

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΤΜΗΜΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ  
70 ΧΡΟΝΙΑ ΕΝΔΟΞΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ  
«ΑΠΟΛΛΩΝ» ΛΕΜΕΣΟΥ**

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ (Α.Μ.: 20677007)

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΚΑΡΑΜΠΕΛΑΣ

ΑΘΗΝΑ, ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2024

UNIVERSITY OF WEST ATTICA  
SCHOOL OF APPLIED ARTS AND CULTURE  
DEPARTMENT OF PHOTOGRAPHY AND AUDIOVISUAL ARTS



THESIS

**SPORTS DOCUMENTARY**  
**70 YEARS OF GLORIOUS HISTORY**  
**“APOLLON” LIMASSOL FC**

CONSTANTINOS VASSILIADES (R.N.: 20677007)

SUPERVISOR: KONSTANTINOS KARAMPELAS

ATHENS, SEPTEMBER 2024



Επιβλέπων καθηγητής και μέλος της εξεταστικής επιτροπής  
Κωνσταντίνος Καραμπελας, ΕΔΙΠ

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής  
Μυρσίνη Βουνάτσου, Επίκουρη Καθηγήτρια

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής  
Ζωή Ξανθοπούλου, Ακαδημαϊκή Υπότροφη

## ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η Κωνσταντίνος Βασιλειάδης του Σοφιανού με αριθμό μητρώου 20677007 φοιτητής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών, δηλώνω υπεύθυνα ότι: «Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Ο συντάξας την πτυχιακή εργασία Κωνσταντίνος Βασιλειάδης

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'K' followed by 'Bas' and a flourish.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία εξετάζει την ιστορική πορεία και την ίδρυση της ποδοσφαιρικής ομάδας του Απόλλωνα Λεμεσού, μέσα από την παραγωγή ενός αθλητικού ντοκιμαντέρ, με σκοπό τον εορτασμό των 70 χρόνων ιστορίας. Ο Απόλλων Λεμεσού, με την πλούσια ιστορία και την ιδιαίτερη συμβολή του στον Κυπριακό αθλητισμό, αποτελεί έναν από τους πιο αναγνωρίσιμους και σημαντικούς αθλητικούς συλλόγους της Κύπρου. Στόχος της εργασίας είναι, μέσω ενός ντοκιμαντέρ, να αναδείξει τις ιστορικές συνθήκες που οδήγησαν στην ίδρυση του συλλόγου, να παρουσιάσει τις πρώτες επιτυχίες και τις δυσκολίες που αντιμετώπισε, καθώς και να καταγράψει τις σημαντικές στιγμές και προσωπικότητες που καθόρισαν την πορεία του μέσα από μια σειρά συνεντεύξεων από παλαίμαχους και νυν ποδοσφαιριστές. Αναλύεται το κάθε στάδιο παραγωγής του ντοκιμαντέρ, με αναφορά στις τεχνικές λεπτομέρειες και τα χαρακτηριστικά. Μέσα από αρχειακό υλικό, συνεντεύξεις και αφηγήσεις, το ντοκιμαντέρ φιλοδοξεί να προσφέρει μια ολοκληρωμένη και ζωντανή αναπαράσταση της ιστορίας του Απόλλωνα Λεμεσού, συμβάλλοντας έτσι στη διατήρηση και προώθηση της αθλητικής κληρονομιάς της Κύπρου.

## ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

Αθλητισμός, αθλητικό ντοκιμαντέρ, ντοκιμαντέρ, ποδόσφαιρο, ποδοσφαιριστές, γήπεδα, συνέντευξη, ψηφιακή επεξεργασία, βίντεο, μοντάζ, επεισόδια, κάμερα, ήχος, μικρόφωνα.

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>ΠΕΡΙΛΗΨΗ</b>	<b>5</b>
<b>ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ</b>	<b>5</b>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ</b>	<b>6</b>
<b>ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ</b>	<b>7</b>
<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b>	<b>8</b>
<b>1. ΑΠΟΛΛΩΝ ΛΕΜΕΣΟΥ</b>	<b>9</b>
1.1. ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ	9
<b>2. ΤΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ</b>	<b>12</b>
2.1. ΕΝΝΟΙΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ	12
2.2. ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ	13
2.3. ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ	14
2.4. ΕΙΔΗ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ	14
2.5. ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ	16
<b>3. ΠΡΟ – ΠΑΡΑΓΩΓΗ (PRE – PRODUCTION)</b>	<b>18</b>
3.1. ΣΕΝΑΡΙΟ – ΣΚΕΠΤΙΚΟ	18
3.2. ΕΥΡΕΣΗ ΚΑΤΑΛΛΗΛΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΚΑΙ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΓΙΑ ΤΙΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ	21
3.3. ΕΥΡΕΣΗ ΤΟΠΟΘΕΣΙΩΝ ΓΙΑ ΤΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΑ (ΡΕΠΕΡΑΖ)	21
3.4. ΑΡΧΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΟΥ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΙΑΖΟΜΕΝΟΥ	22
3.5. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ – ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ	22
<b>4. ΠΑΡΑΓΩΓΗ (PRODUCTION)</b>	<b>24</b>
4.1. ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	24
4.1.1. ΚΑΜΕΡΑ – ΦΑΚΟΙ	24
4.1.2. DRONE	25
4.1.3. ΜΙΚΡΟΦΩΝΑ	25
4.2. ΛΗΨΗ ΠΛΑΝΩΝ	26
4.2.1. ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΚΑΙ ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ	26
4.2.2. ΜΕΓΕΘΟΣ ΚΑΔΡΟΥ	29
4.2.3. ΓΩΝΙΑ ΛΗΨΕΩΣ	32
4.3. ΦΩΤΙΣΤΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ	33
<b>5. ΜΕΤΑ – ΠΑΡΑΓΩΓΗ (POST – PRODUCTION)</b>	<b>34</b>
5.1. ΜΟΝΤΑΖ	34
5.2. ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ	35
5.3. ΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ	36
5.4. ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ ΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ	37
5.5. ΧΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΔΙΟΡΘΩΣΕΙΣ (COLOUR CORRECTION)	37
5.6. EXPORT	39
<b>6. ΕΠΙΛΟΓΟΣ – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ</b>	<b>40</b>
<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ</b>	<b>41</b>
<b>ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ</b>	<b>42</b>
<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α</b>	<b>43</b>

## ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1: Πανοραμικό πλάνο του Alphamega Stadium (δική μου λήψη με drone)	11
Εικόνα 2: Είσοδος στο Alphamega Stadium	11
Εικόνα 3: Προπονητικό κέντρο Apollon Columbia (δική μου λήψη με drone)	11
Εικόνα 4: VIP Box στο Alphamega Stadium	11
Εικόνα 5: Γυμναστήριο στο Alphamega Stadium	11
Εικόνα 6: Αρχική ενδεκάδα σε εντός έδρα αγώνα	11
Εικόνα 7: Πίνακας σκορ στο Alphamega Stadium	11
Εικόνα 8: Νυκτερινό πανοραμικό πλάνο του Alphamega Stadium (δική μου λήψη με drone)	11
Εικόνα 9: Τίτλοι αρχής - εικόνα πρώτη	19
Εικόνα 10: Τίτλοι αρχής - εικόνα δεύτερη	19
Εικόνα 11: Τίτλοι αρχής - εικόνα τρίτη	20
Εικόνα 12: Τίτλοι τέλους	20
Εικόνα 13: Εκτυπωμένη φωτογραφία που δόθηκε σε ποδοσφαιριστή κατά τη διάρκεια της συνέντευξης	23
Εικόνα 14: Εκτυπωμένη φωτογραφία που δόθηκε σε ποδοσφαιριστή κατά τη διάρκεια της συνέντευξης	23
Εικόνα 15: Κάμερα Sony a7iii	24
Εικόνα 16: Drone DJI Mavic Air 2S	25
Εικόνα 17: Ασύρματα μικρόφωνα RODE Lavalier Go και RODE Wireless Go II	25
Εικόνα 18: Reveal shot σε εξωτερικό χώρο	27
Εικόνα 19: Reveal shot σε εσωτερικό χώρο	27
Εικόνα 20: Εναέριο πλάνο της Λεμεσού (δική μου λήψη με drone)	28
Εικόνα 21: Εναέριο πλάνο της Λεμεσού (δική μου λήψη με drone)	28
Εικόνα 22: Μέσο πλάνο – Άντρος Κωνσταντίνου (1965-1973)	29
Εικόνα 23: Μέσο πλάνο – Μιλένκο Σπόλιαριτς (1992–2003)	29
Εικόνα 24: Κοντινό πλάνο - Άντρος Κωνσταντίνου (1965-1973)	30
Εικόνα 25: Κοντινό πλάνο – Χέρια	30
Εικόνα 26: Κοντινό πλάνο - Χέρια	31
Εικόνα 27: Πολύ κοντινό πλάνο - Δήμος Καβάζης (1962-1971)	31
Εικόνα 28: Πολύ κοντινό πλάνο - Μπρούνο Βάλε (2012-2019)	32
Εικόνα 29: Μέσο πλάνο με ευθεία γωνία λήψεως και μεγάλο βάθος – Μιλένκο Σπόλιαριτς (1992–2003)	32
Εικόνα 30: Φωτιστική διάταξη που χρησιμοποιήθηκε	33
Εικόνα 31: Χρήση του εφέ fade-out στη μουσική και dissolve στην εικόνα	35
Εικόνα 32: Χρήση του εφέ dissolve στη μουσική	37
Εικόνα 33: Διόρθωση χρωμάτων – Αντρέας Θεμιστοκλέους (1965-1969), Αλεξάντρ Γιοβάνοβιτς (2020-2023)	38
Εικόνα 34: Timeline ολόκληρου του ντοκιμαντέρ όπως φαίνεται στο Adobe Premiere	39
Εικόνα 35: Διαδικασία export αρχείου mp4, ποιότητας 1920 x 1080, 50 fps	39

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ιστορία του Απόλλωνα Λεμεσού, με τις θριαμβευτικές στιγμές και τις προκλήσεις της, αποτελεί ένα ζωντανό κομμάτι της Κυπριακής ποδοσφαιρικής παράδοσης. Μέσα από τη δύναμη του ντοκιμαντέρ, αυτή η κληρονομιά μπορεί να μεταφερθεί σε εικόνες και ήχους, δίνοντας τη δυνατότητα στο κοινό να ξαναζήσει τις πιο σημαντικές στιγμές και να κατανοήσει τη βαθιά σχέση του συλλόγου με την πόλη και τους οπαδούς του.

Στην εισαγωγή αυτής της εργασίας, προβάλλεται ο σκοπός και η σημασία της, η οποία διαρθρώνεται σε 6 κεφάλαια. Το πρώτο κεφάλαιο επικεντρώνεται στην ιστορία της ομάδας της Λεμεσού, κάνοντας μια αναδρομή από το έτος ίδρυσης μέχρι και σήμερα. Στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύονται ο ορισμός, τα χαρακτηριστικά και τα διάφορα είδη του ντοκιμαντέρ, και στη συνέχεια γίνεται ιστορική αναδρομή για την εξέλιξη του είδους. Στο τρίτο κεφάλαιο περιγράφονται οι διαδικασίες που περιλαμβάνει το στάδιο της προ-παραγωγής, δηλαδή η προετοιμασία, ο προγραμματισμός και ο συντονισμός των γυρισμάτων, και η σχεδίαση των πλάνων για την παραγωγή του ντοκιμαντέρ. Το τέταρτο κεφάλαιο αποτελείται από το στάδιο της παραγωγής του ντοκιμαντέρ και περιλαμβάνει τον εξοπλισμό που χρησιμοποιήθηκε, τις τεχνικές λήψης πλάνων αλλά και τις φωτιστικές διατάξεις. Στο πέμπτο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στο στάδιο της μέτα-παραγωγής, δηλαδή στα εργαλεία υποστήριξης που χρησιμοποιήθηκαν, το μοντάζ, τα οπτικά και ακουστικά συνδετικά αλλά και τις χρωματικές διορθώσεις μέχρι και την διαδικασία της τελικής εξαγωγής του ντοκιμαντέρ. Στο έκτο και τελευταίο κεφάλαιο γίνεται μια ανακεφαλαίωση ολόκληρης της παραγωγής και καταθέτονται διάφορα συμπεράσματα.

# 1. ΑΠΟΛΛΩΝ ΛΕΜΕΣΟΥ

## 1.1. ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Γύρω στα τέλη του 1953, μια ομάδα νεαρών έθεσαν σαν στόχο και σαν όνειρο την ίδρυση ενός συλλόγου με σκοπούς εθνικούς, αθλητικούς και ταυτόχρονα την ανύψωση του μορφωτικού και κοινωνικού επιπέδου των νέων. Στις 14 Απριλίου του 1954 και έπειτα από γενική συνέλευση αρκετών μελών των Εθνικολαϊκών Συλλόγων και Νέων Συντεχνιών, γίνεται εισήγηση για την ίδρυση αθλητικού σωματείου με την ονομασία Αθλητικός Μουσικός Όμιλος ΑΠΟΛΛΩΝΑΣ Λεμεσού. Η συνέλευση ενέκρινε την εισήγηση και έτσι από τότε γεννήθηκε ο Απόλλωνας Λεμεσού. Η ίδρυση και η ιστορία του Απόλλωνα είναι απόλυτα ταυτισμένη με το θρυλικό έπος της Εθνικής Οργάνωσης Κυπρίων Αγωνιστών (ΕΟΚΑ). Η ΕΟΚΑ ήταν Ελληνοκυπριακή οργάνωση που έδρασε κατά τη χρονική περίοδο 1955-1959 στην Κύπρο, με σκοπό την απαλλαγή της από τη Βρετανική αποικιοκρατία και τελικά την ένωση της με την Ελλάδα. Η ένταξη του Απόλλωνα στην οργάνωση της ΕΟΚΑ αποτελεί ένα μεγάλο ιστορικό γεγονός και ορόσημο στην ιστορία της ομάδας. Ο αναγεννηθείς Απόλλωνας πρόσφερε στην ΕΟΚΑ ένα πολύ καλό έμπυχο υλικό και υποδομή για την καλύτερη διεξαγωγή του απελευθερωτικού αγώνα. Όλα τα μέλη του Απόλλωνα, αθλητές και ποδοσφαιριστές στρατευμένοι στον αγώνα της ΕΟΚΑ, είχαν το δικό τους μερίδιο στην πετυχημένη και νικηφόρα πορεία.

Η πρώτη ποδοσφαιρική ομάδα δημιουργήθηκε υπό τις οδηγίες του Αντωνάκη Φουρλά, δίνοντας πολλούς αγώνες στην ύπαιθρο. Αυτό είχε σαν αποτέλεσμα να γίνεται ολοένα και πιο αγαπητή και έτσι το ρεύμα προς εγγραφή νέων μελών αυξανόταν με ταχείς ρυθμούς. Γι' αυτό και αποφασίστηκε να σταλεί επιστολή στην Κυπριακή Ομοσπονδία Ποδοσφαίρου (ΚΟΠ) στις 23 Μαρτίου 1955 για την ένταξη του Απόλλωνα σε αυτή. Στις 16 Οκτωβρίου 1955, η ΚΟΠ ενέταξε στις τάξεις της την ομάδα του Απόλλωνα Λεμεσού στην 2η κατηγορία. Την περίοδο 1956-1957, η ομάδα κατέκτησε το Πρωτάθλημα Β' Κατηγορίας και πήρε την άνοδο στην Α' κατηγορία, όπου βρίσκεται μέχρι και σήμερα. Μέσα από την πορεία όλων αυτών των χρόνων, ο Απόλλωνας κατάφερε να κατακτήσει τέσσερα πρωταθλήματα (1991, 1994, 2006, 2022), εννέα κύπελλα (1966, 1967, 1986, 1992, 2001, 2010, 2013, 2016, 2017) και τέσσερα Super Cup (2006, 2016, 2017, 2022), ενώ επίσης είχε αρκετές επιτυχίες στις Ευρωπαϊκές διοργανώσεις καταφέροντας να προκριθεί πέντε φορές σε ομίλους Ευρωπαϊκών

διοργανώσεων (2013, 2014, 2017, 2018, 2022) (“Ιστορία - Apollon FC,” 2024; Πάμπος Λυμπουρίδης, 2014).

Ο Απόλλωνας είναι σχετικά από τις πιο «νέες» ομάδες στο Κυπριακό ποδόσφαιρο αφού ιδρύθηκε το 1954, ενώ είναι γνωστό ότι στα πρώτα χρόνια μετά την ίδρυση του, η δράση του είχε κύριο ως στόχο την εθνική, κοινωνική και πολιτιστική συνεισφορά του στον τόπο. Μέσα από την πορεία όλων αυτών των χρόνων, ο Απόλλωνας ανδρώθηκε και αποτελεί πλέον μία από τις μεγάλες ομάδες της Κύπρου με μόνιμες πρωταγωνιστικές πορείες και διακρίσεις στις ευρωπαϊκές διοργανώσεις (“Ιστορία - Apollon FC,” 2024). Σήμερα, αποτελεί σημείο αναφοράς για ολόκληρη την πόλη και επαρχία της Λεμεσού, ενώ απολαμβάνει Παγκύπριας εκτίμησης από οργανωμένα κοινωνικά σύνολα, αλλά και από απλούς ανθρώπους που σέβονται και αναγνωρίζουν τους αγώνες και την ιστορία του. Έδρα του Απόλλωνα, από την ίδρυση του και μέχρι το 1975 ήταν το στάδιο ΓΣΟ (Γυμναστικός Σύλλογος «Τα Ολύμπια», στη συνέχεια το Τσίρειο Στάδιο, ενώ το 2022 μετακόμισε στο Alphamega Stadium, ένα γήπεδο κατηγορίας 4 της UEFA. Ως χρώματα χρησιμοποιεί το μπλε και το άσπρο (Γιώργος Μελετίου, 2011).

Φέτος, με τη συμπλήρωση 70 χρόνων από την ιστορική ίδρυση του Απόλλωνα Λεμεσού, αποφασίστηκε ομόφωνα από τη διοίκηση της ποδοσφαιρικής ομάδας να γίνει ένα ντοκιμαντέρ το οποίο βλέποντας το, οι παλιοί θα θυμηθούν και θα αναπολήσουν τις στιγμές που έζησαν στους γαλανόλευκους και οι νέοι θα μάθουν περισσότερα για την ένδοξη ιστορία της ομάδας αυτής.





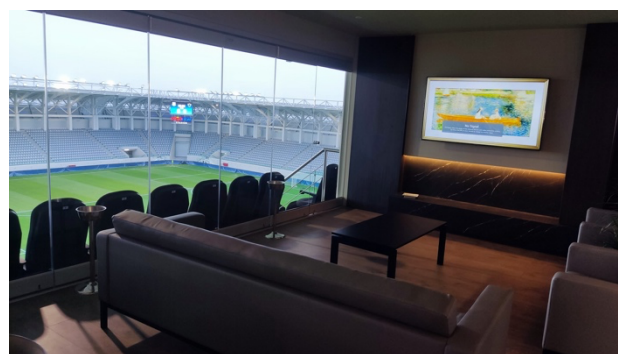
Εικόνα 1: Πανοραμικό πλάνο του Alphamega Stadium (δική μου λήψη με drone)



Εικόνα 2: Είσοδος στο Alphamega Stadium



Εικόνα 3: Προπονητικό κέντρο Apollon Columbia (δική μου λήψη με drone)



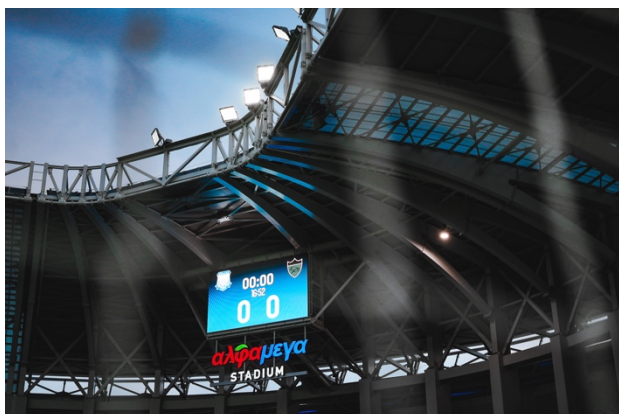
Εικόνα 4: VIP Box στο Alphamega Stadium



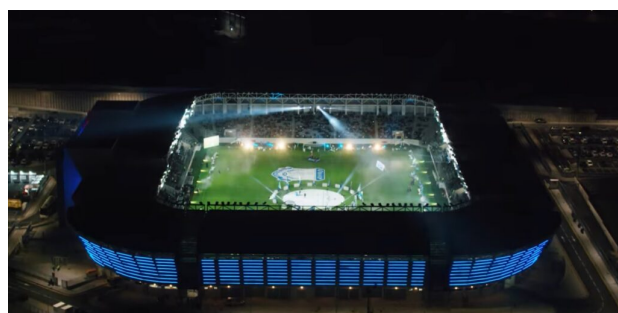
Εικόνα 5: Γυμναστήριο στο Alphamega Stadium



Εικόνα 6: Αρχική ενδεκάδα σε εντός έδρα αγώνα



Εικόνα 7: Πίνακας σκορ στο Alphamega Stadium



Εικόνα 8: Νυκτερινό πανοραμικό πλάνο του Alphamega Stadium (δική μου λήψη με drone)

## 2. ΤΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

### 2.1. ΕΝΝΟΙΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ

Ντοκιμαντέρ ορίζεται ως το είδος κινηματογραφικής ταινίας που πραγματεύεται κοινωνικά, ιστορικά, πολιτικά, πολιτισμικά, καλλιτεχνικά ή άλλα θέματα που βασίζονται σε πραγματικά περιστατικά, γεγονότα και στοιχεία (Bill Nichols, 2003; Patricia Aufderheide, 2016). Προορίζεται ώστε να καταγράψει την πραγματικότητα, κυρίως για διδασκαλία, εκπαίδευση ή διατήρηση ιστορικού αρχείου (“Documentary,” 2023). Ο όρος προέρχεται από τη λατινική λέξη «documento» (απόδειξη, τεκμήριο, πληροφορία) και αποδόθηκε για πρώτη φορά από τον Σκωτσέζο John Grierson, ο οποίος ήθελε να περιγράψει την ταινία του Robert J. Flaherty, *Moana* (1926). Ο Grierson όρισε το ντοκιμαντέρ ως την «καλλιτεχνική αναπαράσταση της πραγματικότητας» (Patricia Aufderheide, 2016). Οι αρχές του Grierson για το ντοκιμαντέρ ήταν ότι οι δυνατότητες του κινηματογράφου για παρατήρηση της ζωής θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν σε μια νέα μορφή τέχνης, αφού ο «πρωτότυπος» ηθοποιός και η «πρωτότυπη» σκηνή αποτελούν πιο αληθινά και ενεργά στοιχεία σε σχέση με αυτά της μυθοπλασίας. Το ντοκιμαντέρ δεν αποτελεί αναπαραγωγή αλλά αναπαράσταση κάποιων γεγονότων. Η Sheila Curran Bernard, συγγραφέας του βιβλίου «Documentary Storytelling», υποστηρίζει ότι “τα ντοκιμαντέρ μεταφέρουν τους θεατές σε νέους κόσμους και εμπειρίες μέσω της παρουσίασης πληροφοριών που βασίζονται σε πραγματικά πρόσωπα, γεγονότα και καταστάσεις. Η πραγματικότητα από μόνη της όμως δεν καθορίζει το ντοκιμαντέρ. Αυτό που το καθορίζει είναι η σκηνοθετική ματιά του δημιουργού και ο τρόπος που επιλέγει να υφάνει τα στοιχεία σε μια συνολική αφήγηση που πολύ συχνά υπερβαίνει το άθροισμα των μερών της” (Sheila Curran Bernard, 2023). Η συγγραφέας και παραγωγός Betsy McLane υποστήριξε ότι τα ντοκιμαντέρ βοηθούν τους σκηνοθέτες να μεταφέρουν τις απόψεις τους σχετικά με ιστορικά γεγονότα, ανθρώπους και μέρη που οι ίδιοι βρίσκουν σημαντικά (Betsy A. McLane, 2012; Stoddard & Marcus, 2010).

## 2.2. ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Η ιστορική αναδρομή και η εξέλιξη του αθλητικού ντοκιμαντέρ είναι μια διαδρομή που αντανακλά την ανάπτυξη του ντοκιμαντέρ γενικότερα, καθώς και τις αλλαγές στην κοινωνία και την τεχνολογία. Τα πρώτα ντοκιμαντέρ εμφανίστηκαν στις αρχές του 20ού αιώνα με το έργο των πρωτοπόρων κινηματογραφιστών, Robert J. Flaherty και Dziga Vertov. Η αρχική προσέγγιση στο ντοκιμαντέρ ήταν η καταγραφή πραγματικών γεγονότων και η προβολή τους στο κοινό με μια αίσθηση αμεσότητας και αυθεντικότητας. Ωστόσο, τα αθλητικά ντοκιμαντέρ άρχισαν να αναπτύσσονται ξεχωριστά ως είδος τις δεκαετίες του 1930 και 1940. Αξίζει να σημειωθεί ότι ένα από τα πρώτα και πιο γνωστά αθλητικά ντοκιμαντέρ είναι το Olympia (1938) της Leni Riefenstahl, το οποίο καταγράφει τους Ολυμπιακούς Αγώνες του 1936 στο Βερολίνο. Το Olympia αναγνωρίζεται για την καινοτόμο χρήση της κινηματογραφικής τεχνικής και τη δραματική παρουσίαση των αθλητικών επιδόσεων, καθορίζοντας το στυλ και την αισθητική των μελλοντικών αθλητικών ντοκιμαντέρ. Τις δεκαετίες που ακολούθησαν, η εξέλιξη του αθλητικού ντοκιμαντέρ συνέχισε να επηρεάζεται από τις τεχνολογικές προόδους και τις κοινωνικές αλλαγές. Στη δεκαετία του 1960, η ανάπτυξη ελαφρύτερων και πιο φορητών καμερών, καθώς και η χρήση του βίντεο, επέτρεψε στους ντοκιμαντερίστες να καταγράφουν αθλητικά γεγονότα με μεγαλύτερη ευελιξία και αυθεντικότητα. Αυτό συνέβαλε στην άνοδο του cinéma vérité (κινηματογραφική αλήθεια) και του direct cinema, με τα αθλητικά ντοκιμαντέρ να αποκτούν μια πιο άμεση και αληθινή μορφή. Στις δεκαετίες του 1980 και του 1990, η ανάπτυξη της καλωδιακής τηλεόρασης και των εξειδικευμένων αθλητικών καναλιών, όπως το ESPN, οδήγησε σε μια αύξηση της παραγωγής αθλητικών ντοκιμαντέρ. Αυτή την περίοδο, τα αθλητικά ντοκιμαντέρ άρχισαν να εξετάζουν ευρύτερα κοινωνικά και πολιτιστικά θέματα, πέρα από τα ίδια τα αθλητικά γεγονότα (Michael Rabiger, 2009). Οι πρώτες ταινίες ντοκιμαντέρ, που αρχικά ονομάζονταν «ταινίες πραγματικότητας», διαρκούσαν για ένα λεπτό ή λιγότερο. Με την πάροδο του χρόνου, τα ντοκιμαντέρ εξελίχθηκαν ώστε να έχουν μεγαλύτερη διάρκεια και να περιλαμβάνουν περισσότερες κατηγορίες. Οι δημιουργοί ενός ντοκιμαντέρ έχουν την ευθύνη να είναι ειλικρινείς στο τι προβάλλουν χωρίς να παραποιούν σκόπιμα ένα θέμα. Ένα ντοκιμαντέρ μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μορφή δημοσιογραφίας, υπεράσπισης ή προσωπικής έκφρασης. Σήμερα, με την άνοδο των ψηφιακών τεχνολογιών και των πλατφορμών ροής, όπως το Netflix και το YouTube, τα ντοκιμαντέρ παρουσιάζουν ταχεία άνθιση και ραγδαία ανάπτυξη παγκοσμίως.

Η εύκολη προσβασιμότητα που προφέρουν αυτές οι πλατφόρμες έχουν κάνει τα ντοκιμαντέρ πιο προσιτά και δημοφιλή από ποτέ.

### 2.3. ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

1. Αντικειμενικότητα: Αν και το ντοκιμαντέρ μπορεί να έχει το δικό του υποκειμενικό ύφος, στοχεύει στην παρουσίαση των γεγονότων με αντικειμενικότητα και ακρίβεια.
2. Πραγματικότητα: Κεντρικό στοιχείο του ντοκιμαντέρ είναι η απεικόνιση της πραγματικότητας, είτε αυτή αφορά ένα γεγονός, μια ιστορική στιγμή, είτε ένα θέμα ή μια κοινωνική πραγματικότητα.
3. Αυθεντικότητα: Το ντοκιμαντέρ στοχεύει στην παρουσίαση αυθεντικών στιγμών και ανθρώπων αποφεύγοντας τη σκηνοθετική επέμβαση ή την υπερβολική επεξεργασία.
4. Συναρπαστική αφήγηση: Ένα καλό ντοκιμαντέρ παρουσιάζει την πραγματικότητα με τρόπο που είναι ενδιαφέρον και εμπνέει το κοινό, συχνά μέσω μιας συναρπαστικής αφήγησης ή της διήγησης μιας ενδιαφέρουσας ιστορίας.
5. Ποικιλία εικόνων και ήχου: Το ντοκιμαντέρ χρησιμοποιεί ποικιλία μέσων, όπως εικόνες, ήχο και συνεντεύξεις, για να διαδραματίσει το ρόλο του στην αναπαράσταση της πραγματικότητας.
6. Διαρκής έρευνα και εξέλιξη: Η παραγωγή ενός ντοκιμαντέρ συχνά περιλαμβάνει συνεχή έρευνα και εξέλιξη του περιεχομένου, καθώς νέες πληροφορίες μπορεί να αναδειχθούν κατά τη διάρκεια της διαδικασίας παραγωγής (Bill Nichols, 2003).

### 2.4. ΕΙΔΗ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

Τα είδη των ντοκιμαντέρ κατηγοριοποιούνται βάση του περιεχομένου τους, της προσέγγισης του σκοπού τους ή της τεχνικής με την οποία δημιουργήθηκαν. Πολλά ντοκιμαντέρ δεν ανήκουν μόνο σε ένα είδος. Τα ήδη των ντοκιμαντέρ είναι:

- Πολιτικά: Ντοκιμαντέρ που ασχολούνται με την πολιτική και τα πολιτικά καθεστάτα. Συνήθως μοιάζουν με ρεπορτάζ αφού εστιάζουν περισσότερο σε έντονα γεγονότα και όχι στις κινηματογραφικές τεχνικές.
- Κοινωνικά: Ντοκιμαντέρ που ασχολούνται με κοινωνικά προβλήματα (φτώχεια, διακριτική μεταχείριση, κλιματική αλλαγή) αλλά και με τις ανθρώπινες σχέσεις. Έχουν

τα ίδια χαρακτηριστικά με τα πολιτικά ντοκιμαντέρ όμως εστιάζουν κυρίως σε κοινωνικές ομάδες με δυσκολίες μέσα στο κοινωνικό σύνολο.

- Ιστορικό: Ντοκιμαντέρ που εστιάζει σε ιστορικά γεγονότα, εποχές και προσωπικότητες, παρουσιάζοντας τις αιτίες και τις συνέπειές τους.
- Πληροφοριακό: Ντοκιμαντέρ που επικεντρώνεται στη μετάδοση πληροφοριών και γεγονότων, όπως ιστορικά γεγονότα, επιστημονικές ανακαλύψεις, ή κοινωνικά θέματα.
- Επιστημονικά: Ντοκιμαντέρ που ασχολούνται με θέματα των επιστημών και της ζωής. Συνήθως έχουν εγκυκλοπαιδικό και γνωσιολογικό περιεχόμενο. Σε πολλές περιπτώσεις κρίνεται απαραίτητη η συνεργασία με κάποιον επιστήμονα.
- Βιογραφικά: Ντοκιμαντέρ που εστιάζει στη ζωή και το έργο κάποιου προσώπου, όπως καλλιτέχνης, πολιτικός ή επιστήμονας.
- Περιβαλλοντικά – φυσικού κόσμου: Ντοκιμαντέρ που ασχολούνται με τα ζώα, τη φύση και το περιβάλλον, παρουσιάζοντας εντυπωσιακά τοπία και είδη.
- Εκπαιδευτικά: Ντοκιμαντέρ στα οποία πρωταγωνιστεί η διήγηση με βασικό στόχο την καθοδήγηση.
- Θρησκευτικά: Ντοκιμαντέρ που διηγούνται βίους Αγίων.
- Περί υγείας: Ντοκιμαντέρ με θέμα τις ασθένειες και τη σωστή διατροφή.
- Επικαίρων: Ντοκιμαντέρ που στοχεύουν στη μετάδοση μιας είδησης με συντομία και συγκεκριμένη επιλογή γεγονότων.
- Ρεπορτάζ: Ντοκιμαντέρ στα οποία καταγράφεται η πραγματικότητα όπως ακριβώς συμβαίνει χωρίς σχόλια και συμπεράσματα.
- Πολεμικά: Ντοκιμαντέρ στρατιωτικών επιχειρήσεων.
- Μουσικά: Ντοκιμαντέρ που ασχολούνται με τη βιογραφία διάσημων από το χώρο της μουσικής.
- Αθλητικά: Ντοκιμαντέρ που ασχολούνται με βιογραφίες αθλητών, αθλήματα, αθλητικές δραστηριότητες και ομάδες (Bill Nichols, 2003).

## 2.5. ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

Το αθλητικό ντοκιμαντέρ ανήκει στην κατηγορία του πληροφοριακού ντοκιμαντέρ, καθώς επικεντρώνεται στην ανάδειξη και την ανατροφοδότηση πληροφοριών σχετικά με τον κόσμο του αθλητισμού. Το αθλητικό ντοκιμαντέρ μπορεί να εξετάζει την ιστορία μιας ομάδας ή αθλητή, να αναδεικνύει ιστορικά γεγονότα στον αθλητισμό, να παρουσιάζει τις προσπάθειες και τις ανατροπές στην προπόνηση και την αγωνιστική ζωή, ή ακόμη και να αναδεικνύει τον πολιτισμό και την κοινωνική σημασία του αθλητισμού σε διαφορετικές κοινότητες και περιοχές (Bill Nichols, 2003). Το αθλητικό ντοκιμαντέρ μπορεί να περιλαμβάνει διάφορα θέματα, όπως τις βιογραφίες αθλητών, την ανάλυση μεγάλων αθλητικών γεγονότων, τη διερεύνηση κοινωνικών ή πολιτισμικών επιδράσεων του αθλητισμού, και την προβολή της προπονητικής διαδικασίας και των θυσιών που απαιτούνται για την επίτευξη υψηλών επιδόσεων. Επίσης, μπορεί να αγγίξει ευρύτερα θέματα όπως η ψυχολογία του αθλητή, η διαχείριση της πίεσης και οι κοινωνικές επιπτώσεις του αθλητισμού. Το αθλητικό ντοκιμαντέρ συνδυάζει την αφηγηματική τέχνη με την πραγματικότητα, προβάλλοντας αληθινές ιστορίες και γεγονότα με σκοπό να ενημερώσει, να εκπαιδεύσει και να εμπνεύσει το κοινό (Erik Barnouw, 1993).

Το αθλητικό ντοκιμαντέρ στοχεύει να παρέχει μια πραγματική και σε βάθος εξερεύνηση ανθρώπων, γεγονότων ή θεμάτων που σχετίζονται με τον αθλητισμό. Είναι αληθινό αφού επικεντρώνεται σε πραγματικά γεγονότα, αθλητές, ομάδες ή ζητήματα στη σφαίρα του αθλητισμού. Συχνά εμβαθύνει στη ζωή και τις εμπειρίες αθλητών, προπονητών ή άλλων ατόμων που σχετίζονται με τον αθλητικό κόσμο. Αφηγείται μια συναρπαστική ιστορία με τη χρήση αφηγηματικών τεχνικών, την ανάπτυξη χαρακτήρων και τη δομή της πλοκής ώστε να αιχμαλωτίσει το κοινό. Είναι αυθεντικό αφού προσπαθεί να παρουσιάσει μια ακριβή και αληθινή αναπαράσταση των γεγονότων ή των ατόμων που καλύπτει. Αυτό περιλαμβάνει συνεντεύξεις που συμβάλλουν σε μια αυθεντική απεικόνιση του θέματος. Ενώ βασίζεται στην πραγματικότητα, το αθλητικό ντοκιμαντέρ χρησιμοποιεί συχνά κινηματογραφικές τεχνικές για να βελτιώσει την εμπειρία του θεατή, συμπεριλαμβανομένων πλάνων με καλή σύνθεση, δημιουργική επεξεργασία και σωστή μουσική. Ένα αθλητικό ντοκιμαντέρ, για να θεωρείται επιτυχημένο, πρέπει να προκαλεί έντονα συναισθήματα, όπως χαρά, θρίαμβο, λύπη ή έμπνευση. Πολλά αθλητικά ντοκιμαντέρ προσφέρουν στους θεατές μια ματιά στον κόσμο των αθλημάτων, αποκαλύπτοντας στιγμές από τα παρασκήνια, προσωπικούς αγώνες

και την ανθρώπινη πλευρά των αθλητών. Ένα αθλητικό ντοκιμαντέρ συχνά διερευνά τις ευρύτερες κοινωνικές και πολιτιστικές επιπτώσεις του αθλητισμού. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει θέματα όπως η φυλή, το φύλο, η πολιτική και το κοινωνικό αντίκτυπο που προσφέρει ο αθλητισμός (John Ourand, 2020; Joshua Malitsky, 2014). Η παραγωγή ενός αθλητικού ντοκιμαντέρ απαιτεί μια πολυδιάστατη προσέγγιση που συνδυάζει την ερευνητική εργασία με τις τεχνικές παραγωγής βίντεο και ήχου. Η αφήγηση είναι κεντρικό στοιχείο, καθώς το ντοκιμαντέρ πρέπει να δημιουργεί συναισθηματική σύνδεση με το κοινό και να αναδεικνύει τις ανθρώπινες πτυχές του αθλητισμού. Επιπλέον, τα οπτικά και ακουστικά στοιχεία πρέπει να είναι άρτια και να συμπληρώνουν την αφήγηση, προκειμένου να δημιουργηθεί μια πλούσια και ολοκληρωμένη εμπειρία για τον θεατή (Erik Barnouw, 1993).



### 3. ΠΡΟ – ΠΑΡΑΓΩΓΗ (PRE – PRODUCTION)

Η προ – παραγωγή (pre – production) αποτελεί το πρώτο στάδιο παραγωγής ενός ντοκιμαντέρ. Είναι το στάδιο κατά το οποίο συλλαμβάνεται η αρχική ιδέα για δημιουργία και περιλαμβάνει όλο τον προγραμματισμό και συντονισμό της παραγωγής, δηλαδή, την έμπνευση και συγγραφή του σεναρίου, τον κερματισμό του σεναρίου (script breakdown), την κατάρτιση του χρονοδιαγράμματος, και τον σχεδιασμό της παραγωγής (εύρεση τοποθεσιών, κατάλληλων ανθρώπων και ερωτήσεων για τις συνεντεύξεις, ημερομηνίες και ώρες γυρισμάτων).

#### 3.1. ΣΕΝΑΡΙΟ – ΣΚΕΠΤΙΚΟ

Σε ένα ντοκιμαντέρ παρατήρησης, όπως αυτό, στο οποίο υπάρχει αυτοσχεδιασμός για την προβολή της πραγματικότητας ή την ανάδειξη διαφόρων θεμάτων και γεγονότων, «δεν υπάρχει σενάριο, όπως το εννοούμε στη μυθοπλασία. Δεν υπάρχει δηλαδή ένα κείμενο το οποίο ακολουθεί ο σκηνοθέτης και βάσει αυτού οργανώνει το ντεκουπάζ και το γύρισμα» (Εύα Στεφανή, 2016). Παρόλο που είναι αδύνατο να υπάρχει ένα λεπτομερές σενάριο που καθορίζει τα γυρίσματα, ο δημιουργός του ντοκιμαντέρ «ωφελείται από την συγγραφή ενός κειμένου-σκεπτικού της ταινίας, γνωρίζοντας πάντα ότι το τελικό αποτέλεσμα ενδέχεται να διαφέρει πολύ από το αρχικό» (Εύα Στεφανή, 2016). Σε αυτό το πλάνο-σκεπτικό βασίστηκε όλη η παραγωγή του ντοκιμαντέρ, το οποίο αρκετές φορές χρειάστηκε να αλλάξει αναγκάζοντας τους συντελεστές να προσαρμοστούν ανάλογα.

Το συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ αποτελείται από μια σειρά 6 επεισοδίων διάρκειας 30 λεπτών. Η πτυχιακή αυτή εργασία θα βασιστεί στο πρώτο επεισόδιο της σειράς. Το επεισόδιο χωρίζεται σε τέσσερα μέρη:

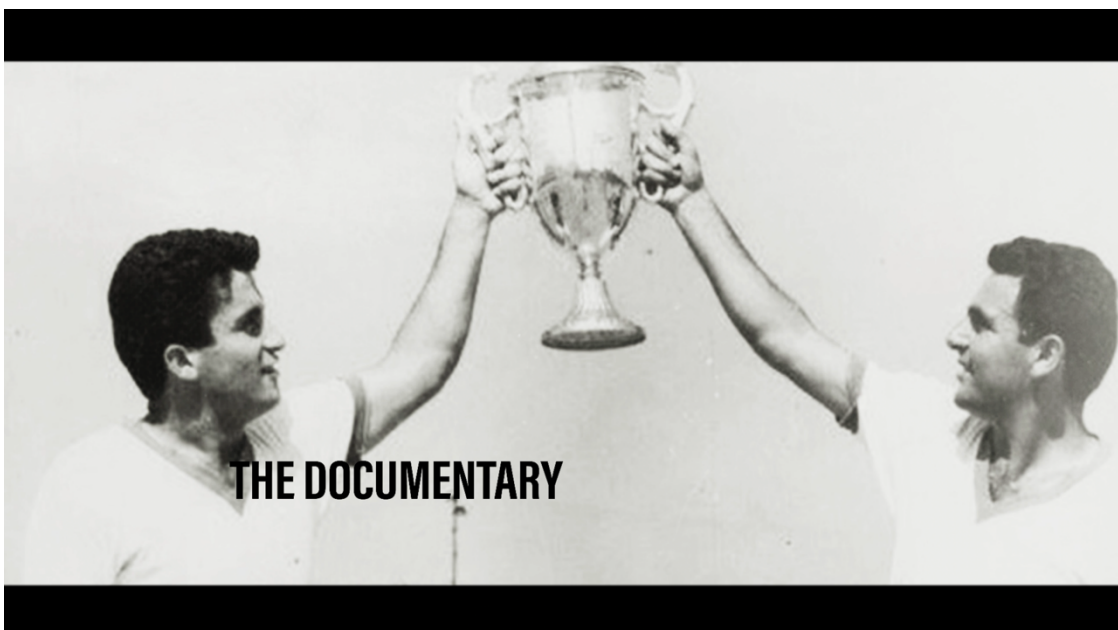
- A) Εισαγωγικά κοντινά πλάνα και revealing shot της πιο ιστορικής μορφής ποδοσφαιριστή που φόρεσε τη φανέλα του Απόλλωνα Λεμεσού, Πανίκου Κρυστάλη.
- B) Τίτλοι αρχής: Παρουσίαση της παραγωγής με φόντο φωτογραφίες από το αρχείο και μουσική υπόκρουση. Τα εισαγωγικά πλάνα και οι τίτλοι τέλους είχαν συνολική διάρκεια 2 λεπτά.



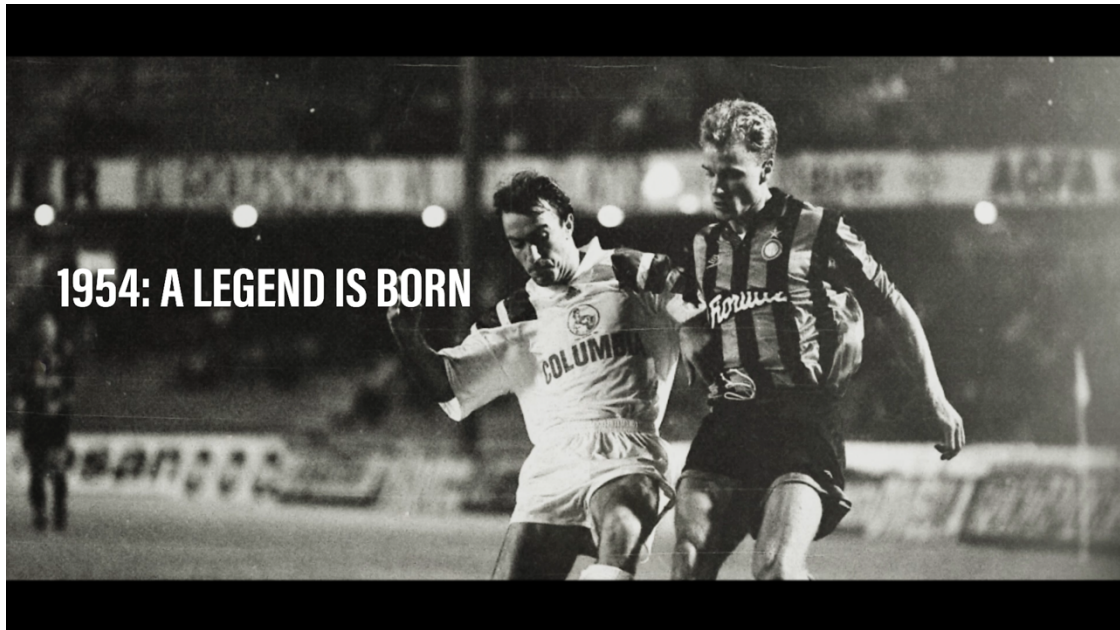
- Γ) Ιστορική αναδρομή μέχρι και σήμερα αρχίζοντας με τον πιο παλιό ποδοσφαιριστή εν ζωή.
- Δ) Τίτλοι τέλους: Ανάδειξη των συντελεστών της προσπάθειας, και των συμμετεχόντων. Χρησιμοποιήθηκε η τεχνική roll-up και είχαν διάρκεια 40 δευτερόλεπτα.



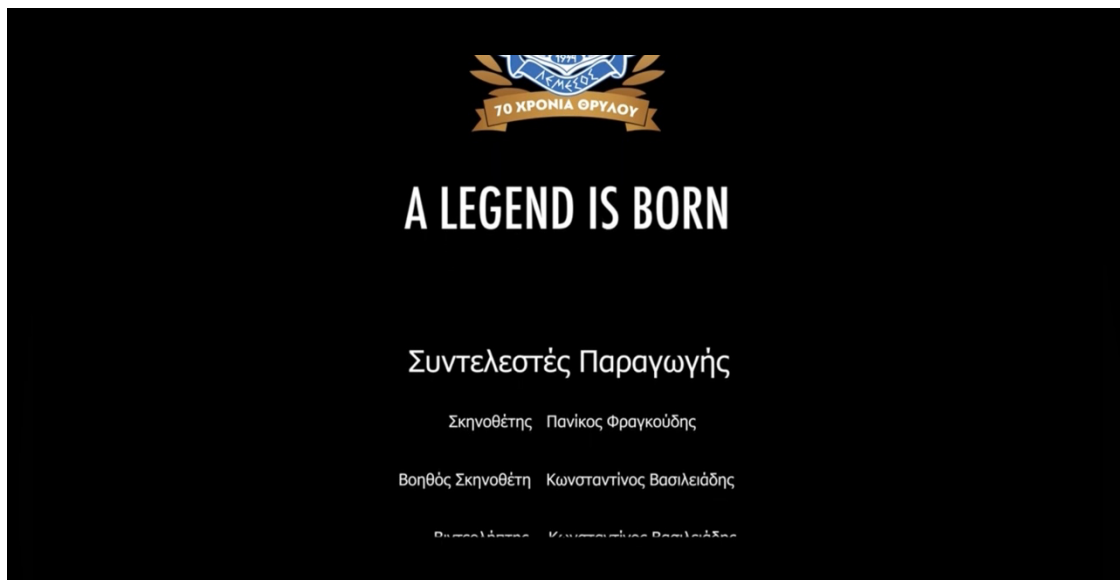
*Εικόνα 9: Τίτλοι αρχής - εικόνα πρώτη*



*Εικόνα 10: Τίτλοι αρχής - εικόνα δεύτερη*



Εικόνα 11: Τίτλοι αρχής - εικόνα τρίτη



Εικόνα 12: Τίτλοι τέλους

### 3.2. ΕΥΡΕΣΗ ΚΑΤΑΛΛΗΛΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΚΑΙ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΓΙΑ ΤΙΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ

Ήταν απαραίτητο να γίνει μια ενδελεχής έρευνα για την επιλογή των πιο σημαντικών μορφών – ποδοσφαιριστών που φόρεσαν τη φανέλα του Απόλλωνα Λεμεσού και έβαλαν το λιθαράκι τους στην ένδοξη ιστορία της ομάδας. Επιλέχθηκαν για τις συνεντεύξεις παίκτες που αγωνίζονταν σε κάθε περίοδο κατάκτησης ενός τίτλου (κύπελλο ή πρωτάθλημα), και αναλόγως της επιτυχίας, γράφτηκαν στοχευμένες ερωτήσεις με συγκεκριμένη σειρά προκειμένου να υπάρχει μια ροή στη συζήτηση. Συνολικά πραγματοποιήθηκαν συνεντεύξεις με 51 ποδοσφαιριστές, καλύπτοντας ένα ευρύ φάσμα ηλικιών και εμπειριών. Η συμμετοχή τους αποτέλεσε σημαντικό μέρος του ντοκιμαντέρ, καθώς οι μαρτυρίες τους προσέφεραν πολύτιμες πληροφορίες και προσωπικές αφηγήσεις που συνέβαλαν στη διαμόρφωση της αφήγησης και του τελικού αποτελέσματος. Τα ονόματα όλων βρίσκονται στο παράρτημα Α. Σημαντικό ήταν να γνωρίζω την περίοδο που αγωνίστηκε ο κάθε ποδοσφαιριστής ώστε στο μοντάζ να προβληθούν σαν μια «αφήγηση» των γεγονότων με χρονική σειρά. Προσπάθησα να χρησιμοποιήσω ανοικτές ερωτήσεις ώστε να επιτρέψω στο συνεντευξιζόμενο να εκφράσει πλήρως τις απόψεις του. Οι ερωτήσεις ξεκινούσαν με «Πώς;», «Γιατί;», «Τι;», ώστε να ενθαρρύνουν το συνεντευξιζόμενο να διηγηθεί μια ιστορία ή να εξηγήσει τη σκέψη του. Στο παράρτημα Α βρίσκονται οι ερωτήσεις που χρησιμοποιήθηκαν στις συνεντεύξεις. Σε ποδοσφαιριστές που αγωνίστηκαν την ίδια περίοδο ρωτήθηκαν οι ίδιες ερωτήσεις και τους ζητήθηκε να διηγηθούν την ίδια ιστορία έτσι ώστε να γίνει ζευγαροποίηση γεγονότων στο μοντάζ.

### 3.3. ΕΥΡΕΣΗ ΤΟΠΟΘΕΣΙΩΝ ΓΙΑ ΤΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΑ (ΡΕΠΕΡΑΖ)

Ένα ντοκιμαντέρ, για να μην είναι βαρετό και να μπορεί να κρατήσει την προσοχή του θεατή, χρειάζεται και την ανάλογη τοποθεσία γυρισμάτων. Δεν δύναται ο θεατής να κουράζεται βλέποντας ένα οπτικοακουστικό έργο. Η επιλογή της τοποθεσίας εξαρτάται άμεσα από το σενάριο, το οποίο καθορίζει όλη την παραγωγή. Η έρευνα για ανεύρεση της κάθε τοποθεσίας γινόταν εκ των προτέρων με σκοπό την εύρεση τοποθεσιών που θα ταίριαζαν με την ιστορία του κάθε παίκτη στην ομάδα και άρα θα απέδιδαν την αίσθηση του ντοκιμαντέρ. Πιο συγκεκριμένα, τα γυρίσματα έγιναν στο Σωματείο της ομάδας, στο πρώην γήπεδο της ομάδας «Τσίρειο Στάδιο» ή τα βοηθητικά γήπεδα, στο στάδιο ΓΣΟ, στους προσωπικούς χώρους (σπίτι) των ποδοσφαιριστών, στο Παττίχειο Δημοτικό Θέατρο Λεμεσού, ή στο studio

της ομάδας. Αφού είχε προγραμματιστεί η συνάντηση ήταν πολύ σημαντικό ο κάθε συνεντεύκτης να ενημερωθεί έγκαιρα για τον τόπο και χρόνο της διεξαγωγής της συνέντευξης.

#### 3.4. ΑΡΧΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΟΥ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΙΑΖΟΜΕΝΟΥ

Πριν από κάθε συνέντευξη προηγήθηκε συζήτηση με το συνεντευξιαζόμενο ώστε να δημιουργηθεί μια άνετη ατμόσφαιρα. Προσπαθούσα να είμαι όσο πιο διαφωτιστικός μπορούσα για το σκοπό και τη διαδικασία που πρόκειται να ακολουθούσαμε ώστε το άτομο να είναι ενήμερο για το τι πρόκειται να του ζητηθεί. Επίσης, μέσα από αυτή τη συζήτηση εξασφάλιζα τη συναίνεση του ποδοσφαιριστή να βιντεογραφηθεί.

#### 3.5. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ – ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ

Οι τίτλοι (κύπελλο ή πρωτάθλημα) και η χρονολογία ορόσημο ονομάστηκαν, καθορίζοντας έτσι θεματικές ενότητες για καλύτερο προγραμματισμό (Παράρτημα Α). Η εκτεταμένη έρευνα για το κάθε πρόσωπο, πριν από κάθε συνέντευξη, με βοήθησε να κατανοήσω τις εμπειρίες και τα βιώματα του κάθε ποδοσφαιριστή αλλά και πιθανά σημεία τα οποία θα μπορούσα να χρησιμοποιήσω για να κατευθύνω τη συζήτηση. Πάντα όμως, διατηρούσα μια ευελιξία στο τι θα αναδειχθεί από την ίδια την συνέντευξη. Η κάμερα βρισκόταν τοποθετημένη στο πλάι, έτσι ώστε ο συνεντευξιαζόμενος να κοιτάζει το συνεντεύκτη στα μάτια και όχι τη κάμερα. Αυτό έδωσε φυσική αίσθηση στη συζήτηση και μπορούσε να δημιουργήσει προσωπική επαφή.

Με απώτερο σκοπό να αποκτήσει η σκηνή περισσότερο συναίσθημα, είχα εκτυπώσει φωτογραφίες ή τους πρόβαλλα ένα ολιγόλεπτο βίντεο με μια φάση ενός αγώνα στην οποία ζητούσα από τον ποδοσφαιριστή να θυμηθεί τις στιγμές που έζησε και περιγράψει τα συναισθήματα του. (Εικόνα 13-14)





*Εικόνα 13: Εκτυπωμένη φωτογραφία που δόθηκε σε ποδοσφαιριστή κατά τη διάρκεια της συνέντευξης*



*Εικόνα 14: Εκτυπωμένη φωτογραφία που δόθηκε σε ποδοσφαιριστή κατά τη διάρκεια της συνέντευξης*

## 4. ΠΑΡΑΓΩΓΗ (PRODUCTION)

Το κομμάτι της παραγωγής αποτελεί το δεύτερο μέρος παραγωγής ενός ντοκιμαντέρ και περιλαμβάνει την καταγραφή όλων των στοιχείων που θα υπάρχουν στο τελικό βίντεο. Αφορά τον εξοπλισμό που χρησιμοποιήθηκε αλλά και τον τρόπο λήψης των πλάνων και τις φωτιστικές διατάξεις προκειμένου να υλοποιηθεί το ντοκιμαντέρ και να βγει το επιθυμητό αποτέλεσμα.

### 4.1. ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

#### 4.1.1. ΚΑΜΕΡΑ – ΦΑΚΟΙ

Η κάμερα αποτελεί το πιο κρίσιμο στοιχείο για την υλοποίηση ενός ντοκιμαντέρ. Για την παραγωγή του συγκεκριμένου ντοκιμαντέρ χρησιμοποιήθηκαν δύο κάμερες Sony a7iii με ποιότητα καταγραφής 1920 x 1080p, και 50 fps (καρέ δευτερολέπτων). Οι φακοί που χρησιμοποιήθηκαν για γενικά πλάνα ήταν 24mm f/1.4 και για κοντινά πλάνα 28-70mm f/2.8 και 50mm f/1.8, και ήταν μάρκας Sony και Tamron.



Εικόνα 15: Κάμερα Sony a7iii

#### 4.1.2. DRONE

Για την ομαλή μετάβαση από τη μια συνέντευξη στην άλλη θα χρησιμοποιήσω δικά μου πλάνα τραβηγμένα με το Drone DJI Mavic Air 2S από σημεία κατατεθέν της πόλης της Λεμεσού.



Εικόνα 16: Drone DJI Mavic Air 2S

#### 4.1.3. ΜΙΚΡΟΦΩΝΑ

Για την καταγραφή υψηλής ποιότητας ήχου χρησιμοποιήθηκαν τα ασύρματα μικρόφωνα RODE Lavalier Go και RODE Wireless Go II. Λόγω του ότι πολλά γυρίσματα έγιναν σε εξωτερικό χώρο όπου η παρουσία απρόβλεπτων ήχων και αέρα ήταν αναπόφευκτη η χρήση μικροφώνων ήταν απαραίτητη.



Εικόνα 17: Ασύρματα μικρόφωνα RODE Lavalier Go και RODE Wireless Go II

Επιπλέον, χρησιμοποίησα τρίποδα, softboxes (μάρκας Godox) για χρήση εκτός studio, μια RGB φωτιστική ράβδος (ως backlight), φώτα και φόντα διαφόρων χρωμάτων μέσα στο studio, ανακλαστήρα (reflector), και gimbal ως σταθεροποιητή για την καταγραφή των μη στατικών πλάνων.

## 4.2. ΛΗΨΗ ΠΛΑΝΩΝ

### 4.2.1. ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ ΚΑΙ ΜΕΤΑΒΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ

Πριν από κάθε συνέντευξη προβάλλονται εισαγωγικά πλάνα ώστε να δοθεί χρόνος στο θεατή να ανακαλύψει μόνος του το άτομο που πρόκειται να δώσει τη συνέντευξη (reveal shots). Τα μεταβατικά πλάνα, είτε είναι στατικά είτε εναέρια, παίζουν κρίσιμο ρόλο σε ένα ντοκιμαντέρ, καθώς βοηθούν στη διατήρηση της ροής και της συνέχειας της αφήγησης. Διευκολύνουν την ομαλή μετάβαση μεταξύ διαφορετικών σκηνών, χώρων ή χρονικών περιόδων και χρησιμοποιούνται για να αποφεύγονται απότομες αλλαγές και να διατηρείται η συνοχή του αφηγήματος. Συνήθως, τα μεταβατικά πλάνα χρησιμοποιούνται για να παρέχουν πληροφορίες για το πλαίσιο της σκηνής. Πέρα από τη σύνδεση σκηνών, τα μεταβατικά πλάνα προσθέτουν συναισθηματική βαρύτητα στην ιστορία, αφού μπορεί να περιλαμβάνουν λεπτομέρειες που ενισχύουν το θέμα. Τα μεταβατικά πλάνα προσφέρουν στον θεατή μια «ανάσα» από την κύρια αφήγηση, δίνοντας χρόνο να απορροφήσει τις πληροφορίες και να επεξεργαστεί όσα έχουν προηγηθεί. Βοηθούν επίσης στη ρύθμιση του ρυθμού του ντοκιμαντέρ, επιτρέποντας μια φυσική ροή της ιστορίας. Στην περίπτωση μας, όπου η κύρια δράση επικεντρώνεται σε κάποιο πρόσωπο ή γεγονός, τα μεταβατικά πλάνα λειτουργούν ως ενδιάμεσες λήψεις για να ξαναφέρουν τον θεατή πίσω στο κεντρικό θέμα χωρίς απότομες αλλαγές. Είναι, κυρίως, λήψεις από την πόλη της Λεμεσού, εκεί όπου ιδρύθηκε ο ποδοσφαιρικός σύλλογος. Μέσα από εικόνες της Λεμεσού, όπως το παραλιακό μέτωπο, οι γειτονιές, οι δρόμοι, δημιουργείται μια ατμόσφαιρα που υποστηρίζει το συναισθηματικό τόνο της αφήγησης. Καθώς η Λεμεσός έχει τη δική της ιστορική και πολιτιστική σημασία, τα πλάνα της πόλης μπορούν να εμπλουτίσουν το ντοκιμαντέρ με αυτή την παράδοση. Ιδιαίτερα για μια ομάδα όπως ο Απόλλωνας Λεμεσού, τα πλάνα της πόλης μπορούν να αναδείξουν τη σύνδεση της ομάδας με την τοπική κοινωνία και την κληρονομιά της.





*Εικόνα 18: Reveal shot σε εξωτερικό χώρο*



*Εικόνα 19: Reveal shot σε εσωτερικό χώρο*



*Εικόνα 20: Εναέριο πλάνο της Λεμεσού (δική μου λήψη με drone)*



*Εικόνα 21: Εναέριο πλάνο της Λεμεσού (δική μου λήψη με drone)*



#### 4.2.2. ΜΕΓΕΘΟΣ ΚΑΔΡΟΥ

Σε όλες τις συνεντεύξεις χρησιμοποιήθηκαν δύο στατικές κάμερες, προβάλλοντας δύο διαφορετικά είδη κάδρου. Η μία ήταν κεντρική και κατέγραφε εικόνες μεσαίου κάδρου (medium shot), προβάλλοντας το άτομο από τη μέση ως το κεφάλι, δίνοντας έτσι πρωταγωνιστική θέση στον ποδοσφαιριστή.



*Εικόνα 22: Μέσο πλάνο – Άντρος Κωνσταντίνου (1965-1973)*



*Εικόνα 23: Μέσο πλάνο – Μιλένκο Σπόλιαντις (1992-2003)*



Η δεύτερη κάμερα έκανε εναλλαγές μεταξύ κοντινού πλάνου (close-up) στο πρόσωπο και στα χέρια, και πολύ κοντινού πλάνου (extreme close-up) στα μάτια προβάλλοντας τη λεπτομέρεια και κατ' επέκταση το συναίσθημα της στιγμής.



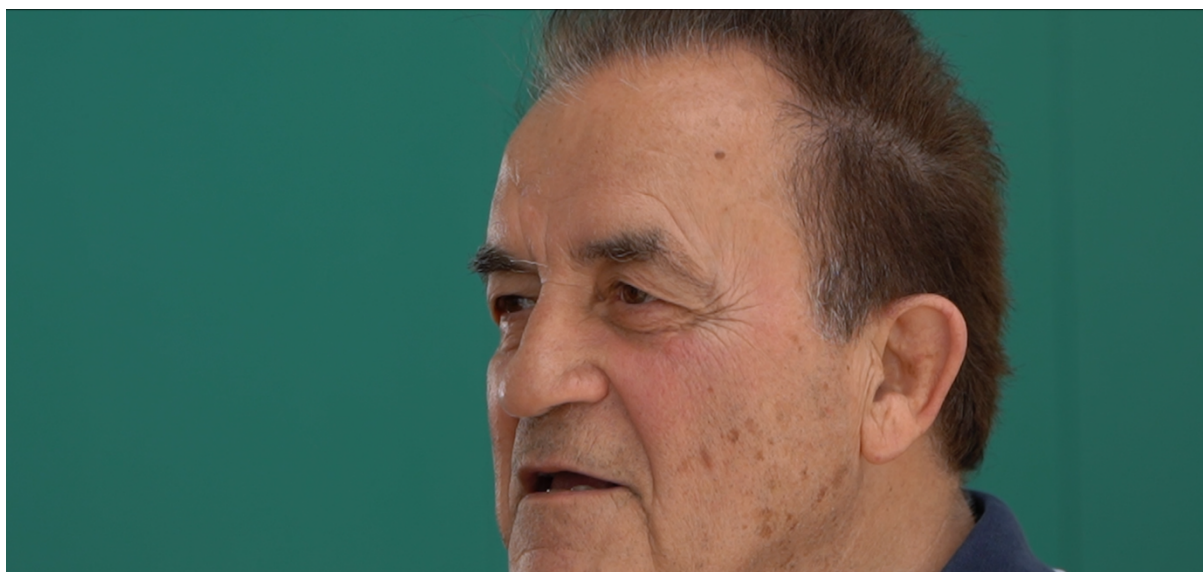
*Εικόνα 24: Κοντινό πλάνο - Άντρος Κωνσταντίνου (1965-1973)*



*Εικόνα 25: Κοντινό πλάνο – Χέρια*



*Εικόνα 26: Κοντινό πλάνο - Χέρια*



*Εικόνα 27: Πολύ κοντινό πλάνο - Δήμος Καβάζης (1962-1971)*





*Εικόνα 28: Πολύ κοντινό πλάνο - Μπρούνο Βάλε (2012-2019)*

#### 4.2.3. ΓΩΝΙΑ ΛΗΨΕΩΣ

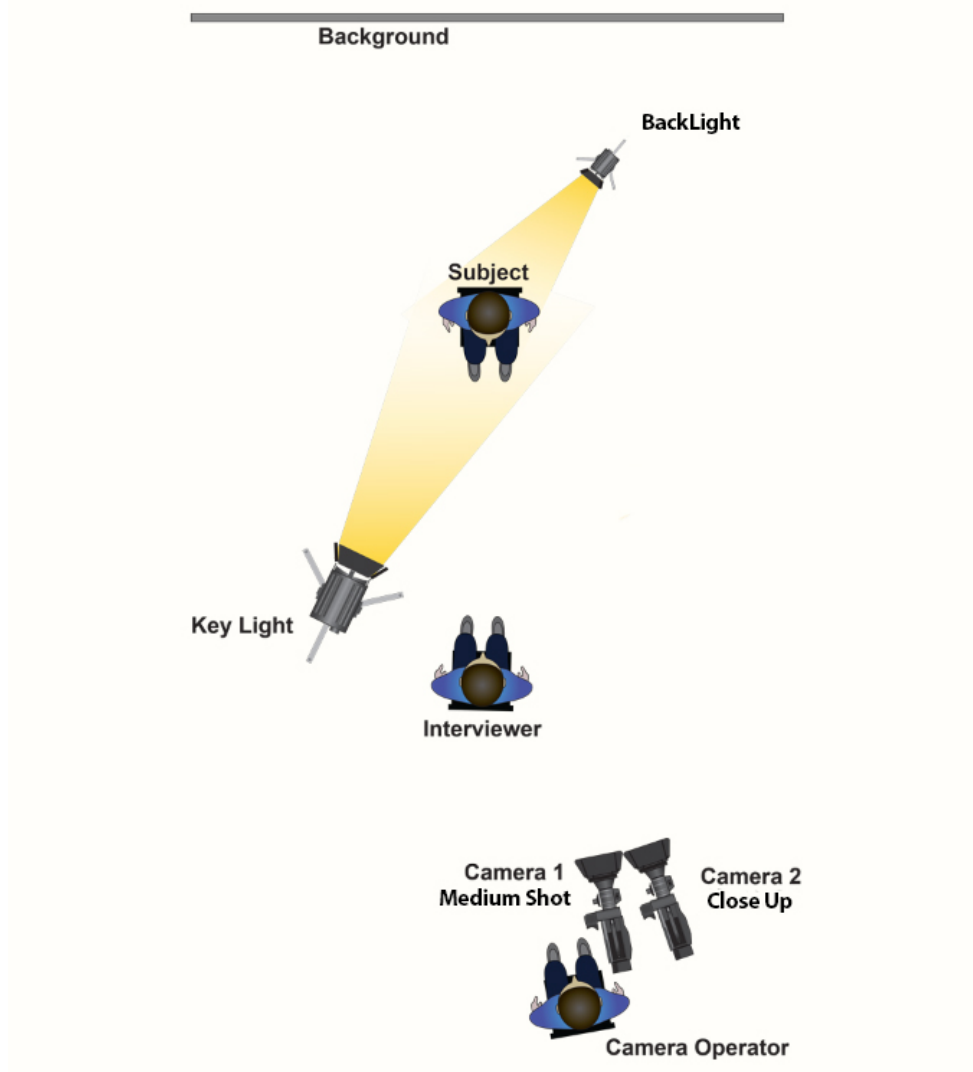
Η απόσταση της κάμερας, το ύψος, και η γωνία λήψεως αποτελούν σαφείς αφηγηματικές λειτουργίες. Στα περισσότερα πλάνα διατηρούσα ευθεία γωνία λήψεως, με μεγάλο βάθος και μικρή απόσταση μεταξύ κάμερας και ποδοσφαιριστή ώστε ο θεατής να έρχεται σε «θέση συζήτησης» μαζί του.



*Εικόνα 29: Μέσο πλάνο με ευθεία γωνία λήψεως και μεγάλο βάθος – Μιλένκο Σπόλιαριτς (1992–2003)*

### 4.3. ΦΩΤΙΣΤΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ

Μια από τις πιο σημαντικές πτυχές παραγωγής άριστης εικόνας σε ένα βίντεο είναι η χρήση της κατάλληλης ρύθμισης φωτισμού. Όπως φαίνεται και στην εικόνα 30, η οποία αποτελεί τη διάταξη που χρησιμοποιήθηκε στο studio αλλά και σε χώρους με χαμηλές φωτιστικές συνθήκες, οι δύο κάμερες τοποθετήθηκαν κοντά η μία στην άλλη, στη γραμμή των ματιών του συνεντευξιαζόμενου. Μία κάμερα (κάμερα 1) χρησιμοποιήθηκε για μεσαίο πλάνο. Η δεύτερη κάμερα (κάμερα 2) χρησιμοποιήθηκε για τα κοντινά και πολύ κοντινά πλάνα, και μπορούσε να μετακινηθεί αν ήταν αναγκαίο. Και οι δύο κάμερες βρίσκονταν δεξιά από τον συνεντεύκτη. Το βασικό φως (key light) τοποθετήθηκε αριστερά από αυτόν ώστε να μπορεί να τονίσει τη μορφή και τη διάσταση του συνεντευξιαζόμενου. Πίσω από τον συνεντευξιαζόμενο προς τα δεξιά τοποθετήθηκε οπίσθιος φωτισμός (backlight), για να προσθέσει άλλη μια επισήμανση στο κύριο θέμα της λήψης.



Εικόνα 30: Φωτιστική διάταξη που χρησιμοποιήθηκε

## 5. ΜΕΤΑ – ΠΑΡΑΓΩΓΗ (POST – PRODUCTION)

Η μετά – παραγωγή (post-production) είναι το τρίτο και τελευταίο μέρος παραγωγής ενός ντοκιμαντέρ. Είναι το στάδιο μετά την παραγωγή, αφού έχουν τελειώσει τα γυρίσματα και ξεκινά η επεξεργασία του οπτικοακουστικού υλικού. Αφορά όλα όσα σχετίζονται με το κόψιμο των ακατέργαστων πλάνων, το μοντάζ, την προσθήκη μουσικής, οπτικών και ηχητικών εφέ, και τη δημιουργία γραφικών.

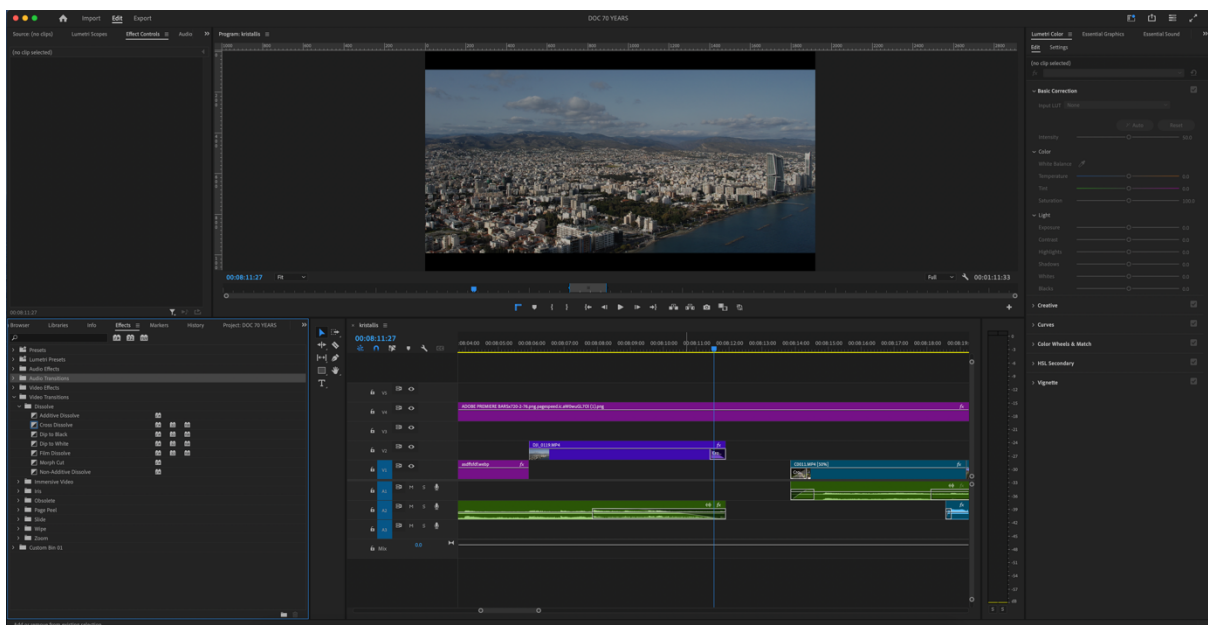
### 5.1. ΜΟΝΤΑΖ

Με απώτερο σκοπό τη δημιουργία ροής και ρυθμού, χρησιμοποιήθηκε εξωτερικό μοντάζ. Διαφορετικά είδη πλάνων (κοντινά, πολύ κοντινά, μεσαία) κόβονται και συνδέονται μεταξύ τους, βασισμένα στην αφήγηση του ποδοσφαιριστή, ώστε να εξιστορήσουν μια ιστορία ή να προβάλλουν μια σκηνή. Ένα παράδειγμα αποτελεί την στιγμή που ο κύριος Άντρος Κωνσταντίνου περιγράφει το τέρμα που σκόραρε και χάρισε το Κύπελλο στην ομάδα όταν προβάλλεται το πλάνο της σκηνής. Με αυτή την τεχνική ενισχύεται η αφήγηση, επιτρέποντας στο θεατή να νιώσει βαθύτερα τα συναισθήματα και την εμπειρία που περιγράφονται. Σε έντονες σκηνές γίνεται εναλλαγή πλάνων πιο γρήγορα, ενώ σε συναισθηματικές ή επεξηγηματικές στιγμές πιο αργά. Ο ρυθμός δεν είναι ομοιόμορφος. Έτσι δημιουργείται μια ισορροπία που κρατά τον θεατή σε εγρήγορση. Η αφήγηση των γεγονότων προβάλλεται χρονικά, από τη στιγμή της «γνωριμίας» με τον ποδοσφαιριστή, την πρώτη επαφή με το ποδόσφαιρο καταλήγοντας σε εξιστόρηση γεγονότων και καθοριστικών στιγμών της καριέρας του, που διαμόρφωσαν την πορεία και την επιτυχία του στο άθλημα. Το μοντάζ στην προκειμένη περίπτωση ακολουθεί την ανάπτυξη του χαρακτήρα του ποδοσφαιριστή, από την αρχή της καριέρας του έως την κορύφωση. Όλα αυτά τα στοιχεία του μοντάζ εξυπηρετούν έναν τελικό σκοπό: να βοηθήσουν τον θεατή να συνδεθεί με τον ποδοσφαιριστή και την ιστορία του, τόσο σε συναισθηματικό όσο και σε οπτικό επίπεδο.



## 5.2. ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ

Τα οπτικά συνδετικά επιτυγχάνονται κατά τη διάρκεια του μοντάζ αλλά και κατά τη διάρκεια της λήψης, όταν αυτή πραγματοποιείται με δύο κάμερες. Στο συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ χρησιμοποιήθηκαν δύο τύποι σύνδεσης πλάνων: το fade in-out και το fondu enchaîné / dissolve. Στο fade in-out έχουμε σταδιακό άναμμα μιας εικόνας από το σκοτάδι και σταδιακό σβήσιμο της επόμενης η οποία εξαφανίζεται σταδιακά. (Collins English Dictionary, n.d.) Υποδηλώνει συνήθως πέρασμα μεγάλου χρονικού διαστήματος. Στο fondu enchaîné / dissolve μια εικόνα σβήνει σταδιακά ενώ παράλληλα μέσα από αυτήν ανάβει μια νέα. Ουσιαστικά μια εικόνα ξεθωριάζει πάνω από μια άλλη. Χρησιμοποιήθηκε κυρίως για να δηλώσει την αλλαγή χώρου και σε κάποιες περιπτώσεις την αλλαγή χώρου και χρόνου. Ένα ακόμη χαρακτηριστικό της συγκεκριμένης παραγωγής ήταν το letterboxing, γνωστό ως οι μαύρες γραμμές που εμφανίζονται στο επάνω και κάτω μέρος της οθόνης. Με αυτόν τον τρόπο διατηρήθηκε η αρχική αναλογία διαστάσεων του ντοκιμαντέρ, έτσι ώστε ο θεατής να μπορεί να βιώσει το περιεχόμενο όπως προβλέπεται.



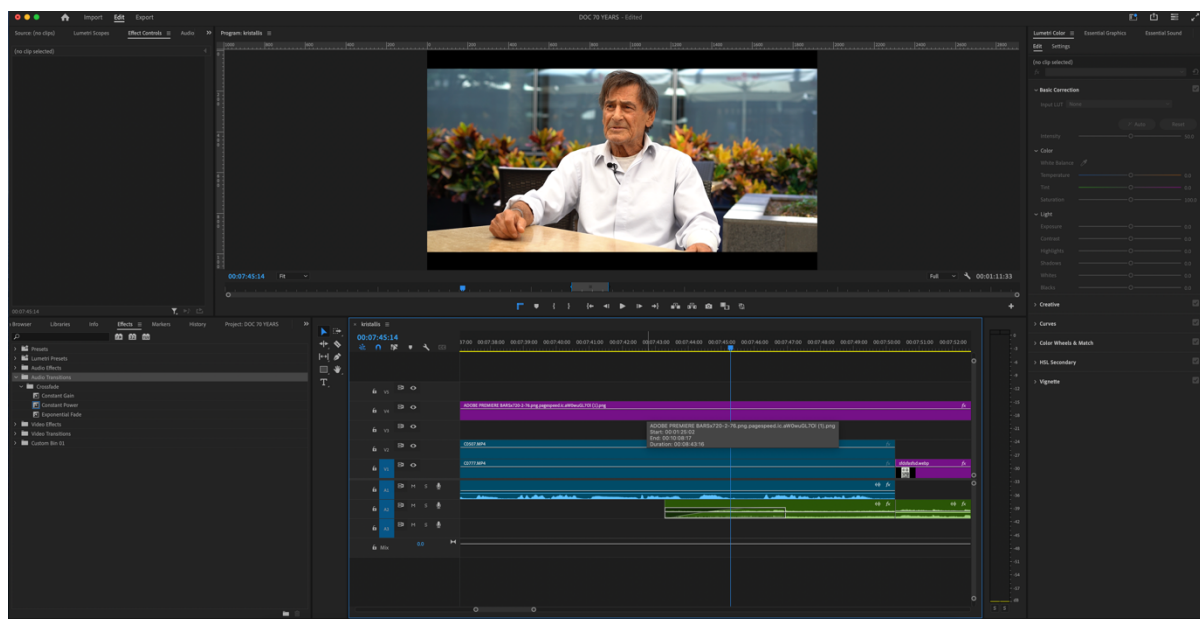
Εικόνα 31: Χρήση του εφέ fade-out στη μουσική και dissolve στην εικόνα

### 5.3. ΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ

Ο ήχος αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι μιας παραγωγής ντοκιμαντέρ. Αποτελεί ένα ισχυρό εκφραστικό μέσο για τις εικόνες που προβάλλονται δημιουργώντας συναισθήματα και προσθέτοντας ρεαλισμό και εκφραστικότητα. Στο εν λόγω ντοκιμαντέρ υπήρχαν πολλοί φυσικοί θόρυβοι, λόγω του ότι αρκετά γυρίσματα πραγματοποιήθηκαν σε εξωτερικούς και δημόσιους χώρους. Έγιναν όμως διορθώσεις στον ήχο σε αρκετά σημεία με το εφέ *denoise*, αφαιρώντας το συνδυασμό φυσικού θορύβου, θορύβου του μικροφώνου, και βουητού. Η μουσική υπόκρουση βοηθά το θεατή στη μετάβαση του από το ένα πλάνο στο άλλο, συμβαδίζει με τη διήγηση, τονίζει τα σημεία δράσης αλλά κυρίως προκαλεί συγκίνηση. Κύρια πηγή εύρεσης μουσικής ήταν η σελίδα <https://artlist.io/>. Περισσότερο ρεαλισμό όμως στο παρόν ντοκιμαντέρ προβάλλει ο συνδυασμός εικόνας – λόγου. Υπάρχουν σημεία όπου ο ποδοσφαιριστής αφηγείται γεγονότα την ώρα που ο θεατής βλέπει άλλες εικόνες. Με αυτό τον τρόπο η διήγηση συμβαδίζει με τη δράση και παρέχει συμπληρωματικά στοιχεία.

## 5.4. ΣΥΝΔΕΤΙΚΑ ΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ

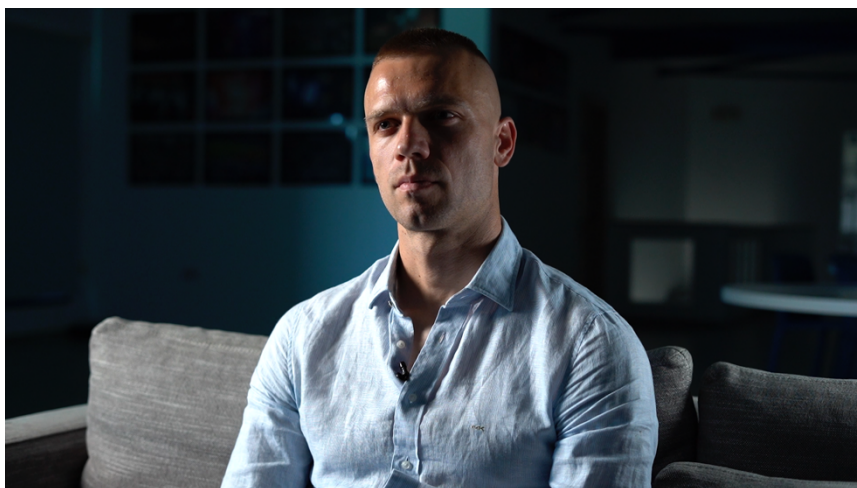
Τα συνδετικά των ακουστικών ενοτήτων είναι τα ίδια με αυτά των οπτικών ενοτήτων. Το μουσικό fade in-out αποτελεί το σταδιακό ανέβασμα και κατέβασμα της έντασης της μουσικής. Το μουσικό dissolve είναι το σταδιακό κατέβασμα της έντασης της προηγούμενης μουσικής και το σταδιακό ανέβασμα της επόμενης ώστε να γίνει έτσι πιο ομαλή η μετάβαση από το ένα θέμα στο άλλο. Και οι δύο αυτοί τύποι σύνδεσης ακουστικών ενοτήτων χρησιμοποιήθηκαν σε αυτό το ντοκιμαντέρ.



Εικόνα 32: Χρήση του εφέ dissolve στη μουσική

## 5.5. ΧΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΔΙΟΡΘΩΣΕΙΣ (COLOUR CORRECTION)

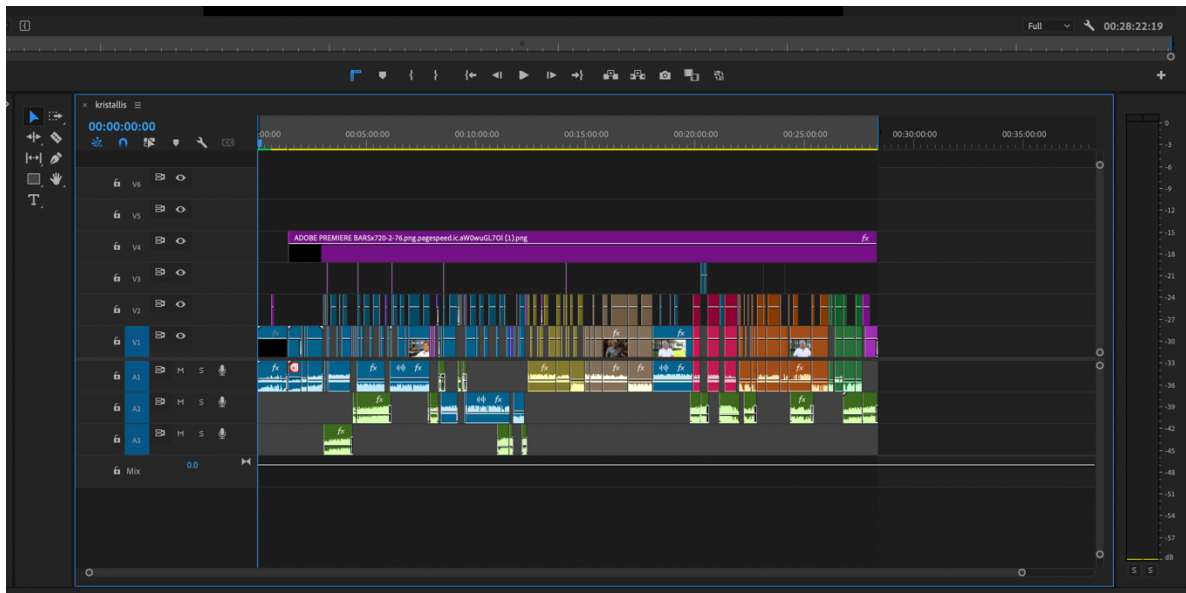
Η διόρθωση χρωμάτων είναι μια διαδικασία που χρησιμοποιείται στο φωτισμό μιας σκηνής, η οποία χρησιμοποιεί έγχρωμα τζελ ή φίλτρα, για να αλλάξει το συνολικό χρώμα του φωτός. Συνήθως, μια σκηνή αποτελείται από ένα μείγμα χρωμάτων και μπορεί να δημιουργήσει μια ανεπιθύμητη αισθητική κατά την προβολή της σε μια οθόνη. Με τη διόρθωση χρωμάτων τα διάφορα φώτα ταιριάζουν μεταξύ τους, ενώ επίσης μια σκηνή φαίνεται πιο φυσική.



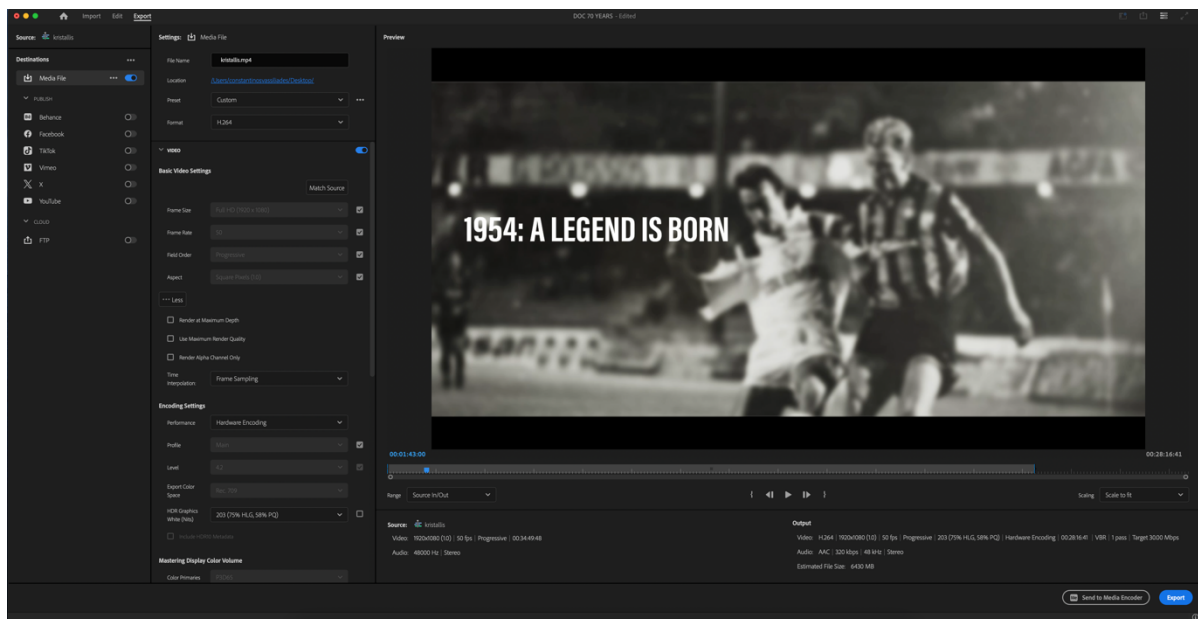
*Εικόνα 33: Διόρθωση χρωμάτων – Αντρέας Θεμιστοκλέους (1965-1969), Αλεξάντρ Γιοβάνοβιτς (2020-2023)*

## 5.6. EXPORT

Το timeline ολόκληρου του ντοκιμαντέρ όπως φαίνεται στο Adobe Premiere παρουσιάζεται στην εικόνα 39. Το τελικό αρχείο έγινε export σε αρχείο mp4, ποιότητας 1920 x 1080, 50 fps.



Εικόνα 34: Timeline ολόκληρου του ντοκιμαντέρ όπως φαίνεται στο Adobe Premiere



Εικόνα 35: Διαδικασία export αρχείου mp4, ποιότητας 1920 x 1080, 50 fps



## 6. ΕΠΙΛΟΓΟΣ – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Μέσα από τις συνεντεύξεις, τις συγκινήσεις, τα στιγμιότυπα των αγώνων και τις ιστορίες των παικτών που προβάλλονται αποτυπώνεται όχι μόνο η αθλητική δράση αλλά και οι αξίες, οι προκλήσεις και τα όνειρα που συνοδεύουν την ομάδα του «Απόλλων Λεμεσού».

Η διαδικασία της δημιουργίας του ντοκιμαντέρ ήταν κάτι που απαιτούσε πολλή οργάνωση και δουλειά όμως μου έδωσε την ευκαιρία να κατανοήσω βαθύτερα τη δυναμική της ομάδας και την επιρροή της στην τοπική κοινότητα. Ταυτόχρονα, ήρθα σε επαφή με τις τεχνικές και δημιουργικές προκλήσεις της οπτικοακουστικής παραγωγής, αποκτώντας πολύτιμη εμπειρία και γνώση.

Το ντοκιμαντέρ αυτό αποτελεί μια απόδειξη του πως ο αθλητισμός μπορεί να γεφυρώσει κοινωνικές διαφορές, να ενισχύσει την αίσθηση του «ανήκειν» και να εμπνεύσει τους ανθρώπους, αποδεικνύοντας πως τα αθλητικά ντοκιμαντέρ μπορούν να φτάσουν σε ευρύ κοινό και να επηρεάσουν την κοινωνία. Ευελπιστώ ότι η εργασία αυτή θα συμβάλλει στη συζήτηση για τον ρόλο του αθλητισμού στη σύγχρονη κοινωνία και θα εμπνεύσει μελλοντικές πρωτοβουλίες στον χώρο των ντοκιμαντέρ και της αθλητικής αφήγησης.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Arijon Daniel. ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗ ΤΗΣ ΦΙΛΜΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ. Πλάνο, 1986.
- Betsy A. McLane. (2012). *A New History of Documentary Film* (2nd ed.).
- Bill Nichols. (2003). *Introduction to Documentary*. Indiana University Press.
- Documentary. (2023). *Oxford English Dictionary*. <https://doi.org/10.1093/OED/1029169628>
- Erik Barnouw. (1993). *Documentary: A History of the Non-fiction Film*. Retrieved from <https://books.google.com.cy/books?id=qtZ91DNvgBMC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- John Ourand. (2020). Underexposed No More: Inside the Rise of Sports Documentaries. *Sports Business Journal*.
- Joshua Malitsky. (2014). Knowing sports: The logic of the contemporary sports documentary. *Journal of Sport History*, 41(2), 205–214. <https://doi.org/10.5406/JSPORTHISTORY.41.2.205/0>
- Michael Rabiger. (2009). *Directing the Documentary*. *Directing the Documentary* (5th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315768335>
- Patricia Aufderheide. (2016). *Documentary Film: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Sheila Curran Bernard. (2023). *Documentary storytelling* (5th ed.). Routledge.
- Stoddard, J. D., & Marcus, A. S. (2010). More Than “Showing What Happened”: Exploring the Potential of Teaching History with Film. *The High School Journal*, 93(2), 83–90. <https://doi.org/10.1353/HSJ.0.0044>
- Γιώργος Μελετίου. (2011). *Κυπριακό ποδόσφαιρο 1900-1960*. Power Pub. Ltd.
- Πάμπος Λυμπουρίδης. (2014). *Εξήντα χρόνια πετυχημένης πορείας - Η ιστορία συνεχίζεται*.

## ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Collins English Dictionary. (2020). FADE-IN FADE-OUT definition and meaning. Retrieved August 17, 2024, from <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/fade-in-fade-out>
- IMDb. (2010). The Last Dance (TV Mini Series 2020). Retrieved August 4, 2024, from <https://www.imdb.com/title/tt8420184/>
- IMDb. (2016). All or Nothing Sports Docuseries. Retrieved August 4, 2024, from <https://www.imdb.com/list/ls082105303/>
- IMDb. (2019). Diego Maradona (2019). Retrieved August 4, 2024, from <https://www.imdb.com/title/tt5433114/>
- IMDb. (2022a). Dream On (2022). Retrieved August 4, 2024, from [https://www.imdb.com/title/tt21967826/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsrg\\_0\\_tt\\_8\\_nm\\_0\\_in\\_0\\_q\\_dream%2520on%25202022](https://www.imdb.com/title/tt21967826/?ref_=nv_sr_srsrg_0_tt_8_nm_0_in_0_q_dream%2520on%25202022)
- IMDb. (2022b). La Leyenda Blanca (TV Series 2022– ). Retrieved August 4, 2024, from <https://www.imdb.com/title/tt14823452/>
- John Ourand. (2020). Underexposed No More: Inside the Rise of Sports Documentaries. *Sports Business Journal*.
- Joshua Malitsky. (2014). Knowing sports: The logic of the contemporary sports documentary. *Journal of Sport History*, 41(2), 205–214. <https://doi.org/10.5406/JSPORTHISTORY.41.2.205/0>
- Lisa Wong Macabasco. (2024). The 25 Best Sports Documentaries. Retrieved August 4, 2024, from <https://www.vogue.com/article/best-sports-documentaries>
- Εύα Στεφανή. (2016). Ντοκιμαντέρ: Το παιχνίδι της παρατήρησης. Retrieved from <https://www.politeianet.gr/books/9789601670751-stefani-eua-patakis-ntokimanter-263891>
- Ιστορία - Apollon FC. (2024). Retrieved August 4, 2024, from <https://www.apollon.com.cy/ιστορία/>



## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α

Θεματικές ενότητες (όνομα και χρονολογία ορόσημο του κάθε τίτλου):

- 1966 - ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΚΥΠΕΛΛΟ
- 1967 - BACK TO BACK ΚΑΙ ΚΥΠΕΛΛΟ ΞΑΝΑ
- 1982 - ΤΟ ΠΡΩΤΟ Χ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ ΜΕ ΤΗΝ ΜΠΑΡΤΣΕΛΟΝΑ
- 1986 - ΤΟ ΤΡΙΤΟ ΚΥΠΕΛΛΟ 19 ΧΡΟΝΙΑ ΜΕΤΑ
- 1986 - Η ΠΑΡΘΕΝΙΚΗ ΝΙΚΗ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ
- 1991 - ΕΙΜΑΣΤΕ ΠΙΑ ΠΡΩΤΑΘΛΗΤΕΣ
- 1991 - Η ΠΡΩΤΗ ΠΡΟΚΡΙΣΗ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ
- 1992 - ΕΒΔΟΜΟΣ ΤΕΛΙΚΟΣ - ΤΕΤΑΡΤΗ ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ
- 1993 - ΚΟΙΤΑΞΑΜΕ ΣΤΑ ΜΑΤΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΙΝΤΕΡ
- 1994 - ΤΟ ΑΓΓΙΓΜΑ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ ΚΑΙ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ
- 1998 - ΗΡΩΙΚΗ ΠΡΟΚΡΙΣΗ ΜΕ ΓΙΑΠΛΟΝΕΤΣ ΣΤΑ ΠΕΝΑΛΤΙ
- 2001 - ΣΤΗ ΝΕΑ ΧΙΛΙΕΤΙΑ ΜΕ ΤΟ ΠΕΜΠΤΟ ΚΥΠΕΛΛΟ
- 2006 - ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ ΑΗΤΤΗΤΟΣ ΠΡΩΤΑΘΛΗΤΗΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ
- 2006 - ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΤΟ ΠΡΩΤΟ SUPER CUP
- 2010 - ΕΝΝΕΑ ΧΡΟΝΙΑ ΗΤΑΝ ΠΟΛΛΑ: ΤΟ ΕΚΤΟ ΚΥΠΕΛΛΟ
- 2013 - ΜΕ ΤΟ ΕΒΔΟΜΟ ΣΤΟΝ ΕΒΔΟΜΟ ΟΥΡΑΝΟ
- 2013 - ΠΡΩΤΗ ΠΡΟΚΡΙΣΗ ΣΤΟΥΣ ΟΜΙΛΟΥΣ UEL
- 2013 - LEGIA - Η ΠΡΩΤΗ ΕΚΤΟΣ ΕΔΡΑΣ ΝΙΚΗ ΚΥΠΡΙΑΚΗΣ ΟΜΑΔΑΣ
- 2014 - ΤΟ ΕΠΟΣ ΤΗΣ ΜΟΣΧΑΣ ΚΑΙ ΞΑΝΑ ΣΤΟΥΣ ΟΜΙΛΟΥΣ UEL
- 2016 - ΤΟ ΟΓΔΟΟ ΚΥΠΕΛΛΟ ΜΕ ΟΜΟΝΟΙΑ
- 2016 - ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ SUPER CUP
- 2017 - ΤΟ ΕΝΑΤΟ ΚΥΠΕΛΛΟ ΠΑΝΩ ΣΤΟΝ ΑΠΟΕΛ ΣΤΟ ΓΣΠ
- 2017 - ΤΟ ΤΡΙΤΟ SUPER CUP
- 2017 - 3Η ΠΡΟΚΡΙΣΗ ΣΤΟΥΣ ΟΜΙΛΟΥΣ UEL
- 2018 - BACK TO BACK ΣΤΟΥΣ ΟΜΙΛΟΥΣ UEL
- 2022 - ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΣΤΗ ΛΕΜΕΣΟ ΞΑΝΑ!
- 2022 - ΤΟ ΤΕΤΑΡΤΟ SUPER CUP
- 2022 – ΟΜΙΛΟΙ CONFERENCE LEAGUE

Οι ποδοσφαιριστές από τους οποίους πήρα συνέντευξη ήταν οι ακόλουθοι:

1. Άμπραχαμ Γκνέκι Γκιέ
2. Άγγελος Τσολάκης
3. Άκης Αγιωμαμίτης
4. Άλεξ Γιοβάνοβιτς
5. Άλεξ Ντα Σίλβα
6. Άντρε Σκέμπρι
7. Αντρέας Θεμιστοκλέους
8. Άντρος Κωνσταντίνου
9. Άντρος Σωκράτους
10. Άντρος Χριστοδούλου
11. Αντώνης Ηλία Αντρελλή
12. Βαλεντίν Ρομπέρζ
13. Βάλτερ Βέβης
14. Γιαννάκης Γιαγκουδάκης
15. Γιώργος Βασιλείου
16. Γιώργος Ιωσηφίδης
17. Γιώργος Νικολάου
18. Γιώργος Τέμπλαρ
19. Γκαστόν Σανγκόι
20. Δήμος Καβάζης
21. Εστεμπάν Σακκέτι
22. Ευαγόρας Βασιλείου
23. Ευγένιος Πτακ
24. Θράσος Κονιώτης
25. Ίσρα Κολλ
26. Ιωάννης Πίττας
27. Κρίστης Θεοφίλου
28. Λούκα Σόσιν
29. Μάριος Χαραλάμπους
30. Μάρκο Μπαρούν
31. Μιλένκο Σπόλιαριτς
32. Μίνως Κακουλλής
33. Μιχάλης Χριστοφή
34. Μπογκτάν Αντόνε
35. Μπρούνο Βάλε
36. Νίκος Παπακυριακού
37. Ντάνι Κιντέρος
38. Οράσιο Καρδόσο
39. Πάμπος Πίττας
40. Πάμπος Χριστοφή
41. Πανίκος Γιολίτης
42. Πανίκος Κρυστάλης
43. Ραχίτ Χαμντανί
44. Σλάτζιαν Τσέποβιτς
45. Σταύρος Στυλιανού
46. Σωφρόνης Αυγουστή
47. Φίλιππος Φιλίππου
48. Φώτης Παπουλής
49. Χάμπος Κυριάκου
50. Χριστάκης Γιολίτης
51. Χρυσόστομος Χριστοφή Τζούρας

Οι ερωτήσεις που έγιναν στους ποδοσφαιριστές κατά τη διάρκεια της συνέντευξης:

- «Τι θυμάσαι από αυτόν τον τίτλο;»
- «Πως ήταν να παίζεις ποδόσφαιρο εκείνη την εποχή και κάτω από εκείνες τις συνθήκες;»
- «Ποια ήταν η στιγμή που θα ήθελες να ξαναζήσεις;»
- «Τι είναι ο Απόλλωνας για σένα;»

Software – Εργαλείο Υποστήριξης για το μοντάζ: Adobe Premiere Pro CC