



**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ**  
**ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ**  
**ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**Η ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ ΣΤΟΥΣ**  
**ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ: ΙΣΤΟΡΙΚΗ**  
**ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ**

**Ονοματεπώνυμο σπουδάστριας: Ιωάννα Καζάκου**

**Εποπτεύων καθηγητής: Κούτρας Αθανάσιος**

**Πύργος-2016**



*Μέσα στη νύχτα που με σκεπάζει,  
μαύρη σα πίσσα όπως είναι,  
ευχαριστώ όποιον Θεό υπάρχει για την ελεύθερη ψυχή μου.*

*Υπό το βάρος των περιστάσεων  
ποτέ δε λύγισα ούτε ούρλιαξα δυνατά.  
Όταν το βάρος της τύχης έπεσε πάνω μου  
το κεφάλι μου μάτωσε, αλλά δεν έσκυψε.*

*Πέρα από αυτόν τον τόπο της οργής και των δακρύων,  
βρίσκεται ο τρόμος της σκιάς,  
κι όμως παρά τις απειλές όλων των χρόνων,  
θα με βρει, μα θα με βρει χωρίς να φοβάμαι.*

*Σημασία δεν έχει πόσο στενή είναι μια πύλη,  
πόσο γεμάτη με τιμωρίες η περγαμινή,  
εγώ διαφεντεύω τη μοίρα μου:  
αφέντης της ψυχής μου είμαι εγώ.*

William Ernest Henley, « Invictus »

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Ο κινηματογράφος (*κινηματογράφος = κίνηση + γραφή*) ή στα αγγλικά «cinema» αποτελεί ένα προσιτό στο ευρύ κοινό μέσο διασκέδασης και ψυχαγωγίας, που οι υποστηρικτές του με το πέρασμα των χρόνων το έχουν καθιερώσει ως την εβδόμη τέχνη, δίπλα στη γλυπτική, τη ζωγραφική, το χορό, την αρχιτεκτονική, τη μουσική και τη λογοτεχνία.<sup>1</sup>

Οι κινηματογραφικές ταινίες έχουν μπει εδώ και χρόνια στην καθημερινότητα των ανθρώπων μιας και κάθε τηλεοπτικό κανάλι στο πρόγραμμά του έχει εισάγει τουλάχιστον μια κινηματογραφική ταινία ημερησίως. Οι τίτλοι των κινηματογραφικών ταινιών είναι το σημαντικότερο κομμάτι σε μια ταινία, σύμφωνα με το μελετητή Counts. Η ιστορία τους εκτείνεται πίσω στο χρόνο και σκοπός τους είναι να εξυπηρετούν μια σειρά από λειτουργίες, όπως το να ταυτοποιούν την ταινία, να γνωστοποιούν τα ονόματα των κύριων συντελεστών και να κατοχυρώνουν τα πνευματικά δικαιώματα. Επιπλέον, δημιουργούν την πρώτη εντύπωση μιας ταινίας, φτιάχνουν μια ιδιαίτερη ατμόσφαιρα, έτσι ώστε να διευκολύνουν την ομαλή είσοδο του κοινού στο κυρίως μέρος.

Σημαντικό ρόλο στη δημιουργία των τίτλων των κινηματογραφικών ταινιών αποτελεί η τυπογραφία, που είναι η οπτικοποίηση του προφορικού λόγου και προέκυψε κυρίως μέσα από την ανάγκη επικοινωνίας των ανθρώπων όταν τους χώριζε η απόσταση. Η γραμματοσειρά είναι το μέσο της τυπογραφίας για επικοινωνία, δημιουργικότητα και εξάπλωση γνώσης.

Σκοπός της εργασίας είναι να παρουσιάσει/παραθέσει τα στοιχεία εκείνα που συνδράμουν στο σχεδιασμό, τη σημασία και την ιστορία του σχεδιασμού των τίτλων στις κινηματογραφικές ταινίες με σημαντική τη συμβολή της τυπογραφίας και της εξέλιξής της μέσα στο πέρασμα του χρόνου. Ενώ παράλληλα γίνεται και προσπάθεια ανάλυσης του φαινομένου του σχεδιασμού των τίτλων των κινηματογραφικών ταινιών, δηλαδή του τρόπου παρουσίασης στην οθόνη του βασικού τίτλου, των συντελεστών της εκάστοτε ταινίας που παρατίθεται στην εργασία και το σκοπό που εξυπηρετεί.

---

<sup>1</sup> Reader, K. (2000). *Ιστορία του παγκόσμιου κινηματογράφου*. (2η έκδ.) Αθήνα: Αιγόκερως.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία εξετάζει τη χρήση της τυπογραφίας στο σχεδιασμό των τίτλων ταινιών, με την επιλογή των τυπογραφικών στοιχείων και των εφέ κίνησης να είναι άρρηκτα συνδεδεμένα με την ιστορική εξέλιξη της τυπογραφίας, του κινηματογράφου και την ανάπτυξη της τεχνολογίας και των υπολογιστών.

Μετά από παράθεση διαφόρων ιστορικών αναφορών όσον αφορά την εξέλιξη της τυπογραφίας και του κινηματογράφου στην πάροδο του χρόνου, η παρούσα εργασία παρέχει απτά παραδείγματα που επεξηγούν τον τρόπο με τον οποίο διαφορετικά σχέδια γραμματοσειράς πραγματοποιούνται στους τίτλους ταινιών. Παράλληλα, παρουσιάζονται η ιστορική αναδρομή, τα εξελικτικά - διαδοχικά στάδια της δημιουργίας των τίτλων ταινιών και οι ιστορικές, τεχνολογικές και στιλιστικές αλλαγές που σημειώθηκαν μέχρι να φτάσουν στη σημερινή τους μορφή.

Μέσα απ' αυτή την αναδρομή και τα παραδείγματα που παρατίθενται ανακαλύπτουμε τη λειτουργία της τυπογραφίας στους τίτλους ταινιών και γνωρίζουμε πρωτοπόρους σχεδιαστές αυτού του είδους.

**Λέξεις κλειδιά:** ταινίες, τίτλοι ταινιών, κινηματογράφος, τυπογραφεία, γραμματοσειρά, εφέ, τεχνολογία.

## ABSTRACT

This paper examines the use of typography in film titles' design, the selection of fonts and animations to be inextricably linked with the historical development of the printing press, the cinema and the development of technology and computers.

After listing the various historical references regarding the development of the printing press and film over time, this paper provides concrete examples to illustrate how different font designs made to film titles. Similarly, the history presented evolutionary - successive stages of titles films creation and the historical, technological and stylistic changes that occurred until reaching their current form.

Through this review and the examples listed discover the operation of typography in film titles and leading designers who know this kind.

**Keywords:** movies, movie titles, movie, printers, fonts, effects, technology.

## **ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ**

Σε αυτό το σημείο, θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά και να πω ένα μεγάλο ευχαριστώ στην οικογένειά μου για την υποστήριξη που μου έδειξε καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου και στη φίλη μου Μαρία.

Σας ευχαριστώ!

### ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Ακόμα δηλώνω ότι αυτή η γραπτή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά και ειδικά για την συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία και ότι θα αναλάβω πλήρως τις συνέπειες εάν η εργασία αυτή αποδειχθεί ότι δεν μου ανήκει.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 1

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

*Ελισάβετ Καζάνου*

900

*Ελισάβετ Καζάνου*

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 2

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

(σε περίπτωση που είναι διαφορετική)

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 3

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

(σε περίπτωση που είναι διαφορετική)

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

|   |      |
|---|------|
| ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....   | iii  |
| ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....   | iv   |
| ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....  | v    |
| ΛΙΣΤΑ ΕΙΚΟΝΩΝ.....  | viii |
| ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....   | x    |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ.....   | 1    |
| 1.1 Ιστορική Αναδρομή της Τυπογραφίας.....  | 1    |
| 1.1.1 Από τις απαρχές της γραφής μέχρι τον Ιωάννη Γουτεμβέργιο:3150π.Χ – 1450μ.Χ.           | 1    |
| 1.1.2 Η Τυπογραφία από τον Γουτεμβέργιο μέχρι τον 19 <sup>ο</sup> αιώνα:1450 – 1800μ.Χ..... | 4    |
| 1.1.3 Η βιομηχανική επανάσταση και ο Μοντερνισμός:1800 – 1960μ.Χ.....                       | 3    |
| 1.1.4 Από το 1970 – σήμερα.....   | 4    |
| 1.2 Η γραμματοσειρά μεταφέρει ένα ειδικό μήνυμα.....  | 5    |
| 1.2.1 Το δεύτερο επίπεδο επικοινωνίας.....  | 5    |
| 1.2.2 Πτυχές τυπογραφίας.....   | 6    |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ.....   | 7    |
| 2.1 Η προϊστορία του κινηματογράφου.....  | 7    |
| 2.2 Ο κινηματογράφος στην Ευρώπη – Οι πρώτες ταινίες.....                                   | 10   |
| 2.3 Ο κινηματογράφος στην Ελλάδα.....   | 11   |
| 2.4 Βουβός κινηματογράφος.....  | 12   |
| 2.5 Ομιλών κινηματογράφος.....  | 14   |
| 2.6 Έγχρωμος κινηματογράφος.....  | 15   |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΑΡΧΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΚΑΙ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΕΣ.....   | 17   |
| 3.1 Βασικά Σχεδιαστικά Θέματα.....  | 17   |
| 3.1.1 Επιλογή γραμματοσειράς.....   | 17   |
| 3.1.2 Ανάλυση εικόνας.....  | 17   |
| 3.1.3 Χρώμα.....  | 17   |
| 3.2 Βασικά Δομικά Θέματα.....   | 18   |
| 3.2.1 Οπτική αντίληψη.....  | 18   |
| 3.2.1.1 Αντίληψη του βάθους.....  | 18   |
| 3.2.2 Αναλογία καρέ και διαστάσεων.....   | 19   |
| 3.2.3 Δομή σχεδιασμού: εικαστική σύνθεση.....   | 20   |
| 3.2.4 Πλαίσια, πλάνια λήψης, σκηνές και ακολουθίες.....                                     | 20   |
| 3.3 Γραμματοσειρές.....   | 21   |
| 3.3.1 Βασικές κατηγορίες γραμματοσειρών.....  | 21   |
| 3.3.1.1 Manual.....   | 21   |
| 3.3.1.2 Non-Manual.....   | 23   |
| 3.4 Χαρακτηριστικά των τυπογραφικών στοιχείων.....  | 25   |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ.....  | 27   |
| 4.1 Ιστορική αναδρομή των τίτλων ταινιών.....   | 27   |
| 4.1.1 Πρώιμη ανάπτυξη: 1870 – 1930.....   | 27   |

|   |    |
|---|----|
| 4.1.2 Κλασική εποχή: 1930 – 1955.....                           | 31 |
| 4.1.3 Μεταπολεμική εποχή: 1955 – 1970.....                      | 36 |
| 4.1.4 Σύγχρονη εποχή: 1970 – Σήμερα.....                        | 40 |
| 4.2 Κατηγορίες τίτλων.....                                      | 43 |
| 4.2.1 Τίτλοι σε μαύρη οθόνη.....                                | 43 |
| 4.2.2 Τίτλοι που συνοδεύονται από στατικές εικόνες.....         | 44 |
| 4.2.3 Τίτλοι που συνοδεύονται από σειρά κινούμενων εικόνων..... | 46 |
| 4.2.4 Τίτλοι με animation και κινούμενα γραφικά.....            | 46 |
| <br>  |    |
| ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....   | 49 |
| <br>  |    |
| ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....   | 50 |



## ΛΙΣΤΑ ΕΙΚΟΝΩΝ

|  |    |
|--|----|
| Εικόνα 1 Τα πρώτα γραπτά κείμενα αποτυπωμένα σε πήλινες πινακίδες  | 2  |
| Εικόνα 2 Το πιο πρώιμο γνωστό παράδειγμα απλού Μονογραμμικού τυπογραφικού χαρακτήρα, σχεδιασμένο από τον John Soane στη Ρώμη το 1780 | 3  |
| Εικόνα 3 Το κεφαλαίο P παρουσιάζει ένα διακοσμητικό ύφος   | 3  |
| Εικόνα 4 Πραξινοσκόπιο που κατασκευάστηκε γύρω στο 1879  | 8  |
| Εικόνα 5 Κινητοσκόπιο  | 9  |
| Εικόνα 6 Lucas, G. (1970). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Star Wars» (1977)   | 19 |
| Εικόνα 7 Antiqua script  | 22 |
| Εικόνα 8 Διαφορετικές Blackletter γραμματοσειρές   | 22 |
| Εικόνα 9 Swash typeface  | 22 |
| Εικόνα 10 Modern vs Old style  | 24 |
| Εικόνα 11 Serif vs Sans serif  | 24 |
| Εικόνα 12 Dawley, J.S. (1910). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Frankenstein» (1910)  | 29 |
| Εικόνα 13 Griffith, D.W. (1916). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Intolerance» (1916)   | 30 |
| Εικόνα 14 Niblo, F. (1920). Αποσπάσματα από πλάνα και επεξηγηματικές κάρτες κειμένων από την ταινία «The Mark of Zorro» (1920)       | 31 |
| Εικόνα 15 Cooper, M.C. & Schoedsack, E.B.(1933). Αποσπάσματα από τους τίτλους της ταινίας «King Kong» (1933)                         | 32 |
| Εικόνα 16 Walsh, W. (1941). Απόσπασμα από τον τίτλο της ταινίας «They Died with their Boots on» (1941)                               | 33 |
| Εικόνα 17 Kenton, E.C. (1934). Απόσπασμα από τον τίτλο της ταινίας «Search for Beauty» (1941)  | 33 |
| Εικόνα 18 Wood, S. (1937). Απόσπασμα από τον τίτλο της ταινίας «A Day at the Races» (1937)   | 33 |
| Εικόνα 19 Litvak, A. (1940). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «City for Conquest» (1940)                                       | 34 |
| Εικόνα 20 Chaplin, C. (1936). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Modern Times» (1936)   | 34 |
| Εικόνα 21 Rossellini, R. (1950). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Stromboli» (1950)   | 35 |
| Εικόνα 22 Rossellini, R. (1950). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Stromboli» (1950)   | 35 |
| Εικόνα 23 Rossellini, R. (1950). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Stromboli» (1950)   | 36 |
| Εικόνα 24 Young, T. (1962). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Dr.No» (1962)  | 37 |
| Εικόνα 25 Edwards, B. (1963). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «The Pink Panther» (1963)                                       | 37 |
| Εικόνα 26 Preminger, O. (1995). Αποσπάσματα από τους τίτλους της ταινίας «The Man with the Golden Arm» (1995)                        | 39 |
| Εικόνα 27 Kubrick, S. (1964). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Dr Strangelove» (1964)   | 40 |
| Εικόνα 28 Donner, R. (1978). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Superman» (1978)  | 41 |
| Εικόνα 29 Wallace, T.L. (1978). Αποσπάσματα από τους τίτλους της ταινίας «Halloween» (1978)  | 41 |
| Εικόνα 30 DeVito , D. (1989). Αποσπάσματα από τους τίτλους της ταινίας «The War of   |    |

|   |    |
|---|----|
| The Roses»  | 42 |
| Εικόνα 31 David, F. (1995). Αποσπάσματα από τους τίτλους της ταινίας «Se7en» (1995)                     | 42 |
| Εικόνα 32 Lynch, D.K. (1980). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «The Elephant Man» (1980)          | 43 |
| Εικόνα 33 Bertolucci, B. (1972). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Last Tango in Paris» (1972)    | 45 |
| Εικόνα 34 Bertolucci, B. (1972). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Last Tango in Paris» (1972)    | 45 |
| Εικόνα 35 Fleming, V. (1939). Απόσπασμα από τον τίτλο της ταινίας «The Wizard of Oz»                    | 46 |
| Εικόνα 36 Spielberg, S.A. (2002). Αποσπάσματα από τους τίτλους της ταινίας «Catch Me if you Can» (2002) | 47 |
| Εικόνα 37 Raimi, S. (2007). Αποσπάσματα από τους τίτλους της ταινίας «Spider Man 3» (2007)              |    |

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αρχικά, στο πρώτο κεφάλαιο με τον τίτλο «Τυπογραφία» πραγματοποιείται ιστορική αναδρομή της τυπογραφίας, με το πότε έκανε την εμφάνισή της η τυπογραφία, τα χαρακτηριστικά που την καθορίζουν καθώς και ο διαχωρισμός της με βάση τις τέσσερις επαναστατικές περιόδους, από τον Ιωάννη Γουτεμβέργιο μέχρι και σήμερα. Αναφέρεται ότι η γραμματοσειρά μεταφέρει ένα ειδικό μήνυμα, επισημαίνοντας κυρίως το δεύτερο επίπεδο της επικοινωνίας καθώς και οι πτυχές της τυπογραφίας με διαχωρισμό σε λειτουργικές, σημασιολογικές και ιδιότητες ως προς την οργάνωση του κειμένου.

Περνώντας, στο δεύτερο κεφάλαιο με τον τίτλο «Κινηματογράφος» τονίζεται ιδιαίτερος, ότι ο Λεόν Μπουλί επινόησε τον κινηματογράφο ως λέξη, όμως γνωστός έγινε από τους αδελφούς Λιμιέρ. Κάνοντας εκτενής αναφορά στην προϊστορία του κινηματογράφου, διάφορες συσκευές αρχίζουν να κάνουν την εμφάνισή τους, όπως το πραξινοσκόπιο και το κινητοσκόπιο για την προβολή και τη δημιουργία της ψευδαίσθησης της κίνησης αποτελώντας σημαντικούς παράγοντες στην εξέλιξη του κινηματογράφου. Το κεφάλαιο αυτό συνεχίζεται με τον κινηματογράφο στην Ευρώπη, με την εμφάνιση των πρώτων ταινιών μικρής διάρκειας που ως κεντρική ιδέα είχαν στιγμές της καθημερινότητας και αργότερα διάφορα μέρη και τοποθεσίες αλλά και με τον κινηματογράφο στον ελλαδικό χώρο διανύοντας διάφορες δεκαετίες. Στο τέλος αυτού του κεφαλαίου, γίνεται διαχωρισμός από το βουβό, στον ομιλών και στον έγχρωμο κινηματογράφο με αρκετές πληροφορίες για το καθένα ξεχωριστά.

Στη συνέχεια, το τρίτο κεφάλαιο με τίτλο «Αρχές σχεδίασης και γραμματοσειρές» διαιρείται σε τρία υποκεφάλαια. Στο πρώτο, αναφέρονται τα βασικά σχεδιαστικά θέματα όπως η επιλογή γραμματοσειράς, η ανάλυση εικόνας και το χρώμα. Στο δεύτερο, τα βασικά δομικά θέματα που σχετίζονται με την οπτική αντίληψη, την αντίληψη του βάθους, την αναλογία των καρέ και διαστάσεων, την εικαστική σύνθεση και τα πλάνα. Το τρίτο, περιλαμβάνει τις γραμματοσειρές με τις βασικές κατηγορίες και χαρακτηριστικά των τυπογραφικών στοιχείων.

Τέλος, στο τέταρτο και τελευταίο κεφάλαιο της εργασίας, με τον τίτλο «Κινηματογραφικοί τίτλοι» ξεκινάει με ιστορική αναδρομή των τίτλων ταινιών διαχωρισμένων σε τέσσερις μεταβατικές περιόδους, από την πρώιμη έως τη σύγχρονη εποχή, με παράθεση παραδειγμάτων για το σχεδιασμό, τη χρησιμότητά τους αλλά και τους πρωτοπόρους σχεδιαστές του είδους. Έπειτα, ακολουθούν οι κατηγορίες τίτλων, με διαχωρισμό σε τίτλους σε μαύρη οθόνη, αυτούς που συνοδεύονται από στατικές εικόνες, τίτλοι συνοδευόμενοι από σειρά κινούμενων εικόνων και τίτλοι με animation και κινούμενα γραφικά.

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ

## 1.1 Ιστορική Αναδρομή της Τυπογραφίας

Τυπογραφία είναι η τέχνη της αναπαραγωγής κειμένων ή εικόνων με τη χρήση κινητών ανάγλυφων στοιχείων. Βασίζόταν στην αποτύπωση κειμένων ή εικόνων σε αντίγραφο με το μελάνωμα των προς εκτύπωση μερών και τη μεταφορά του μελανιού στο χαρτί με την άσκηση πίεσης.

Οι αρχές της τυπογραφίας βρίσκονται στην Κίνα όπου ήδη από τους πρώτους μ.Χ. αιώνες εφαρμόστηκε η τεχνική της χάραξης σε ξύλινες πλάκες και η αποτύπωση του κειμένου σε χαρτί. Τα κινητά τυπογραφικά στοιχεία τα είχαν εφεύρει οι Κινέζοι ήδη από τον 10ο αιώνα μ.Χ.

Στην Ευρώπη, πατέρας της τυπογραφίας θεωρείται ο Γουτεμβέργιος, καθώς συνέλαβε την ιδέα της τυπογραφικής μεθόδου στο σύνολό της. Για τυπογραφικό πιεστήριο χρησιμοποίησε τη βασική δομή του πιεστηρίου σταφυλιών. Σ' αυτήν πρόσθεσε στοιχεία από υφαντουργικές μηχανές και από χειροκίνητα πιεστήρια που χρησιμοποιούσαν κατασκευαστές χαρτιού και βιβλιοδέτες.

Στην Ελλάδα, η τυπογραφία έρχεται μετά το 1821, όταν ιδρύεται σειρά τυπογραφείων με τη συνδρομή ευρωπαϊών φιλελλήνων τυπογράφων. Η επίσημη τυπογραφία οργανώνεται από τις πρώτες κυβερνήσεις μετά το 1821, για την έκδοση της «Εφημερίδας της Κυβερνήσεως». Κατά τον 19ο αιώνα, η τυπογραφία δε μπόρεσε να εξελιχθεί στην Ελλάδα με ραγδαίους ρυθμούς εξαιτίας της δύσκολης εσωτερικής κατάστασης. Μόνο στις πρώτες δεκαετίες του 20ου αιώνα και ιδιαίτερα μετά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο προόδευσε και έγινε ικανή να παράγει προϊόντα εφάμιλλα των ευρωπαϊκών.

Εκείνο που χαρακτηρίζει την τυπογραφία είναι η επινοήση των κινητών τυπογραφικών στοιχείων, γιατί αυτό συνέβαλε στην πρόοδο και την καταπληκτική εξέλιξή της. Με την τυπογραφία η γραπτή σκέψη κι η εικόνα μπορούσαν πια να διατηρηθούν και να κυκλοφορήσουν σε χιλιάδες αντίτυπα, ώστε να γίνουν προσιτές στον πολύ κόσμο. Η εμφάνιση της τυπογραφίας σε σκοτεινές εποχές, συνετέλεσε στην ευρύτερη διάδοση της γνώσης και μαζί με αυτήν στη γέννηση της ελπίδας για ένα καλύτερο αύριο.

Όμως, για να κατανοήσει κανείς πλήρως την τυπογραφία, πρέπει να λάβει υπόψη την ιστορία της, ενώ δεν είναι τόσο εύκολο να καλύψει όλες τις εξελίξεις και τις κινήσεις της σε σύντομο χρονικό διάστημα. Έτσι, ο διαχωρισμός στην ιστορία της τυπογραφίας συμπεριλαμβάνοντας και τις τεχνολογικές εξελίξεις γίνεται με βάση τις τέσσερις επαναστατικές περιόδους στην ιστορία της τυπογραφίας.<sup>2</sup>

### 1.1.1 Από τις απαρχές της γραφής μέχρι τον Ιωάννη Γουτεμβέργιο: 3150π.Χ. - 1450μ.Χ.

Το πρώτο γνωστό είδος τυπογραφίας ήταν σύμβολα γραμμένα σε πίνακες από πηλό, τα οποία χρησιμοποιούνταν για καταγραφή στην αρχαιότητα.

---

<sup>2</sup> Carter, R., Day, B. & Meggs, P. (1985). *Typographic Design: Form and Communication*. New York.

Το παρακάτω σχήμα (**Εικόνα 1**) δείχνει τα πρώτα γραπτά κείμενα που είναι αποτυπωμένα σε πήλινες πινακίδες, από τις πόλεις της Σουμέρια. Τα σημάδια αντιπροσωπεύουν σύμβολα από πηλό, που χρησιμοποιούνταν για την τήρηση αρχείων πριν από την εφεύρεση της γραφής.



**Εικόνα 1:** Τα πρώτα γραπτά κείμενα αποτυπωμένα σε πήλινες πινακίδες  
**Πηγή:** *Typographic design: Form and communication*, by Rob Carter

Βασικά στοιχεία γραμμάτων κεφαλαίων και μη εμφανίστηκαν με τον πολιτισμό κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου. Τα ρωμαϊκά γράμματα επάνω σε πέτρα, ακολουθήθηκαν από σημάδια πινέλου, με έντονη την εμφάνιση της καλλιγραφίας (**Εικόνα 2**). Ο Robert Bringhurst είπε ότι, «μη κεφαλαία γράμματα εμφανίστηκαν στις πρώτες ελληνικές επιγραφές και επανεμφανίστηκαν στη Ρώμη κατά το τρίτο και δεύτερο αιώνα π.Χ.».<sup>3</sup> Οι γραμματοσειρές χωρίζονται σε δύο πολύ βασικές κατηγορίες και οι γραμματοσειρές που βλέπουμε σήμερα είναι πιο πιθανό να είναι απόγονοι ή υποκατηγορίες αυτών των δύο γραμματοσειρών.

---

<sup>3</sup> Bringhurst, R. (1996). *The Elements of Typographic Style*. (2η έκδ.) WA: Hartley & Marks.



**Εικόνα 2:** Το πιο πρώιμο γνωστό παράδειγμα απλού Μονογραμμικού τυπογραφικού χαρακτήρα, σχεδιασμένο από τον John Soane στη Ρώμη το 1780  
**Πηγή:** *Sir John Soane's Museum, London*

### 1.1.2 Η Τυπογραφία από τον Γουτεμβέργιο μέχρι τον 19<sup>ο</sup> αιώνα:1450 - 1800μ.Χ.

Η ανάπτυξη της τυπογραφίας από την εφεύρεση του κινητού τύπου από τον Ιωάννη Γουτεμβέργιο το 1450 έως το δέκατο ένατο αιώνα, θεωρείται ως *δεύτερη επαναστατική περίοδος* στην ιστορία της τυπογραφίας. Κατά τη διάρκεια αυτής της χρονικής περιόδου, η ουμανιστική φιλοσοφία άνθισε λόγω της Αναγέννησης. Μια πίστη στην ανθρώπινη αξιοπρέπεια και αξία, ένα πνεύμα ατομισμού, και μια μετατόπιση από τη θρησκεία στο λαϊκισμό είχε αντίκτυπο σε κάθε γωνιά της ανθρώπινης κοινωνίας. Ο ανθρωπισμός προφανώς ενέπνευσε και ενθάρρυνε τους τυπογράφους και οδήγησε σε ποικιλίες τυπογραφικών στοιχείων που δημιουργήθηκαν αυτή την εποχή όπως, το διακοσμημένο με σχέδια στο κεφάλι των κεφαλαίων αρχικών έδειξε την άνθηση στο στυλ σε συνδυασμό με πλούσια κομψότητα (**Εικόνα 3**).



**Εικόνα 3:** Το κεφαλαίο P παρουσιάζει ένα διακοσμητικό ύφος  
**Πηγή:** p. 16, 18 of L. Lefavre's *Leon Battista Alberti's Hypnerotomachia Poliphili*, The MIT Press

### 1.1.3 Η βιομηχανική επανάσταση και ο Μοντερνισμός:1800 - 1960μ.Χ.

Η τρίτη περίοδος για το χρονοδιάγραμμα είναι από το δέκατο ένατο αιώνα, μέσω της Βιομηχανικής Επανάστασης που εμφύσησε την επερχόμενη σύγχρονη εποχή και μέσω των τεχνολογικών καινοτομιών προκάλεσε το ξέσπασμα νέων τυπογραφικών μορφών.

Η ιστορική πραγματικότητα, όπως εξελίχθηκε από τον 19ο αιώνα με επίκεντρο την Ευρώπη και σημείο αναφοράς τη δεύτερη φάση της Βιομηχανικής Επανάστασης, αποτέλεσε τη βάση για τη διαμόρφωση νέων συνθηκών στην κοινωνική, πολιτική και οικονομική ζωή.

Οι θεαματικές εξελίξεις στον χώρο της επιστήμης και της τεχνολογίας σφράγισαν τον 19ο αιώνα. Ο φιλοσοφικός στοχασμός και τα μεγάλα κινήματα της τέχνης, αποτύπωναν τα οράματα των λαών που αγωνίζονταν για την εθνική τους αποκατάσταση, τους αγώνες των κοινωνικών ομάδων για την κατοχύρωση των δικαιωμάτων τους και τις αισθητικές αξίες της εποχής τους. Προς το τέλος του 19ου αιώνα, η τέχνη δεχόταν τα πρώτα μηνύματα του Μοντερνισμού, για ρήξη με το παρελθόν και ανατροπή των καθιερωμένων αξιών.

#### 1.1.4 Από το 1970 - σήμερα

Η τέταρτη περίοδος ξεκινά με το έτος 1970 και συνεχίζεται μέχρι το παρόν. Η τεχνική και επιστημονική πρόοδος οδήγησε σε πολιτιστικά κινήματα και νέες τάσεις σκέψης γύρω στο 19ο αιώνα. Η ανακάλυψη της Θεωρίας της Σχετικότητας στη φυσική και της Ατομικής Θεωρίας στη χημεία ήταν εξαιρετικά ανατρεπτικό. Προκάλεσαν τον παραδοσιακό τρόπο σκέψης των ανθρώπων σε βασικές έννοιες του κόσμου, συμπεριλαμβανομένου του χρόνου, του χώρου και των σωματιδίων.

Η φύση της πραγματικότητας τίθεται υπό αμφισβήτηση. Έτσι, στον τομέα της τέχνης, ένα σμήνος συγγραφέων, στοχαστών και καλλιτεχνών κάνουν *διάλειμμα* από τους παραδοσιακούς νόμους οργάνωσης της λογοτεχνίας, της ζωγραφικής και της μουσικής. Σε αυτό λοιπόν το κλίμα γεννήθηκε ο Μοντερνισμός, που έδειξε πρώτος το πρόσωπό του στη Γαλλία.

Η *μορφή ακολουθεί τη λειτουργία*, μια φράση που αναφέρει ότι η εμφάνιση ενός έργου/σχεδίου θα πρέπει να καθορίζεται αποκλειστικά από το λειτουργικό σκοπό του και όχι από την παράδοση ή την παραδοσιακή έννοια της αισθητικής, ήταν ένας θεμελιώδης νόμος του Μοντερνισμού.

Αυτή η νέα έννοια του σχεδιασμού σύντομα επεκτάθηκε και σε πολλούς άλλους τομείς όπου περιλαμβάνεται και η τυπογραφία, και οι επιρροές αυτές επεκτάθηκαν στο μεγαλύτερο μέρος του 20ου αιώνα.

Όταν ο Μοντερνισμός έφτασε στο αποκορύφωμά του στις δεκαετίες του 1920 και 1930, η υψηλή εποχή του Μοντερνισμού, το λεγόμενο «Διεθνές Στυλ» εμφανίστηκε. Το «Διεθνές Στυλ» εφαρμόζονταν κατά κύριο λόγο στην μοντερνιστική αρχιτεκτονική. Πρότεινε την τάση της παγκοσμιοποίησης στο σχεδιασμό, γεγονός που ενσωματώθηκε και στην τάση της Νέας Τυπογραφίας. Πολλοί σχεδιαστές επηρεάζονται από το «Διεθνές Στυλ» που θέλησε να εξαλείψει εθνικιστικά χαρακτηριστικά με τη δημιουργία γραμματοσειρών όπου τα γράμματα ήταν ίσια και καθαρά.

Όπως ο Μοντερνισμός είναι γνωστός για τον καθολικό, ορθολογικό σε βάθος σχεδιασμό,<sup>4</sup> ο Μεταμοντερνισμός είναι γνωστός για το παιχνιδιάρικο, χαρούμενο και ακόμη και άτακτο στυλ του με μικρή ή καθόλου σχέση με τον ορθολογισμό. Ο Μεταμοντερνισμός απέτρεψε την τυπογραφία από το να είναι βαρετή και την απελευθέρωσε σε κάποιο βαθμό. Πολλές από τις σημερινές γραμματοσειρές επωφελήθηκαν από τον Μεταμοντερνισμό. Χωρίς τον Μεταμοντερνισμό, δεν θα υπήρχαν πολλές εκφραστικές, δυναμικές, ενδιαφέρουσες ή ρετρό γραμματοσειρές.

Στο δρόμο για την ανάπτυξη του Μοντερνισμού και του Μεταμοντερνισμού, οι υπολογιστές δίνουν σημαντικές αλλαγές στη σύγχρονη τυπογραφία. Η καινοτομία των υπολογιστών στα μέσα του 20ου αιώνα (περίπου 1940-1945), ξεφεύγει από την παραδοσιακή

---

<sup>4</sup> Έννοια που δίνει έμφαση στην εμφάνιση, το επιφανειακό, το πώς χρησιμοποιείται ένα πράγμα.

μέθοδο σχεδιασμού χειροποίητα και η ψηφιοποίηση τίθεται στην ημερήσια διάταξη του σχεδιαστή. Τα μέσα μαζικής ενημέρωσης μετακινούνται από το χαρτί στην οθόνη. Και η ίδια η φύση της τυπογραφίας άλλαξε με την προσθήκη της δυνατότητας να θέτεται σε κίνηση. Στην αλλαγή αυτή συνέλαβαν ο κινηματογράφος, το διαδίκτυο και οι τεχνολογίες 3D.

## 1.2 Η γραμματοσειρά μεταφέρει ένα ειδικό μήνυμα

Η βασική αξία της τυπογραφικής επικοινωνίας για την παράδοση του περιεχομένου του μηνύματος έχει παρατηρηθεί από πολύ παλιά, όταν η τυπογραφία θεωρήθηκε ως εργαλείο αναγνωσιμότητας και παρουσίας των ανησυχιών των σχεδιαστών. Σε πρόσφατες μελέτες, από τις αρχές του 20ου αιώνα, άρχισαν να βλέπουν την τυπογραφία ως κάτι που έχει μεγαλύτερη δυναμική. Οι μελετητές πρότειναν ένα δεύτερο επίπεδο τυπογραφικής επικοινωνίας πέρα από το τυπωμένο περιεχόμενο του κειμένου. Αυτό αναφέρεται στην κοινοποίηση των πληροφοριών που μπορούν να εκφραστούν και να εξαχθούν από τα σχήματα των χαρακτήρων.<sup>5</sup>

### 1.2.1 Το δεύτερο επίπεδο επικοινωνίας

Η γραμματοσειρά μεταφέρει πολλαπλά επίπεδα πληροφοριών. Η ανίχνευση των σημασιολογικών ιδιοτήτων των τυπογραφικών στοιχείων οφείλεται στον John Starkweather. Ο John Starkweather, γεννήθηκε στην Ουάσινγκτον στις 30 Αυγούστου του 1925 και απεβίωσε στις 10 Μαρτίου του 2001, ήταν κλινικός ψυχολόγος καθώς και καθηγητής της Κλινικής Ψυχολογίας στο Πανεπιστήμιο Ιατρικής της Καλιφόρνια στο Σαν Φρανσίσκο. Υπήρξε πρωτοπόρος καθώς είδε από την πλευρά της ψυχολογίας τη σημασία της ενσωμάτωσης των εννοιών, καθώς και των αριθμών στην επεξεργασία της γλώσσας.

Ο Starkweather έδωσε έμφαση στα δύο επίπεδα επικοινωνίας στην ομιλία: το πρώτο επίπεδο αναφέρεται στο περιεχόμενο της ομιλίας, και το δεύτερο επίπεδο αναφέρεται σε ότι αποκαλύπτεται από τον ήχο της φωνής του ομιλητή. Στην ανακοίνωση του για την επικοινωνιακή αξία του περιεχομένου της ελευθερίας του λόγου, το 1956, ο Starkweather επεσήμανε ότι η ποιότητα της φωνής (τονισμός) μπορεί να απομονωθεί από το προφορικό περιεχόμενο του μηνύματος. Πρόσθετες πληροφορίες, όπως η διάθεση ή η συμπεριφορά, θα μπορούσαν να παρέχονται τονίζοντας ορισμένες λέξεις ή από την αλλαγή της φωνής του ομιλητή. Η υπόθεση του Starkweather επιδοκιμάστηκε από τους τυπογράφους και υιοθετήθηκε από τους σχεδιαστές και τους ερευνητές για την ανάλυση του τύπου των τυπογραφικών στοιχείων, παράδειγμα η χρήση λοξών γραμμμάτων υποδηλώνει ταχύτητα.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Osgood, C., Suci, G. & Tannenbaum, P. (1957). *The measurement of meaning*. USA: University of Illinois Press.

<sup>6</sup> Starkweather, J. (1964, Ιουλίου). The communicative-value of content-free speech. *American Journal of Psychology*. Ανακτήθηκε 11 Ιανουαρίου, 2015, από <http://psycnet.apa.org>.



## 1.2.2 Πτυχές τυπογραφίας

Οι πτυχές της τυπογραφίας χωρίζονται σε τρεις βασικές ομάδες με συγκεκριμένες ιδιότητες η καθεμιά και είναι οι εξής: λειτουργικές ιδιότητες, σημασιολογικές ιδιότητες και ιδιότητες που σχετίζονται με την οργάνωση του κειμένου.

Οι λειτουργικές ιδιότητες καθορίζουν τις διαφορετικές υλικές μορφές των γραμμάτων, ώστε να διακρίνεται το ένα από το άλλο. Οι σημασιολογικές ιδιότητες διακρίνονται σε δύο έννοιες: της αισθητικής και της σημασίας της ένωσης. Η έννοια της σημασίας της ένωσης πραγματοποιείται μεταξύ της μορφής που έχουν οι χαρακτήρες στο κείμενο και από την αίσθηση ή το συναίσθημα που δημιουργείται από τον αναγνώστη. Όμως, για να επιτευχθεί αυτό ο αναγνώστης θα πρέπει να είναι αρκετά έμπειρος ως προς το είδος των γραμματοσειρών που θα έχει χρησιμοποιηθεί. Οι ιδιότητες σχετικά με την οργάνωση του κειμένου έχουν να κάνουν με τους διάφορους τρόπους που μπορούμε να το πετύχουμε αυτό. Τέλος, η αισθητική ομορφιά είναι και αυτό ένα από τα κυριότερα και σημαντικότερα που μπορεί και θέλει να επιτύχει η τυπογραφία.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Η λέξη «κινηματογράφος» επινοήθηκε από το Λεόν Μπουλί, ο οποίος βάφτισε έτσι αυτό που θεωρήθηκε ως εφεύρεση των αδελφών Λουί και Ογκίστ Λιμιέρ (Louis & Auguste Lumieres). Οι αδερφοί Λιμιέρ, δεν ήταν οι εφευρέτες του κινηματογράφου, ήταν όμως αυτοί που τον βελτίωσαν, τον καθιέρωσαν και τον διέδωσαν στο ευρύ κοινό.

Ο όρος κινηματογράφος σήμαινε αρχικά, τη μηχανή εκείνη η οποία είχε τη δυνατότητα να καταγράφει την κίνηση. Η αίσθηση της κίνησης που δημιουργείται όταν βλέπουμε μια ταινία βασίζεται στην εκμετάλλευση δύο οπτικών φαινομένων: το πρώτο είναι η διατήρηση της οπτικής εικόνας στον εγκέφαλο για ένα κλάσμα του δευτερολέπτου μετά την προβολή της στο φακό του ματιού (persistence of vision), ενώ το δεύτερο δημιουργεί την ψευδαίσθηση της κίνησης, όταν οι εικόνες διαδέχονται η μία την άλλη (φαινόμενο phi).

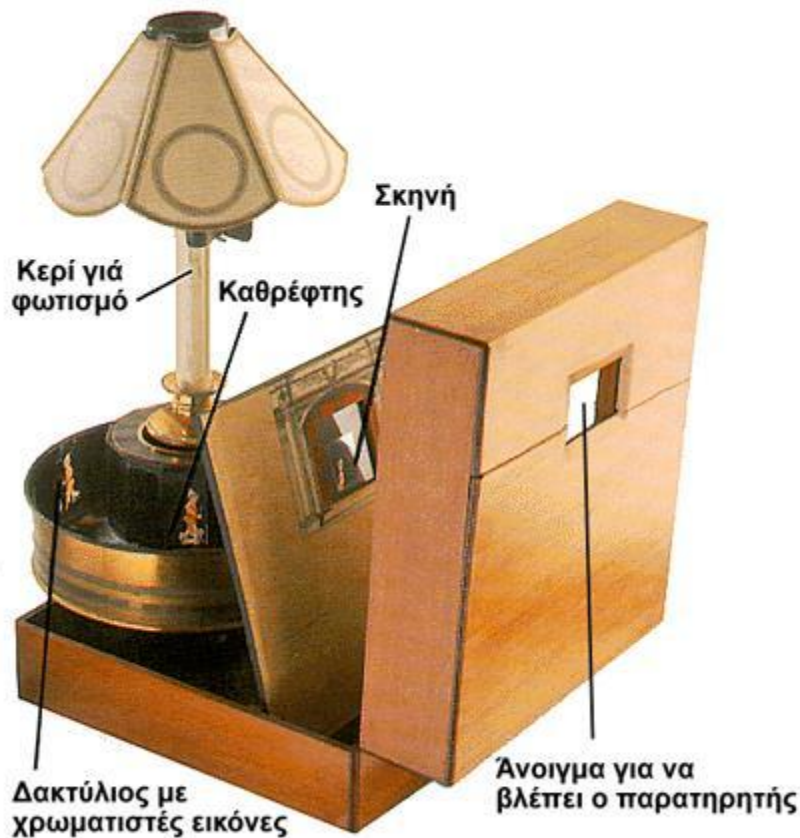
Τα δύο αυτά φαινόμενα μαζί αποτελούν τη βάση του κινηματογράφου από φυσιολογικής πλευράς, ενώ από την τεχνική υπάρχει ένα φιλμ, που προβάλλει συνεχόμενες εικόνες σε συγκεκριμένο ρυθμό. Αυτός ο ρυθμός είναι συνήθως 16 καρέ ανά δευτερόλεπτο για τις βουβές ταινίες και 24 για τις ταινίες με ήχο. Η διαφορά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

### 2.1 Η προϊστορία του κινηματογράφου

Το 1671 οι απλές σκιές έγιναν ζωγραφισμένες εικόνες σε γυαλί. Ο «μαγικός φανός» πρόβαλλε γυάλινες διαφάνειες σε μια οθόνη με τη βοήθεια λυχνιών και φακών. Μια πρώτη απόπειρα έγινε με τις κινούμενες ζωγραφιές και πολλά χρόνια αργότερα εμφανίστηκαν διάφορες συσκευές για την προβολή και τη δημιουργία της ψευδαίσθησης της κίνησης, όπως το ζουτρόπιο το 1834.

Μερικά χρόνια αργότερα η εμφάνιση της φωτογραφίας από τους Γάλλους Niepce και Louis Daguerre και William Fox Talbot στις 19 Αυγούστου του 1839 γνώρισε μεγάλη επιτυχία σε Αμερική και Ευρώπη και θεωρείται μέχρι σήμερα μια από τις σημαντικότερες εφευρέσεις στην ιστορία του κινηματογράφου. Η αρχή βέβαια της φωτογραφίας χρονολογείται χιλιάδες χρόνια πίσω μόνο που τώρα εφαρμόστηκαν αρκετές βελτιώσεις έχοντας παράλληλα και την κατάλληλη τεχνολογική υποδομή.

Υπήρξαν, όμως και άλλα μέσα τα οποία προσπαθούσαν να απεικονίσουν την κίνηση. Μία μορφή κίνησης δημιουργήθηκε με το φαινακιτοσκόπιο, το οποίο εφηύρε ο φυσικός Joseph Plateu, καθώς και το πραξινοσκόπιο του Emil Reynault το 1877 (Εικόνα 4) όπου μια σειρά παραστάσεων έδειχνε τις διαδοχικές φάσεις γύρω από μια περιφέρεια ενός δίσκου.



**Εικόνα 4:** Πραξινοσκόπιο που κατασκευάστηκε γύρω στο 1879

Πηγή: <http://www.noesis.edu.gr>

Το 1878 ο Edward Muybridge, φωτογράφος, απαθανάτισε τον καλπασμό ενός αγωνιστικού αλόγου, θέλοντας να αποδείξει ότι κατά τη διάρκεια του γρήγορου καλπασμού υπάρχουν στιγμές που κανένα από τα τέσσερα πόδια του αλόγου δεν έχει επαφή με το έδαφος.

Ο κύριος κρίκος στην εξέλιξη του κινηματογράφου ήταν η εφεύρεση του φιλμ από ένα πολύ εύφλεκτο εκρηκτικό, το σελλιδόνι το 1887 από τον Hannibal Goodwin. Η ιδέα του υιοθετήθηκε ένα χρόνο μετά από το βιομήχανο ιδρυτή της Κόντακ, Kodak George Eastman, ο οποίος προχώρησε σε μαζική παραγωγή, σύμφωνα με τις προδιαγραφές του Έντισον: 35 χιλιοστά φάρδος με δύο σειρές τρύπες αριστερά και δεξιά. Οι εικόνες που φιλοξενούσε το φιλμ στο κέντρο του είχαν φάρδος 2,5 εκατοστά και ύψος 1,875 εκατοστά ενώ καθένα από τα καρέ αυτά είχε αριστερά και δεξιά του από 4 τρύπες. Μόλις αυτή η βάση βελτιώθηκε και επινοήθηκαν μηχανισμοί για την κάμερα που να τραβούν το φιλμ μπροστά από το φακό και να το εκθέτουν στο φως, η δημιουργία μιας μακράς σειράς καρέ έγινε δυνατή.

Οι μηχανές προβολής υπήρχαν πολλά χρόνια πριν και χρησιμοποιούνταν για την προβολή διαφανειών και για άλλα θεάματα σκιών. Αυτοί οι «μαγικοί φανοί» τροποποιήθηκαν με την προσθήκη φωτοφρακτών, μανιβέλας και άλλων επινοημάτων για να γίνουν οι πρώτες κινηματογραφικές μηχανές προβολής. Ένα τελευταίο επιπλέον ήταν απαραίτητο για να προβληθούν οι ταινίες. Αφού το φιλμ πρέπει να σταματά για λίγο όσο το φως διαπερνά κάθε μεμονωμένο καρέ, χρειαζόταν ένας μηχανισμός που να δημιουργεί τη διακεκομμένη κίνηση του φιλμ.

Το 1888 ο Μαρτέ κατασκεύασε την πρώτη μηχανή που χρησιμοποιούσε μια λωρίδα εύκαμπτου φιλμ, αυτή τη φορά πάνω σε χαρτί. Και πάλι, ο στόχος του ήταν μόνο να αναλύσει την κίνηση σε μια σειρά από φωτογραφίες, και οι φωτογραφημένες κινήσεις διαρκούσαν ένα

δευτερόλεπτο ή λιγότερο. Ο Μαρρέ χρησιμοποίησε το μηχανισμό του σταυρού της Μάλτας στην κάμερα που είχε κατασκευάσει, και αυτό έγινε ένα σταθερό τμήμα των πρώτων μηχανών λήψεως και προβολής.

Ο συνδυασμός μιας εύκαμπτης, διαφανούς βάσης φιλμ, ενός γρήγορου χρόνου έκθεσης, ενός μηχανισμού που να τραβά το φιλμ μέσα από την κάμερα, ενός διακοπτόμενου μηχανισμού που να σταματά το φιλμ και ενός φωτοφράκτη που να εμποδίζει τη διέλευση του φωτός επιτεύχθηκε στα τέλη της δεκαετίας του 1880 και αρχές της δεκαετίας του 1890.

Το πιο σημαντικό βήμα, που θεωρείται και το πιο ουσιαστικό, έγινε το 1890 από τον Thomas Edison και το βοηθό του, William Dickson. Ο συνδυασμός των παραπάνω εφευρέσεων σε μία, αυτή της κινηματογραφικής κάμερας επιτεύχθηκε τελικώς για πρώτη φορά το 1888 από τον Ουίλιαμ Ντίξον στα εργαστήρια της εταιρίας Edison στο Νιου Τζέρσεϊ και αποτέλεσε άλλη μια από τις συνολικά πάνω από 1.000 πατέντες του Έντισον.<sup>7</sup> Παρουσιάστηκε επίσημα στο κοινό της Νέας Υόρκης στο Μπρόντγουεϊ, στις 20 Μαΐου του 1891, μαζί με την πρώτη κινηματογραφική ταινία, «Carmencita Dancing» (1891), που σημείωσε μεγάλη επιτυχία, λόγω της κινητικής πιστότητας, που πρόσφερε. Η συσκευή στην αρχική της μορφή μπορούσε να εμφανίσει μέχρι 150 εκατοστά σελιλόιντ σε ρυθμούς έως και 46 καρτέ ανά δευτερόλεπτο. Δεν πρόβαλλε ωστόσο το φιλμ σε οθόνη, αλλά μέσα σε ένα κουτί, το οποίο μπορούσε να παρακολουθεί από μία οπή μόνον ένας θεατής, ακούγοντας παράλληλα τη μουσική υπόκρουση από ένα φωνογράφο. Η νέα εφεύρεση ονομάστηκε κινηματογράφος και επρόκειτο για μια συσκευή βάρους 500 περίπου κιλών, η οποία μπορούσε να τραβήξει σκηνές με ταχύτητα 50 καρτέ ανά δευτερόλεπτο.

Το 1894 ωστόσο άρχισε η παραγωγή κινητοσκοπίων (**Εικόνα 5**) και η εταιρία Έντισον έκανε το πρώτο στούντιο, με το όνομα Black Maria, που αποτελούνταν από ένα μόνο δωμάτιο με έναν κινητογράφο πάνω σε ράγες, για να τροφοδοτεί με ταινίες τα κινητοσκόπια. Την ίδια χρονιά άνοιξε και η πρώτη αίθουσα κινητοσκοπίων στη Νέα Υόρκη με εισιτήριο 25 cents για πρόσβαση σε 5 συνολικά συσκευές.<sup>8</sup>



**Εικόνα 5:** Κινητοσκόπιο

**Πηγή:** <http://static.wixstatic.com>

---

<sup>7</sup> Lina, E. (7 Δεκεμβρίου, 2010). *Κινηματογράφος*. Ανακτήθηκε 15 Ιανουαρίου, 2015, από [www.ellinouz.blogspot.gr](http://www.ellinouz.blogspot.gr).

<sup>8</sup> Lina, E. (7 Δεκεμβρίου, 2010). *Κινηματογράφος*. Ανακτήθηκε 15 Ιανουαρίου, 2015, από [www.ellinouz.blogspot.gr](http://www.ellinouz.blogspot.gr).

Στην ευρωπαϊκή πλευρά του ατλαντικού, μια οικογένεια με παράδοση στην κατασκευή φωτογραφικών πλακών ξεκίνησε να υλοποιεί την ιδέα για μια μηχανή λήψης και προβολής μαζί σε φιλμ που θα προβάλλεται σε μια μεγάλη οθόνη με δυνατότητα προβολής 16 φωτογραφιών ανά λεπτό για να μπορούν να τη βλέπουν πολλοί θεατές. Το όνομα της οικογένειας ήταν Λιμιέρ και της νέας συσκευής ήταν «Κινηματογράφος» και η πρώτη ημερομηνία δημόσιας προβολής ήταν μόλις στις 28 Δεκεμβρίου του 1895.

Τα παραπάνω οδήγησαν το 1911 να δημιουργηθεί το πρώτο κινηματογραφικό στούντιο στο Χόλυγουντ της Nestor Studios και έπειτα τον Ιανουάριο του 1912 ο κινηματογράφος να αναγνωριστεί ως η *έβδομη τέχνη*.

## 2.2 Ο κινηματογράφος στην Ευρώπη – Οι πρώτες ταινίες

Στις 28 Δεκεμβρίου του 1895, οι αδερφοί Λιμιέρ έκαναν την πρώτη δημόσια προβολή, στο ιδικό σαλόνι του Grand Cafe στο Παρίσι. Η ημερομηνία αυτή αναφέρεται από πολλούς ως η επίσημη ημέρα που ο κινηματογράφος με την σημερινή του γνωστή μορφή έκανε την εμφάνισή του. Εκείνη τη δημόσια προβολή παρακολούθησαν συνολικά 35 άτομα επί πληρωμή και προβλήθηκαν δέκα ταινίες συνολικής διάρκειας περίπου δεκαπέντε λεπτών. Μια απ' αυτές, τις πρώτες, ολιγόλεπτες ταινίες ήταν και «Η έξοδος των εργατών από το προαύλιο του εργοστασίου *Lumiere*» (1895). Στην ταινία η είσοδος του τρένου στο σταθμό, μια ατμομηχανή έρχονταν από το βάθος της οθόνης, ορμούσε προς τους θεατές και τους έκανε να αναπηδούν από τον φόβο μήπως τους πατήσει. Ταύτιζαν έτσι τη δική τους οπτική αντίληψη μ' εκείνη της κινηματογραφικής μηχανής. Ο φακός γινόταν έτσι, για πρώτη φορά ένα πρόσωπο του δράματος.

Το θέμα, όμως των Λιμιέρ δεν εντυπωσίαζε και πολύ τους συντάκτες των σοβαρών εφημερίδων. Ένας από τους λόγους, που προκάλεσε την δυσφορία πολλών για το νέο είδος θεάματος ήταν το γεγονός ότι ο κινηματογράφος αποτελούσε γι' αυτούς μια εμπειρία τρόμου. Πολλοί απ' τους παριστάμενους όμως ενθουσιάζονται και οι προσφορές στους Λιμιέρ, για να πουλήσουν την εφεύρεση τους έρχονται η μια μετά την άλλη. Στις επόμενες μέρες νοικιάζεται και μια διπλανή αίθουσα για να χωρέσει τους θεατές. Οι Λιμιέρ σύντομα εγκαινιάζουν κινηματογράφους σε όλες τις μεγάλες ευρωπαϊκές πρωτεύουσες. Εκατοντάδες μιμητές έρχονται να τους αντιγράψουν, αλλά και να βελτιώσουν την εφεύρεση τους. Η λέξη κινηματογράφος και τα παράγωγα της καθιερώνονται παγκόσμια για το καινούργιο θέαμα.

Γενικά, οι πρώτες κινηματογραφικές ταινίες ήταν μικρής διάρκειας, παρουσιάζοντας συνήθως στατικά, μία σκηνή της καθημερινότητας. Αποτελούνταν συνήθως από ένα μοναδικό πλάνο που κάδραρε μια δράση, ως επί το πλείστον σε απόσταση γενικού πλάνου. Στο πρώτο κινηματογραφικό στούντιο, τη «Μαύρη Μαρία» του Έντισον, οι ηθοποιοί του βαριετέ, φημισμένοι αθλητές και διασημότητες έπαιζαν. Ένα μέρος της σκεπής στερεωμένο με μεντεσέδες άνοιγε για να μπει λίγος ήλιος, και ολόκληρο το κτίριο περιστρεφόταν πάνω σε μια κυκλική σιδηροτροχιά ώστε να ακολουθεί την κίνηση του ήλιου. Οι Λιμιέρ, από την άλλη μεριά, κουβαλούσαν τη δική τους κάμερα έξω στα πάρκα, στους κήπους, στις παραλίες και σε άλλους δημόσιους χώρους για να κινηματογραφήσουν τις καθημερινές δραστηριότητες ή τα γεγονότα της ημέρας, όπως στην ταινία τους «Η άφιξη του τρένου στο σταθμό *La Siotá*» (1895). Το 1896 θα γυρίσουν τουλάχιστον 40 ταινίες, με θέμα κυρίως την καθημερινή ζωή στη Γαλλία, ενώ θα αρχίσουν να εκπαιδεύουν εικονολήπτες, που θα τους στείλουν σε διάφορα μέρη του κόσμου, για να προβάλλουν ταινίες, αλλά και για να γυρίσουν εκεί άλλες.

Είχαν προηγηθεί αρκετές δημόσιες προβολές, ανάμεσα τους και μια τον Νοέμβριο του ίδιου έτους, από τον Γερμανό εφευρέτη Μαξ Σκλαντανόφσκι. Όμως η ογκώδης μηχανή του Σκλαντανόφσκι χρειαζόταν δύο λωρίδες φιλμ μεγάλου πλάτους να τρέχουν ταυτόχρονα και άσκησε έτσι μικρότερη επίδραση στη μετέπειτα εξέλιξη του κινηματογράφου. Παρόλο που οι

αδελφοί Λιμιέρ δεν εφηύραν τον κινηματογράφο, καθόρισαν σε μεγάλο βαθμό την ειδική μορφή που θα έπαιρνε το νέο μέσο. Ο ίδιος ο Έντισον έμελλε να εγκαταλείψει σύντομα τα κινητοσκοπία και να ιδρύσει τη δική του εταιρεία παραγωγής προκειμένου να φτιάχνει ταινίες για τις κινηματογραφικές αίθουσες.

Το 1896 ένας από τους εικονολήπτες των Λιμιέρ, ο Προμιό, βρέθηκε στη Βενετία. Πηγαίνοντας με την γόνδολα στο ξενοδοχείο και βλέποντας το ζετύλιγμα της όχθης πλάι στο πλοιάριό του, σκέφτηκε πως αν ο κινηματογράφος επέτρεπε να αναπαράγει τα κινητά αντικείμενα θα μπορούσε ν' αναπαράγει με τη βοήθεια του κινητού κινηματογράφου, τ' ακίνητα αντικείμενα. Τοποθέτησε δηλαδή στη φαντασία του την κάμερα στη θέση της γόνδολας και προβληματίστηκε για την πιθανότητα ν' αρχίζει να κινείται η πρώτη και να μην είναι απλώς ακίνητη όπως συνέβαινε μέχρι τότε. Για πρώτη φορά ο φακός αποκτούσε κίνηση. Γυρίστηκαν εικόνες από τρένα, από κρεμαστά βαγονέτα, από αερόστατα.

Μέχρι περίπου το 1903, οι περισσότερες ταινίες έδειχναν θεαματικές τοποθεσίες η αξιοπρόσεχτα συμβάντα, άλλα και η αφηγηματική μορφή εισήλθε επίσης από την αρχή στον κινηματογράφο. Ο Έντισον έστηνε κωμικές σκηνές, όπως εκείνη την οποία πατεντάρισε το 1893 και έδειχνε έναν μεθυσμένο να παλεύει για λίγο με έναν αστυνομικό. Οι Λιμιέρ είχαν επιτυχία με την ταινία «Ο ποτιστής ποτίζεται» (1895), που ήταν κι αυτή μια κωμική σκηνή στην οποία ένα αγόρι ξεγελάει έναν κηπουρό και τον καταφέρνει να καταβρέξει τον εαυτό του με μια μάνικα.

Μετά την αρχική επιτυχία του νέου μέσου, οι κινηματογραφιστές έπρεπε να βρουν πιο σύνθετες ή ενδιαφέρουσες μορφικές ποιότητες για να κρατήσουν το ενδιαφέρον του κοινού. Οι Λιμιέρ έστειλαν εικονολήπτες σε όλον τον κόσμο για να δείξουν ταινίες και να κινηματογραφήσουν σημαντικά γεγονότα και εξωτικές τοποθεσίες. Αλλά, αφού γύρισαν έναν τεράστιο αριθμό ταινιών τα πρώτα χρόνια, η απόδοση των Λιμιέρ μειώθηκε, και σταμάτησαν τελείως να κάνουν ταινίες το 1905.<sup>9</sup>

### 2.3 Ο κινηματογράφος στην Ελλάδα

Στην Ελλάδα, ο κινηματογράφος έφτασε από τη Δύση, ξεσηκώνοντας αντιδράσεις και ανησυχίες. Γρήγορα όμως, κέρδισε την αγάπη και το ενδιαφέρον του κοινού, παραμερίζοντας οποιοδήποτε άλλο καλλιτεχνικό είδος της εποχής.

Το 1897 πραγματοποιείται η πρώτη εμφάνιση με τις ταινίες «Η Άφιξη του τραίνου» (1895) και «Η Έξοδος των εργοστασίων» (1895). Το 1911 με 1915 δημιουργούνται οι πρώτες αίθουσες όπου οι ταινίες συνοδεύονταν από ένα πιάνο και μερικές φορές και από ολόκληρη ορχήστρα.

Οι κινηματογραφιστές στην Ελλάδα ξεκίνησαν με τα ζουρναλ (επίκαιρα) με το πρώτο να γυρίζεται το 1906 αλλά και το 1912 η πρώτη ταινία μικρού μήκους, «Οι Μικροί πρίγκιπες στον κήπο των ανακτόρων» (1912). Οι πρώτοι κινηματογραφιστές ήρθαν αντιμέτωποι με πολλά προβλήματα και ελλείψεις.

Τη δεκαετία 1920-1930, το περιεχόμενο των ταινιών ήταν δράματα, εθνικά και φουστανέλες, ηθογραφίες και ειδύλλια, κωμωδίες και φάρσες. Σημαντικά ονόματα της εποχής είναι οι αδελφοί Γαζιάδη (1897-1965) με τη «Μικρασιατική εκστρατεία» (1922), ο Αχιλλέας Μαδράς (1874-1969) με την «Τσιγγάνα των Αθηνών» (1922). Όμως, τη δεκαετία

---

<sup>9</sup> Reader, K. (2000). *Ιστορία παγκόσμιου κινηματογράφου 1895-1975*. (Τ. Σώτη, μεταφρ.). Αθήνα: Αιγόκερως.

30'-40' παρατηρείται παρακμή του κινηματογράφου παρά την είσοδο των ξένων εταιρειών αλλά και του ομιλούντος κινηματογράφου.

Η δεύτερη περίοδος του ελληνικού κινηματογράφου είναι η δεκαετία 1940-1949 και αρχίζει μετά τον πόλεμο του 40' και τελειώνει με τον εμφύλιο. Λόγω της δυσμενούς κατάστασης της χώρας η πολιτιστική άνθηση αναστέλλεται και κυριαρχεί το Χόλυγουντ στο εξωτερικό αλλά και όπως ήταν φυσικό και στην Ελλάδα. Με δειλά βήματα γίνονται προσπάθειες για να προχωρήσει και να εξελιχθεί ο ελληνικός κινηματογράφος.

Εξαιτίας της όλης κατάστασης που επικρατούσε από τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, τη δεκαετία του 50' ο ελληνικός κινηματογράφος ακολουθεί τα πρότυπα του Χόλυγουντ. Τα κυρίαρχα ρεύματα είναι, οι ταινίες με εμπορικότητα και οι ταινίες που αποσκοπούν την κοινωνική κριτική. Δηλαδή, ο εμπορικός κινηματογράφος ασχολήθηκε με τα κοινωνικά προβλήματα της εποχής όπως η φτώχεια, η ανεργία, η ξενομανία, η αστυφιλία αλλά και με το λαϊκό μελόδραμα. Ενώ από την άλλη, ο κριτικός κινηματογράφος καλεί τον θεατή να συμμετάσχει ως συνδημιουργός του νοήματος της ταινίας. Αξίζει να σημειωθεί ότι, αυτήν την περίοδο υπάρχει σημαντική εξέλιξη και πλούσια παραγωγή.

Η χρυσή εποχή του ελληνικού κινηματογράφου είναι από το 1959-1967, όπου κάνει την εμφάνιση του ένα άλλο διαφορετικό είδος το «μιούζικαλ», δηλαδή σύνθεση χορού και τραγουδιού. Έφτασε στην ακμή του γύρω στο 1975. Χαρακτηριστικές είναι οι ταινίες, «Αυτό το κάτι άλλο» (1963) και «Μερικοί το προτιμούν κρύο» (1963) αποτελούν δείγματα επιτυχημένου μιούζικαλ στην Ελλάδα.

Το μεταίχμιο του ελληνικού κινηματογράφου έρχεται το 1964-1967. Είναι ανάμεσα στην προηγούμενη εμπορική παραγωγή και στην λογοκρισία που απέκτησε μεγάλη δύναμη με την επιβολή της λογοκρισίας της δικτατορίας. Ωστόσο, έγιναν ταινίες που ξέφυγαν από την πεπατημένη. Σκηνοθέτες όπως ο Κανελλόπουλος, Γεωργιάδης κ.ά. κάνουν έναν αλλιώςτικο κινηματογράφο, όπου στις ταινίες υπάρχει κοινωνικός προβληματισμός, κριτική της αστικής τάξης και αυτοκριτική.

Έτσι λοιπόν, η Ελλάδα διανύει την επταετία της δικτατορίας, όπου έχουμε και την εξέγερση του Πολυτεχνείου τον Νοέμβριο του 1973. Λόγω όμως, της έξαρσης του φοιτητικού κινήματος πέφτει η χούντα και η χώρα επιστρέφει στον κοινοβουλευτισμό. Σταδιακά η ελληνική κοινωνία ανακάμπτει. Όμως, ο ελληνικός κινηματογράφος δέχεται μεγάλη κάμψη διότι έχουμε την εισβολή της τηλεόρασης. Παράλληλα, οι έλληνες δημιουργοί κάνουν αξιόλογες προσπάθειες με προοδευτικές ιδέες, νέες καλλιτεχνικές αξίες δίνοντας άλλες κατευθύνσεις στον κινηματογράφο, ο οποίος ονομάζεται Νέος Ελληνικός Κινηματογράφος. Ο ελληνικός κινηματογράφος αποκτά διεθνή αναγνώριση αφού τουλάχιστον 80 ταινίες αποσπών βραβεία ή διακρίσεις σε διεθνή φεστιβάλ. Οι κυριότεροι εκπρόσωποι του Νέου Ελληνικού Κινηματογράφου είναι ο Κώστας Φέρρης, ο Βαγγέλης Σερντάρης κ.ά.

Η τελευταία περίοδος του ελληνικού κινηματογράφου είναι από το 1990-2005 και αποτελεί τον σύγχρονο ελληνικό κινηματογράφο. Σηματοδοτείται από τις μεγάλες αλλαγές που έγιναν τα τελευταία χρόνια, με την παγκοσμιοποίηση και τη ραγδαία ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών στην επικοινωνία. Οι κινηματογραφικές ταινίες επηρεάζονται από τα θέματα της εποχής που είναι η ανεργία, η αστυφιλία, οι οικονομικοί μετανάστες και η παραγωγή είναι μεγάλη. Αξίζει να αναφερθεί ότι, το 1992 το Φεστιβάλ του Ελληνικού Κινηματογράφου έγινε διεθνές.

## 2.4 Βουβός κινηματογράφος

Μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 1920, ο κινηματογράφος παρέμενε χωρίς ήχο (βουβός κινηματογράφος) και συχνά οι προβολές ταινιών συνοδεύονταν από ζωντανή μουσική.

Μια πρώτη προσπάθεια, προβολής εικόνας με συγχρονισμένο ήχο έγινε το 1900 στο Παρίσι, αλλά τα αποτελέσματα ήταν μάλλον απογοητευτικά. Τα κυριότερα προβλήματα που αντιμετώπιζαν αυτές οι προσπάθειες, ήταν κυρίως τρία:

1. Αδυναμία πλήρους συγχρονισμού εικόνας και ήχου.
2. Αδυναμία ελέγχου της έντασης του ήχου. Ενώ η εικόνα μπορούσε να μεγαλώσει και να προβληθεί σε μεγάλους χώρους, δεν συνέβαινε το ίδιο και με τον ήχο, καθώς απουσίαζε ο ενισχυτής που θα έδινε αυτή την δυνατότητα.
3. Κακή ποιότητα και πιστότητα ήχου. Τα πρωτόγονα συστήματα της εποχής που εγγράφονταν και παράγονταν ο ήχος, πολύ χαμηλής ποιότητας, υποχρέωναν τους καλλιτέχνες να στέκονται σε δυσκίνητες συσκευές ηχογράφησης, κάτι το οποίο επέβαλλε και αυστηρά όρια για το είδος της ταινίας που θα μπορούσε να δημιουργηθεί με «ζωντανό» εγγεγραμμένο ήχο.

Οι πρώτες κινηματογραφικές ταινίες ήταν μικρής διάρκειας, παρουσιάζοντας συνήθως στατικά, μία σκηνή της καθημερινότητας. Ένας από τους πρώτους κινηματογραφιστές που χρησιμοποίησε τη διαθέσιμη τεχνική της εποχής με σκοπό την παραγωγή ταινιών κάτω από όρους τέχνης, υπήρξε ο Ζορζ Μελιέ, ο οποίος θεωρείται και από τους πρώτους κινηματογραφικούς σκηνοθέτες. Οι ταινίες του πραγματεύονταν θέματα από το χώρο του φανταστικού, ενώ η ταινία του «Ταξίδι στη Σελήνη» (1901) υπήρξε η πρώτη που προσπάθησε να περιγράψει ένα ταξίδι στο διάστημα. Επιπλέον, εισήγαγε τεχνικές οπτικών εφέ, ενώ για πρώτη φορά πρόβαλε έγχρωμες ταινίες, χρωματίζοντας την κινηματογραφική ταινία (καρρέ) με το χέρι.

Με αφετηρία τις νέες δυνατότητες που αναδείχθηκαν, ο κινηματογράφος μετασηματίστηκε διεθνώς σε μία δημοφιλή μορφή τέχνης, ενώ παράλληλα πολλοί κινηματογραφικοί χώροι δημιουργήθηκαν με αποκλειστικό σκοπό την προβολή των ταινιών. Εκτιμάται ότι το 1908, στις Ηνωμένες Πολιτείες υπήρχαν περίπου 10.000 κινηματογράφοι. Οι ταινίες της εποχής ήταν διάρκειας δέκα έως δεκαπέντε λεπτών, αλλά σταδιακά η διάρκειά τους αυξήθηκε. Σημαντικό ρόλο έπαιξε σε αυτό ο Αμερικανός σκηνοθέτης D. W. Griffith, στον οποίο ανήκουν μερικά από τα πρώτα ιστορικά έπη του κινηματογράφου.

Το 1912 (ή 1911) ο θεωρητικός χρησιμοποιούσε για πρώτη φορά σε δοκίμιό του τον όρο έβδομη τέχνη για να περιγράψει τον κινηματογράφο και επειδή αναφερόμαστε για έβδομη τέχνη ας γίνει αναφορά και σε έναν από τους σημαντικότερους δημιουργούς της, τον Τσάρλι Τσάπλιν. Ο Άγγλος Σερ Τσαρλς Σπένσερ Τσάπλιν ο νεότερος (1889-1977) γνωστός στην Ελλάδα κυρίως με το προσωνύμιο «Σαρλό» υπήρξε ηθοποιός και σκηνοθέτης, που μεγαλούργησε στις πρώτες δεκαετίες του Χόλυγουντ. Είναι χρονικά η πρώτη παγκόσμια αναγνωρίσιμη φιγούρα της κινηματογραφικής τέχνης, κυρίως μέσω του χαρακτήρα «Σαρλό» που ενσάρκωνε στις πρώτες ταινίες του. Από το 1912 μέχρι το 1918 έπαιξε σε πολλές κωμωδίες του βωβού κινηματογράφου δημιουργώντας τον τύπο του «Σαρλό».<sup>10</sup>

Ο Τσάπλιν όχι μόνο πρωταγωνιστούσε αλλά ήταν επίσης σεναριογράφος, σκηνοθέτης και συνθέτης της μουσικής των ταινιών του. Η παγκόσμια καταξίωσή του ήρθε μέσα από τις ταινίες «Τα Φώτα Της Πόλης» (1931), «Μοντέρνοι Καιροί» (1936), «Ο Μεγάλος Δικτάτωρ» (1940) και «Ο Κύριος Βερντού» (1947) που τον κατέταξαν ανάμεσα στους σημαντικότερους δημιουργούς της έβδομης τέχνης.<sup>11</sup> Το 1952 κατά την διάρκεια του Ψυχρού Πολέμου και της Μαύρης Λίστας έπεσε σε δυσμένεια λόγω των αριστερών πολιτικών του πεποιθήσεων. Ενώ ταξίδευε προς το Λονδίνο έμαθε την απόφαση του Αμερικάνικου Υπουργείου Δικαιοσύνης

<sup>10</sup> Τσάρλι Τσάπλιν-Ο ασυμβίβαστος του σινεμά. (2006, 5 Οκτωβρίου). *Ελευθεροτυπία*.

<sup>11</sup> Walter, K. (1990). *The Silent Clowns*. Da Capo Press.



που κράτησε την βίζα του και επομένως του απαγόρευε το δικαίωμα της επιστροφής του στην Αμερική. Μετά από αυτό παρέμεινε οριστικά στην Ευρώπη και συγκεκριμένα στο Βεβέ της Ελβετίας όπου και πέθανε στις 25 Δεκεμβρίου του 1977. Στο διάστημα αυτό ταξίδεψε μία και μοναδική φορά πίσω στην Αμερική το 1972 προκειμένου να παραλάβει το ειδικό Τιμητικό Όσκαρ για τη συνεισφορά του στην έβδομη τέχνη, κερδίζοντας το μεγαλύτερο σε διάρκεια χειροκρότημα της ιστορίας των βραβείων. Το Αμερικανικό Ινστιτούτο Κινηματογράφου τον έχει κατατάξει δέκατο στην λίστα με τους 25 μεγαλύτερους σταρ όλων των εποχών.<sup>12</sup>

## 2.5 Ομιλών κινηματογράφος

Το 1919, θα καταγραφεί η πρώτη σοβαρή προσπάθεια για ενσωμάτωση και συγχρονισμό του ήχου στο κινηματογραφικό φιλμ, από τον Αμερικανό εφευρέτη Λι Ντε Φόρεστ (Lee De Forest). Τα επόμενα 4 χρόνια, η ευρεσιτεχνία του θα βελτιωθεί περαιτέρω με την βοήθεια εξοπλισμού ενός άλλου Αμερικανού εφευρέτη, του Τιοντορ Κέις (Theodore Case). Τον Απρίλιο του 1923 στην Νέα Υόρκη, με βάση την τεχνολογία του Φόρεστ, γίνονται οι πρώτες προβολές εμπορικών ταινιών με πλήρως συγχρονισμένο ήχο.

Παράλληλα μ' αυτές τις βελτιώσεις του ήχου και την καταγραφή του στο κινηματογραφικό φιλμ, κάποιες εταιρείες προσπαθούσαν να δημιουργήσουν και να βελτιώσουν τις τεχνικές καταγραφής σε φωνογραφικό δίσκο, ο οποίος συνδεδεμένος μηχανικά με έναν ειδικό κινηματογραφικό προβολέα, θα επέτρεπε την προβολή ταινίας με συγχρονισμένο ήχο. Η τεχνική αυτή εφαρμόστηκε στην ταινία του Γκίφιθ «Dream Street» (1921), αλλά τα αποτελέσματα δεν ήταν ικανοποιητικά και το εγχείρημα απέτυχε.

Ουσιαστικά, η ιστορία του ηχογραφημένου κινηματογραφικού ήχου ξεκίνησε το 1926, όταν η Warner Brothers παρουσίασε μία συσκευή (Vitaphone), η οποία έδινε τη δυνατότητα αναπαραγωγής μουσικής, μέσω ενός δίσκου που συγχρονιζόταν με την μηχανή προβολής της ταινίας. Τον Αύγουστο του 1926, προβλήθηκε η τριώρη ταινία «Δον Ζουάν» (1926), η οποία περιείχε μουσική επένδυση και ηχητικά εφέ, αλλά καθόλου διάλογους.

Βασισμένη σε αυτή τη νέα τεχνολογία, τον Οκτώβριο του 1927, αφού λίγους μήνες πριν είχαν μεσολαβήσει κι άλλες παρόμοιες προσπάθειες από άλλες εταιρείες, η Warner Brothers κυκλοφόρησε την πρώτη ταινία μεγάλου μήκους, «The Jazz Singer» (1927), η οποία αν και κατά το μεγαλύτερο μέρος της ήταν βουβή, υπήρξε η πρώτη που περιείχε διαλόγους.

Στην Ευρώπη, η πρώτη αξιόλογη προσπάθεια εισαγωγής ήχου στον κινηματογράφο, σημειώνεται στις 16 Ιανουαρίου 1929, με την γερμανική παραγωγή «Φιλώ το χέρι σας κυρία μου» (1929), η οποία όμως δεν περιείχε διαλόγους. Η πρώτη ευρωπαϊκή εν μέρει «ομιλούσα» ταινία θεωρείται η «The Clue of the New Pin» (1929), βρετανικής παραγωγής και παρουσιάστηκε τον Μάρτιο του 1929.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Thomas, G. (24 Νοεμβρίου, 2010). *Entertainment*. Ανακτήθηκε 15 Φεβρουαρίου, 2015, από [www.huffingtonpost.com](http://www.huffingtonpost.com).

<sup>13</sup> Reader, K. (2000). *Ιστορία παγκόσμιου κινηματογράφου 1895-1975*. (Τ. Σώτη, μεταφρ.). Αθήνα: Αιγόκερως.

## 2.6 Έγχρωμος κινηματογράφος

Οι πρώτες έγχρωμες ταινίες εμφανίστηκαν σχεδόν την ίδια εποχή με τις πρώτες ομιλούσες. Μετά το 1927, άρχισαν οι πρώτες συστηματικές προσπάθειες για την προσθήκη χρώματος. Το πρώτο καταγεγραμμένο έγχρωμο εμπορικό φιλμ με φυσικά χρώματα, είναι μια οχτάλεπτη βρετανική παραγωγή του 1908, το «A Visit to the Seaside» (1908), με σκηνοθέτη τον George Albert Smith. Στην ιστορία έχουν περάσει όμως, δυο άλλες ταινίες ως οι πρώτες έγχρωμες, μάλλον λόγω της δημοτικότητάς τους: «The Wizard of Oz» (1939) και το «Gone with the wind» (1939), οι οποίες προβλήθηκαν και οι δυο το 1939.

Είχαν προηγηθεί βέβαια από το 1905 κάποιες ταινίες με χρώμα, στις οποίες όμως τα καρέ χρωματίζονταν με το χέρι, ένα προς ένα, όπως έκανε ο Γάλλος σκηνοθέτης Μελιέ. Οι μέθοδοι αυτοί εγκαταλείφθηκαν όταν τα φιλμ άρχισαν να μεγαλώνουν σε διάρκεια, ενώ έγινε πρακτικά αδύνατη η εφαρμογή τους, όταν άρχισαν να παράγονται και να πωλούνται περισσότερες από μία κόπια της κάθε ταινίας. Εμφανίστηκαν κάποιες μηχανοποιημένες μέθοδοι χρωματισμού, αλλά και πάλι το αποτέλεσμα δεν ήταν πολύ καλό, ενώ το κόστος τους ήταν μεγάλο.

Η λύση στο πρόβλημα της προσθήκης χρώματος ήταν απλή στη θεωρία και γνωστή ήδη από τα 1855: έπρεπε να υπάρχουν 3 φιλμ, ένα για κάθε βασικό χρώμα. Στην πράξη όμως κάτι τέτοιο δεν ήταν εφικτό, λόγω της αδυναμίας να γυριστούν ταυτόχρονα οι ίδιες σκηνές με τα ίδια καρέ 3 φορές.

Το 1906 εμφανίστηκε μια πολύ έξυπνη μέθοδος, η Kinemacolor, σύμφωνα με την οποία τα τρία βασικά χρώματα συμπτύχτηκαν σε 2 και χώρεσαν σε ένα φιλμ που έτρεχε με τη διπλάσια από την τότε επικρατούσα ταχύτητα, δηλαδή 32 καρέ ανά δευτερόλεπτο και έπαιρνε εναλλάξ πληροφορίες για καθένα από τα δύο φάσματα χρώματος. Κατά την προβολή του με ταχύτητα 16 καρέ ανά δευτερόλεπτο εμφανίζονταν λόγω της καθυστέρησης της ανθρώπινης όρασης όλα τα χρώματα. Σε σκηνές με πολλή δράση όμως το εφέ δεν κρατούσε και τα χρώματα χαλούσαν, ενώ εμφανίζονταν πολλά αντικείμενα διπλά.

Το 1919 εμφανίστηκε η πρώτη συνθετική μέθοδος, με την ονομασία Prizmacolor, όπου το φιλμ είχε χρωματικές πληροφορίες και στις δύο όψεις. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιούνταν σε παραγωγές χαμηλού προϋπολογισμού μέχρι και το 1950, αλλά τελειοποιήθηκε σε μεγάλο βαθμό ήδη από το 1922 και από τη μέθοδο Technicolor, η οποία ενσωμάτωνε 2 επιφάνειες φιλμ σε μια χοντρή, ενώ το 1928 οι 2 επιφάνειες έγιναν πλέον μία. Σε αυτήν καταγράφονταν μέσα από ένα φακό κάμερας μέσω πρισμάτων και τεχνικών διαχωρισμού οι διαφορετικές πληροφορίες των τριών φασμάτων του χρώματος.

Η τελειοποίηση της μεθόδου ήρθε το 1941 με την ονομασία Monopack Technicolor, από το οποίο διαχωρίζονταν τα χρώματα και εμφανιζόταν σε ένα τελικό φιλμ. Η μέθοδος είχε πολύ καλά αποτελέσματα, αλλά εξακολουθούσε λόγω των πολύπλοκων σταδίων διαχωρισμού και εμφάνισης να είναι πολύ ακριβή.

Εν τω μεταξύ από το 1936 είχε εμφανιστεί το έγχρωμο αρνητικό από τη Γερμανική εταιρία Agpha, ενώ μετά το τέλος του Β' Παγκόσμιου Πολέμου και η εταιρία Eastman Kodak έβγαλε στην αγορά το έγχρωμο αρνητικό φιλμ, που δεν απαιτούσε τη διαδικασία διαχωρισμού, όπως η Technicolor.

Αυτό σε συνδυασμό με την εξάπλωση και την κυριαρχία της κινηματογράφησης Cinemascope<sup>14</sup> τη δεκαετία του 1950, η οποία δεν ήταν συμβατή με τις μεθόδους λήψης

---

<sup>14</sup> Αναλογία εικόνας 2,35 φάρδος προς 1 ύψος, πρώτη ταινία γυρισμένη σε Cinemascope, «Ο Χιτών» (1953).

Technicolor, ανάγκασε την εταιρία να εγκαταλείψει τη μέθοδο οριστικά τη δεκαετία του 1970.

Οι ταινίες Technicolor ωστόσο είναι οι μόνες όπου τα χρώματα παραμένουν αναλλοίωτα στο χρόνο, σε αντίθεση με τα συμβατικά φιλμ, όπου τα χρώματά τους αλλοιώνονται μετά από 7 χρόνια.

Αν και μέχρι τη δεκαετία του 1950, η παραγωγή έγχρωμων ταινιών μειοψηφούσε, κατά τη δεκαετία του 1960 και χάρη στην ανάπτυξη της σχετικής τεχνολογίας, ο έγχρωμος κινηματογράφος επικράτησε.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Reader, K. (2000). *Ιστορία παγκόσμιου κινηματογράφου 1895-1975*. (Γ. Σώτη, μεταφρ.). Αθήνα: Αιγόκερως.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΑΡΧΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΚΑΙ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΕΣ

### 3.1 Βασικά Σχεδιαστικά Θέματα

#### 3.1.1 Επιλογή γραμματοσειράς

Η επιλογή της κατάλληλης γραμματοσειράς για μια ταινία είναι απαραίτητη. Ευτυχώς, υπάρχει μεγάλο εύρος γραμματοσειρών, ώστε να επιλεγθεί η καταλληλότερη για κάθε ταινία. Κάθε γραμματοσειρά έχει συγκεκριμένο βάρος, στυλ, αραίωση, πλάτος κ.ά.. Μια γραμματοσειρά μπορεί να ενισχύσει την εικόνα και το ύφος μιας ταινίας. Οι γραμματοσειρές διαφέρουν πολύ μεταξύ τους, μπορεί να έχουν είτε κλασικό, είτε μοντέρνο ύφος.

Έτσι, πρωταρχικός στόχος του σχεδιαστή είναι να επιλέξει την κατάλληλη γραμματοσειρά. Με την επιλογή της κατάλληλης γραμματοσειράς ενισχύεται ακόμα περισσότερο η εκφραστική δύναμη της ταινίας. Καλό λοιπόν θα ήταν, οι σχεδιαστές να αφιερώνουν χρόνο για τα είδη των γραμματοσειρών πριν ξεκινήσουν το σχεδιασμό, για να επιτύχουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

#### 3.1.2 Ανάλυση εικόνας

Η ανάλυση (image resolution) της εικόνας είναι ο αριθμός των εικονοστοιχείων της εικόνας σε κάθε διάστασή της και μετριέται σε κουκκίδες ανά ίντσα, dots per inch (dpi) ή pixels per inch (ppi). Όσο αυξάνει ο αριθμός των κουκκίδων αυξάνει η ποιότητα και η ευκρίνεια της εικόνας, καθώς προστίθενται περισσότερες λεπτομέρειες.

Ενώ, ο συνολικός αριθμός των pixels μιας εικόνας παραμένει σταθερός, αν μεγαλώσουμε την εικόνα, θα μικραίνει η ανάλυσή της και τα pixel της θα μεγαλώσουν σε μέγεθος και θα γίνουν ορατά. Αντίθετα, αν μικραίνουμε την εικόνα, θα μεγαλώσει η ανάλυση και η ευκρίνειά της.

Έτσι λοιπόν, όταν το φιλμ μιας ταινίας αποθηκεύεται σε ψηφιακή μορφή, η ανάλυση της εικόνας μετριέται σε χιλιάδες pixels. Σε προβολή οθόνης κινηματογράφου, το επιθυμητό όριο της ανθρώπινης όρασης είναι 2500x2500 pixels. Το ύψος ενός pixel ποικίλει ανάλογα με την αναλογία των διαστάσεων της εικόνας.

#### 3.1.3 Χρώμα

Κάθε εικονοστοιχείο μιας εικόνας στην οθόνη του υπολογιστή έχει ένα μοναδικό χρώμα. Το χρώμα αυτό παράγεται από το συνδυασμό διαφορετικών τόνων των βασικών χρωμάτων: του κόκκινου (Red), του πράσινου (Green) και του μπλε (Blue). Η κλίμακα αυτή ονομάζεται RGB (Red, Green, Blue) και με βάση αυτή δημιουργείται το χρώμα στον υπολογιστή. Για κάθε χρωματική απόχρωση, ορίζεται μια τιμή για τα τρία βασικά χρώματα από 0-255. Το βάθος χρώματος είναι τα πόσα διαφορετικά χρώματα μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για τη δημιουργία μιας εικόνας.

Το μοντέλο RGB χρησιμοποιείται από τους σχεδιαστές και για την παραγωγή ταινίας στην οθόνη, εκτός από τον υπολογιστή και τις οθόνες τηλεόρασης. Εάν υπάρχουν και τα τρία αυτά χρώματα στην οθόνη, τότε παράγεται λευκό φως και όχι μαύρο. Μαύρο δημιουργείται μόνο στην περίπτωση που δεν υπάρχει καθόλου φως.

## 3.2 Βασικά Δομικά Θέματα

Ένας σχεδιαστής θα πρέπει να εξετάσει αρκετά θεμελιώδη στοιχεία για το σχεδιασμό τίτλου μιας ταινίας. Στο παρακάτω υποκεφάλαιο, αρχικά θα γίνει σύντομη αναφορά σε κάποια βασικά στοιχεία και στη συνέχεια, πως αυτά τα στοιχεία επιδρούν για το σχεδιασμό τίτλου.

### 3.2.1 Οπτική αντίληψη

Οι σχεδιαστές επιθυμούν για την όσο γίνεται καλύτερη επιθυμητή ανταπόκριση του κοινού μέσα από τις εικαστικές εκφράσεις. Η διαδικασία της ανθρώπινης αντίληψης για τα οπτικά αντικείμενα και περιβάλλοντα, δεν είναι απλά μια διαδικασία οπτικής αλλά και μια διαδικασία της σκέψης μας. Σχετική έρευνα περί τους νόμους αντίληψης επικεντρώνεται στον ανθρώπινο νου και εγκέφαλο.

#### 3.2.1.1 Αντίληψη του βάθους

Αντίληψη βάθους είναι η ικανότητα να αντιλαμβανόμαστε το χώρο τρισδιάστατο και η σωστή εκτίμηση των αποστάσεων. Σχεδιαστές με κατάλληλη γνώση, χρησιμοποιούν διάφορες μεθόδους που να δημιουργούν χωρικό βάθος και με αυτό πετυχαίνουν να φαίνονται τα έργα τους «πραγματικά».

Πολλά στοιχεία συμβάλλουν στη δημιουργία ψευδαίσθησης του βάθους. Ένα από αυτά είναι η παράλλαξη της κίνησης. Με την παράλλαξη της κίνησης, τα κινούμενα αντικείμενα σε απόσταση φαίνονται ότι κινούνται με αργό ρυθμό ή ακόμα ότι παραμένουν και στάσιμα από τα κοντινά αντικείμενα. Ωστόσο, αυτό είναι σχετικό με την απόσταση των διαφόρων αντικειμένων προς τον παρατηρητή.

Ένα άλλο στοιχείο είναι το σχετικό μέγεθος που μπορεί να έχει ένα αντικείμενο ως προς την αντίληψη του βάθους. Στον πραγματικό κόσμο, όταν κάποιο αντικείμενο είναι κοντά στον παρατηρητή φαίνεται πολύ μεγαλύτερο από κάποιο άλλο που είναι πολύ μακριά του. Όμως, στα κινούμενα σχέδια η ψευδαίσθηση της απόστασης καθορίζεται από το μεταβαλλόμενο μέγεθος του αντικειμένου σε επιφάνεια 2D, δηλαδή 2 διαστάσεων. Αντικείμενα με μικρότερο μέγεθος φαίνονται να μετακινούνται πιο μακριά, ενώ εκείνα με μεγαλύτερο μέγεθος φαίνονται ότι έρχονται πιο κοντά. Το φαινόμενο αυτό οφείλεται σε ένα ειδικό εφέ κίνησης, το «Zoom in/out» που μιμείται την επίδραση της κίνησης της κάμερας.

Μια μέθοδος που χρησιμοποιούν οι σχεδιαστές για να δημιουργήσουν «βάθος» στα έργα τους, είναι η προοπτική γραμμική. Λέγοντας γραμμική προοπτική εννοούμε τη χρήση των γραμμών και γωνιών για την προβολή του τρισδιάστατου κόσμου πάνω σε μια δισδιάστατη επιφάνεια. Τα στοιχεία που δημιουργούν την ψευδαίσθηση του τρισδιάστατου είναι ο ορίζοντας, οι «οπτικές ίνες» και το σημείο φυγής.

Τα βασικά είδη προοπτικής γραμμικής είναι τρία: ένα σημείο προοπτικής, που έχει ένα και μόνο σημείο φυγής στον ορίζοντα, δύο σημεία προοπτικής, με δύο σημεία φυγής στην ίδια οριζόντια γραμμή και προοπτική τριών σημείων και έχουν να κάνουν με ψηλό αντικείμενο, με τα δύο σημεία φυγής να σχετίζονται με τις ακμές του αντικειμένου και το ένα σημείο φυγής με την ανοδική ύφεση του αντικειμένου. Οι προοπτικές αυτές χρησιμοποιούνται συχνά στο σχεδιασμό τίτλων ταινιών. Παράδειγμα ενός σημείου προοπτικής ψευδαίσθησης είναι στους τίτλους της ταινίας «Star Wars» (1977) (**Εικόνα 6**).



**Εικόνα 6:** Lucas, G.(1977). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Star Wars» (1977)

**Πηγή:** <http://annayas.com>

Μια άλλη τεχνική που χρησιμοποιούν οι σχεδιαστές είναι η έγχρωμη όραση. Η καθαρή ερμηνεία του χρώματος και τα συνθήματα φωτισμού διευκολύνουν το θεατή να προσδιορίσει το σχήμα των αντικειμένων και τη διάταξή τους στο χώρο.

### 3.2.2 Αναλογία καρτέ και διαστάσεων

Αναλογία είναι το θέμα που σχετίζεται με τη διάσταση της οθόνης-καρέ. Σε μια κινηματογραφική ταινία, ο τίτλος της θα πρέπει να λαμβάνει χώρα εντός των συνόρων της οθόνης. Έτσι λοιπόν, οι σχεδιαστές μιας ταινίας θα πρέπει να είναι αρκετά προσεκτικοί ως προς τη σύνθεση-εγγύτητα του κειμένου αλλά και σε ότι αφορά την τοποθέτησή του στην οθόνη.

Στις ταινίες αλλά και στα videos χρησιμοποιούνται διάφορα πρότυπα αναλογίας. Τρία βασικά πρότυπα είναι:

- **Academy Standard:** μεταξύ 1932 και 1953, το πρότυπο αυτό με αναλογία διαστάσεων 1,37:1 χρησιμοποιήθηκε σε 35 χιλιοστά πλήρης οθόνης φιλμ αλλά και σε επαγγελματικές μορφές 16 χιλιοστών.<sup>16</sup> Πλήρως γνωστή έγινε όταν αναγνωρίστηκε το 1932 από την Ακαδημία Κινηματογραφικών Τεχνών και Επιστημών. Το συγκεκριμένο πρότυπο με την συγκεκριμένη αναλογία εμφανίστηκε σε αρκετές κλασικές ταινίες, όπως «The Wizard of Oz» (1939), «Gone With the Wind» (1939) και «Singin' in the Rain» (1952).

- **Academy Flat:** το πρότυπο αυτό με αναλογία διαστάσεων 1,85:1 αναπτύχθηκε κυρίως, όταν ο κινηματογράφος ήρθε αντιμέτωπος με την τηλεόραση. Δημιουργήθηκαν οθόνες ευρείας μορφής που στόχο είχαν να δημιουργήσουν μια τέλεια οπτική εμπειρία για τους

---

<sup>16</sup> Krasner, J. (2004). *Motion graphic design & fine art animation: Principles and practice*. Burlington, MA: Elsevier.

θεατές. Έτσι, ήθελαν να τους παροτρύνουν να πηγαίνουν να παρακολουθούν τις ταινίες και όχι να μένουν στο σπίτι.<sup>17</sup>

- **Academy Cinemascope**: μορφή ευρείας οθόνης με αναλογία διαστάσεων 2,35:1 και είναι η λιγότερο χρησιμοποιημένη. Είναι γνωστή και ως «αναμορφωτική». Από τη δεκαετία του 1970 έχει αλλάξει με την «αναμορφωτική» με αναλογία 2,39:1.

### 3.2.3 Δομή σχεδιασμού: εικαστική σύνθεση

Λέγοντας εικαστική σύνθεση εννοούμε το πώς τα σχεδιαστικά στοιχεία είναι τοποθετημένα μέσα στο καρέ. Συχνά, οι σχεδιαστές αντιμετωπίζουν προβλήματα με τη δομή των σχεδίων και των εικόνων σε μια ταινία. Υπάρχει όμως, το λεγόμενο «σύστημα πλέγματος» (grid system), όπου τους παρέχει αρκετή βοήθεια. Το «σύστημα πλέγματος» είναι μια δομή που διαιρεί τη σελίδα σε μονάδες πλέγματος και αποτελείται από σειρές τεμνόμενων κάθετων και οριζόντιων γραμμών.

Τα πλέγματα βοηθούν στην σωστή κατανομή των τυπογραφικών στοιχείων.<sup>18</sup> Έτσι, τα στοιχεία του σχεδιασμού βρίσκονται στις σωστές μονάδες πλέγματος χωρίς να συγχέονται με άλλα στοιχεία σε άλλες μονάδες. Με αυτό πετυχαίνεται βελτίωση χωρικής οργάνωσης, ισορροπία και οργάνωση σύνθετων πληροφοριών που μπορεί να υπάρχουν στο πλαίσιο μας. Ωστόσο, αν ο σχεδιαστής αποφασίσει να χρησιμοποιήσει το «σύστημα πλέγματος», καλό θα ήταν πρώτα να σχεδιάσει τα στοιχεία του στο χαρτί και στη συνέχεια στον υπολογιστή.<sup>19</sup>

### 3.2.4 Πλαίσια, πλάνα λήψης, σκηνές και ακολουθίες

Τα βασικά στοιχεία που μπορούν να αποτελούν μια κινηματογραφική ταινία είναι τα πλαίσια, τα πλάνα, οι σκηνές και οι ακολουθίες. Τα πλαίσια είναι ενιαίες ακίνητες εικόνες και αποτελούν το μικρότερο συστατικό μιας ακολουθίας. Τα πλάνα είναι οι λήψεις αντικειμένων (ανθρώπων, τοπίων, κλπ.) από την στιγμή που πατήθηκε το κουμπί της κάμερας για να αρχίσει να λειτουργεί μέχρι τη στιγμή που ξαναπατήθηκε για να σταματήσει τη λειτουργία της. Τα κινηματογραφικά πλάνα ορίζονται από την ποσότητα του υλικού που υπάρχει στο κάδρο της οθόνης. Ένα ή περισσότερα πλάνα που αναφέρονται στον ίδιο χώρο (ντεκόρ) και στον ίδιο χρόνο απαρτίζουν την σκηνή. Όταν ένα από τα δύο αλλάζει έχουμε και αλλαγή σκηνής. Τέλος, οι αλληλουχίες δημιουργούνται από σκηνές σε συγκεκριμένη σειρά και εκφράζουν ένα θέμα ή μια αφήγηση.

---

<sup>17</sup> Krasner, J. (2004). *Motion graphic design & fine art animation: Principles and practice*. Burlington, MA: Elsevier.

<sup>18</sup> Carter, R., Day, B. & Meggs, P. (1985). *Typographic Design: Form and Communication*. New York.

<sup>19</sup> Krasner, J. (2004). *Motion graphic design & fine art animation: Principles and practice*. Burlington, MA: Elsevier.

### 3.3 Γραμματοσειρές

Γραμματοσειρά (font) είναι σύνολο τυπογραφικών χαρακτήρων, σχεδιασμένων με γνώμονα τη μεταξύ τους αρμονία και ομοιομορφία για να αναπαραστήσουν ένα αλφάβητο. Συνήθως, περιλαμβάνει τα γράμματα του αλφαβήτου, αλλά και μια σειρά αριθμών, σημεία στίξης και κάποια σύμβολα. Μπορεί επίσης, να αποτελείται εξ ολοκλήρου από ιδεογράμματα και σύμβολα, π.χ. μαθηματικά σύμβολα ή σύμβολα χαρτογράφησης.

Μια γραμματοσειρά δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για τίτλους και κείμενο, αλλά και για πρωτοσέλιδους τίτλους, διαφημίσεις, λογότυπα και κατά παραγγελία με αποκλειστικότητα.<sup>20</sup> Όμως, η τυπογραφική παραγωγή έχει σταματήσει να βασίζεται μόνο στην έντυπη μορφή. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας και τη δημιουργία των πολυμέσων τα κείμενα πλέον εμφανίζονται και σε οθόνες υπολογιστών, τηλεόραση, κινηματογράφο, κινητά τηλέφωνα κ.α..<sup>21</sup>

Επιπλέον, η γραμματοσειρά έχει τον κυρίαρχο ρόλο στη δημιουργία τυπογραφικής ταυτότητας μια γλώσσας. Ωστόσο, για το σχεδιασμό μιας γραμματοσειράς είναι σημαντική η τυπογραφική ιστορία της γλώσσας που είναι σχεδιασμένη αλλά και να βασίζεται στην τυπογραφική μορφολογία.<sup>22</sup>

Τα φυσικά μέσα που βοηθούν έτσι ώστε να αποτυπωθεί ή εκτυπωθεί μια γραμματοσειρά είναι τα τυπογραφικά στοιχεία. Εφόσον, αυτά τα φυσικά μέσα υπάρχουν παντού, έτσι και οι γραμματοσειρές με επίσημο και σύγχρονο ύφος δίνουν αίσθηση κύρους σε σχέση με τις λιγότερο δομημένες που είναι πιο χαλαρές. Γι' αυτό λοιπόν, ο τρόπος που θα παρουσιαστεί ή διαβαστεί ένα μήνυμα συνδέεται άμεσα με το τι γραμματοσειρά έχει χρησιμοποιηθεί.<sup>23</sup> Βέβαια, λόγω της μεγάλης γκάμας γραμματοσειρών που υπάρχει, ο σχεδιαστής έχει τη δυνατότητα να επιλέξει ανάλογα με τις ανάγκες της δουλειάς του.

#### 3.3.1 Βασικές κατηγορίες γραμματοσειρών

##### 3.3.1.1 Manual

Η συγκεκριμένη κατηγορία περιλαμβάνει γραμματοσειρές που μοιάζουν σαν να γράφτηκαν με μια παλιά μηχανική γραφομηχανή. Τρεις είναι οι κύριες υποκατηγορίες Antiqua script, Blackletter script και Calligraphic script.

**Antiqua script:** είναι το στυλ κειμένου που χρησιμοποιείται για να μιμηθεί το χέρι. Οι γραμματοσειρές antiqua σχεδιάστηκαν μεταξύ 1470 και 1600. Χρησιμοποιήθηκαν στη σύνθεση επιγραφών των ρωμαϊκών πρωτευουσών και στη γραφή των Καρολίγγειων. Επίσης, είναι γνωστή ως Venetian type αλλά και ως Old style, και διαφοροποιείται από το σύγχρονο

---

<sup>20</sup> Gavin, A. & Paul, H. (2006). *Τυπογραφία*. Σγκαπούρη: Dart Books.

<sup>21</sup> Λεωνίδας, Γ. (2000). *Ελληνική τυπογραφία*.

Μωυσέως, Μ. *Η Ιστορία της Τυπογραφίας*. Λευκωσία: Αρκτινός.

<sup>22</sup> Λεωνίδας, Γ. (2000). *Ελληνική τυπογραφία*.

<sup>23</sup> Gavin, A. & Paul, H. (2006). *Τυπογραφία*. Σγκαπούρη: Dart Books.



στυλ γραμματοσειρών λόγω των λοξών πατούρων, της ελάχιστης αντίθεσης στα strokes και της κλίσης προς τα αριστερά (Εικόνα 7).<sup>24</sup>



Εικόνα 7: Antiqua script  
Πηγή: <https://upload.wikimedia.org>

**Blackletter script:** η γραμματοσειρά blackletter (επίσης μερικές φορές αναφέρεται ως γοτθική, Fraktur, ή Παλαιά Αγγλικά) χρησιμοποιήθηκε από τον Γιουτεμβέργιο, για ένα από τα πρώτα βιβλία που τυπώθηκαν στην Ευρώπη. Αυτό το στυλ γραμματοσειράς βασίζεται σε πρώιμα χειρόγραφα γράμματα και χρησιμοποιήθηκε σε γερμανικά χειρόγραφα του μεσαίωνα. Χρησιμοποιούνται κυρίως σε κεφαλαία και αρχιγράμματα λόγω του δυσανάγνωστου πολύπλοκου χαρακτήρα τους και αυτό έχει να κάνει με την οικειότητα και κουλτούρα, διότι σ' έναν άνθρωπο του μεσαίωνα οι σύγχρονες γραμματοσειρές χωρίς πατούρες θα έμοιαζαν δυσανάγνωστες.<sup>25</sup> Μερικές φορές blackletter ονομάζεται παλαιό αγγλικό, αλλά δεν πρέπει να συγχέεται με την παλιά αγγλική γλώσσα, αν και εσφαλμένη, πεποιθήση ότι η γλώσσα γράφτηκε με blackletter.<sup>26</sup>

Εξελίχθηκαν στη Δυτική Ευρώπη από τα μέσα του 12ου αιώνα. Με την πάροδο του χρόνου, μια μεγάλη ποικιλία blackletter γραμματοσειρών εμφανίστηκε. Κυρίως γνωστές είναι τέσσερις μεγάλες οικογένειες: Textura, Rotunda, Schwabacher και Fraktur (Εικόνα 8).

|   | Textur | Rotunda | Schwa-<br>bacher | Fraktur |
|---|--------|---------|------------------|---------|
| a | ā      | ȁ       | ȁ                | ȁ       |
| d | ð      | ð       | ð                | ð       |
| g | g      | g       | g                | g       |
| n | n      | n       | n                | n       |
| o | o      | o       | o                | o       |
| A | A      | A       | A                | A       |
| B | B      | B       | B                | B       |
| H | H      | H       | H                | H       |
| S | S      | S       | S                | S       |

Εικόνα 8: Διαφορετικές Blackletter γραμματοσειρές  
Πηγή: <http://kreuzberged.files.wordpress.com>

<sup>24</sup> Project Gutenberg Self-Publishing Press. Ανακτήθηκε 20 Φεβρουαρίου, 2016, από [www.gutenberg.us](http://www.gutenberg.us).

<sup>25</sup> Gavin, A. & Paul, H. (2006). *Τυπογραφία*. Συγκαπούρη: Dart Books.

<sup>26</sup> Project Gutenberg Self-Publishing Press. Ανακτήθηκε 20 Φεβρουαρίου, 2016, από [www.gutenberg.us](http://www.gutenberg.us).

Ενώ, ο Γιουτεμβέργιος χρησιμοποίησε την blackletter για τα βιβλία του, ταυτόχρονα σηματοδοτείται μια νέα εποχή στις γραμματοσειρές που χρησιμοποιούνται στην εκτύπωση. Η blackletter είναι δύσκολη να διαβαστεί ως σώμα κειμένου, γι' αυτό το λόγο το 1500, έγινε λιγότερο δημοφιλής για εκτύπωση σε πολλές χώρες, με εξαίρεση τη Γερμανία και τις χώρες που μιλούν γερμανικά.<sup>27</sup>

Στην Γερμανία εξακολουθούν να χρησιμοποιούν την blackletter μέχρι τις αρχές του εικοστού αιώνα. Όμως, τη δεκαετία του 1920, θεωρήθηκε απαρχαιωμένη από Γερμανούς σχεδιαστές και εκδότες και έπεσε σε δυσμένεια και αντικαταστάθηκε από τη «Νέα Τυπογραφία» με sans serif γραμματοσειρές.<sup>28</sup>

**Calligraphic script:** καλλιγραφία είναι η τέχνη της όμορφης γραφής. Ο όρος καλλιγραφία μπορεί να προέρχεται από τις ελληνικές λέξεις «κάλλος» και «γράφω».<sup>29</sup> Αυτής της κατηγορίας γραμματοσειρές χαρακτηρίζονται για τα κομψά αλλά και για τα στρογγυλοποιημένα σχέδιά τους. Κυρίως, χρησιμοποιούνται σε προσκλήσεις, ευχετήριες κάρτες, τίτλους ταινιών τηλεόρασης και κινηματογράφου κ.ά.. Χαρακτηριστική γραμματοσειρά αυτής της κατηγορίας είναι η Swash (**Εικόνα 9**).



**Εικόνα 9:** Swash typeface  
Πηγή: <https://upload.wikimedia.org>

### 3.3.1.2 Non-manual

Η συγκεκριμένη κατηγορία περιλαμβάνει τη πλειοψηφία των γραμματοσειρών που χρησιμοποιούνται σήμερα, σε αντίθεση με την κατηγορία manual. Διαιρείται σε τρεις κύριες υποκατηγορίες Serif, Sans serif και Mixed.

**Serif:** στην τυπογραφία, οι γραμματοσειρές serif έχουν σύντομες διακοσμητικές γραμμές (πατούρες) στο τέλος του κάθε χαρακτήρα. Βοηθούν το μάτι να πάει από το ένα γράμμα στο άλλο. Με την πάροδο του χρόνου, έχουν δεχτεί αρκετές μετατροπές ώστε να μπορούν να εναρμονιστούν με τα στυλ της κάθε εποχής και χωρίζονται σε υποκατηγορίες όπως: Old style, Transitional και Modern serifs.<sup>30</sup>

---

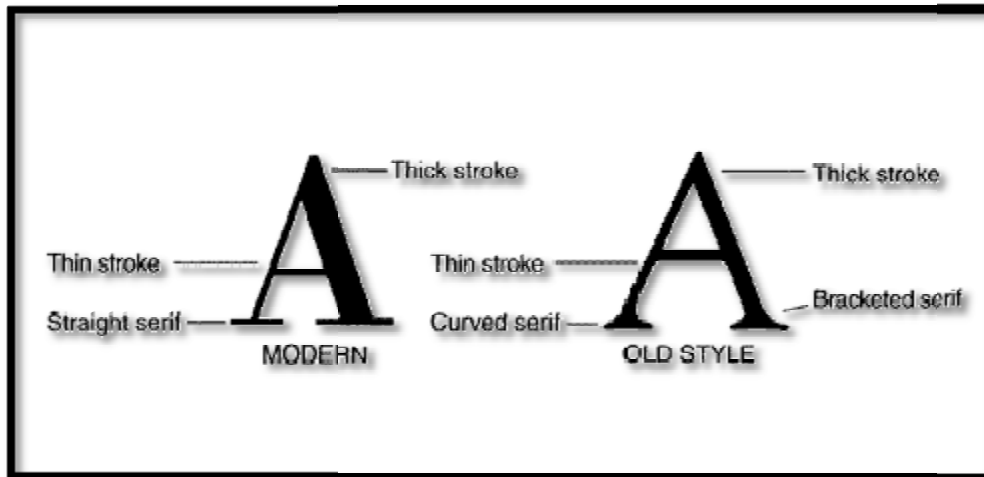
<sup>27</sup> Farley, J. (7 Νοεμβρίου, 2009). *sitepoint*. Ανακτήθηκε 24 Φεβρουαρίου, 2016, από [www.sitepoint.com](http://www.sitepoint.com).

<sup>28</sup> Farley, J. (7 Νοεμβρίου, 2009). *sitepoint*. Ανακτήθηκε 24 Φεβρουαρίου, 2016, από [www.sitepoint.com](http://www.sitepoint.com).

<sup>29</sup> Williams, R. (21 Φεβρουαρίου, 2016). *ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA*. Ανακτήθηκε 24 Φεβρουαρίου, 2016, από [www.britannica.com](http://www.britannica.com).

<sup>30</sup> Gavin, A. & Paul, H. (2006). *Τυπογραφία*. Σγκαπούρη: Dart Books.

Ωστόσο, είναι δύσκολο να γίνει μια ακριβής κατηγοριοποίηση διότι μια γραμματοσειρά μπορεί να ανήκει σε περισσότερες από μία κατηγορίες. Οι Old style έχουν ελάχιστη αντίθεση στα strokes, κλίση προς τα αριστερά και λοξές πατούρες. Οι Transitional έχουν λιγότερη κλίση προς τα αριστερά και μέτρια αντίθεση στα strokes σε σχέση με τις Old style. Οι Modern εμφανίστηκαν στα τέλη του 18ου αιώνα και είναι εύκολα αναγνωρίσιμες εξαιτίας της έντονης διαφοράς των λεπτών και παχιών strokes αλλά και των επίπεδων-λεπτών πατούρων.



**Εικόνα 10:** Modern vs Old style  
Πηγή: <http://www.gonzoblog.nl>

**Sans serif:** τυπογραφικά στοιχεία που δεν έχουν σύντομες διακοσμητικές γραμμές (πατούρες) στο τέλος του κάθε χαρακτήρα (**Εικόνα 11**). Χρησιμοποιούνται πάνω από εκατό χρόνια. Αρκετές φορές καθιστούν το κείμενο δυσανάγνωστο, γι' αυτό συχνά χρησιμοποιούνται για τίτλους και όχι για σώμα κειμένου. Έχουν λιγότερο πλάτος διακύμανσης γραμμής σε σχέση με τις serif γραμματοσειρές. Οι πιο βασικές υποκατηγορίες είναι οι Geometric και Humanistic.



**Εικόνα 11:** Serif vs Sans Serif  
Πηγή: <http://www.richardharringtonblog.com>

**Mixed:** τυπογραφικά στοιχεία εμπνευσμένα από το συνδυασμό των τύπων που έκαναν την εμφάνισή τους στα μέσα της προηγούμενης δεκαετίας. Βρίσκονται ανάμεσα στα όρια δύο άλλων κατηγοριών δηλαδή μεταξύ serif και sans serif. Χρησιμοποιούνται περισσότερο γράμματα λατινικών χαρακτήρων.

### 3.4 Χαρακτηριστικά των τυπογραφικών στοιχείων

Ο τρόπος διαμόρφωσης ενός κειμένου λειτουργεί με δύο τρόπους. Αρχικά, ως εικόνα, προκαταβάλλει τον αναγνώστη όσο αφορά το νόημα του κειμένου που θα ακολουθήσει και πρακτικά είναι το στοιχείο που θα τον συνοδεύσει καθ' όλη την διάρκεια της ανάγνωσης. Για το λόγο αυτό, κάθε τύπος διαμόρφωσης οφείλει να προβάλλει την «φύση» του κειμένου και ταυτόχρονα να είναι τόσο διακριτικό ώστε να διευκολύνει στην ανάγνωση.<sup>31</sup> Ο τρόπος σύνθεσης και η εμφάνιση των γραμμμάτων επηρεάζει το πώς αντιλαμβανόμαστε τις ιδέες που παρουσιάζουν.

Κάθε σχεδιαστής για να το πετύχει αυτό μπορεί να ρυθμίζει ανάλογα, ορισμένα βασικά χαρακτηριστικά των τυπογραφικών στοιχείων. Ανεξάρτητα όμως, από τη χρήση για την οποία προορίζονται, τα τυπογραφικά στοιχεία έχουν ορισμένα βασικά χαρακτηριστικά.

**Σύμπλεγμα γραμμάτων:** το σύμπλεγμα, (ή αλλιώς λιγατούρα) είναι τυπογραφικό στοιχείο που προέρχεται από την ένωση δύο ή περισσότερων γραμμάτων και χρησιμοποιείται είτε για οικονομία χώρου είτε για αισθητικούς ή και ιστορικούς λόγους σε έντυπα και χειρόγραφα.

**Διάστιχο:** ο ορισμός του διάστιχου αναφέρεται στο κενό ανάμεσα στις γραμμές ενός κειμένου. Για την ακρίβεια όμως ο όρος αυτός αναφέρεται στο διάστημα από την μια γραμμή βάσης μέχρι την επόμενη. Ο αντίστοιχος αγγλικός όρος leading προέρχεται από την εποχή της μεταλλικής τυπογραφίας και αναφέρεται στις μεταλλικές λουρίδες από μολύβδο, που έμπαιναν ανάμεσα στις αράδες κειμένου για να δημιουργήσουν κενό μεταξύ τους. Το ισορροπημένο διάστιχο πρέπει να είναι μεγαλύτερο από το κείμενο. Π.χ. αν το κείμενο είναι 11 στιγμές, το διάστιχο μπορεί να είναι 13 στιγμές.<sup>32</sup>

**Αραίωση:** η αραίωση αναφέρεται στο κενό ανάμεσα στα γράμματα μιας λέξης ή ενός μπλοκ κειμένου. Η μείωση ή η αύξηση του tracking μπορεί να ρυθμιστεί ομοιόμορφα, ανεξάρτητα από το σχήμα του κάθε χαρακτήρα και έτσι κάνει τα γράμματα περισσότερο ή λιγότερο ευδιάκριτα. Για παράδειγμα, στην περίπτωση που το κείμενο θα τυπωθεί αρνητικό (άσπρο), σε μαύρο ή έγχρωμο φόντο, τότε το tracking πρέπει να μεγαλώσει, ώστε να αντισταθμιστεί η όποια εισχώρηση μελανιού. Αντίθετα, η υπερβολική χρήση του tracking, κάνει τα γράμματα είτε να «κολλάνε» είτε να απομακρύνονται. Και οι δύο περιπτώσεις

---

<sup>31</sup> (2 Απριλίου, 2012). *GRAFIC NOTES*. Ανακτήθηκε 5 Μαρτίου, 2016, από <http://www.graficnotes.blogspot.gr>.

<sup>32</sup> (2 Απριλίου, 2012). *GRAFIC NOTES*. Ανακτήθηκε 5 Μαρτίου, 2016, από <http://www.graficnotes.blogspot.gr>.

δημιουργούν πρόβλημα στην ανάγνωση του κειμένου.<sup>33</sup> Επομένως εκτός από τη γραμματοσειρά η αραίωση παίζει αρκετά σημαντικό ρόλο στην εμφάνιση ενός κειμένου.<sup>34</sup>

**Διαστοιχείωση:** διαστοιχείωση (kerning) είναι η ρύθμιση της απόστασης των οριζόντιων διαστημάτων μεταξύ δύο στοιχείων. Το kerning χρησιμοποιείται για να επιτευχθεί ισορροπημένη εμφάνιση του κειμένου, για να αντιμετωπιστούν επιτυχώς οι δύσκολοι συνδυασμοί γραμμάτων μέσα σε ένα κείμενο, για να δημιουργηθεί η αίσθηση της ομοιόμορφης απόστασης, για να χωρέσει κείμενο σε ένα δεδομένο διάστημα και για να ρυθμιστούν οι αλλαγές γραμμής.<sup>35</sup>

Σε ένα κείμενο που έχει γίνει σωστό kerning, τα γράμματα φαίνεται να μην έχουν την ίδια απόσταση μεταξύ τους. Αυτό γίνεται γιατί το κενό του ενδιάμεσου χώρου υπολογίζεται και σε σχέση με το σχήμα των δύο «γειτονικών» στοιχείων. Έτσι υπάρχει ένα έντονο kerning μεταξύ του «V» και του «A», ενώ δεν υπάρχει καθόλου kerning μεταξύ των «S» και «T».<sup>36</sup>

Υπάρχουν δύο σημαντικοί κανόνες διαστοιχείωσης:

1. Όσο μεγαλώνει το μέγεθος των γραμμάτων πρέπει να μειώνεται ο χώρος μεταξύ τους.
2. Δεν πρέπει να ασχολείται κανείς με τη διαστοιχείωση πριν οριστικοποιήσει τις τιμές των στοιχείων και της αραίωσης ενός κειμένου, καθώς οποιαδήποτε προσπάθεια ρύθμισης ενός διάκενου θα πάει χαμένη αν αλλάξει κάτι στη στοιχειοθεσία. Επίσης, διαφορετικές γραμματοσειρές έχουν και διαφορετικά διάκενα, οπότε συγκεκριμένες τιμές kerning δεν μπορούν να μεταφερθούν από τη μια γραμματοσειρά στην άλλη.<sup>37</sup>

---

<sup>33</sup> (2 Απριλίου, 2012). *GRAFIC NOTES*. Ανακτήθηκε 5 Μαρτίου, 2016, από <http://www.graficnotes.blogspot.gr>.

<sup>34</sup> Gavin, A. & Paul, H. (2006). *Τυπογραφία*. Σγκαπούρη: Dart Books.

<sup>35</sup> (2 Απριλίου, 2012). *GRAFIC NOTES*. Ανακτήθηκε 5 Μαρτίου, 2016, από <http://www.graficnotes.blogspot.gr>.

<sup>36</sup> (2 Απριλίου, 2012). *GRAFIC NOTES*. Ανακτήθηκε 5 Μαρτίου, 2016, από <http://www.graficnotes.blogspot.gr>.

<sup>37</sup> (2 Απριλίου, 2012). *GRAFIC NOTES*. Ανακτήθηκε 5 Μαρτίου, 2016, από <http://www.graficnotes.blogspot.gr>.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

Οι τίτλοι ταινιών αναπτύσσονται και εξελίσσονται συνεχώς. Τα τελευταία χρόνια έχουν τραβήξει πολύ την προσοχή, εφόσον ακολουθούν τις τεχνολογικές εξελίξεις και ενσωματώνουν πλειάδα τεχνικών και μέσων. Οι ολοένα και αυξανόμενες δυνατότητες των ψηφιακών τεχνολογιών σε συνδυασμό με την ανάπτυξη σχολών που προσφέρουν αμέτρητα σχεδιαστικά προγράμματα σπουδών προσέλκυσαν το ενδιαφέρον γύρω από το σχεδιασμό των τίτλων ταινιών. Είναι εντυπωσιακός ο αριθμός των ατόμων και των ομάδων που είναι οπαδοί των τίτλων ταινιών και δεν αφορά μόνο σχεδιαστές, σκηνοθέτες ή παραγωγούς που ασχολούνται άμεσα με αυτό το αντικείμενο. Ενδεικτικά, αναφέρονται μερικές από τις μεγαλύτερες σχεδιαστικές εταιρείες του κόσμου: The Picture Mill, Big Film Design, Deborah Ross Film Design, Computer Café, οι οποίες ασχολούνται μ' αυτόν τον τομέα και παράγουν εκπληκτικές ποσότητες δουλειάς κάθε χρόνο.<sup>38</sup>

Οι άνθρωποι στις μέρες μας έχουν ευκολότερη πρόσβαση από ποτέ στη μελέτη των τίτλων των ταινιών. Αρχαιοθετημένο υλικό τόσο για τους τίτλους ταινιών όσο και για τους πρωτοπόρους σχεδιαστές υπάρχει σε περιοδικά, βιβλία γραφιστικής ή κινηματογράφου. Επιπλέον, ιστοσελίδες όπως η Art of the Title, η Forget the Film Watch the Title, ή το YouTube παρέχουν ολοκληρωμένα βίντεο τίτλων ταινιών χωρίς να χρειάζεται οι θεατές να παρακολουθήσουν ολόκληρη την ταινία.

### 4.1 Ιστορική αναδρομή των τίτλων ταινιών

Μέσα από την ιστορική αναδρομή και την παράθεση παραδειγμάτων μπορεί κανείς να καταλάβει τις επιρροές πίσω από το σχεδιασμό των σύγχρονων τίτλων ταινιών, να κατανοήσει τη χρησιμότητά τους αλλά και να μάθει τους πρωτοπόρους σχεδιαστές του είδους. Η πραγματική ιστορία δεν είναι γραμμική, εφόσον υπάρχουν αλληλεπικαλύψεις μεταξύ διαφορετικών χρονικών περιόδων. Εντούτοις γίνεται ο παρακάτω διαχωρισμός, στις βασικές μεταβατικές περιόδους, ώστε να λειτουργεί ως οδηγός.

#### 4.1.1 Πρώιμη ανάπτυξη: 1870 – 1930

Στη διάρκεια της εκπνοής του 19ου αιώνα, έγιναν σημαντικά επιτεύγματα σχετικά με την ανάπτυξη του κινηματογράφου, εφόσον αρκετοί άνθρωποι πειραματίστηκαν προσπαθώντας να απεικονίσουν την κίνηση. Μία από τις πρώτες αναλύσεις της κίνησης, έγινε το 1878 από τον φωτογράφο Edward Muybridge, ο οποίος κατάφερε να αναπτύξει μεθόδους διαδοχικής φωτογράφισης, αποτυπώνοντας την κίνηση ενός αλόγου. Ακολούθησε η εφεύρεση του κινητοσκοπίου – ατομική μηχανή προβολής – το 1892 από τον William Dickson, συνεργάτη του Thomas Alva Edison. Τέλος, οι αδελφοί Lumiere, βασιζόμενοι στο κινητοσκόπιο, εφηύραν τον κινηματογράφο το 1895 - μία φορητή κινηματογραφική μηχανή, λήψεως, εκτύπωσης και προβολής φιλμ σε ευρύ κοινό. Αυτές οι ευρεσιτεχνίες, θεωρήθηκαν ως τα

---

<sup>38</sup> May, J. (2010). The Art of Title Design Throughout Cinema History. *Smashing magazine*.  
McCort, K. (2002). Titles throughout time. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από <http://millimeter.com>.

θαύματα που άνοιξαν μια νέα εποχή οπτικής έκφρασης και επικοινωνιακής αφήγησης και έθεσαν τα θεμέλια μιας κοινωνικής, οικονομικής και πολιτιστικής επανάστασης που θα άλλαζε ριζικά τον τρόπο με τον οποίο βλέπουμε τον κόσμο.<sup>39</sup>

Τα πλάνα μονής λήψης (single shot clips) των αδελφών Lumiere αποτελούν παραδείγματα από τις πρώτες ταινίες που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου. Αυτά τα μικρά πλάνα, που παρουσίαζαν απλές σκηνές όπως εργαζόμενους που αποχωρούν από ένα εργοστάσιο ή ένα τρένο το οποίο εισέρχεται στο σταθμό, δεν είχαν καθόλου τίτλους ταινιών. Εντούτοις, αν παρακολουθήσουμε σήμερα αυτές τις ταινίες μικρού μήκους μπορούμε να συναντήσουμε τίτλους ταινιών, στους οποίους αναφέρεται ο σκηνοθέτης και το όνομα της εκάστοτε ταινίας, εφόσον επεξεργάστηκαν και αρχειοθετήθηκαν στα χρόνια που ακολούθησαν. Σ' αυτήν τη χρονική περίοδο δεν χρειάζονταν τίτλοι ταινιών λόγω έλλειψης εργατικού δυναμικού. Επιπλέον, κύριο μέλημα των αδελφών Lumiere ήταν να κατοχυρώσουν την ευρεσιτεχνία τους, η οποία τους επέτρεψε να γυρίσουν αυτά τα πλάνα.<sup>40</sup>

Στις αρχές του 20ου αιώνα, νέες καινοτόμες τεχνικές και ειδικά εφέ άρχισαν να χρησιμοποιούνται στις ταινίες, προωθώντας τις θαυματουργικές δυνατότητες του κινηματογράφου. Οι ταινίες του Georges Méliès, του D.W. Griffith και του Tsarli Tsaplin είχαν πολλαπλά κλιπ και παρουσίαζαν σύνθετες ιστορίες. Ο ιδιοφυής Méliès, υπήρξε ο κατάλληλος άνθρωπος στην κατάλληλη εποχή, τότε που στον «πλανήτη της εικόνας» όλα έμοιαζαν έτοιμα προς ανακάλυψη. Για πρώτη φορά πρόβαλε έγχρωμες ταινίες, χρωματίζοντας τα κινηματογραφικά καρέ με το χέρι. Χρησιμοποίησε την τεχνική του μοντάζ και τη διπλή έκθεση του φιλμ για να δημιουργήσει εικόνες σουρεαλιστικές, εξωπραγματικές μαγεύοντας έτσι τους θεατές. Όντας πρωτοπόρος, άφησε στους μεταγενέστερους μια πολύτιμη κληρονομιά και άνοιξε δρόμους για τον κινηματογράφο της φαντασίας που συνεχίζεται μέχρι τις μέρες μας.<sup>41</sup>

Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1910, ο βουβός κινηματογράφος εισήγαγε τις κάρτες κειμένων (intertitles) και τη ζωντανή μουσική αλλάζοντας την εμπειρία προβολής. Οι ταινίες δεν ήταν πλέον σύντομες και δεν εντυπωσίαζαν τους θεατές μόνο με την προβολή της κινούμενης εικόνας. Επιπλέον, η μουσική των τίτλων ταινιών είχε αρκετές φορές τη διάθεση της ταινίας όμως τα κείμενα είχαν πανομοιότυπη εμφάνιση. Όπως περιγράφει η Boxer, οι πρώιμοι τίτλοι, του βουβού κινηματογράφου, παρουσιάστηκαν σε κάρτες κειμένων - κάρτες με έντυπο υλικό οι οποίες φωτογραφήθηκαν και ενσωματώθηκαν στις ταινίες. Στις (εικόνες 12 και 13) παρουσιάζονται αποσπάσματα από τους αρχικούς τίτλους των ταινιών «Frankenstein» (1910) και «Intolerance» (1916), η οποία θεωρείται από κριτικούς και ιστορικούς ως η μεγαλύτερη ταινία της εποχής του βουβού κινηματογράφου. Ο κύριος σκοπός των τίτλων ταινιών σ' αυτή την εποχή ήταν να δείξουν στο κοινό τι θα παρακολουθήσει και να προβάλουν τα διάσημα πρόσωπα που σχετίζονται με την ταινία. Τις περισσότερες φορές, αναφερόταν ο τίτλος, ο σκηνοθέτης και αργότερα, οι πρωταγωνιστές. Σ' αυτή τη χρονική περίοδο υπήρχαν μόνο μικρά πληρώματα εργαζομένων που εμπλέκονται στη δημιουργία του φιλμ και δεν θεωρούνταν αρκετά σημαντικοί για να αναφερθούν τα ονόματά

---

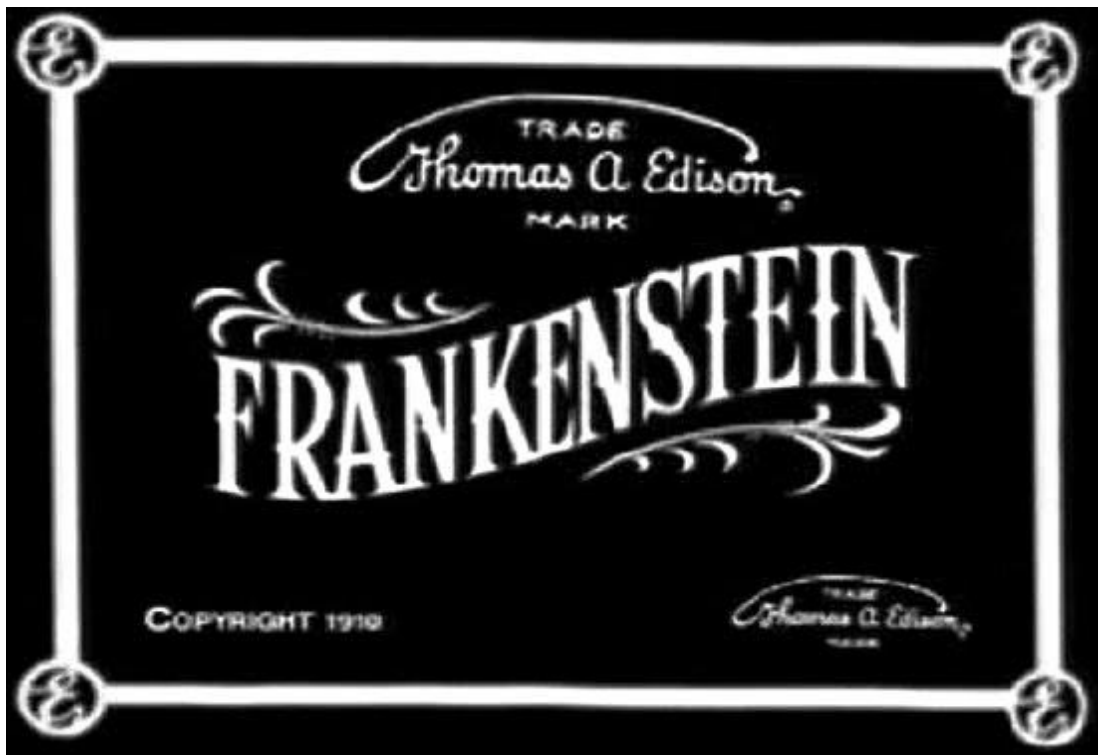
<sup>39</sup> Gomey, D. (1998). *Η ιστορία του Κινηματογράφου*. Αθήνα: Έλλην.

<sup>40</sup> Neale, S. (1985). *Cinema and technology: image, sound, colour*. London: Macmillan Education.

<sup>41</sup> Αδαμίδης, Λ. (2012). *GRAFIDA*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από [www.grafida.net](http://www.grafida.net).

Gomey, D. (1998). *Η ιστορία του Κινηματογράφου*. Αθήνα: Έλλην.

τους στην οθόνη. Οι τίτλοι ταινιών σ' αυτό το στάδιο λειτουργούσαν ως ετικέτες παρά εισαγωγή στην ταινία.<sup>42</sup>



**Εικόνα 12:** Dawley, J.S.(1910). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Frankenstein» (1910)  
Πηγή: <http://1.bp.blogspot.com>

---

<sup>42</sup> Boxer, S. (2000, 22 Απριλίου). Making a Fuss Over Opening Credits; Film Titles Offer a Peek at the Future in More Ways Than One. *The New York Times*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από [www.nytimes.com](http://www.nytimes.com).  
May, J. (2010). The Art of Title Design Throughout Cinema History. *Smashing magazine*.





**Εικόνα 13:** Griffith, D.W. (1916). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Intolerance» (1916)  
**Πηγή:** <https://media-mediatemple.netdna-ssl.com>

Σύμφωνα με την King, οι πρώτοι σχεδιαστές τίτλων ταινιών οι οποίοι προσλήφθηκαν στην κινηματογραφική βιομηχανία είναι σχεδόν βέβαιο ότι εκπαιδεύτηκαν στη συγγραφή πινακίδων, εφόσον τα δείγματα της δουλειάς τους έχουν αναφορές σε χειρόγραφες πινακίδες του 19ου αιώνα και συμπεριλαμβάνουν γραμματοσειρές εμπνευσμένες από καλλιτεχνικά κινήματα όπως η art nouveau, η art deco και ο εξπρεσιονισμός. Οι κάρτες αυτές παρουσιάζονταν στην οθόνη, ως ακίνητες εικόνες σ' ένα ενιαίο πλαίσιο. Τα άσπρα γράμματα με μικρές πατούρες εμφανίζονταν σε μαύρο φόντο για λόγους ευαναγνωσιμότητας και ζωντάνευαν με ορισμένα πρόσθετα διακοσμητικά.<sup>43</sup> Αυτή η ιδέα των τίτλων ταινιών γεννήθηκε όταν οι επεξηγηματικές κάρτες κειμένων, (Εικόνα 14) με την πάροδο του χρόνου, βγήκαν εκτός της κυρίως πλοκής και εντάχθηκαν στην έναρξη των ταινιών. Η τεχνική που περιγράφεται πιο πάνω, αρχικά, χρησιμοποιήθηκε για άλλα μέρη της ταινίας, ως αφηγηματική επεξήγηση ή για να μεταφέρει τους διαλόγους στο βουβό κινηματογράφο.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Περίτεχνα χειρόγραφα περιγράμματα ή στατικές, διακοσμητικές εικόνες κτηρίων ή χαρακτήρων.

<sup>44</sup> Evans, N. *TITLE DESIGN PROJECT*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από [www.titledesignproject.com](http://www.titledesignproject.com).  
King, E. (2004). *Typotheque*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από [www.typotheque.com](http://www.typotheque.com).



**Εικόνα 14:** Niblo,F. (1920). Αποσπάσματα από πλάνα και επεξηματικές κάρτες κειμένων από την ταινία «The Mark of Zorro» (1920)  
**Πηγή:** <http://2.bp.blogspot.com>

#### 4.1.2 Κλασική εποχή: 1930 - 1955

Στα τέλη της δεκαετίας του 1920, η τεχνολογία του κινηματογράφου άλλαξε κατά θεμελιώδη τρόπο. Η προσθήκη του ήχου και του χρώματος σ' αυτή την εποχή ήταν ένα απαραίτητο τεχνικό κομμάτι για την εξέλιξη των τίτλων ταινιών. Ο Counts ισχυρίζεται ότι όπως εξελίχθηκε ο κινηματογράφος, έτσι έκαναν και οι τίτλοι ταινιών. Μετά την εφαρμογή του ήχου, άρχισαν να λειτουργούν ως μετάβαση στην κυρίως ταινία. Μέσα από την επίτευξη της αφηγηματικότητάς τους, προσέλκυαν την προσοχή των σχεδιαστών και άρχισαν να παίζουν ένα πιο καλλιτεχνικό ρόλο στην ταινία. Εντούτοις, πρωταρχικός σκοπός των τίτλων ταινιών, κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, ήταν να εμφανιστεί ο τίτλος της ταινίας, ο σκηνοθέτης, η ιεραρχία των ηθοποιών και ενδεχομένως να γνωστοποιήσει τα μέλη του προσωπικού.<sup>45</sup>

Κατά τη διάρκεια του 1930 και 1940, η Αμερικάνικη κινηματογραφική βιομηχανία έφτασε στη χρυσή της εποχή. Δημιουργήθηκαν και αναπτύχθηκαν τα πρώτα κινηματογραφικά στούντιο, ξεδεύοντας τεράστιους προϋπολογισμούς για να γυρίσουν μεγάλης κλίμακας κινηματογραφικές παραγωγές, οι οποίες απέκτησαν μεγάλη δημοτικότητα όπως το «City Lights» (1931), το «42nd Street» (1933), το «The Adventures of Robin Hood» (1938). Στις αρχές της δεκαετίας του 1930, πολλά κινηματογραφικά στούντιο δέχθηκαν την πρόκληση της αλλαγής προσέγγισης στην παρουσίαση των τίτλων ταινιών και χρησιμοποίησαν εφέ για να κάνουν πειραματισμούς. Η ιδέα του να προετοιμαστεί ο θεατής για την επερχόμενη ταινία άρχισε να γίνεται πιο διαδεδομένη. Μερικοί καλλιτέχνες σχεδίαζαν τα έργα τους ώστε να οριστεί μια διάθεση και να αιχμαλωτίσουν το κοινό πριν η ταινία αρχίσει. Ενδεικτικοί είναι οι τίτλοι της ταινίας «King Kong» (1933) (Εικόνα 15). Ήταν πρωτοποριακοί για την εποχή και χρησιμοποίησαν την τελευταία λέξη της τεχνολογίας για να παρουσιάσουν κάτι περισσότερο από ένα απλό κείμενο. Έδωσαν έμφαση στο φόντο και στο προσκήνιο και μετέφεραν την αίσθηση της ζούγκλας επεμβαίνοντας στα κείμενα.<sup>46</sup>

<sup>45</sup> Counts, J. (11 Δεκεμβρίου, 2005). *MOVING TEXTS*. Ανακτήθηκε 25 Απριλίου, 2015, από [www.reddye.com](http://www.reddye.com).  
 Gomey, D. (1998). *Η ιστορία του Κινηματογράφου*. Αθήνα: Έλλην.

<sup>46</sup> Woolman, M. & Bellantoni, J. (1999). *Type in Motion: Innovations in Digital Graphics*. London: Thames & Hudson.  
 Gomey, D. (1998). *Η ιστορία του Κινηματογράφου*. Αθήνα: Έλλην.

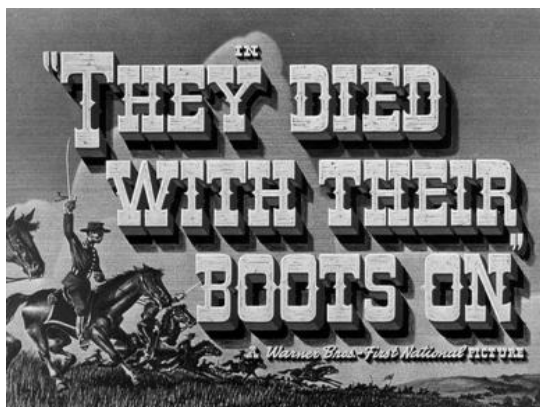


**Εικόνα 15:** Cooper, M.C. & Schoedsack, E.B. (1933). Αποσπάσματα από τους τίτλους της ταινίας «King Kong» (1933)

**Πηγή:** <http://annayas.com>

Οι σχεδιαστές των τίτλων ταινιών σ' αυτή την εποχή κυμαίνονταν από αυτοδίδακτους ζωγράφους πινακίδων μέχρι επαγγελματίες σε διαφημιστικά τμήματα, οι οποίοι ήταν γνώστες της τυπογραφίας, του animation, των οπτικών εφέ και της οπτικής κουλτούρας. Συνεπώς, ένα εικαστικό λεξιλόγιο για τους τίτλους ταινιών άρχισε να αναπτύσσεται στα μεγάλα στούντιο. Διακρίνουμε μια γραφική γλώσσα, η οποία συνδέει συγκεκριμένα είδη γραμματοσειρών με συγκεκριμένα είδη ταινιών. Η King εξηγεί αυτή την προσέγγιση: οι τίτλοι για τα γουέστερν γράφονταν με βαριές γραμματοσειρές αντίστοιχες των επιγραφών στις αφίσες των καταζητούμενων της άγριας Δύσης (**Εικόνα 16**). Για τα μυθιστορήματα χρησιμοποιούσαν κομπές γραμματοσειρές που θύμιζαν κορδέλες ή γιρλάντες (**Εικόνα 17**). Τέλος, για ταινίες με χονδροειδές χιούμορ επέλεξαν ατημέλητες γραμματοσειρές που δείχνουν έλλειψη ενδιαφέροντος για δουλειά (**Εικόνα 18**).<sup>47</sup>

<sup>47</sup> King, E. (2004). *Typotheque*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από [www.typotheque.com](http://www.typotheque.com).



**Εικόνα 16:** Walsh, W. (1941). Απόσπασμα από τον τίτλο της ταινίας «They Died with their Boots on» (1941)  
**Πηγή:** <http://annayas.com>



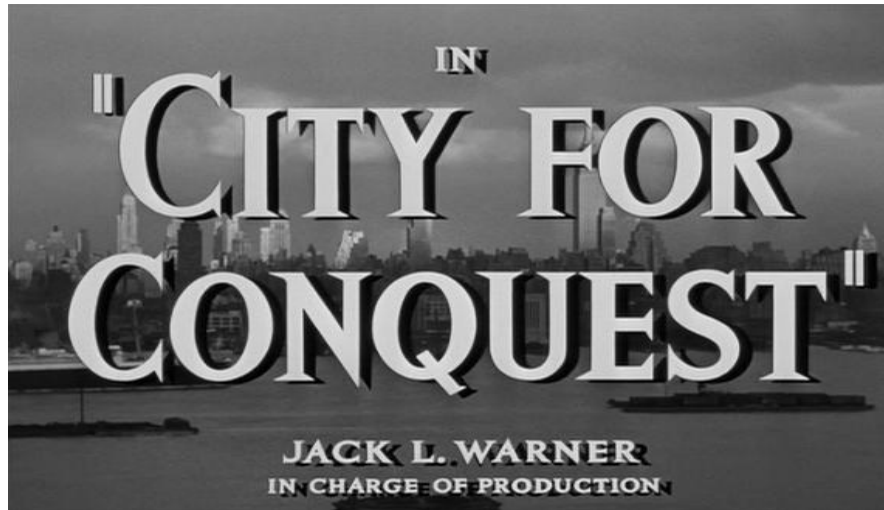
**Εικόνα 17:** Kenton, E.C. (1934). Απόσπασμα από τον τίτλο της ταινίας «Search for Beauty» (1934)  
**Πηγή:** <http://annayas.com>



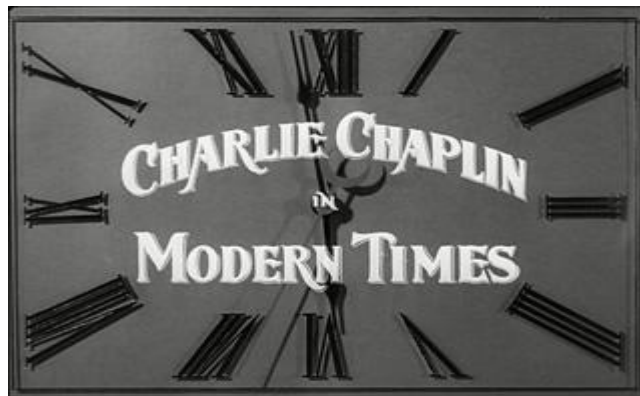
**Εικόνα 18:** Wood, S. (1937). Απόσπασμα από τον τίτλο της ταινίας «A Day at the Races» (1937)  
**Πηγή:** <http://annayas.com>

Σύμφωνα με την King ο τρόπος χρήσης των γραμματοσειρών δημιούργησε ένα άγραφο, γλωσσικό κανόνα εκφραστικό και επικοινωνιακά ορθό. Στις εκάστοτε γραμματοσειρές των τίτλων ταινιών συνήθως, εμφανιζόταν το εφέ της σκιάς μπροστά από μία στατική εικόνα ή ένα σύντομο πλάνο από μια ακίνητη κάμερα που έδειχνε ένα ελκυστικό φόντο, όπως στην ταινία «City for Conquest» (1940) (**Εικόνα 19**). Επίσης, οι τίτλοι για την ταινία «Modern Times» (1936) (**Εικόνα 20**) ανήκουν σ' αυτή τη φιλοσοφία προβάλλοντας ένα ενεργό ρολόι

ως φόντο και ένα σύντομο κείμενο με τους συντελεστές από πάνω. Αντίθετα με την King, η May αναφέρει ότι η τυπογραφία παραμελήθηκε τη συγκεκριμένη εποχή, ενώ οι εικόνες λάμβαναν πολύ περισσότερη προσοχή. Παρόλα αυτά, η αλληλεπίδραση της τυπογραφίας με τις εικόνες δεν αγνοήθηκε με κανένα τρόπο.<sup>48</sup>



**Εικόνα 19:** Litvak, A. (1940). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «City for Conquest» (1940)  
Πηγή: <http://annyas.com>



**Εικόνα 20:** Chaplin, C. (1936). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Modern Times» (1936)  
Πηγή: <http://images56.annyas.com>

Μέχρι τη δεκαετία του 1950, οι ταινίες μεγάλου μήκους ακολουθούσαν μια προκαθορισμένη μορφή: μακροσκελείς τίτλοι και ένα σημείωμα «The End» στο τέλος της ταινίας, όπως στην ταινία «Stromboli» (1950) (Εικόνες 21,22,23). Σήμερα λίγες ταινίες περιλαμβάνουν το σημείωμα «The End». Στη δεκαετία του 1950, κάποιες ταινίες άρχισαν να έχουν εισαγωγικά πλάνα (precredits footage), σύντομα τρέιλερ τα οποία έδειχναν μερικές σκηνές στην αρχή της ταινίας πριν από τους τίτλους, ώστε να τραβήξουν το ενδιαφέρον του

<sup>48</sup> King, E. (2004). *Typotheque*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από [www.typotheque.com](http://www.typotheque.com).  
May, J. (2010). The Art of Title Design Throughout Cinema History. *Smashing magazine*.

θεατή. Αργότερα, οι σκηνοθέτες εφήραν μια τεχνική η οποία χρησιμοποιείται μέχρι τις μέρες μας, με την έναρξη της ταινίας τα κείμενα των τίτλων τοποθετούνται στις αρχικές σκηνές.<sup>49</sup>



**Εικόνα 21:** Rossellini, R. (1950). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Stromboli» (1950)  
**Πηγή:** <http://annayas.com>



**Εικόνα 22:** Rossellini, R. (1950). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Stromboli» (1950)  
**Πηγή:** <http://annayas.com>

---

<sup>49</sup> Bordwell, C. (2006). *The McGraw-Hill Film Viewer's Guide*. New York: McGraw-Hill.



**Εικόνα 23:** Rossellini, R. (1950). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Stromboli» (1950)  
Πηγή: <http://annayas.com>

#### 4.1.3 Μεταπολεμική εποχή: 1955 - 1970

Οι δύο δεκαετίες μετά το Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο έφεραν δραματικές ανακατατάξεις και οδήγησαν σε κρίση την κινηματογραφική βιομηχανία. Στα τέλη της δεκαετίας του 1950 και στις αρχές της δεκαετίας του 1960 το 60% των κινηματογράφων είχε κλείσει και η παραγωγή ταινιών μειώθηκε. Η ευρεία εξάπλωση της τηλεόρασης αποτέλεσε σοβαρή απειλή για τη δημοτικότητα του κινηματογράφου και οδήγησε σε πτώση των εισπράξεών του, εφόσον οι θεατές συνήθιζαν να παραμένουν στο σπίτι παρακολουθώντας τηλεόραση. Παρόλα αυτά, μια νέα γενιά κινηματογραφιστών επηρεάζει την κινηματογραφική βιομηχανία. Μεγαλωμένοι σε μια μεταπολεμική εποχή, επαναστάτησαν και ξεπέρασαν τους προκατόχους τους. Σκηνοθέτες όπως ο Howard Hawks, ο Otto Preminger, ο Alfred Hitchcock, ο Samuel Fuller έφεραν φρέσκο αέρα. Παράλληλα αναδύθηκαν και σχεδιαστές τίτλων ταινιών όπως ο Saul Bass, ο Pablo Ferro, ο Maurice Binder, ο Friz Freleng οι οποίοι δημιούργησαν πρωτοποριακούς τίτλους, που χρησιμοποιήθηκαν και για την προώθηση των ταινιών. Σε μερικές περιπτώσεις μάλιστα, οι τίτλοι ταινιών όπως του «Dr.No» (1962) (**Εικόνα 24**) που σχεδίασε ο Maurice Binder και του «The Pink Panther» (1963) (**Εικόνα 25**) που σχεδίασε ο Friz Freleng, έγιναν τόσο δημοφιλείς που απέσπασαν την προσοχή από τις αντίστοιχες ταινίες.<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> King, E. (2004). *Typotheque*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από [www.typotheque.com](http://www.typotheque.com).

McCort, K. (2002). *Titles throughout time*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από <http://millimeter.com>.



**Εικόνα 24:** Young, T. (1962). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Dr.No» (1962)  
**Πηγή:** <http://annayas.com>



**Εικόνα 25:** Edwards, B. (1963). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «The Pink Panther» (1963)  
**Πηγή:** <http://annayas.com>

Σύμφωνα με την King στο πλαίσιο μιας γενικά προβληματικής βιομηχανίας κινηματογράφου, οι κινηματογραφιστές συνειδητοποίησαν ότι έπρεπε να αναπτύξουν στρατηγικές για να απομακρύνουν το απαιτητικό κοινό από την τηλεόραση και να το στρέψουν στις κινηματογραφικές αίθουσες. Μια εκστρατεία για να προσελκύσουν τους χαμένους θεατές άρχισε. Σημαντικά κινηματογραφικά στούντιο σκέφτηκαν νέους τρόπους για να διαμορφώσουν εκ νέου τις ταινίες τους. Ήθελαν να αλλάξουν το προϊόν τους, να είναι κάτι διαφοροποιημένο και ανταγωνιστικό σε σχέση με την τηλεόραση. Έτσι, εμφανίστηκαν νέα τεχνικά επιτεύγματα στον κινηματογράφο, όπως το σινεμασκόπ, το Cinerama, ο στερεοφωνικός ήχος, η στερεοσκοπική προβολή. Αν και αυτές οι εφευρέσεις δεν ήταν πολύ επιτυχημένες, εντούτοις επέτρεπαν και απαιτούσαν πιο εξελιγμένους τίτλους ταινιών, οι οποίοι πήραν τη μορφή διαφήμισης, περιλαμβάνοντας τα κύρια χαρακτηριστικά της ταινίας. Εντυπωσιακά και εξελιγμένα γραφικά άνθισαν και ένας μεγάλος αριθμός σχεδιαστών ενεπλάκη.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> King, E. (2004). *Typotheque*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από [www.typotheque.com](http://www.typotheque.com).



Για πολλές δεκαετίες, το περιεχόμενο των τίτλων ταινιών ήταν αρκετά επιλεκτικό. Το σύνολο των εργαζομένων που συμμετείχαν στην παραγωγή των ταινιών ήταν μόνιμοι υπάλληλοι των στούντιο παραγωγής και έτσι δεν εμφανίζονταν τα ονόματά τους. Η μετατροπή των στούντιο σε εταιρείες διανομής ταινιών καθώς και η αυξανόμενη επιρροή των εργατικών συντεχνιών συνέβαλαν ώστε να αναπτυχθούν οι τίτλοι στα τέλη της δεκαετίας του 1950. Όλοι οι εργαζόμενοι, από τους πρωταγωνιστές μέχρι τους μαραγκούς, έγιναν ελεύθεροι επαγγελματίες και ήταν σε θέση να διεκδικούν μια γραμμή στους τίτλους. Για να γνωστοποιηθούν όλα τα μέλη του εργατικού δυναμικού χρειαζόταν περισσότερος χώρος για τους τίτλους. Σ' αυτό το σημείο πολλοί σχεδιαστές επέκτειναν τη διάρκεια των τίτλων και μετακίνησαν τμήματα στο τέλος της ταινίας, δημιουργώντας έτσι τους τίτλους τέλους (closing credits). Ως εκ τούτου, προέκυψε η δημιουργία ενός νέου σχήματος. Οι αρχικοί τίτλοι παραθέτουν το βασικό προσωπικό: κύριους ηθοποιούς, σεναριογράφους, κινηματογραφιστές, συνθέτες, δημιουργούς, παραγωγούς και σκηνοθέτες. Στους τίτλους τέλους εμφανίζεται ο πλήρης κατάλογος των συντελεστών, σχεδόν πάντα, με μικρά λευκά γράμματα σε μαύρο φόντο.<sup>52</sup>

Δεδομένου ότι οι αρχικοί τίτλοι έγιναν μεγαλύτεροι σε διάρκεια, η γραφιστική επιμέλεια και η τυπογραφία άρχισαν να ενσωματώνονται. Σύμφωνα με την King, οι τίτλοι μεταξύ 1955 - 65 ήταν συνυφασμένοι με το έντυπο γραφιστικό στυλ της εποχής. Το γεγονός ότι ο Saul Bass (ένας από τους μεγαλύτερους σχεδιαστές του 20ου αιώνα) είχε ασχοληθεί με τη στατική γραφιστική, προτού αρχίσει να σχεδιάζει τίτλους, φαίνεται να ενισχύει αυτόν τον ισχυρισμό. Στις αρχές της δεκαετίας του 1950 ο Bass είχε δημιουργήσει αρκετά διαφημιστικά υλικά για ταινίες. Οι αφίσες που σχεδίαζε ακολουθούσαν το στατικό γραφιστικό του στυλ και απέρριπταν το στερεότυπο σχεδιασμό των χολιγουντιανών αφισών. Πίστευε ότι, το περιεχόμενο των εικόνων (σε αφίσες ή τίτλους) έπρεπε να επικοινωνεί με τους θεατές δημιουργώντας συναισθήματα. Επίσης, πολλές φορές αντιμετώπιζε τον κυρίως τίτλο ως λογότυπο, καθιστώντας τον ως βασικό στοιχείο σε μια εκστρατεία μάρκετινγκ. Ο Bass απέκλινε από τις τυπικές συμβάσεις της εποχής του μετατρέποντας τους τίτλους σε εμβληματικές εικόνες, άμεσα αναγνωρίσιμες και συνδεδεμένες με τις εκάστοτε ταινίες.<sup>53</sup>

Οι γραφικές συνθέσεις του σε κίνηση, σε συνδυασμό με τη μουσική λειτουργούσαν ως πρόλογος για την ταινία, ενώ παράλληλα έδιναν τον τόνο της διάθεσης και προανήγγειλαν τη δράση. Οι τίτλοι του δεν είναι απλές ετικέτες αναγνώρισης, αλλά κομμάτια που αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της *εργασίας* στο σύνολό της.

Μια επανάσταση για την εποχή ήταν οι τίτλοι για την ταινία «The Man with the Golden Arm» (1955) (Εικόνα 26). Ήταν μια καινοτομία, εκ μέρους του Bass, να μην χρησιμοποιήσει το διάσημο πρόσωπο του Frank Sinatra νοουμένου ότι στη δεκαετία του 1950 τα διάσημα ονόματα συνδέονταν άρρηκτα με την επιτυχία μιας ταινίας. Αντ' αυτού, ένας αποσπασματικός, γραμμικός βραχίονας χρησιμοποιήθηκε για την αφίσα και τους τίτλους της ταινίας, συνδέοντας έτσι τη δημοσιότητα της ταινίας μ' ένα καθαρά, γραφιστικό, συνεκτικό τρόπο. Ο Bass πέτυχε στενό συγχρονισμό μεταξύ οπτικού και ακουστικού ρυθμού, δίνοντας ιδιαίτερη προσοχή στην ταχύτητα, το ρυθμό και τη λεπτομέρεια. Λεπτές, λευκές γραμμές σε

---

Yu, L. (2008). *Typography in film title sequence design*. Μη εκδομένη διδακτορική διατριβή, Iowa State University, Ames, Iowa.

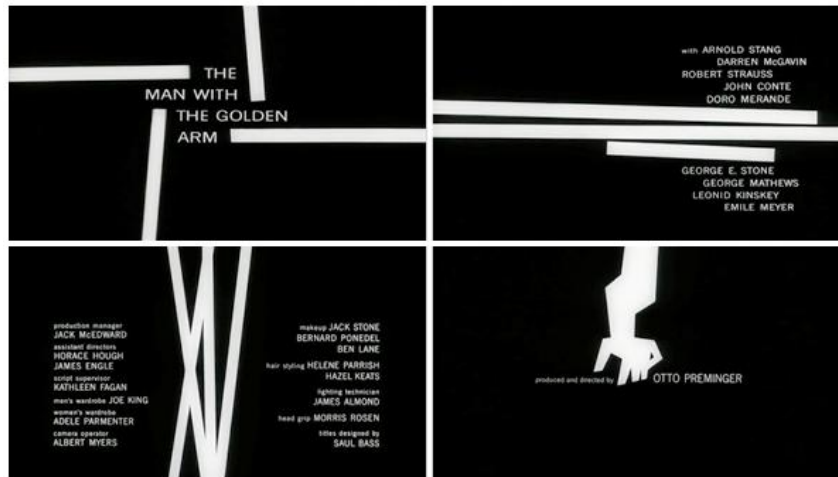
<sup>52</sup> Bordwell, C. (2006). *The McGraw-Hill Film Viewer's Guide*. New York: McGraw-Hill.

<sup>53</sup> Saul, B. (2006). *Design Museum*. Ανακτήθηκε 9 Μαΐου, 2015, από [design.designmuseum.org](http://design.designmuseum.org).

King, E. (2004). *Typotheque*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από [www.typotheque.com](http://www.typotheque.com).

May, J. (2010). The Art of Title Design Throughout Cinema History. *Smashing magazine*.

μαύρο φόντο αλληλεπιδρούσαν με τα ονόματα των ηθοποιών, πριν αυτές μεταλλαχτούν σ' ένα απειλητικό βραχίονα. Ο κινούμενος, γραμμικός βραχίονας ήταν ένα σύμβολο εξάρτησης. Η λιτή αυτή εικόνα, με μία υπεραπλουστευμένη εννοιολογική προσέγγιση, εμπειρικλείει την ιστορία της ταινίας σε μια απόδοση που θα μπορούσε να σταθεί από μόνη της.<sup>54</sup>



**Εικόνα 26:** Preminger, O. (1955). Αποσπάσματα από τους τίτλους της ταινίας «The Man with the Golden Arm» (1955)

**Πηγή:** <http://annayas.com>

Όταν η ταινία στάλθηκε στις κινηματογραφικές αίθουσες ένα σημείωμα ήταν κολλημένο στα κουτιά, «Τραβήξτε τις κουρτίνες πριν από τους τίτλους». Οι περισσότεροι τίτλοι πριν από τον Bass ήταν βαρετοί και είχε γίνει κανόνας οι κουρτίνες να ανοίγουν όταν η ταινία άρχιζε ουσιαστικά. Ο Bass ήρθε για να το αλλάξει αυτό. Συνέβαλε στον επαναπροσδιορισμό της οπτικής γλώσσας των τίτλων και τους μετέτρεψε σε μορφή τέχνης. Οι κινούμενες συνθέσεις που σχεδίασε, χρησιμοποιώντας τεχνικές όπως η ζωντανή δράση, το αφηρημένο animation, οι πειραματισμοί με τυπογραφικά στοιχεία, το μοντάζ ή τα cut-outs, φανερώνουν τις γνώσεις του σε θεωρίες τυπογραφίας, σχεδιασμού, ρυθμού, σύνθεσης και χρωμάτων. Επίσης, οι τίτλοι του λειτουργούν ως πρόλογος για την ταινία, καθορίζουν τον τόνο, τη διάθεση και προαναγγέλλουν την κυρίως δράση. Όταν εμφανίζονται οι τίτλοι του Bass, επιτυγχάνεται η εισαγωγή του θεατή στο θέμα πριν την έναρξη της ταινίας, εφόσον δεν είναι απλές ετικέτες ανάγνωσης, αλλά αποτελούν αναπόσπαστο μέρος του έργου.<sup>55</sup>

Ένας άλλος αξιοσημείωτος σχεδιαστής της περιόδου είναι ο Pablo Ferro. Ως ευφυής, πειραματιστής εισήγαγε το quick-cut, μία μέθοδο επεξεργασίας σύμφωνα με την οποία στατικές εικόνες όπως γκραβούρες, φωτογραφίες, ή σχέδια, εμπλουτίζονταν με ταχύτητα, κίνηση και ήχο. Αναγνώρισε τη σημασία της τυπογραφίας στους τίτλους και της έδωσε ώθηση, χρησιμοποιώντας ασυνήθιστες γραμματοσειρές οι οποίες επικοινωνούν με την

<sup>54</sup> Boxer, S. (2000, 22 Απριλίου). Making a Fuss Over Opening Credits; Film Titles Offer a Peek at the Future in More Ways Than One. *The New York Times*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από [www.nytimes.com](http://www.nytimes.com).

<sup>55</sup> Braha, Y. & Byrne, B. (2011). *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video and the Web*. China: Focal Press.

Counts, J. (11 Δεκεμβρίου, 2005). *MOVING TEXTS*. Ανακτήθηκε 9 Μαΐου, 2015, από [www.reddy.com](http://www.reddy.com).

Saul, B. (2006). *Design Museum*. Ανακτήθηκε 13 Ιουνίου, 2015, από [design.designmuseum.org](http://design.designmuseum.org).

ιστορία, τους χαρακτήρες και τα θέματα των εκάστοτε ταινιών. Επιπλέον συνέβαλε στην ιδέα να γεμίσει ολόκληρη η οθόνη με γράμματα, σε διάφορα μεγέθη και βάρη. Στην ταινία «Dr Strangelove» (1964) (Εικόνα 27), βλέπουμε πώς εφαρμόζονται οι πιο πάνω τεχνικές. Χρησιμοποιούνται γρήγορες εναλλαγές πολυάριθμων εικόνων πίσω από γράμματα που καταλαμβάνουν ολόκληρη την οθόνη. Ο γραφικός χαρακτήρας του Ferro είναι άμεσα αναγνωρίσιμος και μας επιτρέπει απρόσκοπτη παρακολούθηση κειμένου και εικόνας.<sup>56</sup>



Εικόνα 27: Kubrick, S. (1964). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Dr Strangelove» (1964)  
Πηγή: <http://www.dvdbeaver.com>

#### 4.1.4 Σύγχρονη εποχή: 1970 - Σήμερα

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές έδωσαν νέο στίγμα στην κινηματογραφική βιομηχανία στη δεκαετία του 1970 και προσέφεραν στους σκηνοθέτες την ευκαιρία να συνδυάσουν παραδοσιακές και σύγχρονες τεχνικές. Η εξέλιξη αυτή επηρέασε άμεσα την ανάπτυξη του σχεδιασμού των τίτλων. Δύο από τις βασικές δυνατότητες των νέων τεχνολογιών ήταν η ψευδαίσθηση του χώρου και η χειραγώγηση της τυπογραφίας έτσι ώστε να παίρνουν διαστάσεις μη ρεαλιστικές. Οι τίτλοι για το «Superman» (1978) (Εικόνα 28) αποτελεί ενδεικτικό παράδειγμα επιρροής της χρήσης του ηλεκτρονικού υπολογιστή<sup>57</sup>.

---

<sup>56</sup> Heller, S. (2004). *Design Literacy*. (2η έκδ.) New York: Allworth Press.

<sup>57</sup> McCort, K. (2002). *Titles throughout time*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από <http://millimeter.com>.



**Εικόνα 28:** Donner, R. (1978). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Superman» (1978)  
Πηγή: <http://annayas.com>

Η εξέλιξη των ψηφιακών τεχνολογιών στις δεκαετίες 1980 - 1990 άνοιξε τις πόρτες σε νέα μονοπάτια με πειραματισμούς υψηλότερου επίπεδου. Η ποπ κουλτούρα και η αύξηση των τηλεοπτικών διαφημίσεων διαφοροποίησαν το τοπίο για τα κινούμενα γραφικά. Η γρήγορη μέθοδος επεξεργασίας και οι πολλαπλές τεχνικές δυνατότητες έγιναν μόδα. Οι τίτλοι ταινιών που ήταν μέρος αυτής της μόδας επεξεργάζονταν όλο και πιο γρήγορα. Κατά τη διάρκεια αυτής της εποχής έγιναν περαιτέρω βελτιώσεις σ' όλους τους τομείς που αφορούν τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Συγκεκριμένα, η έλευση του προσωπικού υπολογιστή σε συνδυασμό με τα προγράμματα animation και βίντεο οδήγησαν σ' ένα μεγάλο κύμα τεχνολογικής επανάστασης. Κυκλοφόρησαν ταχύτεροι επεξεργαστές και προηγμένα νέα λογισμικά, όπως το Adobe After Effect και το Macromedia Flash. Με αυτό τον τρόπο ήταν πιο εύκολο για τους σχεδιαστές να δοκιμάσουν νέες τεχνικές και να πειραματιστούν χωρίς να χρειάζεται να προβλέψουν τα αποτελέσματα και να ξοδέψουν χρήματα. Πριν από αυτό δούλευαν με animatics και storyboards, ενώ το τελικό προϊόν παραγόταν με τεχνολογία που βρισκόταν σε εταιρείες υψηλού κόστους και με ελάχιστα περιθώρια αλλαγών και δημιουργικών εξερευνήσεων. Οι τίτλοι ταινιών όπως το «Halloween 3» (1982) (**Εικόνα 29**) και το «The War of The Roses» (1989) (**Εικόνα 30**) αποτελούν ενδεικτικά παραδείγματα για την περίοδο αυτή.<sup>58</sup>



**Εικόνα 29:** Wallace, T.L. (1978). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Halloween» (1982)  
Πηγή: <http://annayas.com>

<sup>58</sup> Woolman, M. & Bellantoni, J. (1999). *Type in Motion: Innovations in Digital Graphics*. London: Thames & Hudson.

McCort, K. (2002). Titles throughout time. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από <http://millimeter.com>.



**Εικόνα 30:** DeVito, D. (1989). Αποσπάσματα από τους τίτλους της ταινίας «The War of The Roses» (1989)  
**Πηγή:** <http://annayas.com>

Οι τίτλοι που σχεδίασε ο Kyle Cooper για την ταινία «Se7en» (1995) (**Εικόνα 31**), σύμφωνα με το περιοδικό *New York Times Magazine*, θεωρούνται μία από τις σημαντικότερες καινοτομίες του design στη δεκαετία του 1990. Ο Cooper κατάφερε να μετατρέψει τα γραπτά στοιχεία σε ηθοποιούς και αντικαθιστώντας το γράμμα ν, στη λέξη Seven, με τον αριθμό 7 δημιούργησε μια αναγνωρίσιμη ταυτότητα που λειτουργεί απρόσκοπτα μεταξύ λόγου και εικόνας. Επιπλέον, ενσωμάτωσε κείμενο και εικόνες με φυσικό τρόπο και έφερε μια νέα αισθητική γλώσσα στον κινηματογράφο - μια ελαφρά, διαταραγμένη τυπογραφία συνδυασμένη με οπτικά εφέ. Η χρήση του motion design δεν ήταν πρωτοποριακή διαδικασία, αλλά ο Cooper χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή κατάφερε να συνδυάσει, επιτυχώς, παραδοσιακές και σύγχρονες τεχνικές. Μ' αυτόν τον τρόπο, αναζωογόνησε τους τίτλους και επαναπροσδιόρισε το οπτικό τους στιλ.<sup>59</sup>



**Εικόνα 31:** David, F. (1995). Αποσπάσματα από τους τίτλους της ταινίας «Se7en» (1995)  
**Πηγή:** <http://annayas.com>

Στη δεκαετία του 1990, για να πραγματοποιηθεί κίνηση χρειάζονταν εβδομάδες, ενώ σήμερα αυτό επιτυγχάνεται μέσα σε μερικές ώρες. Η εξέλιξη της τεχνολογίας συνέβαλε ώστε

---

<sup>59</sup> Woolman, M. & Bellantoni, J. (1999). *Type in Motion: Innovations in Digital Graphics*. London: Thames & Hudson.  
Counts, J. (11 Δεκεμβρίου, 2005). *MOVING TEXTS*. Ανακτήθηκε 25 Απριλίου, 2015, από [www.reddye.com](http://www.reddye.com).

οι τίτλοι ταινιών να ενσωματωθούν και να έρθουν πιο κοντά με την κυρίως ταινία, και κατά συνέπεια οι καλλιτεχνικοί διευθυντές, οι συντάκτες και οι σχεδιαστές να έρθουν πιο κοντά ο ένας στον άλλο κατά την κινηματογραφική διαδικασία. Συγκεκριμένα, βλέπουμε σχεδιαστές που εργάζονται σαν κινηματογραφιστές και σκηνοθέτες που εργάζονται σαν σχεδιαστές.<sup>60</sup>

Οι τίτλοι ταινιών αποτελούν ένα μεγάλο κεφάλαιο στον κινηματογραφικό χώρο. Παράλληλα με τις εξελίξεις στην κινηματογραφική βιομηχανία, τις τεχνολογικές προόδους, τις κοινωνικές τάσεις καθώς και με τις ιστορικές αλλαγές, διαμορφώθηκαν και οι τίτλοι στη σημερινή τους μορφή. Ενδεχομένως, θα συνεχίσουν να εξελίσσονται και να διαμορφώνονται με την πάροδο του χρόνου (λειτουργικά, στιλιστικά) εφόσον αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της κινηματογραφικής βιομηχανίας.<sup>61</sup>

## 4.2 Κατηγορίες τίτλων

Παράλληλα με την ιστορία του κινηματογράφου και την εξέλιξη της τεχνολογίας αναπτύχθηκαν και οι τίτλοι ταινιών (στιλιστικά, φορμαλιστικά, λειτουργικά). Ανάλογα με τις συνθήκες της εκάστοτε εποχής εξελίχθηκαν και διαφορετικά στιλ. Στις μέρες μας χρησιμοποιούνται ποικίλα στιλ τίτλων, με τέσσερις βασικές στιλιστικές κατηγορίες τίτλων ταινιών.

### 4.2.1 Τίτλοι σε μαύρη οθόνη

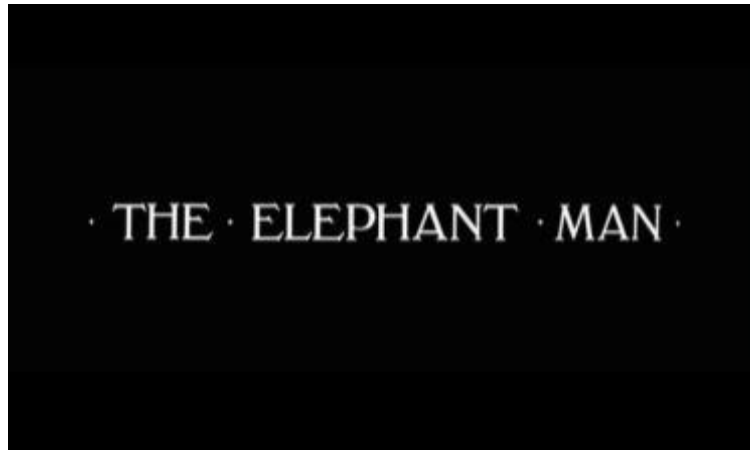
Η πιο απλή μορφή τίτλου είναι αυτή που παρουσιάζεται πάνω σε μαύρη οθόνη. Αυτό το είδος χρησιμοποιεί διαφορετικές γραμματοσειρές και τυπογραφικά στοιχεία, συνήθως, σε λευκό χρώμα, πάνω σε μαύρο φόντο. Εφόσον στα πρώτα στάδια του κινηματογράφου δεν υπήρχε χρώμα οι ασπρόμαυροι τίτλοι ήταν η μόνη επιλογή. Ακόμα και σήμερα όμως, όπου η ψηφιοποιημένη εποχή μάς επιτρέπει ευρύτερες επιλογές, αυτό το απλό είδος τίτλου εξακολουθεί να χρησιμοποιείται ευρέως για διάφορους λόγους. Κάποιοι σκηνοθέτες επιλέγουν αυτή την εύκολη διέξοδο λόγω χαμηλού κόστους και έλλειψης πολυπλοκότητας. Κάποιοι άλλοι θέλουν να δώσουν μια ντεμοντέ, κλασική ή εκλεπτυσμένη εμφάνιση στις ταινίες τους. Κοιτάζοντας το πιο κάτω τίτλο κινηματογραφικής ταινίας, (**Εικόνα 32**), διαπιστώνει κανείς ότι οι σχεδιαστές στόχευαν σε μία σοβαρή και εκλεπτυσμένη εμφάνιση.<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup> McCort, K. (2002). Titles throughout time. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από <http://millimeter.com>.  
May, J. (2010). The Art of Title Design Throughout Cinema History. *Smashing magazine*.

<sup>61</sup> May, J. (2010). The Art of Title Design Throughout Cinema History. *Smashing magazine*.

<sup>62</sup> Inceer, M. (2007, 30 Ιουλίου). An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film. *CUREJ-College Undergraduate Research Electronic Journal*. Ανακτήθηκε 18 Ιουνίου, 2015, από <http://repository.upenn.edu/curej/65>.



**Εικόνα 32:** Lynch, D.K. (1980). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «The Elephant Man» (1980)  
**Πηγή:** <http://annayas.com>

Αυτός ο τύπος τίτλου δεν έχει παραμείνει απλά από «συμβιβασμό», αλλά και για πρακτικούς λόγους. Οι κινηματογραφικές αίθουσες είναι σκοτεινές και το φως αντανακλάται στα τοιχώματα, οπότε τα μαύρα γράμματα σε λευκό φόντο, (κανόνας ευαναγνωσιμότητας) η τεράστια λευκή οθόνη θα είναι εκτυφλωτική για τους θεατές. Δεδομένου ότι ένα μαύρο φόντο έχει χαμηλότερη φωτεινότητα, κουράζει λιγότερο τα μάτια του θεατή και επομένως υπερισχύει σε σχέση μ' άλλα φωτεινότερα χρώματα. Επιπλέον, για να είναι ευανάγνωστο το κείμενο, πρέπει να υπάρχει υψηλή αντίθεση ανάμεσα σε φόντο και πρώτο πλάνο, έτσι επικράτησαν τα λευκά γράμματα σε μαύρο φόντο.<sup>63</sup>

#### 4.2.2 Τίτλοι που συνοδεύονται από στατικές εικόνες

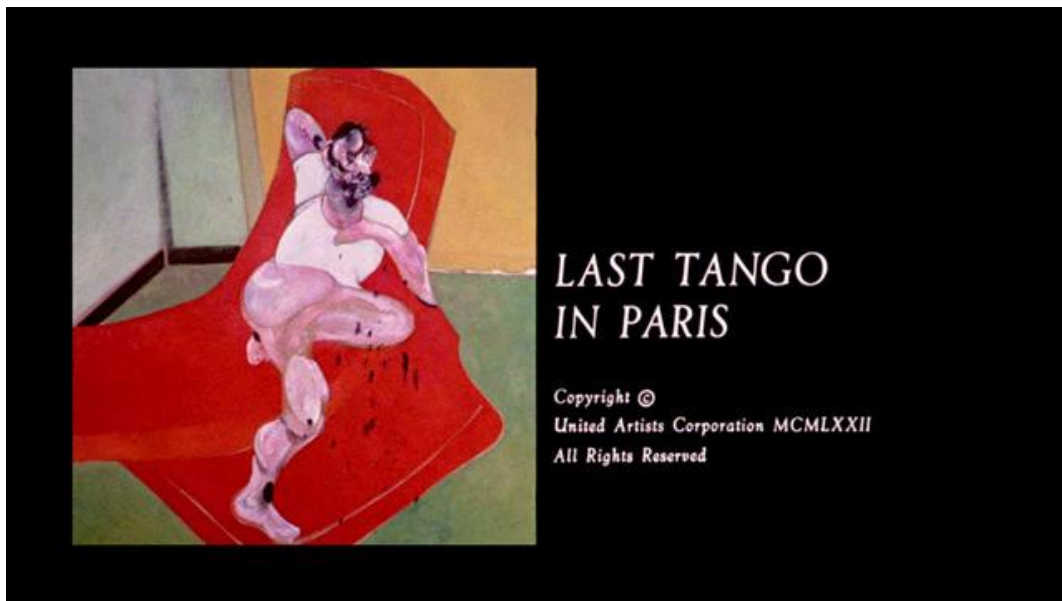
Μερικοί από τους τίτλους στα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου ενσωμάτωσαν περίτεχνα περιγράμματα ή διακοσμητικά στοιχεία στη σύνθεσή τους. Αυτό αποτέλεσε το έναυσμα ώστε οι τίτλοι να γίνουν πιο ελκυστικοί, προσθέτοντας περισσότερα στοιχεία πέραν από το κείμενο. Η ανάπτυξη των τίτλων που συνοδεύονται από στατικές εικόνες συμπίπτει με την επέκτασή τους, ώστε να περιλαμβάνουν περισσότερους συντελεστές της ταινίας. Υπό αυτές τις συγκυρίες διαπιστώνουμε ότι τα στούντιο προσδοκούσαν στην ανάπτυξη πιο περίτεχνων τίτλων.<sup>64</sup>

Το επόμενο στάδιο ήταν η χρήση φωτογραφιών στο φόντο. Αυτό το είδος τίτλου είναι πιο περίπλοκο από ότι το λευκό κείμενο σε μαύρο φόντο εφόσον απαιτεί συνδυασμό διαφορετικών μέσων για να επιτευχθεί το αποτέλεσμα. Για παράδειγμα, στο «Last Tango in Paris» (1972) οι τίτλοι (**Εικόνες 33** και **34**) συνδυάζουν τη μουσική με δύο πίνακες του Francis Bacon από το 1964. Οι δύο αυτοί πίνακες και ο τρόπος που παρουσιάζονται αντιπροσωπεύουν τόσο το στιλ, όσο και την ψυχολογική κατάσταση των δύο κυρίαρχων χαρακτήρων της ταινίας, αποκαλύπτοντας την αποξένωσή τους. Αυτή η αλληλουχία βοηθά

<sup>63</sup> Lenkowski, S. (3 Μαΐου, 2001). *Quora*. Ανακτήθηκε 18 Ιουνίου, 2015, από [www.quora.com](http://www.quora.com).

<sup>64</sup> Inceer, M. (2007, 30 Ιουλίου). An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film. *CUREJ-College Undergraduate Research Electronic Journal*. Ανακτήθηκε 18 Ιουνίου, 2015, από <http://repository.upenn.edu/curej/65>.

στη δημιουργία ανησυχητικής και μελαγχολικής διάθεσης που σχετίζεται με το φιλμ. Το συγκεκριμένο παράδειγμα δείχνει ότι με την εισαγωγή ενός αφηγηματικού στοιχείου μπορούν να ενισχυθούν οι τίτλοι που περιλαμβάνουν μόνο κείμενο.<sup>65</sup>



**Εικόνα 33:** Bertolucci, B. (1972). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Last Tango in Paris» (1972)  
**Πηγή:** <http://annyas.com>



**Εικόνα 34:** Bertolucci, B. (1972). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «Last Tango in Paris» (1972)  
**Πηγή:** <http://annyas.com>

---

<sup>65</sup> Inceer, M. (2007, 30 Ιουλίου). An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film. *CUREJ-College Undergraduate Research Electronic Journal*. Ανακτήθηκε 18 Ιουνίου, 2015, από <http://repository.upenn.edu/curej/65>.

Dalle Vacche, A. (2012). *Film, Art, New Media: Museum Without Walls*. Great Britain: Palgrave Macmillan.



### 4.2.3 Τίτλοι που συνοδεύονται από σειρά κινούμενων εικόνων

Οι τίτλοι που συνοδεύονται από μία σειρά κινούμενων εικόνων μπορεί να κυμαίνονται από μια απλή προβολή ενός κινούμενου θεάματος με στατική κάμερα, σε μια πιο περίπλοκη αλληλουχία εικόνων που εμπεριέχει κίνηση της κάμερας. Μια από τις πρώτες ταινίες που χρησιμοποίησε αυτό το είδος τίτλων είναι το «The Wizard of Oz» (1939) (Εικόνα 35), όπου παρουσιάζονται τα κινούμενα σύννεφα στον ουρανό πίσω από το τρέχον κείμενο των τίτλων. Από τότε, αυτό το είδος τίτλου έχει εξελιχθεί. Έγινε πιο καλλιτεχνικό και ωθεί περισσότερο τη σκέψη του θεατή για συλλογισμό.<sup>66</sup>



Εικόνα 35: Fleming, V. (1939). Απόσπασμα από τους τίτλους της ταινίας «The Wizard of Oz» (1939)  
Πηγή: <http://annyas.com>

### 4.2.4 Τίτλοι με animation και κινούμενα γραφικά

Η αύξηση στην ποικιλία των μεθόδων παροχής πληροφοριών στα τέλη της δεκαετίας του 1990, οδήγησε τους τίτλους ταινιών με animation και κινούμενα γραφικά να γίνουν πιο δημοφιλείς. Επιπλέον, η δημιουργία πανεπιστημιακών προγραμμάτων σπουδών και οι μελέτες που έγιναν πάνω στο θέμα των κινούμενων γραφικών, συνέβαλαν σημαντικά ώστε να αναπτυχθούν οι τίτλοι αυτού του είδους. Τέλος, η εύκολη πρόσβαση σε εξελιγμένα και ανέξοδα λογισμικά προγράμματα, έλυσε τα χέρια των επαγγελματιών αλλά και των φοιτητών και τους βοήθησε να ανακαλύψουν τις απεριόριστες δυνατότητες αυτού του μέσου. Ωστόσο, αυτό το είδος τίτλων δεν είναι νέα ανακάλυψη εφόσον είχε χρησιμοποιηθεί και παλαιότερα με μεγάλη επιτυχία, όπως στην ταινία «The Pink Panther» (1963).<sup>67</sup>

<sup>66</sup> Inceer, M. (2007, 30 Ιουλίου). An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film. *CUREJ-College Undergraduate Research Electronic Journal*. Ανακτήθηκε 18 Ιουνίου, 2015, από <http://repository.upenn.edu/curej/65>.

McCort, K. (2002). Titles throughout time. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από <http://millimeter.com>.

<sup>67</sup> Inceer, M. (2007, 30 Ιουλίου). An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film. *CUREJ-College Undergraduate Research Electronic Journal*. Ανακτήθηκε 18 Ιουνίου, 2015, από <http://repository.upenn.edu/curej/65>.

Δύο σχετικά νέοι τομείς για τους τίτλους με animation και κινούμενα γραφικά είναι τα δεδομένα με γνώμονα το σχεδιασμό (data-driven design) και τα είδωλα (avatar). Τα δεδομένα με γνώμονα το σχεδιασμό χρησιμοποιούν μια πηγή δεδομένων για να δημιουργήσουν αυτό που παρουσιάζεται στην οθόνη - το animation δημιουργείται από έναν αλγόριθμο του υπολογιστή και όχι άμεσα από το σχεδιαστή. Ξεχωριστά αντικείμενα (εικονογραφήσεις, γραφικά) και ξεχωριστά διάφανα επίπεδα (layer) χρησιμοποιούνται. Για να πραγματοποιηθεί η κίνηση ο δημιουργός σχεδιάζει τα σημαντικά στάδια της κίνησης και στη συνέχεια αφήνει το λογισμικό να υπολογίζει και να δημιουργήσει τα ενδιάμεσα. Επιπλέον σύμβολα, εικονίδια και τυπογραφικά στοιχεία έχουν αναπτυχθεί σε αντικείμενα avatar - κινούμενα γραφικά που μπορεί να αντανακλούν ανθρώπινα χαρακτηριστικά με δυναμικές ιδιότητες. Αποτέλεσμα της ψηφιακής επιρροής είναι το γεγονός ότι ο σύγχρονος σχεδιασμός τίτλων βασίζεται στις τεχνολογικές προόδους.<sup>68</sup>

Πολλές σύγχρονες ταινίες επιλέγουν αυτό το είδος τίτλων. Υπάρχουν επίσης πολλές ταινίες που βασίζονται σε κινούμενα γραφικά σε συνδυασμό με κινούμενο κείμενο, όπως το «Catch Me if you Can» (2002) (Εικόνα 36). Οι τίτλοι για το «Spider Man3» (2007) (Εικόνα 37), ταιριάζουν και σ' αυτή αλλά και στην προηγούμενη κατηγορία, επομένως είναι δύσκολο να ενταχθούν με βεβαιότητα, εφόσον αποτελούνται από ένα συνδυασμό κινούμενων σχεδίων, γραφικών και ρεαλιστικών πλάνων. Αυτές οι ασάφειες αντικατοπτρίζουν τη δυσκολία του να προσπαθούμε να ορίσουμε αυστηρή κατηγοριοποίηση των τίτλων. Πρόκειται για ένα ευρύ πεδίο σχεδιασμού με ατελείωτες καλλιτεχνικές δυνατότητες και αυτές οι κατηγοριοποιήσεις είναι απλά ενδεικτικές.<sup>69</sup>



**Εικόνα 36:** Spielberg, S.A. (2002). Αποσπάσματα από τους τίτλους της ταινίας «Catch Me if you Can» (2002)  
Πηγή: <http://annayas.com>

---

Woolman, M. (2005). *Type in Motion*. New York: Thames & Hudson.

<sup>68</sup> Woolman, M. (2005). *Type in Motion*. New York: Thames & Hudson.

<sup>69</sup> Inceer, M. (2007, 30 Ιουλίου). An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film. *CUREJ-College Undergraduate Research Electronic Journal*. Ανακτήθηκε 18 Ιουνίου, 2015, από <http://repository.upenn.edu/curej/65>.



**Εικόνα 37:** Raimi, S. (2007). Αποσπάσματα από τους τίτλους της ταινίας «Spider Man 3» (2007)  
**Πηγή:** <http://1.bp.blogspot.com>

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οι τίτλοι ταινιών αποτελούν μέσο μετάδοσης ιδεών – μηνυμάτων και είναι το πρώτο πράγμα που φέρνει το θεατή κοντά στην ταινία. Σίγουρα, είναι απαραίτητο και αναπόσπαστο μέρος των κινηματογραφικών ταινιών, εφόσον emπίπτουν μέσα στα γενικότερα πλαίσια της κινηματογραφικής τέχνης. Σκοπός τους είναι να εξυπηρετήσουν μια ολόκληρη σειρά από λειτουργίες όπως η ταυτοποίηση της ταινίας, οι νόμοι περί πνευματικής ιδιοκτησίας, η προβολή των συντελεστών και παραγωγών, η εισαγωγή στην ταινία και για να το πετύχουν αυτό επιστρατεύουν μεγάλο αριθμό τεχνικών και μέσων όπως οπτικά εφέ, κινούμενα σχέδια, κινηματογραφικά πλάνα, τυπογραφικά στοιχεία και ήχους.

Τα πρώτα χρόνια έδιναν πληροφοριακό υλικό μόνο για τους συντελεστές μιας ταινίας, στη συνέχεια έδιναν στο θεατή στοιχεία όπως ο χρόνος, ο χώρος και το στυλ της. Σήμερα, οι τίτλοι αναμιγνύονται σταδιακά με το φιλμ και εξυπηρετούν αφηγηματικούς σκοπούς.

Συνήθως, είναι το τελευταίο πράγμα στο μυαλό του σκηνοθέτη και για τους παραγωγούς αποτελούν γενικά μια διαδικασία, από την οποία προσπαθούν να ξεφύγουν με το φθηνότερο δυνατό τρόπο. Με την ολοένα και περισσότερη διάδοση και πρόσβαση της τεχνολογίας που χρειάζεται για να παραχθούν αυτές οι ακολουθίες, τόσο ελαχιστοποιείται το κόστος για την τελική παραγωγή.

Οι σχεδιαστικές επιρροές των δημιουργών δεν προέρχονται μόνο από την καλλιτεχνική έκφραση των δημιουργών που πειραματίστηκαν κυρίως στις αρχές του αιώνα, αλλά και από τους σύγχρονους τους. Σε συνδυασμό με την τεχνολογία, εφαρμοσμένες και καλές τέχνες επιστρατεύτηκαν για να υλοποιήσουν τα οράματά τους. Βέβαια και οι σχεδιαστές των τίτλων επηρέασαν με τη σειρά τους σύγχρονους δημιουργούς.

Οι τίτλοι ταινιών αναβαθμίζονται συνεχώς και γίνονται ολοένα σχεδόν απαραίτητοι σε κάθε ταινία. Λοιπόν, ο σχεδιασμός των τίτλων ταινιών αποτελεί βασικό και αναπόσπαστο μέρος μιας ταινίας, αλλά διαδραματίζει εξίσου ενεργό ρόλο στο κομμάτι της αφήγησης.

Τέλος, η ιστορία μας δίδαξε ότι όσο αναπτύσσεται η τυπογραφία και ο κινηματογράφος, αναπόφευκτα αναπτύσσονται και οι τίτλοι ταινιών, αφού αποτελούν μέρος της κινηματογραφικής ανάπτυξης. Είναι υψίστης σημασίας για τους σχεδιαστές να είναι όχι μόνο ειδικοί στις θεωρίες του σχεδιασμού και της τεχνολογίας, αλλά και να είναι γνώστες του παρελθόντος. Όντας γνώστες της ιστορίας του σχεδιασμού μπορούν να κατανοήσουν καλύτερα το σκοπό που θέλουν να επιτύχουν, και το ακροατήριο – θεατές που θέλουν να προσελκύσουν. Η τέχνη δε συμβαίνει σε απομόνωση, αλλά λαμβάνει χώρα σε ένα κοινωνικό πλαίσιο αλληλεπίδρασης με τους άλλους. Όσο θα υπάρχει ο κινηματογράφος θα υπάρχουν και οι τίτλοι ταινιών έχοντας διαφορετικές μορφές παρουσίασης κατά καιρούς χάρη στην τυπογραφία.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Η βιβλιογραφία συντάχθηκε με τη χρήση του προγράμματος πληροφοριακού γραμματισμού «Ωρίων» της βιβλιοθήκης του Αλεξάνδρειου Τεχνολογικού Εκπαιδευτικού Ιδρύματος Θεσσαλονίκης. Το πρότυπο που χρησιμοποιήθηκε για τη σύνταξη των βιβλιογραφικών αναφορών είναι το APA (American Psychological Association).

### Ελληνική Βιβλιογραφία

Λεωνίδα, Γ. (2000). *Ελληνική τυπογραφία*.

Μουσέως, Μ. *Η Ιστορία της Τυπογραφίας*. Λευκωσία: Αρκτινός.

Τσάρλι Τσάπλιν-Ο ασυμβίβαστος του σινεμά. (2006, 5 Οκτωβρίου). *Ελευθεροτυπία*

### Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

Bordwell, C. (2006). *The McGraw-Hill Film Viewer's Guide*. New York: McGraw-Hill.

Braha, Y. & Byrne, B. (2011). *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video and the Web*. China: Focal Press.

Bringhurst, R. (1996). *The Elements of Typographic Style*. (2η έκδ.) WA: Hartley & Marks.

Carter, R., Day, B. & Meggs, P. (1985). *Typographic Design: Form and Communication*. New York.

Dalle Vacche, A. (2012). *Film, Art, New Media: Museum Without Walls*. Great Britain: Palgrave Macmillan.

Gavin, A. & Paul, H. (2006). *Τυπογραφία*. Σγκαπούρη: Dart Books.

Gomey, D. (1998). *Η ιστορία του Κινηματογράφου*. Αθήνα: Έλλην.

Heller, S. (2004). *Design Literacy*. (2η έκδ.) New York: Allworth Press.

Krasner, J. (2004). *Motion graphic design & fine art animation: Principles and practice*. Burlington, MA: Elsevier.

May, J. (2010). The Art of Title Design Throughout Cinema History. *Smashing magazine*.

Neale, S. (1985). *Cinema and technology: image, sound, colour*. London: Macmillan Education.

Osgood, C., Suci, G. & Tannenbaum, P. (1957). *The measurement of meaning*. USA: University of Illinois Press.

Reader, K. (2000). *Ιστορία παγκόσμιου κινηματογράφου 1895-1975*. (Τ. Σώτη, μεταφρ.). Αθήνα: Αιγόκερως.

Reader, K. (2000). *Ιστορία του παγκόσμιου κινηματογράφου*. (2η έκδ.) Αθήνα: Αιγόκερως.

Walter, K. (1990). *The Silent Clowns*. Da Capo Press.

Woolman, M. (2005). *Type in Motion*. New York: Thames & Hudson.

Woolman, M. & Bellantoni, J. (1999). *Type in Motion: Innovations in Digital Graphics*. London: Thames & Hudson.

Yu, L. (2008). *Tyography in film title sequence design*. Μη εκδεδομένη διδακτορική διατριβή, Iowa State University, Ames, Iowa.

### **Ηλεκτρονική Βιβλιογραφία**

Αδαμίδης, Λ. (2012). *GRAFIDA*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από [www.grafida.net](http://www.grafida.net).

Boxer, S. (2000, 22 Απριλίου). Making a Fuss Over Opening Credits; Film Titles Offer a Peek at the Future in More Ways Than One. *The New York Times*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από [www.nytimes.com](http://www.nytimes.com).

Counts, J. (11 Δεκεμβρίου, 2005). *MOVING TEXTS*. Ανακτήθηκε 25 Απριλίου, 2015, από [www.reddye.com](http://www.reddye.com).

Evans, N. *TITLE DESIGN PROJECT*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από [www.titledesignproject.com](http://www.titledesignproject.com).

Farley, J. (7 Νοεμβρίου, 2009). *sitepoint*. Ανακτήθηκε 24 Φεβρουαρίου, 2016, από [www.sitepoint.com](http://www.sitepoint.com).

Inceer, M. (2007, 30 Ιουλίου). An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film. *CUREJ- College Undergraduate Research Electronic Journal*. Ανακτήθηκε 18 Ιουνίου, 2015, από <http://repository.upenn.edu/curej/65>.

King, E. (2004). *Typotheque*. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από [www.typotheque.com](http://www.typotheque.com).

Lenkowski, S. (3 Μαΐου, 2001). *Quora*. Ανακτήθηκε 18 Ιουνίου, 2015, από [www.quora.com](http://www.quora.com).

Lina, E. (7 Δεκεμβρίου, 2010). *Κινηματογράφος*. Ανακτήθηκε 15 Ιανουαρίου, 2015, από [www.ellinouz.blogspot.gr](http://www.ellinouz.blogspot.gr).

McCort, K. (2002). Titles throughout time. Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2015, από <http://millimeter.com>.

*Project Gutenberg Self-Publishing Press*. Ανακτήθηκε 20 Φεβρουαρίου, 2016, από [www.gutenberg.us](http://www.gutenberg.us).

Saul, B. (2006). *Design Museum*. Ανακτήθηκε 9 Μαΐου, 2015, από [www.design.designmuseum.org](http://www.design.designmuseum.org).

Starkweather, J. (1964, Ιουλίου). The communicative-value of content-free speech. *American Journal of Psychology*. Ανακτήθηκε 11 Ιανουαρίου, 2015, από: <http://psycnet.apa.org>.

Thomas, G. (24 Νοεμβρίου, 2010). *Entertainment*. Ανακτήθηκε 15 Φεβρουαρίου, 2015, από [www.huffingtonpost.com](http://www.huffingtonpost.com).

Williams, R. (21 Φεβρουαρίου, 2016). *ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA*. Ανακτήθηκε 24 Φεβρουαρίου, 2016, από [www.britannica.com](http://www.britannica.com).

(2 Απριλίου, 2012). *GRAFIC NOTES*. Ανακτήθηκε 5 Μαρτίου, 2016, από <http://www.graficnotes.blogspot.gr>.

