντελείται**» σε συνδυασμό με την «**παραστατικότητα**» αλλά και την «**παραστασιμότητά**» του, που αφορά τόσο την έννοια και τα συστατικά της «**καθαυτά**», όσο και τη **λειτουργικότητα**, άρα τη **χρηστικότητα** της ύπαρξής του.

Στη συγκεκριμένη παρουσίαση καταγράφονται ορισμένα από τα δρώμενα του ελληνικού λαϊκού πολιτισμού, από τη **Θράκη**, το Αιγαίο και συγκεκριμένα από την περιοχή της **Λέσβου** και την **Κύπρο**. Οι τρεις αυτές γεωγραφικές περιοχές αποτελούν τα σημερινά όρια του ελληνισμού προς ανατολάς, ενώ ταυτόχρονα οριοθετούν τα σύνορα της Ευρωπαϊκής Ένωσης και γενικότερα του Δυτικού κόσμου προς την ίδια κατεύθυνση.

Κεντρική Σελίδα

Εισαγωγή

Από τον πλούτο και την έκταση των παραδοσιακών τοπικών γιορτών και εθίμων, το ενδιαφέρον επικεντρώνεται κυρίως σε όσα ενυπάρχει το στοιχείο της θεατρικότητας: των αναπαραστατικών δηλαδή τελετών και των σύνθετων πολιτιστικών δράσεων που, ενδεχομένως, ξεκινώντας από πρωτογενείς μορφές θεατρικής έκφρασης, άμεσα συνδεόμενες με γονιμικές, ευετηρικές ή και άλλες τελετουργίες, ανάγονται σε περισσότερο ή λιγότερο

σύνθετες μορφές θεατρικής έκφρασης, κοσμικού και αστικοποιημένου χαρακτήρα που έχουν την αφετηρία τους σε προγενέστερες εποχές, αλλά επιβιώνουν ακόμα και σήμερα.

Στην κατηγορία των «**λαϊκών δρωμένων**» που θα εξετάσουμε, μπορούμε να συμπεριλάβουμε κάθε είδους μιμικές πράξεις με συμβολικό περιεχόμενο και ανθρωπόμορφη, ζωόμορφη ή άλλη μεταμόρφωση με ή χωρίς μιμητικό / αναπαραστατικό περιεχόμενο, με ή χωρίς διάλογο που διαμορφώνει και καθορίζει «ρόλους» και ανταποκρίνεται ή όχι σε πραγματικά ή αλληγορικά, χρηστικά ή συμβολιστικά δεδομένα, με κοσμικό ή θρησκευτικό, γονιμικό / ευετηρικό ή καθαρά ψυχαγωγικό περιεχόμενο.

Η παρούσα εφαρμογή περιλαμβάνει αντιπροσωπευτικά δρώμενα του ελληνικού λαϊκού πολιτισμού και τις μορφές του λαϊκού θεάτρου, όπως εντοπίζονται στη **Θράκη, το Αιγαίο (Λέσβο) και την Κύπρο**. Επισημαίνει τα ιδιαίτερα μορφολογικά χαρακτηριστικά, την πρωτογενή τους εμφάνιση και τους μηχανισμούς επιβίωσης και μετασχηματισμού, τα κοινά ή παρόμοια στοιχεία και τις πιθανές ή πραγματικές αλληλεπιδράσεις τους, γεγονός που μπορεί να στοιχειοθετήσει την ύπαρξη μιας κοινής ή παρόμοιας πολιτισμικής παράδοσης στον ευρύτερο γεωγραφικό χώρο που εκτείνεται από τη Θράκη μέχρι την Κύπρο.

Λόγω της ευρύτητας του γεωγραφικού χώρου, του λαογραφικού πλούτου και της πολυμορφίας που αυτός παρουσιάζει, αλλά και τη σπουδαιότητα των θεατρικών δράσεων που παρουσιάζονται στις δεδομένες περιοχές, το ενδιαφέρον επικεντρώνεται σε συγκεκριμένα δρώμενα, όπως αυτά καταγράφονται στους χώρους που πραγματοποιήθηκε η επιτόπια αναζήτηση.

Ως προς τη **Θράκη**, περιλαμβάνονται τα ακόλουθα δρώμενα:

- i. της **Καμήλας ή Τζαμάλας**, όπως γίνεται σε διάφορες περιοχές της Θράκης και ιδιαίτερα στη Σταυρούπολη του νομού Ξάνθης.
- ii. της **Μαμής ή Μπάμπως**, όπως αυτό καταγράφεται στα χωριά του νομού Ξάνθης και συγκεκριμένα στα Μάγγανα και τη Νέα Κεσσάνη.

Από τη **Λέσβο** το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στην Αγιάσο, με το πλούσιο παραδοσιακό καρναβάλι και τις σύνθετες μορφές λαϊκών δρωμένων που το πλαισιώνουν (**Κουδουνάτοι πειρασμοί, Τράτα, Περικεφαλαία, Τριψίματα**). Θα παρουσιαστεί ακόμα το έθιμο της Καμήλας, όπως αυτό πραγματοποιούνταν μέχρι τις προηγούμενες δεκαετίες στα χωριά Μεσότοπος και Πάμφιλα του ίδιου νησιού, δρώμενο της αποκριάς το οποίο δεν έχει τύχει της

δέουσας προσοχής και μελέτης για το συγκεκριμένο χώρο και για πρώτη φορά ερευνάται συστηματικά.

Από την **Κύπρο** περιλαμβάνονται τα δρώμενα που σχετίζονται με την **Ανάσταση του Λαζάρου** και το **Κάψιμο του Ιούδα** όπως επίσης και άλλα λιγότερο γνωστά (**Βασίλης / Βοσκός, Σκύλος Βωμίσης**) ή καθολικά διαπιστωμένα και στις τρεις υπό εξέταση περιοχές, όπως η Καμήλα και οι μεταμφιέσεις της Αποκριάς.

Συγκριτική Διάσταση

Γενικά

Επιχειρώντας μια **συγκριτολογική αντιμετώπιση** του υλικού, καταλήγουμε στα ακόλουθα:

Η πραγματικότητα των εθνικών κρατών και των γεωγραφικών συνόρων, **είναι πολύ πρόσφατο δημιούργημα** του 19ου και κυρίως του 20ου αιώνα. Πριν από αυτούς και σε βάθος χρόνου που διατρέχει το ιστορικό παρελθόν, **οι άνθρωποι**, ως φυσικά πρόσωπα με ατομικά χαρακτηριστικά, **εντασσόταν σε μεγαλύτερα σύνολα**, τις κοινότητες και αυτές με τη σειρά τους με άλλα κριτήρια σε ευρύτερες ομάδες με εθνο-φυλετική ομοιογένεια, που κι αυτές ακόμα, ποτέ δεν παρέμεναν εντελώς ομοιογενείς και ομοιόμορφες, αλλά **υφίσταντο άμεσες και έμμεσες επιδράσεις και μετασχηματισμούς**. Αυτά ήταν εμφανή στην πολιτιστική τους δημιουργία, μέσα σ' ένα διαρκώς άλλοτε διογκούμενο και άλλοτε συρρικνούμενο πλαίσιο επαφών, ανταλλαγών, επιρροών και συσχετισμών με άλλους όμοιους λαούς, φυλές και εθνότητες, με διαφορετική ή παρόμοια κουλτούρα, νοοτροπία, ψυχολογία, θρησκεία, ήθη και έθιμα.

Δεν είναι πάντα εύκολο, αλλά ούτε και σωστό να διακρίνουμε με σαφήνεια και αμεσότητα σήμερα αυτό που είναι «**δικό μας**» και αυτό που είναι «**ξένο**», το «**ταυτόν**» και το «**έτερον**» στη λαϊκή πολιτιστική δημιουργία, αφού κάτι τέτοιο σίγουρα δεν ίσχυε σε προγενέστερες εποχές. Παρ' όλ' αυτά, υπάρχουν άλλοτε απλά στοιχεία και δεδομένα, άλλοτε πιο οργανωμένα δρώμενα και ενέργειες και άλλοτε μορφώματα και σύνθετες δράσεις, που διατηρούν σε μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό μια ομοιογένεια και μια ομοιομορφία.

Στην περίπτωση της Ελλάδας, αυτό δεν είναι πάντα εύκολο να διαπιστωθεί, επειδή τα σύνορα του υπάρχοντος ελληνικού κράτους, είναι κατά πολύ πιο περιορισμένα από εκείνα στις διαστάσεις των οποίων υπήρξε διαχρονικά, δραστηριοποιήθηκε και δημιούργησε ο

ελληνισμός, που εκτείνονται σε μεγαλύτερο μέρος μέσα στη Βαλκανική χερσόνησο, στον Εύξεινο Πόντο, στα Μικρασιατικά παράλια και την ενδοχώρα της Μικράς Ασίας. Η σύγχρονη έρευνα φέρνει σε φως την πολιτιστική λαϊκή δημιουργία, η οποία συνηθέστατα έχει κοιτίδα περιοχές που σήμερα βρίσκονται έξω από τα όρια του ελληνικού κράτους (Αν. Ρωμυλία, Αν. Θράκη). Από εκεί εξαιτίας των ιστορικών γεγονότων και εξελίξεων, μεταφέρθηκαν τα ήθη, τα έθιμα, οι παραδόσεις και γενικότερα η πολιτιστική δημιουργία των γηγενών ελλήνων σε καθαρά ελλαδικό έδαφος, όπου βρήκαν πρόσφορο έδαφος για να ευδοκιμήσουν και να βρουν νέες συνθήκες ανάπτυξης.

Παρ' όλ' αυτά, **το παρόν ποτέ και πουθενά δεν είναι το ίδιο όπως το παρελθόν**. Η εξέλιξη που μοιραία συντελείται σε κοινωνικό, οικονομικό, πολιτιστικό επίπεδο, επιδρά καθοριστικά στην έκφραση και τη δημιουργία της λαϊκής συνείδησης, που δεν είναι πια ίδια στον 20ο όπως στο 19ο, ή και σε προγενέστερους αιώνες. Αν συμπεριλάβουμε και τις γενικότερες **δομικές αλλαγές που συντελούνται** με την επικοινωνία, τη βιομηχανοποίηση της αγροτικής καλλιέργειας, την αλλαγή στον τρόπο ζωής και τον καταλυτικό ρόλο των Μ.Μ.Ε., τότε εύκολα αιτιολογούνται οι διαφοροποιήσεις και οι μεταβολές που διαπιστώνονται στα λαϊκά δρώμενα και τα έθιμα, που βαθμιαία χάνουν την αυθεντικότητά τους και είτε εξαφανίζονται, είτε καταλήγουν μουσειακά είδη, είτε μετατρέπονται σε φολκλορικά προϊόντα μιας τουριστικής ατραξιόν, εξυπηρετώντας τις ανάγκες της σύγχρονης βιομηχανίας του θεάματος.

Αρχαϊκή/Αρχετυπική

Σ' αυτήν τη περίοδο ανήκουν **δρώμενα που ο χαρακτήρας τους, το περιεχόμενο και η αποστολή τους διαθέτουν έντονα τα γνωρίσματα του μαγικού και του τελετουργικού**, όπως αυτά επισημαίνονται στα δρώμενα των προϊστορικών και πρωτο-ιστορικών κοινωνιών. Η σύζευξη του μυθικού με το μαγικό στοιχείο αποτελεί το δρώμενο, το οποίο έρχεται να επενεργήσει ομοιοπαθητικά, επιφέροντας τη γονιμότητα και την καρποφορία, την ευετηρία και άλλα συναφή δεδομένα, απαραίτητα για την εξασφάλιση και διαιώνιση της ζωής και της ύπαρξης του ανθρώπου.

Η κατηγορία αυτή είναι πλούσια σε δρώμενα, που είτε παραμένουν (περισσότερο ή λιγότερο) ακόμα και σήμερα, έχοντας βέβαια χάσει την πρωτογενή σημασία τους, αλλά διατηρώντας «mutatis mutandis» τον αρχικό τους χαρακτήρα, είτε έχουν διαφοροποιηθεί και αλλοιωθεί μέσα στο πέρασμα του χρόνου. Τέτοια είναι τα δρώμενα που αφορούν γενικότερα **το θάνατο και την ανάσταση / αναγέννηση**, όπως ο θρακικός «**Καλόγερος**» και η «**Τζαμάλα**», ο

κυπριακός «**Βασίλης**»/ «**Βοσκός**», ενώ εδώ επίσης εντάσσονται η «**Μέρα της Μαιμής**»/ «**Μπάμπω**» και τα «**βρεξούδια**», αλλά και οι «**Κουδουνάτοι**» στο Μεσότοπο της Λέσβου και οι «**Κουδουνάτοι Πειρασμοί**» στην Αγιάσο του ίδιου νησιού.

Τέτοιου είδους δρώμενα είναι που αποτελούν **την απαρχή του θεάτρου τις «προ» ή «πρώτο» θεατρικές μορφές**, αφού μέσα σ' αυτά διαπιστώνονται οι βασικές αρχές που δομούν την έννοια στη διαχρονική της εξέλιξη: η **μάσκα** και η **μεταμφίηση**, η αποδοχή της «**ιερότητας**», της διαφορετικότητας του χώρου και του χρόνου τέλεσης του δρωμένου, η **βιωματική και όχι φορμαλιστική** συμμετοχή στη δράση, που μετατρέπει τους «**δρώντες**» σε πρόσωπα που «**πράττουν**» πραγματικά και **όχι** σε «**ηθοποιούς**» που «**μιμούνται**» θεατρικά, αποτελούν τα συστατικά που αργότερα, σε μια ιστορική πια εποχή, θα μετατραπούν σε «**θεατρική σύμβαση**», σε «**μίμηση**» και «**ρόλο**», που θα δώσουν τη δυνατότητα να αναπτυχθεί το δράμα και το θέατρο.

Αρχαία

Αποτελεί **μετεξέλιξη της προηγούμενης σε ιστορική πια εποχή και σε συγκεκριμένο χώρο** (Αίγυπτος, Φρυγία, Ελλάδα, Ρώμη), συνδεδεμένη με τη θρησκεία και τη μυθολογία, που όμως έχουν «**εκλαϊκεύσει τον τελετουργικό χαρακτήρα τους**» και έχουν συνδεθεί με θεότητες και λαϊκές δοξασίες θρησκευτικού περιεχομένου, που μορφοποιούνται σε αντίστοιχες γιορτές. Σ' αυτές υπάρχουν στοιχεία όπως η μύηση και ο καθαρμός, ο όρκος σιωπής και η οργιαστική συμπεριφορά, που σε κάποιες περιπτώσεις («**Μπάμπω**») υπάρχουν μέχρι και σήμερα. Κατ' αυτό τον τρόπο, το αρχικό υπόστρωμα και η βασική πηγή προέλευσης παραμένει, αλλά επικαλύπτεται και μετονομάζεται σύμφωνα με τις κατά περίπτωση λατρευτικές και θρησκευτικές πεποιθήσεις και αρχές.

Τέτοιου χαρακτήρα γιορτές με γονιμικό ή ευετηρικό χαρακτήρα υπάρχουν πολλές στον αρχαίο ελλαδικό και εξωελλαδικό χώρο. Για τις περιπτώσεις που μας ενδιαφέρουν, αφού άμεσα ή έμμεσα συνδέονται με κάποια από τα δρώμενα που εξετάστηκαν, μπορούμε να αναφέρουμε τις **γιορτές προς τιμή των γυναικείων θεοτήτων** όχι μόνο σε πανελλήνιο, αλλά σε ευρύτερο γεωγραφικό χώρο, όπως τα Θεσμοφόρια και τα Αλώα, τα Λήναια και τα Σατουρνάλια, από τις οποίες άμεσα προέρχεται η «**Μέρα της Μαιμής**» στη Θράκη, τα Ανθεστήρια και τα Αδώνεια, ως ευρύτερες εορτές αναγέννησης της Φύσης, άμεσα συναρτώμενες προς τα νεότερα έθιμα που συνδέονται με το θάνατο και την ανάσταση, όπως η κυπριακή «**Ανάσταση του Λαζάρου**», αλλά ακόμα και ο «**Βασίλης**» ή άλλα επιμέρους

έθιμα νεκρανάστασης που έχει καταγράψει η σχετική έρευνα. Την ίδια αναγωγή στην αρχαιότητα έχει το έθιμο του «**Κατακλυσμού**» στην Κύπρο το οποίο, όπως εύστοχα έχει επισημανθεί «ακόμη είναι ολοζώντανη μέσα στο λαό η μνήμη ότι αυτή η γιορτή των υδάτων, ο σημερινός Κατακλυσμός που λέγεται και γιορτή της Αφροδίτης υπήρξε πραγματικά η γιορτή της θεάς».

Το ίδιο τέλος ισχύει για το δρώμενο του «**Κιοπέκ Μπέη**» το οποίο αντιπροσωπεύει «μια μαγική ιεροπραξία μαρτυρημένη από την ελληνική αρχαιότητα με το όνομα “ιεροί άροτροι”».

Νεότερη

Ιστορικά **συνδέεται με την περίοδο του Βυζαντίου και του χριστιανισμού**, φτάνοντας μέχρι το τέλος της τουρκοκρατίας και τις απαρχές της δημιουργίας του ελληνικού κράτους μέσα στα αρχικά (19ος αι.) και τα οριστικά του (20ος αι.) γεωγραφικά σύνορα. Σ' αυτά πρέπει ακόμα να συνυπολογισθούν οικονομικοί, κοινωνικοί, πολιτισμικοί και άλλοι παράγοντες που επικρατούσαν στα όρια δράσης του ελληνισμού από τον Εύξεινο Πόντο μέχρι την Κύπρο, σε συνάρτηση πάντα προς τις επιδράσεις κάθε είδους από τη λόγια/έντεχνη/γραφτή πολιτιστική και θρησκευτική παράδοση, μέχρι τις εξωτερικές/ξένες επιρροές που κατά καιρούς δέχθηκε ο ελληνισμός.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το «**Κάψιμο του Ιούδα**», το οποίο σ' ολόκληρη την Ελλάδα (Κρήτη, Ζάκυνθο, Χίο, Μυτιλήνη, Θήβα κ.α.) αποκτά κωμική διάσταση λαϊκού δρωμένου, που απομακρύνεται από το καθαρά θρησκευτικό του περιεχόμενο. Η παράδοση αυτή ξεκινά βέβαια από τη λόγια δημιουργία τα ιερά κείμενα και τα έργα των πατέρων της Δυτικής και Ανατολικής εκκλησίας, αλλά υφίσταται «τροποποιήσεις σύμφωνα με το μυθοπλαστικόν πνεύμα και την ηθικήν αντίληψην του λαού». Ο Ιούδας ως πνεύμα του «κακού» πρέπει να εξαφανιστεί παντελώς, καιόμενος στην πυρά. Η ταύτισή του όμως (σ' ένα μεγάλο βαθμό και με ποικίλους άμεσους ή έμμεσους τρόπους με τον Οιδίποδα, όπως επισημάνθηκε), «αποτελεί ένα λαμπρό παράδειγμα... της δημιουργικής ένωσης αρχαιότητας και χριστιανισμού στα βυζαντινά χρόνια, καθώς και της διαπλοκής του λόγιου και του λαϊκού πολιτισμού μέσα στην ελληνική παράδοση».

Το ίδιο ισχύει ακόμα και για το δρώμενο του «**Βασίλη**» στο οποίο ο πρωτογενής αρχαϊκός πυρήνας της νεκρανάστασης συνδέεται με τη θρησκευτική παράδοση και τα έθιμα που συνδέονται με τον Αγ. Βασίλη, από τον οποίο σε παραφθορά προκύπτει και η ονομασία του. Αλλά και η διαφορετικότητα και ανοικειότητα προς το «ξένο», το «αντίθετο» με τις

εθνοφυλετικές και ηθικές (κάποτε) διαστάσεις του, παρουσιάζεται ακόμα στο «**Σκύλο Βρωμία**» στην Κύπρο, στις «**Περικεφαλαίες**» στην Αγιάσο, αλλά και στους «**Κουδουνάτους**» στο Μεσότοπο, επίσης στη Λέσβο, όπου η εθνική (ελληνική συνείδηση αντιπαρατίθεται στον τότε κατακτητή (τούρκο), η παρουσία του οποίου (πιο ήπια αυτή τη φορά), εμφανίζεται και στο έθιμο του λαϊκού δικαστηρίου με τον «καδή», ευρύτατα διαδεδομένο σε ολόκληρο τον ελλαδικό χώρο.

Στην ίδια, τέλος κατηγορία μπορούμε να εντάξουμε (παρά τις αρχαϊκές της συνδηλώσεις) και την «**Καμήλα**», ως συνισταμένη της λαϊκής πολιτιστικής παράδοσης, αλλά και την «**Τράτα**» στη Λέσβο, ως ιδιότυπο έθιμο κοινωνικού περιεχομένου με σχετικά περιορισμένη τοπική εμβέλεια.

Σύγχρονη

Τα **δρώμενα και τα παραστατικά έθιμα** που επισημάνθηκαν στις προηγούμενες περιπτώσεις, **εξακολουθούν να υφίστανται**. Όμως οι συνθήκες που έχουν δημιουργηθεί στη βιομηχανική και τώρα πια μεταβιομηχανική κοινωνία, η ανάπτυξη της επικοινωνίας και η δυναμική της πληροφορικής, η κατάργηση του κοινωνικού ιστού των αγροτικών / κτηνοτροφικών κοινοτήτων της υπαίθρου, ο καταλυτικός ρόλος των ΜΜΕ, έχει επιδράσει καθοριστικά και έχει διαμορφώσει μια άλλη εικόνα γι αυτά τα έθιμα του καρναβαλιού και της Αποκριάς. Η **μαζικότητα αντικατέστησε τον αυθορμητισμό, το βιομηχανοποιημένο εκτόπισε το χειροποίητο, η οικονομία και ο τουρισμός** διαμόρφωσαν τη σύγχρονη εικόνα ενός θεάματος **χωρίς ουσιαστική συμμετοχή της κοινότητας**, απλά και μόνο για λόγους οικονομικούς. Το **marketing και η διαφήμιση εξαφάνισαν το αυθεντικό** και μετέτρεψαν σε μαζικό αυτό που κάποτε ήταν μεμονωμένο και περιπτωσιακό.

Κατ' αυτό τον τρόπο, αν και σήμερα τόσο στις περιοχές ενδιαφέροντος, όσο και γενικότερα σ' ολόκληρη την Ελλάδα, υπάρχει το Καρναβάλι με τις εορταστικές του εκδηλώσεις (μασκαρέματα, πομπές, εκδηλώσεις χαράς), όμως ελάχιστα στοιχεία έχουν απομείνει ζωντανά από το παρελθόν. Το **αγιασώτικο καρναβάλι ή το καρναβάλι της Λεμεσού**, δεν έχουν πια την ίδια γνησιότητα όπως στο παρελθόν, υπακούοντας κάποτε μιμητικά και κακόγουστα στα ελληνικά (Πάτρα) και διεθνή (Ρίο) πρότυπα της μαζικής διασκέδασης. Ενώ εξίσου η φολκλοροποίηση έχει επικαλύψει την αυθεντικότητα και **στο Καρναβάλι της Θράκης**. Αλλά και σε περίπτωση που εξακολουθούν να εμφανίζονται κάποια από τα δρώμενα που παρουσιάσαμε, συχνά αυτά έχουν χάσει τον αρχικό χαρακτήρα τους και έχουν

αλλοιωθεί μέσα στα πλαίσια των υποδοχών και προσληπτικών δυνατοτήτων του σύγχρονου κόσμου.

Η «Μέρα της Μαμής» **κατέληξε να γίνει** «Γυναικοκρατία» με τις γνωστές υπερβολές και τον έντονο φολκλορισμό, τα «βρεξούδια» ή ο «Κατακλυσμός» **να γίνουν διασκέδαση με κατάβρεγμα** που γίνεται από τα παιδιά, συχνά με νεροπίστολο.

Όπως προκύπτει και παρουσιάζεται στο **συγκριτικό πίνακα**, είναι εμφανές ότι σε αρκετές από τις περιπτώσεις δρωμένων και εθίμων, ενυπάρχει ο αρχαϊκός χαρακτήρας που συνδέεται με γονιμικά και ευετηρικά δρώμενα, με καταστάσεις άρρηκτα συνδεδεμένες με τη διαίωσιση της ίδιας της ζωής (μητρότητα, τεκνοποιία) ή τη γονιμότητα του εδάφους και την αναγέννηση της φύσης (Άνοιξη) μετά από το θάνατό της (χειμώνας). Αυτά εντοπίζονται **από τη Θράκη μέχρι την Κύπρο** ανεξάρτητα από τη συγκεκριμένη ονομασία που διαθέτουν κατά περίπτωση, επιτελώντας την ίδια αποστολή και καταδεικνύοντας όχι μόνο τις κοινές αρχαϊκές τους αφετηρίες, αλλά και την κοινή πολιτισμική τους διάσταση σ' ολόκληρο τον ελλαδικό χώρο από τη Θράκη μέχρι την Κύπρο, που εκτείνεται ακόμα και στην ευρύτερη περιοχή της ανατολικής λεκάνης της Μεσογείου.

Συγκριτικός Πίνακας

ΘΡΑΚΗ	ΑΙΓΑΙΟ	ΚΥΠΡΟΣ
Μεταμφιέσεις Αποκριάς (Τζαμάλες)	Μεταμφιέσεις Αποκριάς (ιμτσούνις)	Μεταμφιέσεις Αποκριάς (Σήκωσες)
Ζωόμορφες μεταμφιέσεις (Αρκούδα)	Ζωόμορφες μεταμφιέσεις (Αρκούδα)	Ζωόμορφες Μεταμφιέσεις (Αρκούδα)
Ανθρωπόμορφες Μεταμφιέσεις (Γάμος, Εγκυμοσύνη, Αράπης, Δικαστήριο)	Ανθρωπόμορφες Μεταμφιέσεις (Γάμος, Εγκυμοσύνη, Αράπης, Δικαστήριο)	Ανθρωπόμορφες μεταμφιέσεις (Γάμος, Εγκυμοσύνη, Αράπης, Δικαστήριο)
Καμήλα/Τζαμάλα	Καμήλα	Καμήλα
Μέρα της Μαμής / Μπάμπω	-	Έθιμο Γυναικοκρατίας μικρής εμβέλειας
Θάνατος-Ανάσταση / Τζαμάλα	-	Έθιμο νεκρανάστασης στα χωριά Πιτσιλιάς και Αγ. Γεώργιος Σιλίκου Ανάσταση του Λαζάρου-Βασίλης/Βοσκός

Κιοπέκ-Μπέης	-	Δρώμενο ψευδοαροτρίωσης στο χωριό Αγ. Γεώργιος Σιλίκου-Λεμεσού
Καλόγερος	-	Σκύλος Βρωμίσης- Βασίλης/Βοσκός
Αναστενάρια	-	-
Πιπερούγγα/Περπερούνα	-	-
Βρεξούδια	-	Κατακλυσμός
Ρογγατσάρια	Κουδουνάτοι	Μεταμφιέσεις Αποκριάς / Κουδουνάτοι
-	Τριψίματα	Έθιμο του «Πιπεριού»
-	Κάψιμο του Οβριού	Κάψιμο του Ιούδα
-	Περικεφαλαίες	-
-	Τράτα	-
-	-	Πασχαλινές Μεταμφιέσεις
Μεταμφιέσεις του Δωδεκάμερου	-	-

Θράκη

Θράκη

Η γεωγραφική έκταση που αποκαλείται «Θράκη», αποτελεί μια ευρύτερη περιοχή της Βαλκανικής που ξεπερνά τα σημερινά περιορισμένα γεωπολιτικά σύνορα ενός και μόνο κράτους (Ελλάδα) με συγκεκριμένη, συγκροτημένη και **ομοιογενή πολιτισμική ταυτότητα**, σαφώς διακριτή και διαφοροποιημένη από άλλες όμορων λαών, εθνών και κρατών. Συνιστά ένα σταυροδρόμι πολιτισμικών επιδράσεων κοινωνιολογικών συμφυρμών και εθνοφυλετικών διαπλοκών, που καθορίζονται από ποικίλους παράγοντες στη μακράιωνη ιστορική πορεία των σχέσεων μεταξύ της χριστιανικής Ευρώπης και της μουσουλμανικής Ανατολής, των πολιτιστικών παραδόσεων του Βορρά και του Νότου, των λαών της νοτιοανατολικής Ευρώπης.

Μια **κοινή πολιτισμική κληρονομιά**, που συγκροτείται στην περίοδο του Βυζαντίου, **ενοποιεί παραδόσεις, έθιμα, δρώμενα και μορφές του λαϊκού πολιτισμού των λαών** που κατοικούσαν την ευρύτερη περιοχή, με αντίστοιχα κατάλοιπα του αρχαιοελληνικού πολιτισμού αλλά και με προγενέστερες, αρχετυπικές μορφές τελετών, ιεροπραξιών και δρωμένων, που συνδέουν το ιστορικό παρόν με το παρελθόν των λαών της ευρύτερης περιοχής, το σύγχρονο κόσμο με την αρχαιότητα, ακόμα και με την προϊστορία του ανθρώπινου πολιτισμού.

Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο στη Θράκη συναντώνται **μορφές του λαϊκού θεάτρου με την πιο γνήσια και πρωτογενή σημασία τους**, ξεκινώντας από τα βρεξούδια και τους αγερούς του Δωδεκάμερου, μέχρι την Καμήλα/Τζαμάλα, την Μπάμπω/Μαμή, τον Κιοπεκ-Μπέη, τον Καλόγερο, τα Αναστενάρια και την Πιπερούγγα/Περπερούνα κ.α.

Καμήλα/Τζαμάλα

Ζωόμορφη μεταμφίεση, άμεσα συνδεδεμένη με πανάρχαια γονιμικά και ευετηρικά δρώμενα, που μετεξελίσσεται σε αποκριάτικο έθιμο και καταλήγει σε φολκλορική ατραξιόν.

Προέλευση

Η «**Καμήλα**» ή «**Τζαμάλα**», από την **αραβική προέλευση** της λέξης μαζί με την «αρκούδα» αποτελούν δύο από τις πιο διαδεδομένες **ζωόμορφες μεταμφιέσεις**, που συναντώνται στην ευρύτερη περιοχή της νοτιοανατολικής Ευρώπης και συμβολίζουν «**δαίμονες της βλάστησης**». Η αρχική της προέλευση, μπορεί να συσχετισθεί με **μαγικά δρώμενα** κατά τη διάρκεια του φθινοπώρου (χρονικής περιόδου της σποράς), όπως άλλωστε μαρτυρεί και η χρονική ένταξη του δρωμένου στο τέλος Οκτωβρίου.

Προς αυτή την εκδοχή συντείνει επίσης ένα από τα συνοδευτικά στοιχεία που επισημαίνονται όχι μόνο στη Θράκη αλλά στον ευρύτερο ελλαδικό χώρο στην εκδήλωση του εθίμου (χωρίς αυτό να είναι απαραίτητο σε κάθε περίπτωση), αυτό της ασθένειας και **θεραπείας της καμήλας**, η οποία είναι προίκα μιας «**χανούμισσας**» και αρρωσταίνει, αλλά με την επέμβαση κάποιου γιατρού θεραπεύεται με «**φάρμακα**» που της προσφέρουν πλουσιοπάροχα οι κάτοικοι του χωριού που διεξάγεται το έθιμο, όπως κρασί, ρακί, ψωμί, τρόφιμα, φιλοδώρημα κ.α.

Το στοιχείο αυτό **απόηχος ή συγγενής μορφή** άλλων κατεξοχή γνωστών γονιμικών δρωμένων του «**Δωδεκάμερου**» που σχετίζονται με το θάνατο και την ανάσταση, ή ακόμα τη **δολοφονία και τη θεραπεία** του γαμπρού ή της νύφης αποτελεί ένδειξη της χρονικής διαδρομής και των φυσιολογικών μετεξελίξεων που δέχθηκε το έθιμο μέσα στους αιώνες και τις γεωγραφικές περιοχές στις οποίες εντοπίζεται.

Η «Καμήλα» συναντάται «από τον **Πόντο** ως τη **δυτική Βουλγαρία**, τη **Ρουμανία** και τη **νότια Αυστρία και Σλοβενία**». Σε καθαρά ελλαδικό χώρο μαρτυρείται ακόμα στα **Γιάννενα**, στην **Αθήνα**, στη **Μυτιλήνη**, στον **Ασπρόπυργο** και σε άλλες περιοχές με την ίδια ή διαφορετική ονομασία (όπως «Κοκάλα» στη Σύμη), όπου λόγω των κάθε είδους, προελεύσεως και αιτίας μετακινήσεων των πληθυσμών μετέφεραν το δρώμενο από τη γενέθλια γη στη νέα τους «πατρίδα», εντός ή εκτός συνόρων της ίδιας γεωγραφικής περιφέρειας. Κατεξοχήν όμως το δρώμενο εμφανίζεται (και είναι ακόμα ζωντανό) στη Θράκη.

Στον αρχικό πυρήνα του δρωμένου, προστίθενται στη συνέχεια και άλλα στοιχεία, τα οποία συμβάλλουν στην εντυπωσιακή του παρουσία και την ταχύτατη και ευρύτατη διάδοσή του. Για τη συμπλήρωση της εντυπωσιακής εικόνας, πρέπει ακόμα να συμπεριλάβουμε και **τον οδηγό του ζώου**, τον **καμηλιέρη**, που προφανώς και αυτός είχε ξένη προέλευση (αραβική, αφρικανική), κατά συνέπεια φυσιολογικά ήταν εντελώς διαφορετικός από το κοινό του περιοδεύοντος θεάματος (μαύρος, μελαψός).

Στη στρωματογραφική αναδίφηση των διαδοχικών εξελικτικών φάσεων από τις οποίες πέρασε το **σημειωτικό** και **σημασιολογικό** περιεχόμενο του δρωμένου, πρέπει να επισημανθεί και η **μακρινή ανάμνηση** που είχαν οι πληθυσμοί της κεντρικής και ανατολικής Ευρώπης και των Βαλκανίων από τις τουρκικές επιδρομές και τον οθωμανικό κίνδυνο. Αυτό το γεγονός που ταυτίζει το αντικειμενικά υπαρκτό με το σύμβολό του, αποδίδει στο συγκεκριμένο δρώμενο μία ακόμα διάσταση, αυτή του «**φόβητρου**», του «**τρομακτικού**».

Σταδιακά, ο διασκεδαστικός και **ψυχαγωγικός χαρακτήρας υπερτερεί του τελετουργικού** και το δρώμενο μετατρέπεται σε έθιμο, που ως τέτοιο αποδεσμεύεται από τον καθορισμένο αντικειμενικό χρόνο με τις συγκεκριμένες γεωργικές εργασίες (Αγ. Δημητρίου, σπορά) και συνδέεται με μια ευρύτερη ομάδα παραστατικών εθίμων του «**Δωδεκάμερου**». Γι' αυτό και διαπιστώνεται η χρονική μετάθεση της τέλεσής της στην παραμονή των Χριστουγέννων ή της Πρωτοχρονιάς και του Νέου έτους, διατηρώντας αντίστοιχα το **μαγικο-ευετηρικό** της περιεχόμενο, που όμως στη συνέχεια χάνεται και αυτό με τη σειρά του εντελώς, όταν η «**Τζαμάλα**» γίνεται **αποκριάτικο δρώμενο της Καθαρής Δευτέρας**, που φτάνει μέχρι του

σημείου να χάσει το ουσιαστικό της νόημα και να υποκαταστήσει συνεκδοχικά την έννοια της «μεταμφίεσης» και του αποκριάτικου γλεντιού.

Τρόπος Κατασκευής

Όπως διαπιστώνεται, η «Καμήλα», παρά τις όποιες επιμέρους δια-φορές, οι οποίες ξεκινούν από την εντελώς απλή και εύκολη σχηματοποίησή της με την μεταμφίεση δύο ανδρών και μόνο, ο μπροστινός από τους οποίους «κρατάει το κεφάλι της που μπορεί να ανοιγοκλείνει τα σαγόνια, ενώ ο δεύτερος, σκυφτός, σχηματίζει τη ράχη και το υπόλοιπο ζώο», προχωρεί σε πρόχειρη κατασκευή με τη χρησιμοποίηση μιας σκάλας, ως σκελετού για το ζώο και καταλήγει σε περίτεχνη και σύνθετη κατασκευή.

Σχετικά με τον τρόπο κατασκευής της «Καμήλας» αναφέρεται η ίδια σχεδόν γνωστή μέθοδος, όπως και κατά το παρελθόν: χρησιμοποιείται **μια σκάλα ως σκελετός** ενώ κλαδιά από φουντουκιάς λυγισμένα έδιναν το σχήμα του ζώου, με την καμπούρα και τα άλλα ανατομικά χαρακτηριστικά του. Το σκελετό σκέπαζαν με κιλίμια, ενώ στο λαιμό έβαζαν δέρματα από πρόβατα και κατσίκια που είχαν στα σπίτια τους. Το κεφάλι ήταν «**πιστή αντιγραφή του πραγματικού**», που διέθετε «ένα περίεργο μηχανισμό με ένα μεντεσέ που τραβούσε με σκοινί αυτός που ήταν μέσα (στο ζώο) και ανοιγόκλεινε το στόμα».

Κατά τα υπόλοιπα, όλα λειτουργούσαν πανομοιότυπα όπως άλλοτε. Ο **βασικός ρόλος του εθίμου ήταν η διασκέδαση**, με αστεϊσμούς και πειράγματα προς τους παρευρισκομένους, που «**πλήρωναν**» σε είδος, ώστε στο τέλος της μέρας να «μαζευτούν τα αναγκαία για να στηθεί ένα γλέντι».

Ένας κάτοικος της Σταυρούπολης, ο Στέφανος Παπουτσόγλου (γεννηθείς το 1934) που, όπως αναφέρει, είχε κατασκευάσει πολλές φορές την «Καμήλα» κατά το παρελθόν, υποστηρίζει ότι η **σημερινή κατασκευή διαφέρει από την παλιά**, αφού το μέταλλο, το σίδηρο, η οξυγονοκόλληση αντικατέστησαν τα παλιά ξύλινα υλικά, με αποτέλεσμα να γίνει «ωραία η καμήλα, πιο σύγχρονη, πιο ωραία και αν την βλέπει κανείς νομίζει ότι πράγματι είναι ζωντανή». Συμπληρώνει ακόμα ότι εξωτερικά τη στόλιζαν με αποκριάτικα είδη «Κομφετί, σερπαντίνες και άλλα διάφορα».

Σύνοψη

Το δρώμενο της «Τζαμάλας» έχει αισθητά διαφοροποιηθεί από αυτό που είχε καταγραφεί τις προηγούμενες δεκαετίες. Οι εναπομείναντες συνεχιστές της παράδοσης έχουν ήδη απομακρυνθεί από την αρχική πηγή προέλευσης, την αφετηρία του γονιμικού χαρακτήρα που διέθετε άλλοτε το δρώμενο. Στην καλύτερη περίπτωση **το συνδέουν με έθιμα της Καθαρής Δευτέρας** με κοινωνικό κυρίως περιεχόμενο, που μόνο ως απόηχο μπορεί να έχουν κάτι από τα αρχικά του σημαινόμενα. Το μόνο που διαθέτουν είναι μια προσωπική εμπειρία ως προς την τέλεση και τα δομικά χαρακτηριστικά του, τα οποία, παρ' όλ' αυτά, εμφανίζονται αρκετά εκσυγχρονισμένα και συμβατά με τις αξίες και τα δεδομένα της σύγχρονης τεχνολογικής εποχής.

Μέρα της Μαμής/της Μπάμπως

Πανάρχαιο γονιμικό δρώμενο, η ύπαρξη του οποίου εντοπίζεται από τους μελετητές ήδη στην **κλασική ελληνική και ρωμαϊκή αρχαιότητα**, συνδεδεμένο με λατρευτικές τελετές και μυητικές δράσεις προς τιμήν προσωπικών θεοτήτων ή απρόσωπων δυνάμεων που σχετίζονται με την ίδια τη φύση της γυναίκας (τοκετό, λοχεία) και το ρόλο που αυτή διαδραματίζει στην επιβίωση του ανθρώπινου γένους.

Τέτοιες **τελετές** με επίκεντρο τη γυναίκα εντοπίζονται σε θρακικό, τοπικό επίπεδο **αφιερωμένες σε «γυναικείες θεότητες»** η λατρεία των οποίων επεκτείνεται σε πανελλήνια και ευρύτερη διάσταση και εμφανίζεται σε γιορτές όπως τα Θεσμοφόρια και τα Αλώα, τα Λήναια και τα Σατουρνάλια.

Προέλευση

Η ονομασία του εθίμου ποικίλει με τη χρήση της ελληνικής σε διατυπώσεις του τύπου «Μέρα της μαμής», «Ημέρα της μαμής»,

«Τ'ς Μπάμπως ημέρα», της βουλγαρικής «Μπάμπιν ντεν» / «Babin den», αλλά και της τουρκικής γλώσσας «Babu gün» / «Μπαμπω γκιουνού - Μπαμπωγκιουνού». Σε οποιαδήποτε περίπτωση, **πρόκειται για ένα εορτασμό της μητρότητας, της γονιμότητας και ευρύτερα της αναπαραγωγικής δυνατότητας** που μόνο η γυναίκα διαθέτει, ως δύναμη συνέχισης και διαίωνισης του ανθρώπου, ως έμβιου όντος.

Ο τελετουργικός χαρακτήρας αποκτά κοινωνική διάσταση και **το γονιμικό δρώμενο μετασηματίζεται σε έθιμο της γυναικοκρατίας**. Γι αυτό και η «μαμή», ως η κατεξοχή διαμεσολαβήτρια στην ιερή πράξη της γέννας **τιμάται**, όπως επίσης και η γυναίκα, στο πρόσωπο της ηλικιωμένης εκπροσώπου του φύλου της που, τη συγκεκριμένη ημέρα, βρίσκεται στο επίκεντρο των δραστηριοτήτων με τις οποίες ανατρέπεται η παγιωμένη πραγματικότητα του ανδροκρατούμενου κόσμου και επιβάλλεται μια νέα τάξη, στην οποία κυρίαρχη είναι η γυναίκα.

Η **ημερομηνία τέλεσής** του είναι η 8η Ιανουαρίου, ημέρα της Αγ. Δομνίκης από το πρωί μέχρι τα ξημερώματα της επόμενης. Υπάρχουν και πληροφορίες που κατανέμουν την ανάπτυξή του σε δύο ημέρες, την 7η Ιανουαρίου (επίσκεψη των γυναικών στο σπίτι της μαμής και προσφορά δώρων) και την 8η του μηνός (συνέχεια και κατάληξη με ξεφάντωμα).

Η **γεωγραφική περιοχή** στην οποία εντοπίζεται είναι αρκετά διευρυμένη ξεκινώντας από την Αγχίαλο και την Μεσημβρία της Ανατολικής Ρωμυλίας, την Σωζόπολη και Αδριανούπολη της Ανατολικής Θράκης και επεκτεινόμενο σε ολόκληρη τη Δυτική Θράκη αλλά και την Μακεδονία, από τις Σέρρες μέχρι την Κατερίνη, όπου βρίσκονται εγκατεστημένοι έλληνες πρόσφυγες, που εκπατρίστηκαν μετά την ανταλλαγή πληθυσμών το 1923, ενώ απαντά επίσης και σε αρκετά αμιγώς βουλγαρικά χωριά.

Η **αναγωγή του στην αρχαιότητα** και μάλιστα σε τελετές που αποσκοπούσαν στην εξασφάλιση και **διαιώνιση της τεκνογονίας** των γυναικών, συνδεδεμένη κάποτε και με άλλες ομοειδείς γονιμικές **ιεροπραξίας βλάστησης**, όπως εκείνες των Σατουρναλίων, αποτελεί κοινή διαπίστωση των μελετητών. Επισημαίνουν δηλαδή ότι το συγκεκριμένο δρώμενο, όπως και τα αρχέτυπά του, αποδίδει «μαγικές τελετές και γητειές, που αποβλέπουν στη γονιμοποίηση της γης και την πολυτεκνία των γυναικών».

Επειδή η **μαμή** αποτελεί τον απαραίτητο μεσολαβητικό παράγοντα ζωοδοσίας για τη γυναίκα, γι αυτό **αποτελεί και το τιμώμενο πρόσωπο**, τα χέρια του οποίου πλένονται, αφού (κατά τις λαϊκές δοξασίες) οι γυναίκες «αν δεν πλύνουν την ημέρα αυτή τα χέρια της μαμής, αυτά θα καίονται στον άλλο κόσμο στη φωτιά (...) πράγμα που θεωρείται αχαριστία εκ μέρους των γυναικών, διότι τα χέρια της μαμής χρησίμευαν ως όργανα βοηθητικά κατά τη δύσκολη στιγμή της γέννας των».

Βασικές Εκδοχές

Η «**Μέρα της μαμής**» εμφανίζεται με δύο βασικές εκδοχές, οι οποίες αντιστοιχούν στη διπλή ονομασία, αλλά και στις **δύο διαφορετικές πηγές προέλευσης**.

Η **πρώτη είναι βουλγαρική και ευρύτερα κεντροευρωπαϊκή**, ανιχνεύσιμη αρχικά σε περιοχές της Ανατολικής Ρωμυλίας όπως η Αγγιάλος και η Μεσημβρία, από όπου, με την ανταλλαγή των πληθυσμών οι έλληνες κάτοικοι των περιοχών, εγκαταστάθηκαν σε χωριά της Μακεδονίας, στα οποία διέδωσαν το έθιμο με τη συγκεκριμένη του μορφή, όπως στο Κίτρος, Κιουρκούτ, Αμάτοβο, Σούλοβο, Τσαντιρλί στα οποία εντοπίζεται από την παλιότερη επιτόπια έρευνα, αλλά και αλλού όπως στη Μονοκκλησιά Σερρών και στο Κίτρος Κατερίνης.

Η **δεύτερη έχει πηγή προέλευσης την Ανατολική Θράκη** και δι αυτής είναι πλησιέστερη στις αρχαιοελληνικές πηγές όπου και εντοπίζεται στις περιοχές της Βιζύης, Σωζοπόλεως, Λουλέ-Μπουργκάς, των Σαράντα Εκκλησιών, Μαρασίων και στη συνέχεια μεταφέρεται δυτικά σε χωριά της Θράκης που ανήκουν πια στο ελληνικό κράτος, όπως η Ξυλαγανή Ροδόπης, η Νέα Κεσάνη Ξάνθης, ο Βάλτος Ορεστιάδας, η Συκορράχη Έβρου, η Νέα Βύσσα Έβρου κ.α.

Στη μια εκδοχή του εθίμου (Ανατολικής Ρωμυλίας) **κυρίαρχος είναι ο «φεμινιστικός» χαρακτήρας**, που του προσδίδει ένα πανηγυρικό και εορταστικό ύφος καρναβαλικής διασκέδασης, που αντιστρέφει τους ρόλους των δύο φύλων για τη συγκεκριμένη και μοναδική στον ετήσιο ημερολογιακό κύκλο ημέρα. Στην άλλη εκδοχή, **προέχει ο τελετουργικός χαρακτήρας** που προσδίδει γονιμικό περιεχόμενο στο δρώμενο, άμεσα σχετιζόμενος με το ρόλο που διαδραματίζει η μαμή στο προσδιορισμένο μικρόκοσμο της αγροτικής κοινωνίας, ως διαμεσολαβητικού παράγοντα στη διαιώνιση της ζωής με πανάρχαια αναγωγή και προέλευση.

Προφανώς και τα δύο στοιχεία το «γονιμικό» και το «φεμινιστικό» συνυπάρχουν στο δρώμενο, αποτελώντας τις δύο όψεις του ίδιου νομίσματος, αφού η μητρότητα είναι ταυτόσημη με τη γυναικεία φύση και η κοινωνική θέση της γυναίκας συναρτάται με τη βιολογική της αποστολή. Γι αυτό και **η «Μαμή» με την «Μπάμπω» ταυτίζονται**, υποκαθιστώντας ως λέξεις αλλά και έννοιες η μια την άλλη, όπως ακριβώς συμβαίνει και με το περιεχόμενο «γυναικοκρατία» από την άλλη.

Κοινά Χαρακτηριστικά του εθίμου

1. Κυριαρχεί με αποκλειστικό τρόπο ο γυναικείος χαρακτήρας σε όλες τις διαστάσεις του εθίμου. **Οι άνδρες αποκλείονται** ρητά από κάθε είδους συμμετοχή, εκτός από περιπτώσεις όπου η παρουσία τους προβλέπεται ως μέρος του «παιχνιδιού» (ρόλος στο δρώμενο) με προοδεδικασμένο αποτέλεσμα την ταπείνωση και την υποταγή του στο άλλο φύλο. Οι παραβάτες συλλαμβάνονται, λοιδωρούνται και τιμωρούνται με αυστηρές ποινές (χρηματικό πρόστιμο ή διαπόμπευση του φύλου τους με δημόσιο ξεγύμνωμα).

Στο έθιμο **συμμετείχαν γυναίκες** που είχαν ήδη τεκνοποιήσει, παντρεμένες, διαζευγμένες ή χήρες, αφού η εγκυμοσύνη, **ο τοκετός και η λοχεία**, αποτελούν τις στιγμές που συνιστούν την ειδοποιό διαφορά ανάμεσα σε εκείνες που (κατά κάποιο τρόπο) είναι «μυημένες»/έμπειρες και τις άλλες που είναι «αμύητες»/άπειρες από το γυναικείο πληθυσμό.

2. Τιμώμενο πρόσωπο είναι η μαμή του χωριού, ή σε περίπτωση που δεν υπάρχει, η γηραιότερη γυναίκα, η οποία λόγω ηλικίας και εμπειρίας έχει η ίδια τεκνοποιήσει, αλλά και έχει (πιθανότατα) συμμετάσχει ως βοηθός σε τοκετούς άλλων γυναικών.

3. Οι γυναίκες επισκέπτονται στο σπίτι της τη μαμή και της προσφέρουν δώρα. Η επίσκεψη γίνεται είτε αυθόρμητα, είτε ύστερα από πρόσκληση. Οι γυναίκες προσφέρουν στη μαμή σαπούνι, πετσέτα, κεφαλόδεσμους μαντίλια (όλα χρήσιμα για την άσκηση του έργου της), αλλά και φαγητά, ποτά και χρήματα.

4. Απαραίτητο στοιχείο είναι το πλύσιμο των χεριών της μαμής (όπως ακριβώς κάνει εκείνη μετά το πέρας του τοκετού), ως ανταμοιβή από τη γυναίκα που ξεγεννήθηκε από τη μαμή. Σε κάποιες περιπτώσεις αναφέρεται ότι της βρέχουν και το πρόσωπο ενώ ρίχνουν στο πάτωμα το μπακιρένιο σκεύος με το οποίο μεταφέρουν το νερό και με μορφή οίονοσκοπίας, αποφαίνονται αν θα γεννήσει αγόρι ή κορίτσι την επόμενη φορά που θα μείνει έγκυος η γυναίκα που προσφέρει τα δώρα ανάλογα με το αν θα σταθεί «μπρούμυτα» ή «ανάσκελα» το σκεύος.

5. Ακολουθεί ο στολισμός της μαμής, που κάθεται σε μια πολυθρόνα, με λουλούδια με πλεξούδες από σκόρδα και κρεμμύδια, με κολιέ από ξερά σύκα, σταφίδες και χαρούπια, που συμβολίζουν την ευφορία των καρπών της γης και αντίστοιχα τη γονιμότητα.

6. Συνέχεια παίρνει το οργιαστικό συμπόσιο με χορούς, οινοποσία, άσεμνα τραγούδια, για «λατρεία» των ανδρικών γεννητικών οργάνων, ως στοιχείων απαραίτητων για τη γονιμότητα και την τεκνοποιία και ανδρικές μεταμφιέσεις των γυναικών. Αρχικά, το γλέντι περιοριζόταν μόνο ανάμεσα στις «μυημένες» γυναίκες στο σπίτι της μαμής, αλλά στη

συνέχεια αυτό γενικεύθηκε να γίνεται σε ανοιχτό (πλατεία του χωριού) ή κλειστό χώρο (καφενείο, σχολείο και πρόσφατα πολιτιστικό κέντρο ή γραφεία συλλόγου γυναικών)

7. Σχηματίζεται πομπή που μεταφέρει τη μαμή **επωχούμενη πάνω σε άμαξα μαζί με μία συνοδό** (ηλικιωμένη γυναίκα) και πηγαίνει στη βρύση ή την πηγή του χωριού όπου καταβρέχεται με νερό. Την άμαξα έσυραν αρχικά δύο νέοι άνδρες, ως ένδειξη υποταγής του αρσενικού στο θηλυκό φύλο.

8. Το δρώμενο ολοκληρώνεται με ολονύκτιο γλέντι και οινοποσία των γυναικών, με άσεμνα τραγούδια και ξέφρενη διασκέδαση, το οποίο παλιότερα γινόταν αποκλειστικά στο σπίτι της μαμής.

Διαφορές

Η εκδοχή της Ανατολικής Θράκης, με τον καθαρά λατρευτικό-γονιμικό χαρακτήρα της, **διακρίνεται από έντονα φαλλικά στοιχεία**, τα οποία συνδέουν τη σύγχρονη με αρχαίες μορφές αντίστοιχων δρωμένων, όπως αυτά που συναντώνται στην ίδια την ελληνική αρχαιότητα.

Η αλληγορική/συμβολική χρήση φυσικών προϊόντων (φρούτα, καρποί, λαχανικά) και προϊόντων της αγροτο-κτηνοτροφικής ζωής (λουκάνικο, σουτζούκι, δέρμα ζώου), **θυμίζει έντονα αντίστοιχες τελετές μύησης και ιεροπραξίας της αρχαιότητας** (Θεσμοφορία, Αλώα) με αποκλειστικό σχεδόν γονιμικό περιεχόμενο που διασώζονται μέσα στο χρόνο.

Αντίθετα η **Ανατολικο-Ρωμυλιακή προέλευση** του εθίμου περιορίζει, **καταργεί** και εξοβελίζει πλήρως αυτά **τα φαλλικά σύμβολα και τα χαρακτηριστικά της γονιμότητας**, τα οποία είτε αντικαθίστανται εντελώς, είτε χάνουν την πρωτογενή σημασία τους και μετατρέπονται σε διακοσμητικά και «**εθιμικά**» δεδομένα του συνόλου της γιορτής, όπως ενδεικτικά συμβαίνει με τη χρήση των πράσων και των κόκκινων πιπεριών, ενώ έχει εκλείψει παντελώς η πομπή που μεταφέρει την μαμή στην πηγή ή τη βρύση του χωριού για να τη βρέξει και έχει αντικατασταθεί από μια γιορταστική πορεία των γυναικών στους δρόμους του χωριού κρατώντας το «**φλάμπουρο**» με καθαρά πανηγυρικό και ψυχαγωγικό περιεχόμενο.

Διογκώνεται ο εορταστικός χαρακτήρας της ημέρας με εντυπωσιακές μεταμφιέσεις των γυναικών σε άντρες αλλά και αντίστροφα, που προσδίδει τόνο παρωδίας στην όλη τελετή,

ενώ η «γυναικοκρατία» αποκτά μια διευρυμένη σημασία, αφού αντιστρέφονται πλήρως οι ρόλοι και η ανδροκρατούμενη κοινωνία δίνει τη θέση της στην πλήρη «μητριαρχία».

Σύνοψη

Το έθιμο της «Μαμής» ή «Μπάμπως» έχει μια **πανάρχαια καταγωγή και μια ευρύτατη σημασιολογία** που ανάγεται στις απαρχές των μαγικών δρωμένων γονιμικού περιεχομένου που συναντώνται σ' όλα τα μήκη και πλάτη του ανθρώπινου πολιτισμού και ιδιαίτερα την αρχαία Ελλάδα. Ο πρωτογενής αυτός χαρακτήρας, λόγω της διττότητας του περιεχομένου του (η γυναίκα ως φυσικό πρόσωπο/κοινωνική οντότητα και η γυναίκα/μήτρα - έκφραση της γονιμότητας), στην ιστορική εξέλιξη του δρωμένου, αποκτά άλλοτε τελετουργική/λατρευτική και άλλοτε κοινωνιολογική/λειτουργική διάσταση. Με δεδομένο όμως ότι στις παραμέτρους του σύγχρονου κόσμου, αυτός **ο δεύτερος χαρακτήρας** είναι πιο οικείος και κατανοητός, βαθμιαία **επισκιάζει τον αρχαιολογικό**. Το γονιμικό δρώμενο μετατρέπεται σε φεμινιστικό έθιμο ταυτιζόμενο με τη «γυναικοκρατία».

Λέσβος

Λέσβος

Αν επιχειρήσουμε να σκιαγραφήσουμε την πολιτιστική φυσιογνωμία της Λέσβου στη νεότερη εποχή, πρέπει να αναχθούμε τουλάχιστον **στα μέσα του 19ου αιώνα** και να επισημάνουμε τον καθοριστικό ρόλο που παίζει μια σφύζουσα **αστική - εμπορική τάξη**, η οποία στηριζόμενη στο διευρυμένο **εμπόριο του λαδιού** και των υποπροϊόντων του (σαπουνι - κερι), όπως επίσης και στις στενές οικονομικές σχέσεις με τα μικρασιατικά παράλια, την Αίγυπτο και τις άλλες ελληνικές παροικίες της ανατολικής Ευρώπης (Βουλγαρία, Ρουμανία, Ρωσία), οδηγεί την τοπική κοινωνία σε εξευρωπαϊσμό.

Πόλη

Στη **Μυτιλήνη**, πρωτεύουσα του νησιού και δευτερευόντως σε ολόκληρο το νησί, όπως άλλωστε και σε άλλες περιοχές του τότε εξωελλαδικού χώρου (Αϊβαλί, Σμύρνη), **οι δυτικές επιδράσεις συνυπάρχουν με τις ανατολικές**, στην αρχιτεκτονική, τη μουσική, το θέατρο και

γενικότερα την κουλτούρα. Κατ' αυτό τον τρόπο κάθε απόπειρα ανάγνωσης της «λαϊκής» δημιουργίας, ως αμιγούς, γνήσιας και ανόθευτης έκφρασης των λαϊκών στρωμάτων στη συγκεκριμένη γεωγραφική περιοχή αλλά και γενικότερα, δεν αποτελεί παρά ιδεολόγημα και εξιδανίκευση μιας πραγματικότητας, η οποία διαμορφώνεται μέσα από τη διαδραστικού τύπου επικοινωνία του λαϊκού με το έντεχνο του γηγενούς με το ξενόφερτο και αντίστροφα.

Η **περίοδος της Αποκριάς** και ιδιαίτερα οι δύο τελευταίες Κυριακές, η «**Κριγιατ'νή**» και η «**Τυρινή**», όπως επίσης και η Καθαρή Δευτέρα, εορταζόταν στη Λέσβο και ιδιαίτερα την πρωτεύουσα, τη Μυτιλήνη ή Χώρα, με παρόμοιο τρόπο, όπως και σε όλες σχεδόν τις περιοχές της Ελλάδας.

Το απομεσήμερο **παρέες- παρέες** των πέντε, δέκα ή ακόμα και είκοσι ατόμων με μουσικά όργανα, περιδιάβαιναν τους δρόμους και τα σοκάκια της πόλης, αλλά και των χωριών και τραγουδούσαν, χόρευαν και αστειεύονταν, ντυμένοι όλοι με κάθε είδος ρούχα και μάσκες που τους έκαναν αγνώριστους για τους άλλους. Παρίσταναν φουστανελάδες μακεδόνες με περικεφαλαίες και σπαθιά, βλαχοπούλες, γύφτισσες και γύφτους, αράπηδες, τούρκους, καπνοδοχοκαθαριστές, γιατρούς και αστρονόμους κ.α.

Σε πλατείες και τρίστρατα οι «**μουτσούνες**» σχημάτιζαν πρόχειρους θιάσους και έδιναν αυτοσχέδιες σύντομες σκηνές από γνωστά θεατρικά έργα («**Η Θυσία του Αβραάμ**») ή πανελλήνια γνωστά κείμενα («**Ερωτόκριτος**»), ή έκαναν δικά τους **σατιρικά σκετς και παρλάτες**, διακωμωδώντας πρόσωπα, πράγματα, θεσμούς και καταστάσεις από την τοπική κοινωνία, ή με ευρύτερο ενδιαφέρον.

Ύπαιθρος

Στα **χωριά** του νησιού, ο εορτασμός ήταν σε γενικές γραμμές ο ίδιος, αν και υπήρχαν **αρκετές επιμέρους διαφοροποιήσεις**, αντιστοιχώντας στην ιδιαιτερότητα των τοπικών κοινωνιών και τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα των κατοίκων τους.

Ανάμεσα στα άλλα, μπορούμε να μνημονεύσουμε **τα έθιμα της Καθαρής Δευτέρας** στην Αγία Παρασκευή, όπου οι καρναβαλιστές τελούντες υπό διονυσιακή μέθη μοντζουρωμένοι στο πρόσωπο και στολισμένοι με χλωρά σκόρδα και κρεμμύδια, με έντονα φαλλικά υπονοούμενα, γύριζαν στους δρόμους του χωριού και τραγουδούσαν άσεμνα τραγούδια, ενώ οι γυναίκες που τα άκουγαν μέσα από τα μισόκλειστα παράθυρα και τις πόρτες, τους κέρναγαν ποτά και νηστίσιμους μεζέδες.

Στα **Πάμφιλα** οι όμιλοι των καρναβαλιστών γύρναγαν μασκαρεμένοι στους δρόμους, ανταλλάσσοντας αστεϊσμούς μεταξύ τους και με όσους τους παρακολουθούσαν, ενώ τελικά κατέληγαν σε συγγενικά σπίτια, όπου συνέχιζαν το γλέντι μέχρι τις πρωινές ώρες. Συνηθισμένο αποκριάτικο δρώμενο ήταν η αρκούδα και ο αρκουδιάρης, που έδινε αφορμή για κωμικές μιμήσεις και παρωδία των φυσιογνωμικών, χαρακτηρισολογικών και λοιπών γνωρισμάτων αντιπροσωπευτικών τύπων του χωριού.

Στη **Στύψη**, εκτός από τα άλλα, την Καθαρή Δευτέρα μαύριζαν το πρόσωπο τους με στάχτη και γύρναγαν στους δρόμους, όπως οι καπνοδοχοκαθαριστές, που με ένα επίμηκες ξύλο και ένα θύσανο στην άκρη καθάριζαν τις καμινάδες, παίρνοντας για αμοιβή τα υπολείμματα των φαγητών της κρεοφάγου και τυρινής εβδομάδας.

Στον **Μεσότοπο** χωριό στο οποίο τα έθιμα της αποκριάς έχουν πλούσια και μακρόχρονη παρουσία αναπτύσσεται (ακόμα και σήμερα) η γιορτή των «κουδουνάτων» κατά την οποία ένας μεγάλος αριθμός κατοίκων με μαυρισμένα πρόσωπα, φορώντας δέρματα ζώων στο σώμα και με κρεμασμένα πολλά κουδούνια διαφορετικού μεγέθους, περιέρχονται τους δρόμους του χωριού χτυπώντας στο καλντερίμι το χοντρό ραβδί (κουτσκούδα) με το χονδρό ρόζο στην άκρη (έντονο συμβολισμό του φαλλού). Είναι ακόμα η «αρκούδα» όπως ήδη περιγράφηκε και σε άλλο χωριό, οι «βλάχες» δηλαδή το γυναικείο μασκάρωμα με τοπικές ενδυμασίες της κεντρικής Ελλάδας (άγνωστες παλιότερα στους νησιώτες) κ.α.

Σε όλες όμως αυτές τις περιπτώσεις, **ελάχιστα ή υποτυπώδεις μόνο θεατρικές δραστηριότητες εντοπίζονται**, οι οποίες ακόμα κι όταν υπάρχουν (όπως η περίπτωση της αρκούδας και του αρκουδιάρη) έχουν εξαιρετικά ενδιαφέρουσα σημασιολογία με αναγωγές σε πανάρχαια δρώμενα ζωομορφής μεταμφίεσης, που έχει πια εξαλειφθεί και περιορίζεται σχεδόν αποκλειστικά στο επίπεδο της μίμησης και του ρόλου.

Καμήλα στα Πάμφιλα

Το γεγονός ότι η καμήλα μαρτυρείται να διεξάγεται στην Αγιάσο τουλάχιστον από τον 19ο αιώνα, αλλά και στο Μεσότοπο τον 20ο αιώνα, οδηγεί στον συμπέρασμα ότι **το έθιμο είναι ευρύτερα διαδεδομένο και στο νησί όπως και στον βορειοελλαδικό χώρο (Θράκη)** με τον οποίο η Μυτιλήνη έχει ιδιαίτερες εμπορικές και πολιτιστικές επαφές, όπως άλλωστε και με τα μικρασιατικά παράλια και την ενδοχώρα.

Προέλευση

Το έθιμο της **Καμήλας στα Πάμφιλα** ανάγεται χρονολογικά περί το 1930. Συνδέεται άμεσα και προσωπικά με τον Μιχαήλ Καρβούνη, σαγματοποιό, ο οποίος ήταν και ο καμηλιέρης κάθε φορά που πραγματοποιούνταν το δρώμενο. Την περίοδο **1912 -1922**, οπότε υπηρετούσε στον Ελληνικό στρατό, ενδεχομένως έλαβε μέρος τον Α΄ και Β΄ Βαλκανικό πόλεμο και σίγουρα στην Μικρασιατική εκστρατεία. Είναι πιθανότατο, επομένως να είδε να τελείται το έθιμο σε κάποιες περιοχές της Μακεδονίας, της Θράκης αλλά και ενδεχομένως της Μικράς Ασίας. Εντυπωσιάστηκε, ίσως και θέλησε να μεταφέρει το έθιμο στο χωριό του, σε μια εποχή που ήταν περίοδος κοινωνικής και οικονομικής κρίσης για την Ελλάδα, αλλά και την κοινωνία των Παμφίλων.

Συνεργαζόμενος άμεσα με δύο άλλους επαγγελματίες, τον πεταλωτή Παν. Ορφανέλη (Αλμπάνη) και τον σιδερά Αντώνη Τσεκμετζέλη (Τζίτζα) και με μια ολόκληρη ομάδα καρναβαλιστών, κατοίκων του χωριού, γίνονται οι βασικοί φορείς του δρωμένου, το οποίο παύει να υφίσταται το **1958-1959**. Με το θάνατο του Καρβούνη παύει οριστικά να διεξάγεται η Καμήλα, αφού κανένας από τους μεταγενέστερους δε θυμάται έκτοτε να πραγματοποιείται ξανά το έθιμο.

Την **Κυριακή της Τυρινής**, τελευταία Κυριακή της Αποκριάς, γύρναγαν στα χωριά άτομα ντυμένοι σαν τσιγγάνοι και «**γιουρούκηδες**» με μουτζουρωμένα πρόσωπα, οι οποίοι κρατώντας ένα μακρύ ξύλο (τέμπλα) όπως αυτό που «**ραβδίζουν**» τις ελιές στη Λέσβο και έχοντας δεμένο στην άκρη του ένα θύσανο από άγριο θάμνο «**αστβή**» έκαναν ότι καθάριζαν τις καμινάδες (καπνοδοχοκαθαριστές).

Οι γυναίκες τους έδιναν από τα σπίτια τους ό,τι είχε εναπομείνει από τα κρεατικά και γαλακτοκομικά εδέσματα των δύο εβδομάδων της Αποκριάς, αφού την επόμενη άρχιζε η Καθαρή Δευτέρα και φυσικά η μακρά περίοδος νηστείας της σαρακοστής. Εκείνοι τα έριχναν όλα μαζί σ' ένα τορβά που είχαν στην πλάτη τους και έφευγαν.

Η ανάμνηση αυτών των γεγονότων και των καταστάσεων, σε μια μεταγενέστερη ιστορική εποχή οδήγησε τους καρναβαλιστές στην ένδυση και μίμηση των «**γιουρούκηδων**», γι' αυτό και ο ρόλος του **καπνοδοχοκαθαριστή** με μουτζουρωμένο πρόσωπο και βρώμικα φθαρμένα ρούχα αποτελεί οικείο «περιβάλλον αναφοράς» και είναι ένας από τους συχνά συναντώμενους ρόλους του καρναβαλιού στη Λέσβο, εκτός βέβαια από την ευρύτατη παρουσία που ο «**αράπης**» ως ρόλος διαθέτει σε ποικίλα δρώμενα της Αποκριάς και του Δωδεκάμερου σε πανελλήνιο επίπεδο.

Η **μορφή του «αράπη»** που στο συγκεκριμένο έθιμο παίζει (ως καμηλιέρης) πρωταγωνιστικό ρόλο, είναι μία μορφή ευρύτατα διαδεδομένη στα παραστατικά δράματα σε συνδυασμό με δύο άλλα πρόσωπα, του «**γαμπρού**» και της «**νύφης**». Ο «αράπης» **δρα συνήθως ανταγωνιστικά** προς τον «γαμπρό» στη διεκδίκηση της «νύφης». Διαθέτει δαιμονικά χαρακτηριστικά χθόνιας προέλευσης και σημασιολογίας, που δεν συνάπτονται μόνο με άμεσα ιστορική προέλευση, αλλά είναι μάλλον προγενέστερη μορφή, αναγόμενη στη λατρεία των προγόνων και των νεκρών, ή ακόμα γενικότερα, αντιπροσωπεύει τον Βλαστικό Δαίμονα που από το σκοτάδι (έγκατα της γης) φέρνει στο φως τη ζωή, μέσα από τη βλάστηση, την ανθοφορία και την καρποφορία της Φύσης την Άνοιξη.

Η **Καμήλα**, τέλος, με τον μακρύ λαιμό που αρπάζει τις τροφές και τις προμήθειες που εξεπίτηδες αφήνουν οι γυναίκες στα περβάζια των παραθύρων τους (τυρί, ρυζόγαλο, ούζο κ.α.), όπως επίσης και ο μουτζουρωμένος καμηλιέρης, ενδεχομένως να έχουν ενσωματώσει στο τυπικό και την μορφολογία τους εκτός των άλλων παραδοσιακών σημασιοδοτήσεων του εθίμου και την έμμεση αναφορά στο οικείο για το κοινό πολιτισμικό παρελθόν του νησιού. Σύμφωνα με μαρτυρίες, στη Λέσβο ήδη από πολύ νωρίς, υπήρχαν κάποιοι αφρικανοί, υπηρέτες συνήθως σε πλούσια τουρκικά σπίτια. Το διαφορετικό χρώμα και η ανοίκεια για τους γηγενείς εμφάνισή τους απέδιδε σ' αυτούς μυθικές παραμέτρους και ιδιότητες. Γι αυτό ακόμα και σε δράματα εντελώς διαφορετικού χαρακτήρα μεταξύ τους όπως οι «**Κουδουνάτοι**» στο Μεσότοπο και η «**Τράτα**» στο Μανταμάδο, τα άτομα που συμμετέχουν σ' αυτά έχουν μαυρισμένο το πρόσωπο.

Κατασκευή

Πρωταρχικό μέλημα των ατόμων που επρόκειτο να αναλάβουν τη διεξαγωγή του εθίμου, ήταν η **ανεύρεση του κατάλληλου μέσου το οποίο θα αποτελέσει το κεφάλι της καμήλας**. Ως ιδανικό θεωρείται το **κρανίο νεκρού αλόγου ή γαιϊδάρου**, το οποίο βέβαια έχει πλήρως απογυμνωθεί, λόγω της μακρόχρονης έκθεσής του στα καιρικά φαινόμενα, βρισκόμενο σε κάποια παραλία, ή σε κάποιο χωράφι.

Ύστερα από τον καθαρισμό και την απολύμανσή του, ερχόταν η στιγμή που **τα οστά θα επικαλύπτονταν από δέρμα**, προκειμένου να αποκτήσει ζωντανία το κεφάλι. Τέτοια δέρματα από κατσίκια ή πρόβατα υπήρχαν σε αφθονία και η επεξεργασία τους ήταν εύκολη. Για την **αληθοφάνεια και παραστατικότητα**, ακόμα και την εκφραστικότητα της ζωντανής ύπαρξης του ζώου (καμήλα), κατά μαρτυρίες επιζώντων που είχαν μετάσχει ή είχαν

παρακολουθήσει το έθιμο, χρησιμοποιούσαν λεμόνια, τα οποία έβαζαν στις οπές που σχημάτιζαν τα μάτια, ή αυγά, τα οποία είτε με το τσόφλι έβαφαν, είτε βρασμένα, ξεφλουδισμένα και έχοντας αφαιρέσει μέρος από το ασπράδι, ώστε να προβάλλει κίτρινος ο κρόκος και λευκό το περίγραμμα, τα χρησιμοποιούσαν ως μάτια, δίνοντας εξαιρετική ζωντάνια.

Το σπουδαιότερο όμως όλων ήταν να παρασταθεί **η κίνηση του προσώπου**, γεγονός που πετύχαινε **το ανοιγοκλείσιμο της σιαγόνας**. Αυτό γινόταν με μηχανισμό (ελατήριο) που κατασκεύαζε ο σιδεράς του χωριού. Αυτό προσαρμοζόταν μέσα στο κρανίο και με κατάλληλο χειρισμό από το άτομο που κρατούσε το κεφάλι της καμήλας, μπορούσε να ανοίξει και να κλείσει. Ο λεπτός χειρισμός και οι τεχνικές δυνατότητες ήταν τέτοιες, ώστε το «ζώο» μπορούσε με τα δόντια του να «**αρπάξει**» αντικείμενα, προκαλώντας το φόβο, την έκπληξη, το θαυμασμό και ιδιαίτερα το γέλιο όσων παρακολουθούσαν το θέαμα.

Το κεφάλι ήταν προσαρμοσμένο στην άκρη ενός ευμεγέθους ξύλου (**τέμπλα**), το οποίο στη Λέσβο χρησιμοποιούν για τη συλλογή του ελαιοκάρπου (**ράβδισμα**). Αυτό το κρατούσε ένα άτομο που βρισκόταν στο μπροστινό μέρος του κοίλου που δημιουργούσε το πλαίσιο-σκελετός του «ζώου» και χειριζόταν τον μηχανισμό που ανοιγόκλεινε το στόμα. Ήταν σκεπασμένο με δέρματα ζώων τα οποία ήταν ραμμένα, σε τρόπο ώστε φαινόταν σαν πραγματικό.

Το κυρίως σώμα αποτελούσε ένα παραλληλόγραμμο ξύλινο ή μεταλλικό πλαίσιο, πάνω στο οποίο ήταν προσαρμοσμένη μια καμπύλη μεταλλική κατασκευή, όπως αυτή που είχαν τα κάρα και οι βοϊδάμαξες για να προστατεύουν τους ανθρώπους και τα προϊόντα που μετέφεραν. Η κατασκευή ή μεταποίησή τους, ήταν επίσης δουλειά του σιδερά του χωριού. Στον κενό χώρο που δημιουργούσε το πλαίσιο, έμπαιναν τέσσερα έως έξι άτομα, τα οποία μετέφεραν την καμήλα στην πορεία της.

Ο μεταλλικός σκελετός ήταν κατάλληλα κατασκευασμένος ώστε να αποδίδει παραστατικά τη γνωστή «**καμπούρα**» της καμήλας, σκεπασμένος με υφαντά, κιλίμια και άλλα σκεπάσματα, όπως επίσης και με δέρματα ζώων σε μια επιδιωκόμενη αρμονική σύνδεση, ώστε να φαίνεται ότι πρόκειται για το συγκεκριμένο ζώο.

Δρόμενο (περιγραφή - εξέλιξη)

Της πομπής προπορευόταν ο καμηλιέρης. Αυτός ήταν πάντα ο Μιχαήλ (Μχαγήλους) Καρβούνης. **Ντυμένος τούρκος με φέσι** και κάποτε με παραδοσιακό νησιώτικο γιλέκο, με κοντό σαλβάρι για να φαίνονται τα γυμνά του πόδια, ήταν μαυρισμένος στο πρόσωπο και το σώμα, υποδηλώνοντας τη φυλετική του ταυτότητα (μελαψός).

Κρατούσε στο χέρι μακρύ γυριστό σπαθί (**χατζάρα**) την οποία κινούσε απειλητικά και **μιλούσε με κωμικό, υβριστικό, επιτιμητικό και σοβαρό τρόπο** απευθυνόμενος στους θεατές που παρακολουθούσαν το πέραςμα της καμήλας. Τα λόγια του ήταν τα περισσότερα ακατανόητα, κράμα τουρκικών, αραβικών, ελληνικών και ντοπιολαλιάς.

Με το άλλο χέρι κρατούσε το σχοινί με το οποίο ήταν δεμένο το κεφάλι της καμήλας. Όταν ήθελε να συνεχίσει την πορεία της η πομπή, όπως επίσης όταν ήθελε να συνενώσει το «ζώο» από κάποια παρεκτροπή του, τραβούσε το σχοινί, δίνοντας σήμα να συνεχίσουν.

Η καμήλα δεν περιοριζόταν απλά και μόνο να περιδιαβαίνει τους δρόμους και τα σοκάκια του χωριού. Έκανε, συχνά, «**ζαβολιές**» και πειράγματα, ιδίως στις κοπέλες και τις γυναίκες που την παρακολουθούσαν από τα παραθύρια των σπιτιών τους, τα μπαλκόνια, τους μαντρότοιχους, αλλά ακόμα και από τις πόρτες των σπιτιών και τις καρέκλες της γειτονιάς τους. Άλλοτε σήκωνε ψηλά το κεφάλι, άνοιγε το στόμα της και δάγκωνε κάποιο «μήλο» τυρί (τοπικό λαδοτύρι Μυτιλήνης) που **επίτηδες είχαν αποθέσει στο περβάζι** του παραθύρου τους οι γυναίκες, άλλοτε δάγκωνε κάποιο λουλούδι, ή «έτρωγε» κάποιο καρβέλι ψωμί ή άλλο φαγώσιμο, ενώ υπήρχαν ακόμα και περιπτώσεις που το «ζώο» διψασμένο, έπαιρνε το ούζο που του πρόσφεραν απλόχερα οι χωριανοί. Με όλα αυτά, **οι καρναβαλιστές** μέσα στην «κοιλιά» του ζώου και δίπλα απ' αυτό, **έβρισκαν τη δύναμη και το κουράγιο να συνεχίσουν** την κοπιαστική πορεία τους και να έχουν τα απαραίτητα για το βραδινό γλέντι που θα ακολουθούσε στο καφενείο του χωριού.

Η πορεία άρχιζε σχεδόν το μεσημέρι από τον «**Ατήγανο**», συνοικία των Παμφίλων όπου κατοικούσαν οι τρεις προαναφερόμενοι επαγγελματίες οι οποίοι είχαν και τα μαγαζιά τους εκεί, μέσα στα οποία φύλασσαν τα εξαρτήματα και τα υλικά για την «Καμήλα», ενώ ταυτόχρονα ήταν ο χώρος των μυστικών συναντήσεων και της μακρόχρονης προετοιμασίας του εθίμου, που διαρκούσε αρκετές εβδομάδες πριν την Καθαρά Δευτέρα.

Η περιδιάβαση στους δρόμους του χωριού διαρκούσε μέχρι το βράδυ. Διέσχιζε τους κεντρικούς δρόμους, σταματούσε στα καφενεία, για να αναπτυχθεί διάλογος του καμηλιέρη με τους θαμώνες που καλούσε επιτακτικά να βγουν έξω και να συμμετάσχουν στο έθιμο, σταματούσε στην κεντρική πλατεία του χωριού (Ταξιάρχη) και ξανακατέληγε εκεί από όπου

ξεκίνησε. Σύμφωνα με προφορική μαρτυρία του Σωτήρη Βασιλέλλη, η «**Καμήλα**» τουλάχιστον κάποιες φορές πήγε μέχρι τα διπλανά χωριά σε απόσταση ενός χιλιομέτρου (Καλαμιάρης-Παναγιούδα), ενώ, όπως ανέφερε ο ίδιος, κάποτε έφτασε μέχρι τη «**Χώρα**» την πρωτεύουσα του νησιού (επτά χιλιόμετρα από τα Πάμφιλα). Εκεί, ο κόσμος που δε γνώριζε το έθιμο παρακολουθούσε εντυπωσιασμένος, ενώ όταν η «Καμήλα» άρπαξε το πηλίκιο ενός αστυνομικού, προκαλώντας το γέλιο στους θεατές, απειλήθηκε η βίαια προσαγωγή της στην αστυνομική διεύθυνση Μυτιλήνης.

Η καμήλα στο Μεσότοπο

Στο Μεσότοπο της Λέσβου, **το ίδιο δρώμενο εμφανίζεται με παρόμοια χαρακτηριστικά και λειτουργικότητα, εκτός από μερικές διαφορές**, ιδιαίτερα στην κατασκευή της «Καμήλας». Σύμφωνα με μαρτυρημένα στοιχεία από προφορικές συνεντεύξεις, αλλά και φωτογραφικό υλικό, για πρώτη φορά το έθιμο έγινε το 1945. Στη διοργάνωσή του έλαβαν μέρος οι Πάνος Κοντέλλης, Ανδρέας Ρεπάνης, Δημήτρης Παπαβασιλείου, Κώστας Κουρδούτης, Γιάννης Ρεπάνης, Φώτης Ρεπάνης, Γεώργιος Κουδώνης, Γαβριήλ Παπαβασιλείου, Φώτης Καρτέρης κ.α. Ήταν η εποχή μετά την απελευθέρωση από τη γερμανική κατοχή και οι κάτοικοι του χωριού είχαν ανάγκη από ψυχαγωγία και διασκέδαση.

Επαναλήφθηκε πολλά χρόνια αργότερα και συγκεκριμένα το 1963, ύστερα από προτροπή του Γρηγόρη Βουδούρη, ο οποίος ως παιδί είχε πάρει μέρος στην «Καμήλα» του 1945. Για τελευταία φορά η πομπή της έγινε στον Μεσότοπο το 1986 με εμφανή τα στοιχεία του αισθητικού συνονθυλεύματος και της απουσίας αυθεντικότητας, όπως διαπιστώνεται από τη σύγκριση των φωτογραφιών του 1958-59 στα Πάμφιλα, αλλά και του 1963 στον Μεσότοπο.

Η «**Καμήλα**» του **Μεσότοπου** είχε κάποιες εμφανείς **μορφολογικές δια-φορές** από αυτή **των Παμφίλων**. Το σώμα της είχε ως σκελετό μία ξύλινη σκάλα, την οποία έφεραν δύο μόνο άτομα, τα οποία αποτελούσαν και τα πόδια της. Η σκάλα στερεωμένη πάνω στους ώμους των δύο ατόμων, σκεπαζόταν με χαλιά, υφάσματα και δέρματα ζώων. **Το μέγεθός** της ήταν **σαφώς μικρότερο** από αυτό των Παμφίλων (αφού εκεί χωρούσαν τουλάχιστον έξι άντρες), αλλά στη ράχη της ήταν στερεωμένο όπως μαρτυρείται τουλάχιστον για την εκδήλωση του 1963 ανθρώπινο ανδρείκελο, το οποίο παρίστανε τον καμηλιέρη, ενώ αυτός προηγείτο της πομπής πάνω σε γάιδαρο στα Πάμφιλα. Στον Μεσότοπο υπήρχαν όμως και αρκετοί συνοδοί της «Καμήλας» βαμμένοι στο πρόσωπο με κάπνα και φορώντας μακριές κελεμπίες, παρίσταναν τους άραβες.

Η πορεία του δρώμενου ακολουθούσε τους δρόμους του χωριού, ενώ στάθμευε στα καφενεία και στην πλατεία, όπου διαδραματιζόταν σκηνές ευθυμίας, μεταξύ των χωριανών που παρακολουθούσαν το θέαμα και όσων μετείχαν σ' αυτό. **Περνώντας από τα σπίτια του χωριού**, δεχόταν κεράσματα σε ποτό και τρόφιμα, τα οποία έβαζαν σ' ένα μεγάλο μπιτόνι και σ' ένα σακί. Το έθιμο στο Μεσότοπο δεν ευδοκίμησε και δεν αφομοιώθηκε από την πλούσια λαϊκή παράδοση του τοπικού καρναβαλιού (κουδουνάτοι, αρκούδα, βλάχες αράπικος) γι' αυτό και παρέμεινε «ξένο» προς το σώμα της γηγενούς αποκριάτικης διασκέδασης.

Καρναβάλι και Δρώμενα της Αποκριάς στην Αγιάσο

Η Αγιάσος της Λέσβου χαρακτηρίζεται από τα έντονα και ιδιαίτερα έθιμα του καρναβαλιού, που μετεξελιγμένα και προσαρμοσμένα στις σημερινές συνθήκες, βρίσκουν άμεση απήχηση όχι μόνο στην τοπική κοινωνία, αλλά και σε πανελλήνιο επίπεδο. Οι άμεσες και έμμεσες μαρτυρίες συγκλίνουν στο ότι **το Αγιασώτικο καρναβάλι μπορεί να θεωρηθεί ότι εμφανίζεται σε μια πρώτη οργανωμένη μορφή ήδη από τις αρχές του 19ου αιώνα**, ενώ σε μια πρωτογενή φάση εντοπίζεται αρκετά νωρίτερα. Πιο ολοκληρωμένα τέλος συγκροτείται μετά την πυρκαγιά του 1877 που κατέστρεψε το μεγαλύτερο μέρος του χωριού.

Προέλευση

Οι μεταμφιέσεις «μτσούνις» που γίνονταν την Κυριακή της Κρεατινής, «Κριγιατηνή» και της Τυρινής, έδιναν την ευκαιρία στους κατοίκους του χωριού να αλλάξουν ρόλους, να ανατρέψουν την πραγματικότητα, με αποκλειστικό στόχο το παιχνίδι και τη διασκέδαση. Τις μέρες αυτές, οι μεταμφιέσεις γινόταν γενικευμένα με τους παραδοσιακούς τρόπους, όπως σε ολόκληρη την Ελλάδα. **Μαύριζαν τα πρόσωπά τους** με μουτζούρα από τηγάνι ή κάρβουνο, **φορούσαν στο κεφάλι κέρατα** βοδιού και κρεμούσαν στο σώμα τους κουδούνια. Έκαναν **αυτοσχέδιες μιμήσεις** φυσικών προσώπων-χαρακτήρων, ή ακόμα σατίριζαν γνωστές φιγούρες-κατοίκους του χωριού.

Ο πρώτος «**ρόλος**» που δημιουργείται κατ' αυτό τον τρόπο, είναι η αλλαγή των φύλων και η μεταμφίεση των ανδρών σε γυναίκες και αντίστροφα, όπως επίσης οι «**χαζλήδες**», αυτοσχέδιοι κωμικοί τύποι του χωριού με πρωτότυπες σατιρικές περιβολές και εμφανίσεις, που διακωμωδούσαν πρόσωπα και πράγματα τοπικής εμβέλειας. Στόχος της διακωμώδησης

αυτής πρωταρχικά ήταν οι δημογέροντες του χωριού και γενικότερα τα άτομα που ανήκαν στις ανώτερες κοινωνικά τάξεις.

Μαζί μ' αυτούς ακολουθούσε η γενικευμένη μεταμφίεση των κατοίκων (άνδρες και γυναίκες) που έκαναν βόλτα στους δρόμους του χωριού και ξεκινώντας από τα καφενεία του «**Κάμπου**» και του «**Κάτω Κάμπου**» περιόδευαν σε όλα τα **καφενεία**, «**κουιτούκια**». Επικεφαλής κάθε παρέας ήταν κάποιος ο οποίος χαρακτηριζόταν από τις φωνητικές του ικανότητες, αφού το τραγούδι αποτελούσε σημαντικότερο παράγοντα στη διασκέδαση από ότι η σωματική έκφραση. Ντυμένος με την «καλή» φορεσιά του, πλαισιωνόταν από ομάδες μασκαρεμένων που συνέχιζαν το τραγούδι συνοδεύοντάς το από αστείες χειρονομίες και παντομιμικές κινήσεις που διασκέδαζαν όσους τους παρακολουθούσαν.

Η «πατινάδα», γιατί έτσι λεγόταν αυτή η τραγουδιστική περιδιάβαση στους δρόμους του χωριού τις μέρες της Αποκριάς, αφού περνούσε από τα βασικά σημεία του χωριού, κατέληγε σε κάποια γνωστά καφενεία, όπου ξεμασκαρεμένοι πια οι άντρες συνέχιζαν το νυχτερινό γλέντι τους, ενώ οι γυναίκες επέστρεφαν στα σπίτια.

Μέχρι το 1925 περίπου, τις καθημερινές ημέρες της αποκριάς μασκαρεύονταν οι γυναίκες και τα παιδιά, την Κυριακή της Τυρινής οι άντρες. Το ξεφάντωμα ολοκληρωνόταν την Καθαρή Δευτέρα ολόκληρη την ημέρα, από το πρωί μέχρι αργά το απόγευμα, όταν στα σπίτια οι νοικοκυρές μάζευαν όλα τα απομεινάρια της αποκριάς και ετοιμαζόταν για την περίοδο της νηστείας, πριν από το Πάσχα.

Βασικό γνώρισμα των αποκριάτικων εθίμων της Αγιάσου στην αρχική τους φάση ανάπτυξης, ήταν η μουσική και το τραγούδι, «πατινάδα», όπως η «**Λυγερή**», η «**Σούσα**», η «**Τριανταφυλλένια**», η «**Απαρνημένη**». Εξίσου σημαντικό ρόλο έπαιζαν και **τα αυθόρμητα αστεία και τα πειράγματα** που γίνονταν ανάμεσα στις ομάδες των μασκαρεμένων αντρών και γυναικών με έντονα σεξουαλικά υπονοούμενα και σατιρικά στιχάκια που εξυμνούσαν την ερωτική πράξη, τη σεξουαλικότητα ανδρών και γυναικών και την οργιαστική ξεφάντωση της αποκριάς.

Στοιχεία **θεατρικότητας και παραστατικής τέχνης** δεν εντοπίζονται ακόμα σ' αυτή την περίοδο. Μέσα όμως από αυτή τη γενικευμένη καρναβαλική συμπεριφορά, **ξεπηδούν τα πρώτα θεατρικά δρώμενα**, που αποτελούν προστάδια για τη μεταγενέστερη εμφάνιση του λαϊκού θεάτρου.

Τριψίματα

Στα πλαίσια της **καρναβαλικής κοσμοαντίληψης** και συμπεριφοράς εντάσσεται απόλυτα και η **αχαλίνωτη σεξουαλική ελευθεροστομία** και η **διονυσιακή συμπεριφορά**, σε συνάρτηση πάντα προς την ανθρώπινη σεξουαλικότητα. Κάθε φραγμός από κοινωνική ή ηθική απαγόρευση καταλύεται, κάθε συμβατική συμπεριφορά αποδοκιμάζεται (Φωτο). Οι γενικές επισημάνσεις που χαρακτηρίζουν τα δρώμενα της αποκριάς σε πανανθρώπινη εμβέλεια, βρίσκουν την έκφρασή τους στα φαλλικά τραγούδια, γνωστά στο πανελλήνιο ως «**γαμοτράγουδα**» ή «**ανδρικά μουνάτα**» ή «**αδιάντροπα**», ή με άλλες ονομασίες κατά γεωγραφική περιοχή. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι στη Σμύρνη λέγονταν «**παστρικά**», στις Σέρρες «**πουτάν'κα**», στην Κωνσταντινούπολη «**ξετσίπωτα**», στη Θάσο «**μασκαράθ'κα**», στην Ήπειρο «**περπερωτά**», στα Επτάνησα «**πόρνικα**», ενώ στην Αγιάσο «**αλτσάτ'κα**» ή «**τριψίματα**».

Στην **Αγιάσο** μορφοποιούνται σύμφωνα με την ιδιαιτερότητα των κατοίκων και την τοπική παράδοση σε ένα δρώμενο, τα «**τριψίματα**». Αυτά με την κοινή ονομασία «**το τρίψιμο του πιπεριού**» υπάρχουν και σε πολλές άλλες περιοχές της Ελλάδας, συνδεδεμένα στενά με τα γενικότερα έθιμα της Αποκριάς και της Καθαρής Δευτέρας. Στην Αγιάσο όμως, διαθέτει **πρωτοτυπία και ιδιομορφία**, που οφείλεται κυρίως στη **συμμετοχή των γυναικών**, ανεξαρτήτως ηλικίας και κοινωνικής θέσης, αλλά και των έντονων θεατρικών στοιχείων που το χαρακτηρίζουν.

Διεξάγονται καθ' όλη την περίοδο της Αποκριάς σε κλειστούς (σπίτια, καφενεία) και ανοιχτούς χώρους, ιδιαίτερα τις δύο Κυριακές και φτάνουν στο αποκορύφωμά τους την Καθαρή Δευτέρα. Την ημέρα αυτή από το πρωί οι ξενυχτισμένοι καρναβαλιστές με μουτζουρωμένα πρόσωπα, με αυτοσχέδιες ανθρωπόμορφες ή ζώομορφες μάσκες και με ποικίλα, ετερόκλητα ρούχα γυρνώντας στους δρόμους **απαγγέλλουν σατιρικά δίστιχα με σεξουαλικά υπονοούμενα** ή τραγουδούν τραγούδια με παρόμοιο περιεχόμενο.

Το δρώμενο

Φτάνοντας σε κάποιο «**κουιτούκι**» συσπειρώνονται γύρω από τον εξάρχοντα της παρέας, ο οποίος δίνει το σύνθημα για ν' αρχίσει το «**τρίψιμο του πιπεριού**». Πρόκειται ουσιαστικά για ένα **δρώμενο παντομιμικού χαρακτήρα**, με έντονα φαλλικό περιεχόμενο, το οποίο συσπειρώνει την ομάδα γύρω από μια δράση, ο χαρακτήρας της οποίας προοδευτικά μεταβάλλεται. Ξεκινώντας από ένα ρεαλιστικό επίπεδο, το τρίψιμο δηλαδή των κόκκων

πιπεριού, προχωρεί σ' ένα **αλληγορικό/υπαινικτικό**, για να οδηγηθεί στο τέλος σ' ένα **μεταφορικό/συμβολικό** με απροκάλυπτες σεξουαλικές παραμέτρους.

Η επιλογή του συγκεκριμένου καρυκεύματος (πιπέρι) ίσως δεν είναι τυχαία. Το πιπέρι είναι μικρός κόκκος, ο οποίος δύσκολα μπορεί να πιαστεί, ξεφεύγει εύκολα από τα δάχτυλα, και κάνει αντίστοιχα δύσκολη την κονιορτοποίησή του. Αυτό, στη συνέχεια, απαιτεί ευέλικτη και ικανή επεξεργασία, με μέσο ή όργανο κατάλληλα διαμορφωμένο, προφανώς γουδί και γουδοχέρι. Το τελευταίο όμως συνεκδοχικά φέρνει κατά νου το ανδρικό όργανο και γυναικείο αιδοίο και **την αναπαραστατική διαδικασία της ερωτικής πράξης**. Το πιπέρι, τέλος προκαλεί φτάρνισμα, καίει τη γλώσσα και ως καρύκευμα διαθέτει αφροδισιακά συστατικά. Για όλους αυτούς τους λόγους είναι αυτό που επιλέγεται να «τρίβεται» στο συγκεκριμένο αποκριάτικο δρώμενο και όχι π.χ. το κύμινο, ή το μοσχοκάρυδο.

Το πρόσωπο του **καλόγερου**, απαντά συνηθέστατα σε λαϊκά δρώμενα και αντιστοιχεί στην εικονοποίηση του θρησκευτικού και μεταφυσικού στοιχείου, το οποίο έρχεται σε διαμετρική αντίθεση προς το κοσμικό και βιωματικό χαρακτήρα της αποκριάς και των δράσεων που πραγματοποιούνται κατά τη διάρκειά της.

Στα καφενεία («κουιτούκια») της Αγιάσου, ο χώρος της καθημερινής συναναστροφής των θαμώνων με τα πραγματικά βιοτικά τους προβλήματα, **μετατρέπεται σε θεατρική σκηνή**, όπου διαδραματίζεται ένα δρώμενο με γονιμικό κατά βάση χαρακτήρα για όσους συμμετέχουν αλλά και όσους το παρακολουθούν. Η ομάδα σε χορευτική παράταξη, με άντρες και γυναίκες ντυμένους ανάλογα, ορχείται υπακούοντας στα κελεύσματα του πρώτου χορευτή, ο οποίος επίσης δίνει όχι μόνο το ρυθμό, αλλά και τον τόνο στο δρώμενο. Οι υπόλοιποι πρέπει να επαναλάβουν με ζωντάνια τα λόγια εκείνου και να **μιμηθούν** με εκφραστικές κινήσεις όσα λεκτικά περιγράφονται από το τραγούδι.

Ο χορός είναι ένα ιδιότυπο είδος **συρτού**. Οι συμμετέχοντες σχηματίζουν κύκλο και διατηρούν τον ίδιο βηματισμό πιασμένοι όλοι από τη μέση του μπροστινού τους χορευτή. **Κινούνται με φορά αντίθετη προς τους δείκτες του ρολογιού**, ενώ με σχεδόν κολλημένα σώματα, κάτι φυσικά ασυνήθιστο στους παραδοσιακούς νησιώτικους χορούς, έρχονται σε άμεση επαφή και **«τρίβονται»** ο ένας πάνω στον άλλο, εξ' αυτού και η ονομασία «τριψίματα», με πρόδηλη ερωτική διάθεση.

Οι **στίχοι** προσωποποιούν τα γεννητικά όργανα, τα οποία βάζουν σε διάλογο ή αντιπαλότητα, εγκωμιάζουν την ερωτική έξαρση και τα σεξουαλικά ορμέμφυτα με πλήρη

ελευθεροστομία και αχαλίνωτο ερωτισμό, χωρίς την παραμικρή αιδημοσύνη εκ μέρους όσων συμμετέχουν αλλά και τα παρακολουθούν, ανεξαρτήτως ηλικίας και κοινωνικής θέσης.

Οι γυναίκες **προταγωνιστούν** ξεπερνώντας κάθε σεμνοτυφία και κοινωνική δεοντολογία, δίνοντας το πρότυπο και το έναυσμα για μια γενίκευση της δικής τους συμπεριφοράς και μια καθολικευμένη αποδοχή των αρχών που διέπουν τον εφήμερο κόσμο της αποκριατικής υπέρβασης.

Ο **πρώτος στίχος** αρχίζει με την ερωτηματική φράση «**πώς το τρίβουν το πιπέρι του διαβόλου οι καλογέροι**», η οποία επαναλαμβάνεται χωρισμένη σε δύο ημιστίχια από τα μέλη του χορού, που ακολουθούν το πρόσταγμα του εξάρχοντα. Σε απάντηση της αρχικής ερώτησης δίνεται κινησιολογικά ο τρόπος με τον οποίο συντελείται η αναφερόμενη ενέργεια, παρουσιάζοντας κάθε φορά και ένα διαφορετικό μέλος του σώματος (χέρι, γόνατο, πόδι).

Πώς του τρίβγιν του πιπέρ' γοι διαβόλ' γοι καλουγερ'

Μι τη φτέρνα ντουν του τρίβγιν τσι του ψιλουκουπανίζιν

Μι του γόνατου του τρίβγιν τσι του ψιλουκουπανίζιν

Ξεπερνώντας το στάδιο του **συμβολικού και μεταφορικού**, ο εξάρχων του χορού δίνει το παράγγελμα να γίνει το τρίψιμο αποκλειστικά και μόνο με τα γεννητικά όργανα και τα σημεία που άπτονται αυτών, οδηγώντας την όλη δράση στο αποκάλυπτο και οργιαστικό επίπεδο της σαρκικής και ερωτικής ευωχίας.

Μι τουν κώλου τουν του τρίβγιν τσι του χουντροκουπανίζιν

Μι τουν μπούτσου ντουν του τρίβγιν τσι του ψουλουκουπανίζιν

Η ομάδα υποχρεωμένη από τους κανόνες του δρώμενου **μιμείται επαναληπτικά** τα λόγια και τις ενέργειες εκείνου, οδηγείται σε μια συλλογική αναπαράσταση σκηνών με σαφέστατο σεξουαλικό περιεχόμενο. Ταυτόχρονα όμως, η **σωματική επαφή των δρώντων/μελών** του χορού με τη γη και η αναπαραστατική δράση του τριψίματος, μορφοποιεί αλληγορικά **τη διαδικασία ψευδοοάρωσης και γονιμοποίησης της γης από το ανδρικό μόριο**, εκφράζοντας κατ' αυτό τον τρόπο πανάρχαιες, πρωτογενείς μαγικές καταστάσεις γονιμικών δρωμένων.

Κουδουνάτοι Πειρασμοί

Αποτελεί επιβίωση και μετασχηματισμό ενός **πανάρχαιου δρώμενου** που σχετίζεται με **γονιμικές τελετές**, κοινό σε πολλά και ποικίλα έθιμα σ' ολόκληρο τον ελλαδικό χώρο, όπως στον **Μεσότοπο της Λέσβου**, τη **Σκύρο**, τη **Νάξο**, τη **Χίο** και αλλού. Αποτελεί αποκλειστικό προνόμιο των ανδρών, οι οποίοι μεταμφιεσμένοι και κρατώντας **φαλλικά σύμβολα (κουτσκούδα)** χορεύουν και τραγουδούν, πηδούν κάνοντας τρομερό θόρυβο και μιμούνται σκηνές ερωτικής συνεύρεσης.

Φορείς του άνθρωποι της κοινότητας που με μουτζουρωμένο συνήθως πρόσωπο, ή καλυμμένο με δέρμα ζώου σε είδος μάσκας, με καλυμμένο το κεφάλι με κουκούλα ή με μια νεροκολοκύθα και προβιά στο σώμα, αλλά κυρίως φορτωμένοι με πλήθος από κουδούνια κάθε μεγέθους και προέλευσης, κρατώντας ένα χοντρό ραβδί στο χέρι, **περιδιάβαιναν τους δρόμους του χωριού με εκκωφαντικό θόρυβο**. Στο χωριό του Μεσότοπου της Λέσβου έμπαιναν στα σπίτια και απαιτούσαν από τις γυναίκες και τις νέες κοπέλες **κέρασμα (Φωτο)**.

Παράλληλα μ' αυτούς, δρούσε και μια άλλη αντιθετική δύναμη, **άντρες ντυμένοι εύζωνοι**, οι οποίοι συγκρούσαν με τους κουδουνάτους. Οι μεν αντιπροσώπευαν τους Έλληνες, οι δε τους Τούρκους στο διαρκή εθνο-φυλετικό τους αγώνα. **Ανάμεσά τους υπήρχαν και οι μουσικοί**, που έπαιζαν πήλινα τουμπελέκια και τραγουδούσαν ερωτικά δίστιχα, ενώ κάποιος άντρας ντυμένος γυναίκα ερωτοτροπούσε μιμικά με χορευτικές κινήσεις με κάποιον από τους μαυροπρόσωπους. Ο χορός αυτός, ο **«αράπ'κους»** αποτελούσε βασικό δρώμενο της αποκριάς στον Μεσότοπο. Τον χόρευαν δύο άντρες με έντονα **«σκέρτσα και καμώματα»**, με άσεμνες χειρονομίες και σεξουαλικά υπονοούμενα, κάτω από τις προτροπές και τα παραγγέλματα του άλλου, μέσα σε σπίτια, καφενεία, ή ακόμα και στο δρόμο. Το ίδιο σχεδόν επαναλαμβάνονταν με τον **«αρκουδιάρη»** και την **«αρκούδα»**.

Το ίδιο θέμα των κουδουνάτων με διαφορετικό τρόπο, πιο θεατρικά αποδιδόμενο, εμφανίζεται **στη Σκύρο**, όπου είναι γνωστό ως το δρώμενο του **«Γέρου»** και της **«Κορέλας»**. Ο **«Γέρος»**, φορώντας προβιές και με ζωσμένα κουδούνια στο σώμα του, με καλυμμένο το πρόσωπο από δέρμα ζώου. **Η «Κορέλα» που μοιάζει με τη Μπάμπω των «Καλογέρων»** με καλυμμένο επίσης το πρόσωπο και το σώμα με προβιές, κρατά ένα σκουπόξυλο με το οποίο χτυπά τους θεατές, ενώ από το ταγάρι της ρίχνει στάχτη για να τους απωθεί και να τους λερώνει (**Φωτο**).

Μαζί με τα δυο πρωταγωνιστικά πρόσωπα είναι και ο **«Φράγκος»** που ντύνεται ευρωπαϊκά και με τις κωμικές κινήσεις και χειρονομίες του προκαλεί το γέλιο. Γύρω τους συσπειρώνεται μικρή ομάδα ατόμων, που **όλοι μαζί δρουν και συμμετέχουν ενεργά** στο έθιμο.

Στην Αγιάσο οι «κουδουνάτοι πειρασμοί» έχουν μικρότερη δράση από αυτή της Σκύρου, αλλά διατηρούν ως κοινό στοιχείο τα κουδούνια στο σώμα, το μουτζουρωμένο πρόσωπο και τον άκρατο ερωτισμό. Είναι μόνο δύο άτομα, αρσενικού και θηλυκού φύλου. Στο κεφάλι τους βάζουν πάνινα κέρατα και βοδινή ουρά, ενώ οι θηλυκοί τους σύντροφοι φορούσαν μακριά άσπρη φούστα.

Τα ζευγάρια χόρευαν αντικριστά, όπως ακριβώς γινόταν στον «αράπ'κο» χορό στον Μεσότοπο. Γύρω από το χορευτικό ζευγάρι τα άλλα άτομα ντυμένα ανάλογα παρακολουθούσαν με ένταση και συμμετείχαν με κινήσεις, επιφωνήματα και κραυγές, παροτρύνοντάς το να προβεί σε όλο και πιο ερωτικές περιπτώξεις που οδηγούν στο τέλος σε εκστασιασμό, σε τρόπο ώστε η τελετουργία της ερωτικής πράξης να αναδειχθεί σε πρωταρχικό άξονα της καρναβαλικής δράσης.

Περικεφαλαία

Αποτελεί μια **ειδική επιμέρους έκφραση των αποκριάτικων μασκαρεμάτων**, που πρωτοεμφανίζεται στο καρναβάλι της Αγιάσου ήδη από τις αρχές του 19ου αιώνα, ενώ η αφετηρία τους ανάγεται αρκετά προγενέστερα. Τότε αναφέρεται η ύπαρξη μεταμφιεσμένων Αγιασωτών οι οποίοι **ως Αρματολοί και Κλέφτες** έφεραν περικεφαλαία, φορούσαν φουστάνελα και κόκκινα τσαρούχια κραδαίνοντας ξεγυμνωμένα σπαθιά και τραγουδώντας κλέφτικα τραγούδια, υπό την ανοχή των Τούρκων. Κατά τη δύση του ήλιου όμως ήταν υποχρεωμένοι να συγκεντρωθούν στην αγορά και όλοι μαζί να υποδυθούν τον ταπεινωτικό ρόλο των δειλών ριψάσπιδων, που ετρέποντο σε φυγή με την εμφάνιση του Τούρκου χωροφύλακα, «**ζαμπίτης**». Περί τα τέλη του 19ου αρχές του 20ου αιώνα, το έθιμο καθιερώνεται περισσότερο και απαλλάσσεται από το υποτιμητικό τέλος του.

Στο τέλος του 19ου αι. η αποκριάτικη «**πατινάδα**» συνδέεται με την «περικεφαλαία» και το έθιμο της μεταμφίεσης ενσωματώνεται σ' αυτήν. Τότε για πρώτη φορά ο «**αρχινιστής**» της διασκέδασης, που μέχρι τότε ήταν βρακοφόρος και φορούσε το παραδοσιακό νησιώτικο φέσι της επίσημης τοπικής ενδυμασίας, φορά χάρτινη περικεφαλαία και μάσκα στο πρόσωπο. Η **περικεφαλαία** ήταν στολισμένη με στρογγυλά καθρεφτάκια, επενδυμένη με χρυσό ή χρωματιστό χαρτί και θύσανο από κορδέλες στην κορυφή. Το άτομο που τη φορούσε, είχε καλυμμένο το πρόσωπο με περίτεχνη μάσκα, στην οποία ήταν ζωγραφισμένο λεπτό μουστάκι, ένδειξη ανδρισμού και παλικαριάς, σύμφωνα με τις συνήθειες της εποχής. **Η**

παραδοσιακή βράκα αντικαθίσταται από φουστανέλα, ενώ στη μέση είχε μεταξωτό ζωνάρι, όπως ακριβώς και σε προηγούμενη εποχή.

Το μασκαρεμένο αυτό πρόσωπο αμέσως **ταυτίστηκε με τον Μεγαλέξανδρο**, με όλες τις σημειωτικές συνυποδηλώσεις του σε εθνικό και φυλετικό επίπεδο. Οι τούρκοι διασκέδαζαν με την εντυπωσιακή μεταμφίεση και τις άλλες μασκαροντυμένες φυσιογνωμίες που την ακολουθούσαν τις «**ιμτσούνις**», χωρίς να υποψιάζονται τον πατριωτικό ρόλο που επιτελούσε ταυτόχρονα με την ψυχαγωγία του λαού.

Το έθιμο, λόγω των ιδιαίτερων συμβολισμών του, που έπαψαν πια να λειτουργούν σε μια εποχή που ο τόπος είχε απελευθερωθεί από τον τουρκικό ζυγό, **άρχισε προοδευτικά να φθίνει και μετά την μικρασιατική καταστροφή**, στα μέσα της δεκαετίας του '20 εξαφανίστηκε σχεδόν οριστικά.

Τράτα

Το δρώμενο αναπαριστά **τον γρίπο**, το μάζεμα δηλαδή των διχτυών που έχει ρίξει η τράτα από τους ψαράδες στην παραλία. Σ' αυτό πρωταγωνιστούσαν ο **καπετάνιος, οι ψαράδες και ο «μανάβης»**, ο πωλητής δηλαδή των ψαριών.

Στο Μανταμάδο όπου το έθιμο ήταν ακόμα ζωντανό μέχρι τη δεκαετία του '50, βασικό στοιχείο ήταν η **τράτα**, που σχηματιζόταν από ένα σταθερό περίγραμμα βάρκας που γινόταν με δύο εύκαμπτες σανίδες δεμένες στην άκρη, και στηριζόμενες σε τέσσερα πόδια μέσα στις οποίες έμπαινε το πλήρωμά της.

Άλλοι (συνολικά δέκα με δώδεκα πρόσωπα), που βρισκόταν έξω από αυτή, κρατούσαν με ένα μικρό σχοινί ο καθένας ανοιχτό ένα δίχτυ, πάνω στο οποίο βρισκόταν πραγματικά ψάρια και μαλάκια του βυθού με φαλλικό σχήμα (γρύλος). Ο καπετάνιος με τα παραγγέλματά του οδηγούσε την τράτα και υποδείκνυε τις κινήσεις και τα λόγια του τραγουδιού που συνέχιζαν οι υπόλοιποι.

Η τράτα στηνόταν σε **πλατείες και σταυροδρόμια** και άρχιζε το δρώμενο, με **το άπλωμα και μάζεμα** του διχτυού που έδεναν σε κάποιο σταθερό σημείο. Απαραίτητος ήταν επίσης ο «**μανάβης**», ο πλανόδιος δηλ. ψαράς που με το γαϊδουράκι του γύριζε στους δρόμους του χωριού και με πειστικό και χιουμοριστικό τρόπο διαλαλούσε το προϊόν του. Τόσο τα δικά του λόγια, όσο και οι στίχοι του τραγουδιού των τρατάρηδων, είχαν έντονο σεξουαλικό

χαρακτήρα και ήταν γεμάτα από άσεμνα υπονοούμενα, που απευθυνόταν κυρίως στο γυναικείο πληθυσμό που παρακολουθούσε το δρώμενο.

Στα σημεία που «στηνόταν» η τράτα μαζευόταν κόσμος για να παρακολουθήσει το θέαμα, το οποίο στη συνέχεια μετατοπιζόταν σε άλλη γειτονιά, με αντίστοιχη μετακίνηση των θεατών και αύξηση της συμμετοχής όλων των χωριανών στο δρώμενο. Το τραγούδι που συνόδευε τη δράση περιλάμβανε αθυρόστομα δίστιχα, που κατέληγαν περιοδικά σε μια στερεότυπη επωδό ναυτικής προελεύσεως.

Στην Αγιάσο η «τράτα» γινόταν ως εξής: Πάνω σε μια τροχήλατη βάση τοποθετείται η τράτα μέσα στην οποία είναι ο επικεφαλής της ομάδας και αρχιτραγουδιστής, που δίνει τον τόνο και το ρυθμό στην ομαδική εκφώνηση του λόγου και το τραγούδι.

Πίσω της ακολουθούν πεζοί οι ψαράδες, κρατώντας το δίχτυ, στο οποίο βρίσκονται πραγματικά ή εικονικά ψάρια. Όλοι μαζί διασχίζουν τον κεντρικό δρόμο του χωριού τραγουδώντας ένα μακρόσυρτο τραγούδι με ομοιοκατάληκτο δίστιχο στίχο, έμμεσα και υπαινικτικά σεξουαλικά φορτισμένο.

Το **τραγούδι της «τράτας»**, είναι γνωστό και σε άλλες περιοχές του ευρύτερου ελληνισμού πιθανότατα προερχόμενο από παλιό τραγούδι των ψαράδων της Προποντίδας. Συγκεκριμένα πρόκειται για τη **«Σαντάλα»*** που ήταν διαδεδομένη στη εν λόγω περιοχή και καταγράφηκε το 1984 στο Νέο Μαρμαρά Χαλκιδικής, γεγονός που πιστοποιεί την άμεση σχέση μεταξύ της Λέσβου και των πόλεων της μικρασιατικής παραλίας.

Τα συγκεκριμένα παραστατικά δρώμενα της Αποκριάς που καταγράφηκαν έπαψαν περισσότερο ή λιγότερο να υπάρχουν στην Αγιάσο στα τέλη του μεσοπολέμου και έδωσαν τη θέση τους στην πιο σύνθετη μορφή του λαϊκού θεάτρου.

* Σαντάλα : Είναι η μεγαλύτερη από τις βάρκες που σέρνει πίσω του το γρι - γρι.

Το Λαϊκό Θέατρο της Αγιάσου

Το αγιασώτικο θέατρο, τουλάχιστον όπως το γνωρίζουμε μέχρι σήμερα, από προσωπικές εμπειρίες, από οπτικο-ακουστικές καταγραφές, από προφορικές συνεντεύξεις και μαρτυρίες, αλλά και από δημοσιευμένο και ανέκδοτο υλικό, **είναι δημιούργημα του 20ου αιώνα**

προϊόν μετεξέλιξης των κοινοτικού χαρακτήρα παρωδιακών εθίμων και δρωμένων που προαναφέρθηκαν.

Προέλευση - Πορεία στο χρόνο

Μέχρι το 1912

Από τα χρόνια της τουρκοκρατίας μέχρι την απελευθέρωση του νησιού το 1912, κυριαρχούσαν οι παραδοσιακές «**μτσούνις**», όπως καταγράφτηκαν σε προηγούμενη ενότητα και η «**πατινάδα**», ως κυρίαρχες μορφές αποκριτικής διασκέδασης των κατοίκων του χωριού. Σ' αυτές προέχουν η **μεταμφίηση και τα αυτοσχέδια κωμικά και παρωδιακά επεισόδια**, το τραγούδι και οι αστεϊσμοί, τα έντονα βωμολοχικά αυτοσχέδια ποιήματα η περιδιάβαση στους δρόμους και τα καλντερίμια και το ξεφάντωμα στα «**κουιτούκια**».

Μετά το 1912

Μετά την απελευθέρωση (1912) και την μακρά περίοδο επιστράτευσης των νέων του νησιού, που αρκετές φορές εξαιτίας των συνεχιζόμενων διαδοχικών πολέμων, κρατεί επίστρατη τη νεολαία για σχεδόν δέκα χρόνια, μακριά από την περιορισμένη κλειστή κοινωνία της Αγιάσου, αλλά και του νησιού γενικότερα **πραγματοποιούνται αλλαγές**, που ανατρέπουν την παράδοση και δημιουργούν μια νέα πραγματικότητα. Όσοι επιστρέφουν, έχουν πια άλλη νοοτροπία, άλλες εμπειρίες και άλλη διάθεση. Τα μέχρι τότε έθιμα της αποκριάς δεν τους ικανοποιούν.

Τα **έντονα ιστορικά γεγονότα** της περιόδου 1912-1922 αποτελούν πλούσιο υλικό για τους **έμπνευσμένους σατιρογράφους** του χωριού. Οι πραγματικές ανάγκες και τα προβλήματα των κατοίκων, όπως η πείνα του 1917, συνδέονται με έξυπνο και πετυχημένο τρόπο με τον έρωτα και τη διασκέδαση, ενώ οι τοπικής εμβέλειας αναφορές, συνδυάζονται με θέματα ευρύτερου ενδιαφέροντος, σε τρόπο ώστε η σάτιρα ξεκινώντας από το ειδικό και συγκεκριμένο φτάνει στο γενικευμένο και καθολικό, αποκτώντας κοινό ενδιαφέρον.

Οι στίχοι

Αλλά οι στίχοι των δημιουργών δεν ήταν αποκλειστικά και μόνο δική τους έμπνευση. Συχνά ήταν **δανεισμένοι από τα σατιρικά ημερολόγια και τα περιοδικά των Αθηνών**, τα οποία δημοσίευαν σε μεγάλη έκταση παρόμοιους στίχους, διακωμωδώντας ιστορικά γεγονότα και πολιτικά πρόσωπα, κοινωνικά φαινόμενα και ανθρώπινους τύπους, όπως είχαν διαμορφωθεί

την αντίστοιχη περίοδο, κάτω από τις έντονες ανακατατάξεις που υφίστατο η ελληνική κοινωνία, με ενδεικτική την περίπτωση των στίχων του Γ. Σκλεπάρη, που αντλούνται από αντίστοιχα δημοσιεύματα του σατιρικού περιοδικού ο Γάτος.

Μετά την **Μικρασιατική καταστροφή** όμως, με την αλλαγή του κλίματος, εμφανίζονται νέοι δημιουργοί, οι οποίοι δίνουν άλλη τροπή στα καρναβαλικά έθιμα. Οι εμπειρίες του πολέμου αποτελούν καταλύτη, που ανασηματοδοτεί τη σάτιρά τους και την εμπλουτίζει με κοινωνική κριτική.

1938

Το 1938, με την προκήρυξη του Βάλειου Διαγωνισμού (από το Αναγνωστήριο Αγιάσου «Η Ανάπτυξη»), δημιουργείται ένα κίνητρο, που δίνει ώθηση στο καρναβάλι. **Το ενδιαφέρον εστιάζεται όχι μόνο στη συγγραφή μιας καλογραμμένης σάτιρας, αλλά και στην εκφώνησή της**, που ακόμα (μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του '50) γίνεται από τον εκφωνητή/καρνάβαλο, ο οποίος μασκαρεμένος, μεταφέρεται με γαϊδούρι από «κουιτούκι» σε «κουιτούκι», απαγγέλλοντας τους στίχους του και διασκεδάζοντας το κοινό.

Στη συνέχεια όμως η παραδοσιακή μορφή του «αντικαρνάβαλου» ή της «**καρναβαλομαχίας**», κατά την οποία οι δύο «μονομάχοι» πάνω στα γαϊδούρια τους γυρνώντας το χωριό αντάλασσαν πικρόχολα ειρωνικά σχόλια και πειράγματα σε έμμετρο λόγο, επιτιμώντας τα προσωπικά θέματα, τα οικογενειακά και επαγγελματικά ζητήματα. Μέχρι που ο ένας από τους δυο να υποκύψει στη λεκτική και χιουμοριστική ανωτερότητα του άλλου, παύει πια να υφίσταται οριστικά. Οι λαϊκοί ποιητές και σατιρογράφοι της εποχής, τα επονομαζόμενα «καρναβαλέλια», φέρνουν νέο πνεύμα και εισηγούνται νέα ήθη στο καρναβάλι (Φωτο). Η κοινωνική τους μόρφωση, οι πολλαπλές εμπειρίες, οι ιστορικές συγκυρίες ανανεώνουν τη θεματική και την μορφολογία του καρναβαλου, ο οποίος εμπλουτίζεται με οικουμενικό προβληματισμό και σάτιρα που ξεπερνά τα περιορισμένα όρια της τοπικής εμβέλειας.

Ανανεώνουν τη θεματική και την μορφολογία του καρναβαλου, ο οποίος εμπλουτίζεται με **οικουμενικό προβληματισμό** και σάτιρα που ξεπερνά τα περιορισμένα όρια της τοπικής εμβέλειας, οδηγώντας σε νέα φάση το καρναβάλι της Αγιάσου. Στηριζόμενοι στη ντοπιολαλιά και την αθυροστομία, αξιοποιώντας ό,τι θετικό είχε διατηρηθεί από τις προγενέστερες φάσεις. Σχολιάζουν και καυτηριάζουν θέματα κοινωνικά, εκκλησιαστικά, πολιτικά, οικονομικά, καταφέροντας, αυτοί οι απλοί άνθρωποι του λαού που δε διαθέτουν

αξιόλογη μόρφωση και παιδεία να γίνουν εκφραστές των αγωνιών, των προσδοκιών και των επιθυμιών των συγχωριανών τους.

Γερμανική Κατοχή

Η γερμανική κατοχή και η πείνα που ακολούθησε **ανέκοψε τον εορτασμό του καρναβαλιού μέχρι το 1944**, οπότε ο καρνάβαλος βρήκε την ευκαιρία να εκφράσει προφητικά τις ελπίδες και τις προσδοκίες του λαού για την επικείμενη απελευθέρωση. Μετά την απελευθέρωση, αρχίζει η τελευταία φάση στην εξελικτική πορεία του αγιασώτικου καρναβαλιού, που φτάνει μέχρι τις μέρες μας.

Το καρναβάλι και τα έθιμα της αποκριάς **μεταλλάσσονται με ταχύτατο ρυθμό**. Οι αποκριάτικες «ιμτσούνις» και τα γραφικά «κουιτούκια» εγκαταλείπονται οριστικά, η πατινάδα και ο αντικαρνάβαλος ξεχνιούνται. Στη θέση τους εμφανίζεται ένα εκμοντερνισμένο θέαμα **«περιοδευόντος θιάσου ποικιλιών»**, που το μόνο που τον χαρακτηρίζει είναι το εντυπωσιακό θέαμα και ο σατιρικός λόγος. Ο συνδετικός του ιστός με τα παραδοσιακά δρώμενα είναι η ντοπιολαλιά, η παρουσία του εκφωνητή, το βωμολοχικό στοιχείο και καυστική σάτιρα.

Πρωτοπόρος σ' αυτή την ανανέωση στάθηκε στη δεκαετία του '50 ο **Ανανίας Καραμανλής**, ο οποίος έδωσε θεαματικότητα στον καρνάβαλο κατασκευάζοντας μεγάλα μηχανοκίνητα άρματα και προσπαθώντας να συνδυάσει την παραδοσιακή λεκτική σάτιρα με το σύγχρονο εντυπωσιακό θέαμα.

Οι αλλαγές

Η νέα όμως εξέλιξη, προκάλεσε και αντίστοιχες αλλαγές στο τυπικό και ουσιαστικό μέρος του εορτασμού. Μη μπορώντας να διασχίζουν τα στενά δρομάκια του χωριού, τα μεγάλα και δυσκίνητα οχήματα που εικονοποιούσαν παλάτια, καράβια και πυραύλους ήταν καταδικασμένα να τοποθετούνται σε συγκεκριμένα μέρη του χωριού, όπου υπήρχε χώρος για το στήσιμο και τη μετακίνησή τους. Αυτό, με τη σειρά του συντέλεσε στη στατικοποίηση του προσφερόμενου θεάματος και το διαχωρισμό ανάμεσα σ' αυτούς που έπαιρναν μέρος στο θέαμα κι αυτούς που το παρακολουθούσαν. **Το πηγαίο κέφι, ο αυθορμητισμός, η συμμετοχικότητα** του κοινού στα δρώμενα εγκαταλείπονται, ή τουλάχιστον **αποδυναμώνονται**.

Τον κύριο ρόλο καλείται να καλύψει ο **εκφωνητής** ο οποίος προσπαθεί να γίνει ο συνδετικός κρίκος της δράσης και του σκηνικού θεάματος, μονοπωλώντας όμως το ενδιαφέρον σε βάρος

των άλλων που έπαιρναν μέρος σ' αυτό, οι οποίοι περιορίζονται σε μια υποτυπώδη, **παντομμυχική συμμετοχή**, χωρίς θεατρική δράση και ρόλο.

Παράλληλα, ο χρόνος ανάπτυξης των καρναβαλικών εκδηλώσεων περιορίζεται και συγκεκριμενοποιείται το απόγευμα της Κυριακής Τυρινής και της Καθαρής Δευτέρας.

Περίοδος Δικτατορίας

Κατά τη διάρκεια της δικτατορίας του '67 **το καρναβάλι γνωρίζει σημαντική άνθιση**. Η επιβολή της λογοκρισίας και το αστυνομικό καθεστώς, αναγκάζουν τους σατιρογράφους να εκλεπτύνουν τη σάτιρά τους, να βρουν ευφάνταστους και υπαινικτικούς τρόπους, προκειμένου να μεταβιβάσουν τα μηνύματά τους στους θεατές, να καταγγείλουν το στρατοκρατικό καθεστώς, να ενισχύσουν το αντιστασιακό φρόνημα του λαού και να επαγγελθούν την αποκατάσταση της δημοκρατίας.

Παράλληλα με τα καθιερωμένα θέματα της **σεξουαλικής και κοινωνικής σάτιρας**, εμφανίζονται νέα εμπνεόμενα από τη διεθνή επικαιρότητα και τα σύγχρονα γεγονότα, που οδηγούν βαθμιαία το αγιαστικό καρναβάλι σε μια διάσταση καθολικής σάτιρας και αποκριάτικου γλεντιού, με τη **χρήση μηχανοκίνητων αρμάτων**, την εντυπωσιακή **εικονοποίηση καταστάσεων, προσώπων και θεμάτων** που απασχόλησαν πρόσφατα την κοινή γνώμη και ιδιαίτερη έμφαση στη θεαματικότητα.

Νεότερη Εκδοχή

Η **νεότερη και σύγχρονη γενιά καρναβαλιστών** εισήγαγε καινοτομίες που προσέδωσαν σχετική θεατρικότητα και ζωντάνια στο έθιμο. Από τη δεκαετία του '90 (συγκεκριμένα το 1989) προστέθηκε και τρίτο άρμα στον καρνάβαλο, αναπτύχθηκαν περισσότερα του ενός **σκετς που παρεμβάλλονται εμβόλιμα το ένα μέσα στο άλλο** και εναλλάσσουν με γρήγορο ρυθμό το σκηνικά προβαλλόμενο θέαμα. Αντίστοιχα εμφανίζονται περισσότεροι του ενός εκφωνητές και «**ηθοποιοί**» που στηριζόμενοι σε στοιχεία υποκριτικής, ενισχύουν το σκηνικό διάλογο, τονίζουν τη δράση και γενικότερα προσθέτουν θεατρικότητα στα δρώμενα.

Ο **χρόνος προετοιμασίας** είναι παρατεταμένος, από μερικές εβδομάδες μέχρι και μερικούς μήνες. Η αρχή όπως και παλιότερα γίνεται με ένα βασικό πυρήνα φίλων και γνωστών, που γύρω στα Χριστούγεννα και ίσως λίγο πριν συναντιόνται και συζητούν πάνω στις βασικές

ιδέες που θα αποτελέσουν τον άξονα του καρναβαλικού θεάματος. **Η πολιτική και κοινωνική επικαιρότητα, θέματα της τοπικής κοινωνίας**, διανθίζονται με σεξουαλικά υπονοούμενα και αθυροστομίες που προκαλούν το γέλιο, μέσα σε μια ατμόσφαιρα χαράς και διασκέδασης. Αφού καταλήξει στα κύρια μοτίβα του θεάματος που θα παρουσιάσει, η ομάδα αρχίζει δουλειά, κατανεμημένη κατά ειδικότητες: ο **σατιρογράφος**, ο **εκφωνητής**, οι **κατασκευαστές**, οι **ηθοποιοί**, συνεργάζονται και αλληλοσυμπληρώνονται για το καλύτερο αποτέλεσμα.

Ο στίχος, εξακολουθεί να είναι έμμετρος, συνήθως **15σύλλαβος** και σπανιότερα **14σύλλαβος** ή **16σύλλαβος** σε ιαμβικό ή τροχαϊκό μέτρο και ομοιοκαταληξία στο δεύτερο με τέταρτο στίχο. Η **ντοπιολαλιά** εξακολουθεί να είναι το ιδιαίτερο γνώρισμα του Αγιασώτικου καρναβαλιού, με κοινή αποδοχή από τους κατοίκους του χωριού, αλλά και τους ξένους επισκέπτες, οι οποίοι όμως συχνά έχουν δυσκολία να παρακολουθήσουν τα σκηνικά δρώμενα και να κατανοήσουν το κωμικό στοιχείο.

Θεματολογία

Τα θέματά της αντλεί η σάτιρα από την **πολιτική και κοινωνική επικαιρότητα της εποχής** (Αγιατολάχ Χομεϊνί 1980, Πυρηνικός αντιδραστήρας “Αγιάσουμπιλ” 1987, Κλωνοποίηση 1998, Μιλένιουμ 2000, Χρηματιστήριο 2000, Η Δάφνη Σημίτη στην Αγιάσο 2002, Προεκλογικό Ντιμπέιτ 2004), ενώ δε λείπουν και θέματα που εμπνέονται **από κινηματογραφικές ταινίες, τηλεοπτικές εκπομπές και τα πρόσωπα της επικαιρότητας** (Τα στρουμφάκια 1986, Τρεις για ...αγέρα 1987, Αγιάσου Τσάνελ 1990, Ραντεβού στα ...σκουτνά 1992, Αρχιουλόγος “Πirkουμάνα Τζόουνς” 1994, Τα Νιντζάκια 1992, Απουκάλυψ ύστιρα - Η Τατιάνα Φασουλίδου στην Αγιάσο 2005). Όλα αυτά, επενδεδυμένα **με άμεσα ή έμμεσα σεξουαλικά υπονοούμενα και βωμολοχικά στοιχεία**, που κάποτε δίνουν το περιεχόμενο, ακόμα και τον τίτλο της σάτιρας, καθιστούν το αγιασώτικο καρναβάλι εξαιρετικά αντιπροσωπευτικό είδος σύγχρονου λαϊκού θεάτρου (Φωτο).

Είναι γεγονός ότι **ο θεσμός του αγιασώτικου καρναβαλιού βρίσκεται σε κρίση**. Το γενικότερο πνεύμα χαράς και γλεντιού, που υπήρχε σε όλη τη διάρκεια της Αποκριάς, με τα λαϊκά δρώμενα («μυτσούνις», «τριψίματα», «περικεφαλαία», «τράτα» «πατινάδα», «αντικαρνάβαλος», «κουδουνάτοι πειρασμοί») και τις αυθόρμητες ενέργειες των κατοίκων που προσέδιδαν το χαρακτήρα της ξεφάντωσης της ομάδας στο σύνολό της έχουν πια

εξαφανιστεί, ή επιβιώνουν τεχνητά σε περιορισμένη έκταση και με υποτονική λειτουργικότητα στη συλλογική συνείδηση.

Ενθαρρυντικό είναι το γεγονός ότι **οι βασικές αξίες από το παλιό καρναβάλι που συγκροτούν την παράδοση παραμένουν σταθερά αναγνωρίσιμες και αποδεκτές** από τους νέους καρναβαλιστές, οι οποίοι με σεβασμό και εκτίμηση σ' αυτήν έρχονται να μπολιάσουν το παλιό με το καινούριο και να βάλουν τη δική τους σφραγίδα.

Κύπρος

Κύπρος

Τα λαϊκά έθιμα, τα δρώμενα και οι πρωτογενείς μορφές λαϊκού θεάτρου στη Κύπρο εμφανίζονται με πολλές και ποικίλες μορφές, αρκετές από τις οποίες συναντώνται όμοια ή αντίστοιχα και σε άλλες γεωγραφικές περιοχές της Ελλάδας μεταξύ των οποίων η Θράκη και Αιγαίο. Υπάρχουν όμως και εκείνες που συνιστούν **τοπική ιδιαιτερότητα** και αντιπροσωπεύουν τη φυσιογνωμία του χώρου και των ανθρώπων του, είτε εξαιτίας του **διαφορετικού χρόνου τέλεσης**, είτε και του **τρόπου** με τον οποίο αυτές παρουσιάζονται. Έχει επισημανθεί ότι αρκετά από τα λαϊκά παραστατικά έθιμα που κυρίως μας ενδιαφέρουν, στην Κύπρο ανάγουν την προέλευσή τους σε **πανάρχαια δρώμενα** της προϊστορικής εποχής (θάνατος-ανάσταση), εκφράζοντας αρχέγονες τελεστικές λειτουργίες που ποικιλότροπα επιβιώνουν μέχρι τις μέρες μας, έχοντας μετεξελιχθεί μέσα στο χρόνο αρχικά στην περίοδο της αρχαιότητας, συνδεδεμένα με συγκεκριμένες θρησκευτικές τελετές (Αδώνεια), ενώ εμφανής είναι επίσης ο μετασχηματισμός τους μέσα από την μακρόχρονη λαϊκή παράδοση και δημιουργία.

Εξίσου σημαντική είναι η **θρησκευτική παράμετρος** και ο ρόλος που ο χριστιανισμός με τη διδασκαλία αλλά κυρίως την εκκλησιαστική τελετουργία του διαδραμάτισε στη τελική συγκρότηση και παγίωση εκφράσεων του λαϊκού πολιτισμού (Ανάσταση του Λαζάρου).

Διαπιστώνεται ότι τόσο η λόγια θρησκευτική δημιουργία, όσο η δημόδης **προφορική παράδοση** (ποιητάρηδες), αλλά και η **έντεχνη λογοτεχνική** παραγωγή συγκεκριμένων εποχών (Βυζάντιο, φραγκοκρατία), επηρέασαν καθοριστικά, διαμόρφωσαν τις απλές δράσεις

με παραστατικό περιεχόμενο και συνετέλεσαν στην ανάπτυξη εθίμων και δρωμένων που σχετίζονται με άμεσο και σχεδόν αποκλειστικό τρόπο με την Κύπρο.

Όσο ενδιαφέρον κι αν παρουσιάζει το έθιμο του «Κατακλυσμού» που γίνεται τη Δευτέρα της Πεντηκοστής, κατά το οποίο οι άνθρωποι μπαίνουν στη θάλασσα και καταβρέχονται, επαναλαμβάνοντας (χωρίς βέβαια να το γνωρίζουν) την πανάρχαια τελετή που γινόταν προς τιμή της Αφροδίτης, ή γνωστό θρησκευτικό δρώμενο του «Άρατε Πύλας» το βράδυ της Ανάστασης, δε θα εξεταστούν στη μελέτη μας. Το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στο Λαϊκό Καρναβάλι, «**Σήκωσες**» και σε συγκεκριμένα δρώμενα, όπως το «**τρίψιμο του πιπεριού**» και η «**Καμήλα**», στο έθιμο της «**Ανάστασης του Λαζάρου**», το «**Κάψιμο του Ιούδα**» και στο ιδιαίτερο δρώμενο του «**Βασίλη**»/«**Βοσκού**» και του «**Σκύλου Βρωμίσση**».

Μάσκες/Καρναβάλια/Σήκωσες

Στη Κύπρο η **περίοδος της Αποκριάς** γιορτάζεται το ίδιο, όπως και στα υπόλοιπα μέρη της Ελλάδας, με μεταμφιέσεις, γλέντια και διασκεδάσεις που γίνονται σε κλειστούς χώρους και αντιπροσωπεύουν τον ιδιότυπο συνδυασμό από τη μια των **αρχέγονων και αρχαίων** δρωμένων και από την άλλη των **νεότερων εθίμων** που ο χριστιανισμός δημιούργησε για θρησκευτικούς και κοινωνικούς λόγους. Οι **μεταμφιέσεις** και τα εορταστικά δρώμενα αποκαλούνται «**Μάσκες**», εξαιτίας του προσωπίου το οποίο κυριαρχεί στις μεταμφιέσεις των ημερών, «**Καρναβάλια**», σύμφωνα με τη λατινικής προελεύσεως κοινά καθιερωμένη ορολογία, αλλά και «**Σήκωσες**», την ιδιαίτερη κυπριακή λέξη για τις Απόκριες.

Οι «**Σήκωσες**» είναι οι μέρες της πολυφαγίας και της διασκέδασης που έχουν καταληκτήρια ημέρα την Καθαρή Δευτέρα και την έναρξη της Σαρακοστής με τη νηστεία και την ψυχοπνευματική αλλά και σωματική προετοιμασία του ανθρώπου για υποδοχή του θείου πάθους και της Ανάστασης που ακολουθεί. Τις μέρες αυτές μικροί και μεγάλοι μετείχαν στο μαζικό γλέντι και το ξεφάντωμα, κάνοντας πράξεις ακριβώς αντίθετες από αυτές της καθημερινής τους πραγματικότητας, με στόχο τη διασκέδαση και την ψυχαγωγία.

Οι μασκαρεμένοι γυρνούσαν από γειτονιά σε γειτονιά κάνοντας χοντροκομμένα αστεία και παρενοχλώντας με **πειράγματα** τους περαστικούς. Συχνές είναι οι **επισκέψεις σε φιλικά σπίτια** ατόμων ή ομάδων που είναι μεταμφιεσμένοι και κάποτε συνοδεύονται από παραδοσιακά μουσικά όργανα. Επακολουθεί **φαγοπότι και οينوποσία**, διασκέδαση και ξεφάντωμα όλων που συνοδεύεται από μουσική, την οποία, σε περίπτωση που δεν υπήρχε, υποκαθιστούσε χτύπημα σε ταψί που έδινε ρυθμό για το χορό. Στις διασκεδάσεις αυτές

κυριαρχούσαν τα **ερωτικά και σατιρικά τραγούδια** με σεξουαλική υπονοούμενα, «τσιαττιστά» και «μυλλωμένα».

Ένα από τα παιχνίδια που έπαιζε η ομήγυρης για ψυχαγωγία ήταν η «**δακκανούρα**»: Στην άκρη καλαμιού κρεμούσαν με μακριά κλωστή αυγό, που το άλειφαν με γιαούρτι. Το αυγό κουνούσαν κοντά στο στόμα των συνδαιτυμόνων με τη σειρά. Το άτομο που είχε μπροστά του το αυγό προσπαθούσε να το δαγκώσει χωρίς τη βοήθεια των χεριών. Στην προσπάθεια αυτή του καθενός το αυγό κυλούσε γύρω από το στόμα και άλειφε το πρόσωπο με γιαούρτι προκαλώντας το γέλιο στους υπόλοιπους. Η κλωστή από την οποία κρεμόταν το αυγό, στο τέλος καίγεται και ανάλογα με τον τρόπο καύσης της, προκύπτει καλός ή κακός οιωνός για μελλοντική ευγονία και καρποφορία.

Το βασικό όμως γνώρισμα του κυπριακού, όπως και κάθε άλλου βέβαια καρναβαλιού, είναι οι **μεταμφιέσεις**, που σε μεγάλο βαθμό είναι αυτοσχέδιες και πρόχειρες, με ευτελή **υλικά καθημερινής χρήσης** (παλιά ρούχα, σεντόνια, μαξιλάρια, προβιές, κέρατα ζώων κ.α.). Απαραίτητο στοιχείο είναι η μάσκα, την οποία όλοι φορούν στα πρόσωπά τους για να μην αναγνωρίζονται.

Άλλες **ανθρωπόμορφες μεταμφιέσεις** της Κυπριακής της Αποκριάς ήταν ο «**γάμος**», η «**κηδεία**» και η «**νεκρανάσταση**», η «**εγκυμοσύνη**», το «**λαϊκό δικαστήριο**» κ.α., που γινόταν με πρόχειρα και ευτελή μέσα από τους κατοίκους των αγροτικών κυρίως περιοχών του νησιού.

Αντιπροσωπευτική είναι ακόμα η περίπτωση της **ψευδοάρωσης**, αντίστοιχα του **θρακικού Καλόγερου**, που έχει καταγραφεί στα χωριά Σιλίκου της επαρχίας Λεμεσού και Άγιος Παύλος (Πιτσιλιάς) να διεξάγεται την Καθαρή Δευτέρα και την Κυριακή της Τυρινής αντίστοιχα.

Εξαιρετικό ενδιαφέρον παρουσιάζει το δρώμενο της **ψευτοκηδείας** και της **νεκραναστάσεως**. Σκοπός της είναι η με ομοιοπαθητικό τρόπο ευεργετική παρέμβαση του ανθρώπου στην ενίσχυση των αναγεννητικών δυνάμεων της φύσης, που εμφανίζονται **με τον ερχομό της άνοιξης**. Αυτό έχει καταγραφεί στο χωριό Σιλίκου της επαρχίας Λεμεσού την Κυριακή της Τυρινής και την Καθαρή Δευτέρα.

Ιδιαίτερη αναφορά για τα δρώμενα της Αποκριάς, πρέπει να γίνει για το χορό του «**πιπεριού**», γνωστό και διαδεδομένο σ' ολόκληρη την Ελλάδα. Όπως έχει καταγράψει η σχετική έρευνα στο Ριζοκάρπασο την Καθαρή Δευτέρα, στην πλατεία που ήταν γύρω από την εκκλησία της Αγ. Τριάδας, οι κάτοικοι με παραδοσιακές ενδυμασίες και με τη συνοδεία

μουσικής, έπαιρναν μέρος στο έθιμο του «τριψίματος του πιπεριού», προσπαθώντας (όπως παντού) να μορφοποιήσουν παραστατικά **με μέλη του σώματός τους** τις εντολές του τραγουδιού (π.χ. με το γόνατο..., με τη μύτη τους το τρίβουν...), γεγονός που προκαλούσε γέλιο και διασκέδαση, ενώ η **ελευθεροστομία** ήταν τόση και τέτοια, ώστε έφτανε μέχρι του σημείου της αχαλίνωτης σεξουαλικής αθυροστομίας.

Οι πρώτες καρναβαλικές εκδηλώσεις μαζικού, αστικού χαρακτήρα εντοπίζονται στη Λάρνακα, αλλά κυρίως στη Λεμεσό, ήδη από το **19ο αιώνα**, όπου δημιουργούνται και μουσικά σύνολα από **κανταδόρους και μαντολινάτες**. Η παράδοση που δημιουργείται από τότε εξελίσσεται, διογκώνεται και φτάνει στις σημερινές της διαστάσεις, κατά τις οποίες όλοι οι κάτοικοι της πόλης **αμιλλώνται κατά ομάδες ή ομίλους**, για το ποιος θα κατασκευάσει το καλύτερο και πιο επιβλητικό άρμα, αφού η «**παρέλαση**» του «**Βασιλιά Καρνάβαλου**», αποτελεί κυρίαρχο στοιχείο του μαζικού θεάματος.

Πασχαλινές Μεταμφιέσεις

Παράλληλα με τα έθιμα και τα δρώμενα της Αποκριάς, επισημαίνονται και άλλα παραστατικά δρώμενα τα οποία συνδέονται με τον **εορτασμό της Ανάστασης** και αντίστοιχα με την αναγέννηση της φύσης, η οποία ήδη έχει εμφανιστεί την εποχή που συνήθως εορτάζεται το Πάσχα των ορθοδόξων χριστιανών στην Κύπρο. Οι πασχαλινές αυτές διασκεδάσεις αποτελούν μια μοναδικότητα του κυπριακού λαϊκού πολιτισμού και γι' αυτό αξίζει να μνημονευθούν με ιδιαίτερο τρόπο.

Ο **χρόνος** κατά τον οποίο αναπτύσσονται **δεν είναι πάντα συγκεκριμένος**, αφού υπάρχουν μαρτυρίες ότι γίνονται τη νύχτα της Μεγάλης Παρασκευής και του Μεγάλου Σαββάτου και φτάνουν μέχρι τη Δευτέρα και την Τρίτη της Διακαινησίμου. Κατεξοχήν όμως εκδηλώνονται το βράδυ της Ανάστασης και την Κυριακή του Πάσχα. Βασικό στοιχείο, κοινό με τα έθιμα της Αποκριάς, είναι **το μαύρισμα του προσώπου και η μεταμφίεση**.

Κεντρικό θέμα ήταν το βάνσιμο του προσώπου με αιθάλη για να μην αναγνωρίζεται, ή σε αντίθετη περίπτωση, η κάλυψή του με μαύρο μαντήλι. Μεταμφιεσμένοι κατ' αυτό τον τρόπο σε **Γύφτους ή Μαύρους**, οι κάτοικοι γύρω από τη φωτιά της Αναστάσεως που είχαν ανάψει στον περίβολο της εκκλησίας «**λαμπρατζιά**» έπαιζαν ένα παιχνίδι αναζήτησης, διασκέδασης και κυνηγητού, γνωστό ως «**Μαυρίν**». Για τη μεταμφιέσή τους χρησιμοποιούσαν ανδρικά και γυναικεία ρούχα, αντιστρέφοντας τους φυσικούς τους ρόλους, φορούσαν κέρατα στο

κεφάλι και είχαν ουρές, ενώ στο χέρι κρατούσαν λεπτούς σωλήνες από αποστακτήρες «λουλλάες», που είχαν στάχτη την οποία σκόρπιζαν ο ένας πάνω στον άλλο.

Ο όμιλος των μεταμφιεσμένων γύριζε τα σπίτια και τα καφενεία των χωριών, όπου τους φιλοδωρούσαν νηστίσιμες τροφές όπως μουσταλευριά (σουτζούκκον), αλλά και κόκκινα αυγά, φλαούνες και κρασί, με τα οποία συχνά έκαναν πρόχειρη υπαίθρια διασκέδαση. Όταν το έθιμο διεξαγόταν τη νύχτα της Κυριακής του Πάσχα, οι μεταμφιεσμένοι τραγουδούσαν **το τραγούδι της Ανάστασης**, με το οποίο ειδοποιούσαν τους κατοίκους του χωριού να πάνε στην εκκλησία για να παρακολουθήσουν τη λειτουργία της Αναστάσεως, «**Καλόν Λόον**», ενώ στην αυλή της εκκλησίας **χόρευαν γύρω από την «Λαμπρατζιάν»** και πηδούσαν πάνω από αυτή, λέγοντας αστεία, αναφωνώντας «Χριστός Ανέστη» και τσουγκρίζοντας αυγά.

Οι πασχαλινές αυτές μεταμφιέσεις διαθέτουν μια μοναδικότητα, γιατί συνδυάζουν **το θρησκευτικό** με το **παγανιστικό στοιχείο**, το χαρακτήρα του μαγικού δρωμένου με το εκκοσμικευμένο θρησκευτικό έθιμο, αφού οι «**μαύροι της Ανάστασης συμβολίζουν τους χθόνιους Βλαστικούς Δαίμονες**», ενώ ο «**Καλός Λόγος**» και το τραγούδι της Ανάστασης συνδέεται άμεσα με το χαρμόσυνο μήνυμα της Ανάστασης του Χριστού.

Καμήλα

Το **έθιμο της Καμήλας** στη Κύπρο συνδέεται κατεξοχήν με τη χρονική στιγμή διεξαγωγής του που είναι η **Ανοιξη** και το **Πάσχα**, με χαρακτήρα **καθαρά γονιμικό**, αφού το ζώο που προσωποποιείται αποτελούσε για τη συνείδηση του ανθρώπου σε παλιότερες εποχές μορφοποίηση του **Δαίμονα της Βλάστησης**, ο οποίος έφερε γονιμότητα και ευφορία. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο η Καμήλα στη Κύπρο συνδέεται και με τη θρησκεία, όταν το δρώμενο της Ανάστασης «**Άρατε πύλας**» παίρνει τη λαϊκή ονομασία «**καμηλίν**», από το βογγητό του Διαβόλου (λαϊκός) που νικάται από τον Χριστό (ιερέα), ο οποίος παραβιάζει την πόρτα του Άδου (εκκλησίας) και εισέρχεται θριαμβευτής. Διαδραματίζεται κατεξοχήν το βράδυ της Δευτέρας μετά την Ανάσταση, σε χώρο που είναι συνήθως το προαύλιο της εκκλησίας ή η πλατεία του χωριού.

Η **κατασκευή της «Καμήλας»** είναι απλή και ακολουθεί παρόμοια διαδικασία, όπως αυτή που καταγράφεται στη Θράκη και τη Λέσβο. Κοινός τόπος είναι η χρονική περίοδος τέλεσης του εθίμου, που είναι η **Δευτέρα της Διακαινησίμου** και ο χώρος, που είναι **το προαύλιο της εκκλησίας**. Είναι επίσης η μίξη στοιχείων από δρώμενα της Αποκριάς, όπως το μαύρισμα του προσώπου και οι βωμολοχίες, το άφθονο γέλιο και η **σάτιρα**, αλλά και η

παρωδία θεσμών και σχέσεων όπως είναι το προξενικό και ο γάμος ιδιαίτερα γνωστά και διαδεδομένα σε όλα τα είδη και τις μορφές του λαϊκού θεάτρου.

Σ' αυτή την κοινή εκδοχή του εθίμου, που θυμίζει αρκετά μορφές που ήδη συναντώνται στον κυρίως ελλαδικό χώρο, έρχονται να προστεθούν και ενδιαφέρουσες **τοπικές παραλλαγές** που συνδέουν περισσότερα πρόσωπα και στοιχεία από διαφορετικά δρώμενα (απαγωγή νύφης και γάμος), μετατρέποντας την «**Καμήλα**» σε ένα πλούσιο, πολυδιάστατο και αντιπροσωπευτικό δρώμενο του κυπριακού λαϊκού πολιτισμού.

Βασίλης/Βοσκός

Πρόκειται για πασχαλινό δρώμενο με θέμα **τη νεκρανάσταση**, άμεσα συνδεδεμένο όχι μόνο με το θρησκευτικό μήνυμα των ημερών (Ανάσταση του Χριστού), αλλά και με το μήνυμα της εποχής (Ανοιξη), τη βλάστηση δηλαδή και το ξανάνιωμα της φύσης ύστερα από τη μακρά περίοδο του χειμώνα.

Η προέλευση του ονόματος «**Βασίλης**» έχει απασχολήσει τους μελετητές, οι οποίοι καταλήγουν τελικά στο συμπέρασμα ότι αυτό προκύπτει από την παραφθορά του ονόματος του **Αγ. Βασιλείου** και τα από αυτό σημασιόμενα, ως βασιλιά και άρχοντα του νέου έτους που ξεκινά με την επέτειο της ονομαστικής του εορτής και την ελπίδα και αναμονή του κόσμου για ένα **καλύτερο μέλλον**, με διασφαλισμένη την **καρποφορία** και τη **γονιμότητα**.

Κατ' αυτό τον τρόπο, το εντυπωσιακό δρώμενο αντιστοιχεί σε άλλα εξίσου εντυπωσιακά της Θράκης, όπως αυτά του **Καλόγερου** κ.α., στα οποία ίδιες ή παρόμοιες δράσεις συντελούνται, με τις οποίες διασφαλίζεται η γονιμότητα και η ευφορία της γης, συνθήκη απαραίτητη για την **επιβίωση των αγροτικών κοινωνιών** της προϊστορικής και αρχαϊκής περιόδου του ανθρώπινου πολιτισμού.

Σκύλος Βρωμίσης

Πρόκειται για ένα «**παλιό, παράξενο και ασυνήθιστο παιχνίδι**», για ένα «παραδοσιακό τελετουργικό δρώμενο, που φαίνεται να έχει τις ρίζες του σε παλιές λαϊκές λατρείες. Ο **θόρυβος** και το **σεριάνι** των βασικών ηρώων, που προηγείται του δρωμένου, είναι ένα κάλεσμα στην παράσταση που θα ακολουθήσει». Διαδραματίζεται **στην αυλή της εκκλησίας** του Αγ. Γεωργίου την Τρίτη της Διακαινησίμου. Θέμα του είναι η

νεκρανάσταση, όπως ακριβώς και στο δρώμενο του «Βασίλη» / «Βοσκού». Η μιμική αναπαράσταση του φόνου και της ανάστασης, αποβλέπει στην αναγέννηση της φύσης και τη διατήρηση της ζωής, βασικό μοτίβο σε περισσότερα αρχαϊκά δρώμενα του λαϊκού πολιτισμού. Το έθιμο έχει καταγραφεί στο χωριό Αγ. Γεώργιος Σιλίκου της επαρχίας Λεμεσού.

Πρωταγωνιστούν δυο ήρωες που λέγονται **Σκύλοι Βρωμίσηδες**. Είναι στολισμένοι με άσπρη βράκα, άσπρο πουκάμισο, μαύρη ζώνη στη μέση, ποδίνες και μαύρο κάλυμμα στο κεφάλι. Είναι καβαλικεμένος, ο καθένας σε μια σωλήνα, που παριστάνει το άλογό του. Πρώτος εμφανίζεται στο προσκήνιο ο δεύτερος Σκύλος Βρωμίσης, αναζητώντας τον πρώτο Σκύλο Βρωμίση που έχει φήμη μεγάλου και δυνατού παλικαριού. Δίνει το άλογο του σύμφωνα με έθιμο που υπήρχε επί Τουρκοκρατίας στον **μουχτάρη** (κοινοτάρχη) να το πάρει περίπατο. Ο μουχτάρης με τη σειρά του το δίνει σε κάποιο χωριανό για να εκτελέσει το πιο πάνω έργο. Κατόπιν αρχίζει μια **στιχομυθία μεταξύ του μουχτάρη και του δεύτερου Σκύλου Βρωμίση** για το μέγεθος και τη δύναμη του πρώτου Σκύλου Βρωμίση.

Ο μουχτάρης τον περιγράφει περίπου σαν γίγαντα. Είναι υπερφυσικός με τρομερή δύναμη. Τούτο ο μουχτάρης το αποδεικνύει δείχνοντας το **διτζίμιν**, (δοκίμιον βάρους, άρση βάρους), την βαριά πέτρα που πέταξε. Κατόπιν τον συμβουλεύει να απέλθει και να μην επιμένει να συναντήσει τον πρώτο Σκύλο Βρωμίση για να τον σκοτώσει. Αυτός πράγματι ακούει τις συμβουλές του μουχτάρη. Ενώ απέρχεται, παρουσιάζεται ο πρώτος Σκύλος Βρωμίσης και διεξάγεται περίπου η ίδια στιχομυθία μεταξύ αυτού και του μουχτάρη. Ενώ προσπαθεί ο πρώτος Σκύλος Βρωμίσης να σηκώσει το διτζίμιν (την βαριά πέτρα) ακούεται ένας πυροβολισμός και αυτός πέφτει νεκρός. Τον πυροβολισμό τον ρίχνει εναντίον του ο δεύτερος Σκύλος Βρωμίσης, ο οποίος παρουσιάζεται, τον βλέπει νεκρό και υποψιάζεται ότι είναι ο αδελφός του. Πείθεται όμως από τον μουχτάρη και καταλαβαίνει και μόνος του ότι δεν είναι ο αδελφός του ο νεκρός, τον πλησιάζει, τον μυρίζεται και αυτός βρωμεί. Απ' αυτό το γεγονός φαίνεται ότι λέγεται Σκύλος Βρωμίσης. Ακολουθεί ο **τεμαχισμός** και η **μιμική πώληση** προς τους κατοίκους, του κρέατος του σκοτωμένου, που φέρει το τέλος του δρωμένου».

Η τέλεσή του ανάγεται προ αιώνας περίπου όταν το μετέφερε εκεί κάποιος μοναχός από την μονή Κύκκου, «γεγονός που αποτελεί επιπρόσθετο στοιχείο για τη σύζευξη του δρωμένου με τα θρησκευτικά δρώμενα». Ο χαρακτήρας του εθίμου σχετίζεται με τα **δρώμενα του θανάτου και της ανάστασης**, όπως ενδεικτικά υπάρχουν στην Κύπρο, συνδεδεμένα με συγκεκριμένες παραδόσεις και γεωγραφικές περιοχές όπως «στο Δάλι όπου υπάρχει μέχρι σήμερα η τοποθεσία Παραδείσια, που λέγεται πως εκεί σκοτώθηκε ο Άδωνις». Δεν

αποκλείεται όμως, λόγω και του θρησκευτικού χαρακτήρα που επισημάνθηκε, η όλη διαδικασία με το θάνατο, την ανάσταση και ιδίως τον τεμαχισμό του νεκρού σώματος και την ωμοφαγία, εκτός των πρωτογενών / τοτεμιστικών απαρχών του, να συνδέεται και με το χριστιανικό **μυστήριο της μετάληψης** και της «κοινωνίας» της ομάδας πιστών, που ως αποτέλεσμα επιφέρει την «ανάσταση», αποτελώντας εξαιρετικά ενδιαφέρουσα περίπτωση περαιτέρω ανάλυσης για τη σύζευξη των δρωμένων πάσης φύσεως και προελεύσεως (παγανιστικών-χριστιανικών) μεταξύ τους.

Ανάσταση του Λαζάρου

Η «**Εγερσης του Λαζάρου**», το θαύμα αυτό της Βηθανίας έχει ποικιλότροπα περάσει στη λόγια λαϊκή παράδοση και έχει γίνει αντικείμενο **εικαστικής** αλλά και **παραστατικής απόδοσης**. Στην Κύπρο, το συγκεκριμένο δρώμενο βρίσκει ιδιαίτερη ανάπτυξη, λόγω της μετέπειτα πορείας της ζωής του Αγίου. Σύμφωνα με την εκκλησιαστική παράδοση ο Λάζαρος, στη δεύτερη ζωή του, δραπετεύοντας εξαιτίας του φόβου των Ιουδαίων από τη Χάιφα με τις αδελφές του Μάρθα και Μαρία κατέφυγε με πλοίο στην Κύπρο, όπου έζησε τριάντα χρόνια ως επίσκοπος Κιτίου (Λάρνακας), πέθανε και ενταφιάστηκε εκεί σε μαρμάρινη σαρκοφάγο, στην οποία υπήρχε η επιγραφή στα εβραϊκά «**Λάζαρος ο τετραήμερος και φίλος Χριστού**».

Το τόσο διαδεδομένο στην Κύπρο «**τραγούδι του Λαζάρου**», σχετίζεται με τη γραπτή λόγια ή **ημι-λόγια θρησκευτική παράδοση**, τη **μεσαιωνική-βυζαντινή** δραματική παραγωγή, αλλά και την **προφορική λαϊκή παράδοση** του νησιού. Εκτός από τη σύνδεσή του με τους ποιητάρηδες, συνδέεται και με τοπικές παραδόσεις, όπως εκείνη για τη **δημιουργία των Αλυκών της Λάρνακας** σε μέρος όπου προηγουμένως υπήρχε αμπελώνας, η ιδιοκτήτρια του οποίου αρνήθηκε να προσφέρει στο Λάζαρο ένα τσαμπί σταφύλι για να ξεδιψάσει και εκείνος, φεύγοντας, έκανε την ευχή ο τόπος να μην παράγει τίποτα άλλο εκτός από αλάτι. Η ανάστασή του μετά από τέσσερις ημέρες, θεωρείται **πρόκριμα για την Ανάσταση του Χριστού** που ακολουθεί, ενώ εκείνος που νίκησε το θάνατο, αποκτά **μαγικές-υπερφυσικές ιδιότητες**, οι οποίες μπορεί να μεταβιβασθούν και σε όσους μετέχουν στον εορτασμό και ως έθιμο τον συνοδεύουν.

Κατ' αυτό τον τρόπο, το δρώμενο του Λαζάρου συνδεδεμένο με ποικίλες όψεις και μορφές, με τις οποίες εμφανίζεται, διαδίδεται ταχύτατα σε όλα τα **Βαλκάνια** και τον **ελλαδικό χώρο**, αλλού με περισσότερο **θρησκευτικό** και αλλού με έντονα **γονιμικό χαρακτήρα**. Σε αρκετές

περιπτώσεις κορίτσια παίρνουν μέρος στους αντίστοιχους αγερμούς, επειδή ο Λάζαρος είχε δύο αδελφές, ενώ τα λουλούδια που στολίζουν το νεκρό είναι κίτρινα, χρώμα του θανάτου.

Αν επιχειρήσουμε από τις πολλές και διαφορετικές παραλλαγές με τις οποίες σώζεται το δρώμενο της ανάστασης του Λαζάρου να σχηματίσουμε μια ολοκληρωμένη άποψη για τη δημιουργία, το τυπικό της τέλεσης, αλλά και τις επιμέρους εκδοχές του, μπορούμε να αναφέρουμε τα ακόλουθα:

Αρχικά φαίνεται ότι **το δρώμενο εμφανίζεται μέσα στην εκκλησία του Αγίου στη Λάρνακα**, κατά την επέτειο του εορτασμού της έγερσής του. Η εκκλησία διακοσμείται με «κλαδιά των λαζάρων που την μεταμορφώνουν σε ένα τεράστιο χαλί». Το πλήθος του λαού ασπάζεται την εικόνα του Αγίου και ανάβει κεριά, μέσα σε κατανυκτική ατμόσφαιρα με ψαλμωδίες. Στη συνέχεια αρχίζει το δρώμενο, το οποίο γίνεται «**στην αίθουσα των δεξιώσεων**, τη σάλα του Μοναστηριού του Αγίου Λαζάρου», όπου οι επίτροποι έχουν ντύσει «το ομορφότερο και εξυπνότερο αγόρι της περιοχής το **Παιδί του Λαζάρου**, με λευκό χιτώνα, που είναι διακοσμημένος με κίτρινους λαζάρους πλεγμένο ειδικά για τη γιορτή από εξέχουσες γυναίκες της πόλης». Ξαπλώνουν το παιδί σε ένα κρεβάτι που είναι στολισμένο με κάθε λογής λουλούδια και φύλλα δένδρων (δάφνες, μυρτιές, φοινικιές, πορτοκαλιές, τριανταφυλλιές, πράσινα δημητριακά φυτεμένα σε γλάστρες), ενώ γύρω του βάζουν κηροπήγια με κεριά.

Ο αρχιερέας διαβάζει το κατά Ιωάννη Ευαγγέλιο που αναφέρεται στην Έγερση του Λαζάρου και μόλις φτάσει στην καίρια φράση που απευθύνει ο Χριστός «Λάζαρε ελθέ έξω» και οι ιερείς έχουν καπνίσει το παιδί με θυμιατό και το έχουν ραντίσει με αγίασμα, το «πεθαμένο» παιδί-Λάζαρος ανασταίνεται και σηκώνεται απότομα από το κρεβάτι του, ενώ οι παρευρισκόμενες γυναίκες το ραντίζουν με ροδόσταμα και τον ραίνουν με ροδοπέταλα, του βάζουν στο στόμα γλυκά και κάποιος επίτροπος του προσφέρει μια γουλιά κρασί και μια μπουκιά «**λαζαρόψωμο**».

Στη συνέχεια το χαρμόσυνο μήνυμα μεταδίδεται στο εκκλησίασμα που βρίσκεται μέσα και έξω από το συγκεκριμένο χώρο στον οποίο τελείται το δρώμενο. Όλοι αρχίζουν να **ψέλνουν** και να **τραγουδάνε**, μαζί με μουσική που παίζει και δίνει την αφορμή για να γενικευθεί η χαρά. Η εκκλησιαστική επιτροπή μοιράζει κόλλυβα και φαγητά στους πιστούς και τους προσφέρει ζιβανία και κουμανταρία. Η τελετή σταδιακά **μεταφέρεται στα σπίτια** αρχικά των προυχόντων και μετά όλων όσοι είχαν την οικονομική δυνατότητα να προσφέρουν γλυκά και επαναλάμβαναν στο σπίτι τους την «Ανάσταση του Λαζάρου».

Το συγκεκριμένο δρώμενο **γενικεύεται και εξαπλώνεται** σ' ολόκληρη την Κύπρο, αποτελώντας αντιπροσωπευτικό **ημι-εκκλησιαστικό, ημι-λαϊκό θέαμα**, που προέρχεται από αρχέγονα πρωτογενή στοιχεία δρωμένων θανάτου και ανάστασης, όπως τέτοια που συνδέονται με τον Άδωνι και άλλες ανατολικές θεότητες όπως «ο εβραϊκός Tammuz, ο αιγύπτιος Όσιρις, μέχρι και ο βαβυλώνιος θεός / παιδί Τουμούσι, ο γιος της ζωής που ξύπνησε η θεά Ιστάρ από τον κάτω κόσμο, δίνοντας του να πει από το νερό της ζωής». Αυτά ως απώτερο υπόβαθρο, υποκαθίστανται από το χριστιανικό-θρησκευτικό στοιχείο της νεκρανάστασης του Λαζάρου και την αναμενόμενη Ανάσταση του Χριστού, εκφράζοντας τις προσδοκίες και τις ελπίδες του απλού λαού, γεγονός που σε συνδυασμό με την συγκεκριμένη περίοδο του έτους που πραγματοποιείται (Άνοιξη), προσδίδει στο έθιμο τόση και τέτοια εμβέλεια.

Την ημέρα λοιπόν που εορτάζεται η Έγερση του Λαζάρου, ο ιερέας με μια ακολουθία, στην οποία συχνά υπάρχουν κορίτσια (επειδή ο Λάζαρος είχε δύο αδελφές), επισκέπτεται τα σπίτια των πιστών. Σε κάθε ένα από αυτά συντελείται το ίδιο δρώμενο της «**ανάστασης**» του Λαζάρου. Η νοικοκυρά προσφέρει γλυκά και άλλα δώρα (αυγά, τυρί) σε όσους μετείχαν στο δρώμενο, που φεύγουν για να το επαναλάβουν και αλλού καταλήγοντας με την ευχή: «...και' μεις καλώς σας ήύραμεν να ζείτε και του χρόνου, χρόνους πολλούς και ευτυχείς κι εσείς και τα παιδιά σας, η Παναγία κι ο Χριστός και ο άγιος Λάζαρος να είναι βοήθειά σας. Αμήν».

Έχουν καταγραφεί και αρκετές **διαφοροποιημένες εκδοχές** του δρωμένου, όπως αυτή στη **Γιόλου της Πάφου**, όπου η ανάσταση του Λαζάρου δινόταν **θεατρικά**. Τέλος αξίζει να σημειωθεί μια εντελώς διαφορετική μαρτυρία κατά την οποία στο χωριό Κυθραία ο «**Λάζαρος**» δεν ήταν κάποιο φυσικό πρόσωπο (παιδί), αλλά ένας **μικρός φοίνικας** τα φύλλα του οποίου ήταν διακοσμημένα με πολύχρωμα λουλούδια.

Κάψιμο του Ιούδα

Εκτός από τις θρησκευτικές πηγές, οι οποίες αναφέρονται στην εγκληματική ενέργεια της **προδοσίας του Ιησού** από τον μαθητή του, αλλά δεν ασχολούνται με άλλες παραμέτρους της πράξης του, η **Λογοτεχνία** σε μια νεότερη εποχή και ιδιαίτερα η **λαϊκή δημιουργία**, από πολύ παλιά, αναφέρονται διεξοδικά στο πρόσωπο και την καταγωγή τα ψυχο-πνευματικά χαρακτηριστικά και την προσωπικότητα του, προσπαθώντας να ερμηνεύσουν την αποτρόπαια πράξη του. Κατ' αυτό τον τρόπο ο Ιούδας γίνεται πρόσωπο παραμυθιού, το οποίο συναντάται στην **Κρήτη** και την **Κύπρο** αλλά και στη **Βόρειο Ήπειρο** και στη

Φινλανδία, σε τρόπο ώστε να δημιουργούνται ποικίλα ερευνητικά προβλήματα για την αρχική πηγή προέλευσής του.

Οι παρόμοιες διηγήσεις και οι παραλλαγές του παραμυθιού συνδέονται με μια κοινή αφετηρία και αυτή είναι η «**Legenda aurea**» στην οποία εξηγείται ετυμολογικά ακόμα και η προέλευση του ονόματος «Ιούδας» γιατί καταγόταν από την Ιουδαία και «**Ισκαριώτης**» γιατί η δράση του εκτυλίσσεται στο νησί «**Iscarioth**». Ακόμα και αυτή όμως η πηγή, μπορεί να θεωρηθεί ότι ανάγεται σε κάποιο χαμένο «**βυζαντινό πρότυπο**», το οποίο με τη σειρά του οδηγείται σε παραμυθιακή αφήγηση που χάνεται μέσα στο χρόνο. Ως τέτοια μπορεί να οδηγηθεί σε **πανάρχαια πρότυπα**, αφού αποτελεί κοινή βάση για τον **μύθο του Οιδίποδα** και την περιπέτεια που δομεί την υπόθεση της ομώνυμης τραγωδίας του Σοφοκλή, θέμα που ως γνωστόν ο τραγικός ποιητής δεν επινοεί «ex nihilo» αλλά υιοθετεί από την προγενέστερη γνωστή σ' αυτόν προφορική παράδοση.

Κατ' επέκταση, το μένος του λαού και η εκδικητική του μανία που οδηγεί αλλού στο **κρέμασμα** κι αλλού στο **κάψιμο του Ιούδα**, δε γίνεται μόνο για τη συγκεκριμένη πράξη της προδοσίας του Ιησού, αλλά και για όλες τις άλλες ανόσιες ενέργειές του μεταξύ των οποίων η πατροκτονία, που είναι η πιο κοινά διαδεδομένη στις λαϊκές παραμυθιακές αφηγήσεις.

Τα έθιμα αυτά που σχετίζονται με τον Ιούδα ή Οβριό, είναι διαδεδομένα σε ευρύτατες γεωγραφικές περιοχές, από την Κεντρική Ευρώπη (Τυρόλο, Κολωνία, Άνω Βαυαρία) όπου το έθιμο έφτασε από την Κύπρο και την Κωνσταντινούπολη «ακολουθώντας τον ίδιο εμπορικό δρόμο που χρησιμοποιούσαν στα πρώτα βυζαντινά χρόνια ή και ακόμα πιο παλιά» μέχρι τη Μεσόγειο, αλλά και την ισπανόφωνη Λατινική Αμερική. Το ομοίωμά του, **ένα σκιάχτρο**, εμφανίζεται σχεδόν πανομοιότυπο παντού.

Στην Κύπρο, σύμφωνα με μαρτυρημένες καταγραφές, το ομοίωμα του Ιούδα ήταν «**ανθρώπινων διαστάσεων**, ντυμένο με εύφλεκτα ρούχα και κάποτε παραγεμισμένο στο εσωτερικό με πυροτεχνήματα, “**θανατώνεται**” με διάφορους τρόπους από ένα ξέφρενο πλήθος ατόμων και μετά τοποθετείται στην **πυρά**».

Εκτός όμως από αυτή την πρωτογενή μορφή, κατά την οποία **το έθιμο τελείται στην αυλή της εκκλησίας** κατά τη νύχτα της Ανάστασης, αφού η πυρά (λαμπρατζιά) που έκαιγε, έδινε τέλος στα υπολείμματα του ομοιώματος που είχαν παραμείνει μετά τους πυροβολισμούς, σταδιακά χάνει την αυστηρά εκκλησιαστική-θρησκευτική σημασία του και μετατρέπεται σε δρώμενο ευρύτατης λαϊκής αποδοχής, που συχνά συνδέεται με **κοινωνικά και οικονομικά** σημαινόμενα. Αποτελεί λοιπόν συνηθισμένο φαινόμενο, το ομοίωμα του Ιούδα να

απεικονίζεται με τέτοια μορφή, ώστε εύκολα να ταυτίζεται από τους γηγενείς με «ξένο», (άγγλο-αποικιοκράτη) εξαιτίας της ευρωπαϊκής του ενδυμασίας.

Σ' αυτό συνέτεινε επίσης και το τσιγάρο που είχε στο στόμα ή στο χέρι του, που κάποτε γίνεται ακόμα και ναργιλές, δίνοντας διαφορετικές προεκτάσεις, το καπέλο που φορούσε (ευρωπαϊκό), αλλά και τα «**τριάντα αργύρια**» που κρατούσε στην ανοιχτή του παλάμη.

Συχνή ήταν ακόμα η διαπόμπευση του Ιούδα μέσα στους δρόμους με μεγάλη λαϊκή συμμετοχή και το τελικό του κάψιμο ή κρέμασμα στον αύλειο χώρο της εκκλησίας. Ως **χρόνος διεξαγωγής** του έθιμου αναφέρεται εκτός από το βράδυ της Ανάστασης και η Κυριακή της Λαμπρής, επίσης και η Τρίτη της Διακαινισμού.

Το πιο ενδιαφέρον στοιχείο όμως το οποίο προκύπτει, είναι η γενική επισήμανση του **άκρατου ερωτισμού** και του έντονα φανερού ή συγκαλυμμένου **βωμολοχικού στοιχείου**, που επισημαίνεται παντού κατά τη διάρκεια της Αποκριάς και της Καθαρής Δευτέρας. Διαπιστώνεται λοιπόν ότι και στην Κύπρο υπήρχαν εξίσου διαδεδομένα τα «**γαμοτράγουδα**» ή τα «**ανδρικά μουνάτα**» που εντοπίζονται τόσο έντονα στην Αγιάσο της Λέσβου. Εκεί λέγονταν «**ξημαρισμένα**» τραγούδια.







Στο έθιμο της «**Λαμπρατζιάς**», της μεγάλης φωτιάς που άναβε το εκκλησίασμα στην αυλή της εκκλησίας το Σάββατο της Ανάστασης, στην οποία **έκαιγαν το ομοίωμα του Ιούδα**. Τα ξύλα και γενικά την καύσιμη ύλη για τη φωτιά, μάζευαν τα παιδιά του χωριού (αγόρια και κορίτσια) από τις άχρηστες ξύλινες οικοσκευές (καρέκλες, τραπέζια, πόρτες, παράθυρα) αλλά και από υλοτομία.







Τα έθιμα αυτά ήταν γενικευμένα σε όλα τα χωριά της Κύπρου **μέχρι την εισβολή το 1974**. Από τότε **εξασθένησαν, περιορίστηκαν** και αρκετά **ξεχάστηκαν**, αν και σήμερα γίνονται αρκετές προσπάθειες για να ξαναζωντανέψουν.






Τεκμηρίωση φωτογραφιών




Στον πίνακα που ακολουθεί περιλαμβάνεται το σύνολο των φωτογραφιών που έχουν ενταχθεί στο πλαίσιο της εν λόγω πολυμεσικής εφαρμογής.








Πίνακας 3 - Φωτογραφικό υλικό πολυμεσικής εφαρμογής

Φωτογραφία	Περιοχή - Θεματική	Λεζάντα
	Θράκη, Καμήλα	Η Καμήλα στη Σταυρούπολη Ξάνθης
	Θράκη, Καμήλα	Η καμήλα στη Σταυρούπολη Ξάνθης
	Θράκη, Μέρα της Μαμής	Η Μπάμπω με την άμαξα στα Μάγγανα Ξάνθης
	Θράκη, Μέρα της Μαμής	Η Μπάμπω στη Νέα Κεσσάνη Ξάνθης
	Θράκη, Μέρα της Μαμής	Το έθιμο της Μπάμπως στη Νέα Κεσσάνη Ξάνθης
	Θράκη, Καμήλα	Κατασκευή καμήλας στη Σταυρούπολη Ξάνθης

	Κύπρος, Το κάψιμο του Ιούδα	Προετοιμασία για το κάψιμο του Ιούδα
	Κύπρος, Το κάψιμο του Ιούδα	Το κάψιμο του Ιούδα
	Κύπρος, Το κάψιμο του Ιούδα	Διαπόμπευση του Ιούδα
	Κύπρος, Το κάψιμο του Ιούδα	Ο Ιούδας με ευρωπαϊκό καπέλο και ναργιλέ
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Αντώνιος και Κλεοπάτρα (1989)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος δικτατορίας (1967-1973)	Κουρσάροι (1970)

	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Μαθητικές καταλήψεις (1999)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος 1961-1967	Μαντείο Δελφών (1967)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος μεταπολίτευσης (1974-1984)	Ματωμένη Βίβλος
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Μέντιουμ 090 (1998)
	Λέσβος, Αγιάσος. Καρναβαλομαχία	Μέντιουμ 1955
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Μιλένιουμ (2000)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Μνημόσυνο παλιών καρνάβαλων (2001)

	Λέσβος, Αγιάσος. Καρναβαλομαχία	Μουλαροκίνητος καρνάβαλος (δεκαετία του '60)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος μεταπολίτευσης (1974-1984)	Ναστραντίν Χότζας
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Ντιμπέιτ (2004)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος δικτατορίας (1967-1973)	Ντόκτωρ Νόρμαν (1968)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος 1961-1967	Οι μαύροι (1964)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος δικτατορίας (1967-1973)	Οι τρεις κουτσομπόλες (1972)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος δικτατορίας (1967-1973)	Ολύμπιοι Θεοί (1968)








	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος δικτατορίας (1967-1973)	Ολύμπιοι Θεοί 1968 (Χαίρι λαέ ασκόλιφτι)
	Λέσβος, Αγιάσος. Προετοιμασία εκδηλώσεων	Ονειροκριτής (2004)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος μεταπολίτευσης (1974-1984)	Προμηθέας Αγιασώτης
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Ανανία Καραμανλή (1955-1960)	Πύραυλος (1958)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Ραντεβού στα σκουτνά (1992)
	Λέσβος, Αγιάσος. Καρναβάλι 2005	Σόδομα και Γόμορρα (2005)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Σφήγκα Φαραώχ (1999)







	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Τα ψάρια (1993)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Ανανία Καραμανλή (1955-1960)	Το πλοίο (1957)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος δικτατορίας (1967-1973)	Τσίρκο Αφρिका (1971)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Φλαμίνγκο (2003)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Ανανία Καραμανλή (1955-1960)	Αποκριάτικος αγερμός (κομπανία συνοδεύει καρνάβαλους)
	Λέσβος, Αγιάσος. Προετοιμασία εκδηλώσεων	Χομεϊνί (1980)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος δικτατορίας (1967-1973)	Απόλλων 9 (1969)

	Λέσβος, Αγιάσος. Καρναβάλι 2005	Απουκάλυψ' ύστιρα (2005)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Αρχιουλόγους (1994)
	Λέσβος, Αγιάσος. Προετοιμασία εκδηλώσεων	Αρχιουλόγους (1994)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Βάφτιση (2002)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Γάμος (1987)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος μεταπολίτευσης (1974-1984)	Γάμος 1978
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Γέννα (1986)
	Λέσβος, Αγιάσος. Προετοιμασία εκδηλώσεων	Γιορτή Αχνού (2005)

	Λέσβος, Αγιάσος. Καρναβάλι 2005	Γιουρτή αχνού (2005)
	Λέσβος, Αγιάσος. Καρναβάλι 2005	Γοι κατμάδης (2005)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος 1961-1967	Γύφτοι (1967)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος 1961-1967	Δούρειος Ίππος (1961)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Ελλάς Χαλέπ Ασκέρ (1987)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Ανανία Καραμανλή (1955-1960)	Εξερευνητές της ζούγκλας (αρχές δεκαετίας του '60)
	Λέσβος, Αγιάσος. Καρναβάλι 2005	Η ενδεκάτη εντολή (2005)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος δικτατορίας (1967-1973)	Καζαμίας (1973)

	Λέσβος, Αγιάσος. Καρναβαλομαχία	Καρναβαλομαχία 1999
	Λέσβος, Αγιάσος. Καρναβαλομαχία	Καρναβαλομαχία 2001
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος μεταπολίτευσης (1974-1984)	Κηδεία
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος δικτατορίας (1967-1973)	Κόλαση και Παράδεισος (1970)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Σάτυρου (1985-σήμερα)	Κοσμοπλημμύρα στο χώρο εκδηλώσεων (Ζούγκλα, 2000)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος Ανανία Καραμανλή (1955-1960)	Κόσμος πάει στο γήπεδο (1958)
	Λέσβος, Αγιάσος. Περίοδος δικτατορίας (1967-1973)	Κουρσάροι - ο φάρος (1970)
	Αγ. Παρασκευή	Έθιμα Αγίας Παρασκευής








	Καρναβάλι και έθιμα της Αποκριάς στην Αγιάσο	Αναβίωση καρναβαλικών εθίμων (2001)
	Καρναβάλι και έθιμα της Αποκριάς στην Αγιάσο	Γλέντι σε καφενείο
	Καρναβάλι και έθιμα της Αποκριάς στην Αγιάσο	Έξω από το κουιτούκι
	Καρναβάλι και έθιμα της Αποκριάς στην Αγιάσο	Ιμτσούνις (1958)
	Καρναβάλι και έθιμα της Αποκριάς στην Αγιάσο	Μασκαρεμένοι καρναβαλοι
	Καρναβάλι και έθιμα της Αποκριάς στην Αγιάσο	Στο κουιτούκι (αναβίωση 1999)
	Κουδουνάτοι Πειρασμοί	Γέρος

	Κουδουνάτοι Πειρασμοί, Σκύρος	Γέρος και Κορέλα της Σκύρου
	Κουδουνάτοι Πειρασμοί, Σκύρος	Γέρος Σκύρου
	Κουδουνάτοι Πειρασμοί, Μεσότοπος	Κουδουνάτοι Μεσοτόπου
	Κουδουνάτοι Πειρασμοί	Ντύσιμο Γέρου
	Κουδουνάτοι Πειρασμοί	Φράγκος
	Λέσβος, Η Καμήλα στο Μεσότοπο	Η Καμήλα στο Μεσότοπο Λέσβου (1963)

	Λέσβος, Η Καμήλα στο Μεσότοπο	Η Καμήλα στο Μεσότοπο Λέσβου (1986)
	Λέσβος, Η Καμήλα στα Πάμφιλα	Η Καμήλα στα Πάμφιλα Λέσβου (1958-1959)
	Λέσβος, Η Καμήλα στα Πάμφιλα	Το έθιμο της Καμήλας στα Πάμφιλα Λέσβου (1958-1959)
	Λέσβος, Περικεφαλαία	Περικεφαλαία (αναβίωση 1999)
	Λέσβος, Περικεφαλαία	Περικεφαλαία (αναβίωση 2001)
	Λέσβος, Περικεφαλαία	Περικεφαλαία (Βάλεια 1955)
	Λέσβος, Τράτα	Τράτα (1944)
	Λέσβος, Τράτα	Τράτα (1978)

	Λέσβος, Τράτα	Τράτα (2001)
	Λέσβος, Τράτα	Τράτα Μανταμάδου
	Λέσβος, Τριψίματα	Τρίψιμο στην Αγιάσο (1999)
	Λέσβος, Τριψίματα	Τρίψιμο στην Αγιάσο (2003)
	Λέσβος, Μεσότοπος	παρartima
	Λέσβος, Μεσότοπος	παρartima (1)
	Λέσβος, Μεσότοπος	παρartima (2)

	Λέσβος, Μεσότοπος	παράρτημα (3)
	Λέσβος, Μεσότοπος	παράρτημα (4)
	Έθιμο καμήλας, Πάφιλα Λέσβου	Μιχαήλος Καρβούνης
	Έθιμο καμήλας, Πάφιλα Λέσβου	Μιχαήλος Καρβούνης (σαμαροποιός)
	Εισαγωγή	Σοχό Θεσσαλονίκης
	Εισαγωγή, Αθήνα	Συνάντηση στην Αθήνα
	Εισαγωγή, Αθήνα	Συνάντηση στην Αθήνα

	Εισαγωγή, Βόλακας Δράμας	Αρκούδα
	Εισαγωγή	Εξώφυλλο Βιβλίου Γραμματά
	Εισαγωγή	Θάνατος-Θρήνος-Ανάσταση
	Εισαγωγή	Καλόγερος
	Εισαγωγή, Αγία Ελένη Σερρών	Καλόγερος
	Εισαγωγή, Μαυρολεύκη Δράμας	Καλόγερος
	Εισαγωγή, Φυλακτό Έβρου	Κορτοπούλα



Εισαγωγή, Καλή Βρύση Δράμας

Μπαμπούγερα

Τεκμηρίωση Βίντεο

Θράκη

Καμήλα/Τζαμάλα

1. Ο Στέφανος Παπουτσόγλου μιλά για το έθιμο της Καμήλας στο Γ. Καναργιέλλη, (Σταυρούπολη Ξάνθης, Καθαρή Δευτέρα 2005).
2. Ο Παναγιώτης Κονταμπατζάκης μιλά στο Γ. Καναργιέλλη για το έθιμο σήμερα, (Σταυρούπολη Ξάνθης, Καθαρή Δευτέρα 2005).
3. Η Καμήλα περιφέρεται στους δρόμους και στην πλατεία της πόλης, (Σταυρούπολη Ξάνθης, 2005).

Μέρα της Μάμπως

4. Η Δήμητρα Εκμετζή μιλά για το έθιμο της Μάμπως στο Β. Δωρόπουλου και στο Γ. Καναργιέλλη (Νέα Κεσσάνη Ξάνθης, 8/01/2005)
5. Το έθιμο της Μάμπως στη Νέα Κεσσάνη Ξάνθης (2005)
6. Το έθιμο της Μάμπως στα Μάγγανα Ξάνθης (2005)

Λέσβος

Καμήλα

1. Ο Σωτήρης Βασιλλέλης μιλά στους Θ. Γραμματά, Π. Μαϊστρέλλη και Π. Τσάγαλο για το έθιμο της Καμήλας, (Πάμφιλα Λέσβου, 23/8/2005).
2. Συνέντευξη του Δημήτρη Καρβούνη στο Θ. Γραμματά για το έθιμο της Καμήλας, (Πάμφιλα Λέσβου, 23/08/2005).
3. Συνέντευξη του Δημήτρη Παπαβασιλείου στους Θ. Γραμματά, Π. Μαϊστρέλλη, Φ. Βασίλογλου, Π. Τσάγαλο, (Μεσότοπος Λέσβου, 19/08/2005).
4. Συνέντευξη της Ελένης Παπαβασιλείου στους Θ. Γραμματά, Π. Μαϊστρέλλη, Φ. Βασίλογλου, Π. Τσάγαλο, (Μεσότοπος Λέσβου, 19/08/2005).

Καρναβάλι/Δρώμενα Αποκριάς Αγιάσου

5. Ο Παναγιώτης Ρ. Σουσαμλής (Κατσαρός) μιλά στον Π. Κουτσκουδή για τα παλιά αποκριάτικα έθιμα της Αγιάσου, (Αναγνωστήριο Αγιάσου, 25/09/2005).
6. Ο Μιχάλης Α. Κάναρος μιλά στον Π. Κουτσκουδή για τα παλιά αποκριάτικα έθιμα της Αγιάσου, (Αναγνωστήριο Αγιάσου, 6/10/2005).

Στιγμιότυπα Εθίμων

7. Χομεινί - Η δίκη του Σάχη, (Καθαρή Δευτέρα 1980).
8. Καρναβαλικό συγκρότημα "Προμηθέας Αγιασώτης", (Καθαρή Δευτέρα 1982).
9. Καρναβαλικό συγκρότημα "Βούδας", (Καθαρή Δευτέρα 1982).
10. Καρναβαλικό συγκρότημα "Ελλάς Χαλέπ Ασκέρ", (Κυριακή Αποκριάς 1987).
11. Καρναβαλικό συγκρότημα "Αντώνιος και Κλεοπάτρα", (Καθαρή Δευτέρα 1989).
12. Καρναβαλικό συγκρότημα "Αρχαιολόγος", (Καθαρή Δευτέρα 1994).
13. Ο χορός με το μαχαίρι, (Κινηματοθέατρο Αναγνωστηρίου Αγιάσου, 07/08/1994).
14. Καρναβαλικό συγκρότημα "Ειρήνη στο Αιγαίο", (Κυριακή Αποκριάς 1998).
15. Καρναβαλικό συγκρότημα "Μέντιουμ 090", (Καθαρή Δευτέρα 1998).
16. Σούσα/Περικεφαλαία, (Από την εκδήλωση "Μνήμες Καρνάβαλου" στο κινηματοθέατρο του Αναγνωστηρίου Αγιάσου, 20/02/1999).

17. Αντικαρνάβαλος ή Καρναβαλομαχία, (Από την εκδήλωση "Μνήμες Καρνάβαλου" στο κινηματοθέατρο του Αναγνωστηρίου Αγιάσου, 20/02/1999).
18. Κουδουνάτοι Πειρασμοί, (Από την εκδήλωση "Μνήμες Καρνάβαλου" στο κινηματοθέατρο του Αναγνωστηρίου Αγιάσου, 20/02/1999).
19. Παραδοσιακά Τριψίματα, (Από την εκδήλωση "Μνήμες Καρνάβαλου" στο κινηματοθέατρο του Αναγνωστηρίου Αγιάσου, 20/02/1999).
20. Τράτα, (Πλατεία Αγοράς, 25/02/2001).

Κύπρος

Λαμπρατζιές

1. Λίγα λόγια για τις Λαμπρατζιές από το Γιώργο Σοφοκλέους.
2. Το έθιμο της Λαμπρατζιάς, (Αθηαίνου Κύπρου, 22/4/2006).

Ανάσταση του Λαζάρου

3. Συνέντευξη του Σταύρου Κασούμη στο Γ. Σοφοκλέους για το έθιμο της Ανάστασης του Λαζάρου, (Αθηαίνου Κύπρου, 7/5/2006).
4. Αναπαράσταση του εθίμου της Ανάστασης του Λαζάρου, (Αθηαίνου Κύπρου, 10/5/2006).

Μάσκες/Δακκανούρα/Σήκωσες

5. Συνέντευξη του Ευάγγελου Σιδερά στο Γ. Σοφοκλέους για τα έθιμα: Μάσκες, Δακκανούρα, Σήκωσες, Λατζιέρτα (Αθηαίνου Κύπρου, Δεκέμβριος/Ιανουάριος 2006).
6. Συνέντευξη Ανδρέα Παζανάκη στο Γ. Σοφοκλέους - "Ξημαρισμένο" τραγούδι (Αθηαίνου Κύπρου, Δεκέμβριος/Ιανουάριος 2006).
7. Ο Παναγιώτης Παστούρος μιλά στο Γ. Σοφοκλέους για τις Μάσκες (Αθηαίνου Κύπρου, Δεκέμβριος/Ιανουάριος 2006).