

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ  
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



## Πτυχιακή εργασία

ΑΡΧΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΤΑΙΝΙΩΝ ΚΑΙ Η ΕΦΑΡΜΟΓΗ  
ΤΟΥΣ ΣΤΟΝ ΚΥΠΡΙΑΚΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Χρυσόστομος Σιακός

Λεμεσός 2013



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ  
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ  
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

## **Πτυχιακή εργασία**

ΑΡΧΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΤΑΙΝΙΩΝ ΚΑΙ Η ΕΦΑΡΜΟΓΗ  
ΤΟΥΣ ΣΤΟΝ ΚΥΠΡΙΑΚΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Χρυσόστομος Σιακός

Σύμβουλος καθηγητής  
κος Ευριπίδης Ζαντίδης

Λεμεσός 2013

## **Πνευματικά δικαιώματα**

Copyright © Χρυσόστομος Σιακός, 2013

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τον επιβλέπων καθηγητή μου κύριο Ευριπίδη Ζαντίδη, για την καθοδήγηση και την πολύτιμη βοήθεια του, η οποία ήταν καταλυτική για την ολοκλήρωση της παρούσας πτυχιακής εργασίας. Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω όσους σκηνοθέτες μου παραχώρησαν συνεντεύξεις και τις Πολιτιστικές Υπηρεσίες του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού για τη συνεργασία τους.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το κεντρικό θέμα της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι οι Αρχικοί Τίτλοι κινηματογραφικών ταινιών. Συγκεκριμένα, στόχος της εργασίας είναι να γίνει μια πρωταρχική μελέτη που θα παρουσιάσει το «Τι έχει γραφτεί / μελετηθεί μέχρι τώρα για το σχεδιασμό, τη σημασία και την ιστορία του σχεδιασμού των Αρχικών Τίτλων σε κινηματογραφικές ταινίες» και κατ' επέκταση να εξετάσει «Ποια είναι η σημασία που δίνεται στο σχεδιασμό των Αρχικών Τίτλων Κυπριακών ταινιών».

Στο πρώτο στάδιο της εργασίας, επιχειρείται η συγκέντρωση υπάρχοντος υλικού σχετικά με τους ΑΤ, ώστε να απαντηθεί το πρώτο ερευνητικό ερώτημα. Μέσω ιστορικής αναδρομής παρουσιάζονται εξελικτικά τα διαδοχικά στάδια της δημιουργίας των ΑΤ και ποιες ιστορικές, τεχνολογικές ή στιλιστικές αλλαγές σημειώθηκαν μέχρι να φτάσουν στη σημερινή τους μορφή. Μέσα απ' αυτή την αναδρομή και τα παραδείγματα που παρατίθενται ανακαλύπτουμε τις λειτουργίες των ΑΤ και γνωρίζουμε πρωτοπόρους σχεδιαστές του είδους. Εν συνεχεία, αναφέρονται οι τέσσερις βασικές κατηγορίες στις οποίες διαχωρίζονται οι ΑΤ και τα χαρακτηριστικά τους γνωρίσματα. Στο τέλος του πρώτου μέρους δίνεται μια ανάλυση των επιτυχημένων ΑΤ της ταινίας *Vertigo* (1958), μέσα από τους οποίους βλέπουμε τους παράγοντες που οδηγούν στην επιτυχία.

Κατά την πορεία της βιβλιογραφικής ανασκόπησης, διαπιστώθηκε ότι δεν υπάρχει σχετικό υλικό για τα Κυπριακά δεδομένα και έτσι η μελέτη στρέφεται στα εγχώρια δρώμενα. Θέτοντας ως στόχο την απάντηση του δεύτερου ερευνητικού ερωτήματος, συλλέγονται πληροφορίες από σκηνοθέτες, μέσω ημι-δομημένων συνεντεύξεων, ώστε να καταγραφούν τάσεις απόψεων. Τέλος αναλύονται οι ΑΤ της Κυπριακής ταινίας *Fish n Chips* (2011) η οποία επιλέχτηκε μέσα από μία επετειακή κασετίνα ταινιών του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού. Σύμφωνα με το θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας, οι ΑΤ της συγκεκριμένης ταινίας πιστεύετε ότι έχουν ενδιαφέρον οπτικό αλλά και εννοιολογικό υλικό και εκπληρώνουν επιτυχώς τους σκοπούς για τους οποίους σχεδιάστηκαν.

# ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ .....	iv
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ.....	v
ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ .....	vii
ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ .....	ix
ΑΠΟΔΟΣΗ ΟΡΩΝ .....	x
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	xi
1 Ιστορική Αναδρομή .....	1
1.1 Πρώιμη ανάπτυξη: 1870 - 1930 .....	1
1.2 Κλασική εποχή: 1930 - 1955.....	4
1.3 Μεταπολεμική εποχή: 1955 - 1970 .....	7
1.4 Σύγχρονη εποχή: 1970 - Σήμερα.....	11
2 Κατηγορίες Αρχικών Τίτλων .....	15
2.1 Τίτλοι σε μαύρη οθόνη.....	15
2.2 Τίτλοι που συνοδεύονται από στατικές εικόνες.....	16
2.3 Τίτλοι που συνοδεύονται από σειρά κινούμενων εικόνων.....	17
2.4 Τίτλοι με animation και κινούμενα γραφικά.....	19
3 Ανάλυση Αρχικών Τίτλων της Ταινίας <i>Vertigo</i> .....	21
4 Συνεντεύξεις με Σκηνοθέτες .....	24
4.1 Εισαγωγή.....	24
4.2 Αποτελέσματα.....	24
5 Ανάλυση Αρχικών Τίτλων της Κυπριακής Ταινίας <i>Fish n Chips</i> .....	29
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ/ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ/ΕΠΙΛΟΓΟΣ .....	34
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....	36
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....	39

6 Συνέντευξη με σκηνοθέτες – Ερωτήσεις .....	39
--	----



## ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1.1: Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Frankenstein</i> , 1910.....	3
Εικόνα 1.2: Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Intolerance</i> , 1916 .....	3
Εικόνα 2: Αποσπάσματα από πλάνα και επεξηγηματικές κάρτες κειμένων από την ταινία <i>The Mark of Zorro</i> , 1920 .....	4
Εικόνα 3: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>King Kong</i> , 1933 .....	5
Εικόνα 4.1: Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας <i>They Died with their Boots On</i> , 1941.....	6
Εικόνες 4.2: Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Search for Beauty</i> , 1934.....	6
Εικόνες 4.3: Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας <i>A Day at the Races</i> , 1937 .....	6
Εικόνα 5: Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας <i>City for Conquest</i> , 1940 .....	6
Εικόνα 6: Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Modern Times</i> , 1936 .....	6
Εικόνα 7: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Jerry Maguire</i> , 1996 .....	7
Εικόνα 8: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Dr.No</i> , 1962 .....	8
Εικόνα 9: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>The Pink Panther</i> , 1963 .....	8
Εικόνα 10: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>The Man with the Golden Arm</i> , 1955....	10
Εικόνα 11: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας , <i>Dr Strangelove</i> , 1964 .....	11
Εικόνα 12: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Superman</i> , 1978 .....	12
Εικόνα 13: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Halloween 3</i> , 1982 .....	12
Εικόνα 14: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>The War of The Roses</i> , 1989 .....	13
Εικόνα 15: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Se7en</i> , 1995 .....	13
Εικόνα 16.1: Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Vicky Cristina Barcelona</i> , 2008 .....	15
Εικόνα 16.2: Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Scoop</i> , 2006 .....	15
Εικόνα 16.3: Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας <i>The Elephant Man</i> , 1980 .....	15

Εικόνα 17: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Last Tango in Paris</i> , 1972 .....	17
Εικόνα 18: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>The Wizard of Oz</i> , 1939 .....	17
Εικόνα 19: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Panic Room</i> , 2002 .....	18
Εικόνα 20.1: Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Her Man</i> , 1930 .....	18
Εικόνα 20.2: Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Verboten</i> , 1959 .....	18
Εικόνα 20.3: Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας <i>I Love Melvin</i> 1953 .....	18
Εικόνα 21: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Sin City</i> , 2005 .....	20
Εικόνα 22: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Catch Me if you Can</i> , 2002 .....	20
Εικόνα 23: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Spider Man 3</i> , 2007 .....	20
Εικόνα 24.1 / 24.2 / 24.3: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Vertigo</i> , 1958 .....	21
Εικόνες 25.1 / 25.2 / 25.3: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Vertigo</i> , 1958.....	22
Εικόνα 26: Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Vertigo</i> , 1958.....	23
Εικόνες 27.1 / 27.2: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Fish n Chips</i> , 2011 .....	30
Εικόνες 28: Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Fish n Chips</i> , 2011 .....	31
Εικόνες 29: Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας <i>Fish n Chips</i> , 2011 .....	32

# **ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ**

ΑΤ: Αρχικοί Τίτλοι

## **ΑΠΟΔΟΣΗ ΟΡΩΝ**

Single shot clips = *πλάνα μονής λήψης*

Title sequences, main title, opening title, opening credits = *Αρχικοί Τίτλοι*

Credit cards - intertitles = *κάρτες κειμένων*

Precredits footage = *εισαγωγικά πλάνα*

Closing credits = *τίτλοι τέλους*

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

«Οι Αρχικοί Τίτλοι κινηματογραφικών ταινιών ίσως 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. Καταρχάς ταυτοποιούν την ταινία, γνωστοποιούν τα ονόματα των κύριων συντελεστών και κατοχυρώνουν τα πνευματικά δικαιώματα. Επιπλέον, δημιουργούν την πρώτη εντύπωση μιας ταινίας. Έχουν ευθύνη να προαναγγείλουν την ταινία που επιλέξαμε να δούμε. Φτιάχνουν μια ιδιαίτερη ατμόσφαιρα, έτσι ώστε να διευκολύνουν την ομαλή είσοδο του κοινού στο κυρίως μέρος. Ασφαλώς, οι λειτουργίες τους δεν σταματούν εδώ και προσαρμόζονται ανάλογα με τις περιστάσεις.

Παρόλο που οι ΑΤ αναπτύσσονται και εξελίσσονται για χρόνια, η μελέτη και η έρευνα στο συγκεκριμένο τομέα είχε αγνοηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα. Λόγω του ότι αποτελούν τη χρυσή τομή ανάμεσα στον κινηματογράφο και τη γραφιστική, παραμελήθηκαν. Σύμφωνα με την King, «όσοι ασχολούνταν με τις κινηματογραφικές σπουδές αγνόησαν σε μεγάλο βαθμό τους ΑΤ, ενώ οι ιστορικοί της γραφιστικής τους αντιμετώπιζαν καθαρά γραφιστικά».

Εντούτοις, τα τελευταία χρόνια οι ΑΤ έχουν φτάσει σ' ένα πρωτοφανές επίπεδο προσοχής, 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 προσέελκυσαν το ενδιαφέρον γύρω από το σχεδιασμό των ΑΤ. Είναι εντυπωσιακός ο αριθμός των ατόμων και των ομάδων που είναι οπαδοί των ΑΤ και δεν αφορά μόνο σχεδιαστές, σκηνοθέτες ή παραγωγούς που ασχολούνται άμεσα με το αντικείμενο. Ενδεικτικά, αναφέρονται μερικές από τις μεγαλύτερες σχεδιαστικές εταιρείες του κόσμου: The Picture Mill, Big Film Design, Deborah Ross Film Design, Computer Café, yU + co, οι οποίες ασχολούνται μ' αυτόν τον τομέα και παράγουν εκπληκτικές ποσότητες δουλειάς κάθε χρόνο. (May, 2010· McCort, 2002).

Οι άνθρωποι στις μέρες μας έχουν ευκολότερη πρόσβαση από ποτέ στη μελέτη των ΑΤ. Αρχαιοθετημένο υλικό τόσο για ΑΤ όσο και για 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 ΑΤ, χωρίς να χρειάζεται οι θεατές να παρακολουθήσουν ολόκληρη την ταινία.

Κάτω από αυτά τα πλαίσια, επιχειρείται μια πρωταρχική μελέτη, η οποία σκοπεύει να παρουσιάσει τι έχει γραφτεί / μελετηθεί μέχρι τώρα για το σχεδιασμό, τη σημασία και την ιστορία του σχεδιασμού των ΑΤ σε κινηματογραφικές ταινίες και να παραθέσει τάσεις απόψεων, ως προς το ποια σημασία δίδεται στο σχεδιασμό των ΑΤ Κυπριακών ταινιών. Παράλληλα αναλύονται οι ΑΤ των ταινιών *Vertigo* και *Fish n Chips* ώστε να δούμε τους παράγοντες που οδηγούν στην επιτυχία και πως εφαρμόζεται η θεωρία στην πράξη.

# 1 Ιστορική Αναδρομή

Για να μπορέσουμε να απαντήσουμε επιτυχώς στο πρώτο ερευνητικό ερώτημα «Τι έχει γραφτεί / μελετηθεί μέχρι τώρα για το σχεδιασμό, τη σημασία και την ιστορία του σχεδιασμού των Αρχικών Τίτλων σε κινηματογραφικές ταινίες», είναι σημαντικό να γνωρίζουμε, γιατί οι άνθρωποι άρχισαν να δημιουργούν ΑΤ, γιατί τους χρησιμοποιούμε μέχρι τις μέρες μας καθώς επίσης και ποιες ιστορικές, τεχνολογικές και στιλιστικές αλλαγές σημειώθηκαν μέχρι να φτάσουν στη σημερινή τους μορφή. Μέσα από την ιστορική αναδρομή, και την παράθεση παραδειγμάτων μπορεί κανείς να καταλάβει τις επιρροές πίσω από το σχεδιασμό των σύγχρονων ΑΤ, 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.

1.1 Πρώιμη ανάπτυξη: 1870 - 1930

1.2 Κλασική εποχή: 1930 - 1955

1.3 Μεταπολεμική εποχή: 1955 - 1970

1.4 Σύγχρονη εποχή: 1970 - σήμερα

## 1.1 Πρώιμη ανάπτυξη: 1870 - 1930

Στη διάρκεια της εκπνοής του 19<sup>ου</sup> 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 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 (Gomery, 1998).

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 ΑΤ. Εντούτοις, αν παρακολουθήσουμε σήμερα αυτές τις ταινίες μικρού μήκους μπορούμε να συναντήσουμε ΑΤ, 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 ΑΤ 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 (Neale, 1985).

Στις αρχές του 20<sup>ου</sup> 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 (Αδαμίδης, 2012· Gomery, 1998).

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 ΑΤ 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 1.1 και 1.2 παρουσιάζονται αποσπάσματα από τους ΑΤ 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 ΑΤ σ' αυτή την εποχή ήταν να δείξουν στο κοινό τι θα παρακολουθήσει και να προβάλουν τα διάσημα πρόσωπα που σχετίζονται με την ταινία. Τις πλείστες 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 τους στην οθόνη. Οι ΑΤ σ' αυτό το στάδιο λειτουργούσαν ως ετικέτες παρά εισαγωγή στην ταινία (Boxer, 2000· May, 2010).



Εικόνα 1.1: Dawley, J.S. (1910). Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας *Frankenstein*.

Ανακτήθηκε 5 Απριλίου, 2013, από <http://tinyurl.com/yjk4vdr>

Εικόνα 1.2: Griffith, D.W. (1916). Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας *Intolerance*.

Ανακτήθηκε 10 Ιανουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/cchefmj>

Σύμφωνα με την King, οι πρώτοι σχεδιαστές ΑΤ 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 19<sup>ου</sup> 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 (περίτεχνα χειρόγραφα περιγράμματα ή στατικές, διακοσμητικές εικόνες κτηρίων ή χαρακτήρων). Αυτή η πρωτόλεια ιδέα των ΑΤ γεννήθηκε όταν οι επεξηγηματικές κάρτες κειμένων, (εικ. 2) 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 (Evans, 2000, King, 2004).

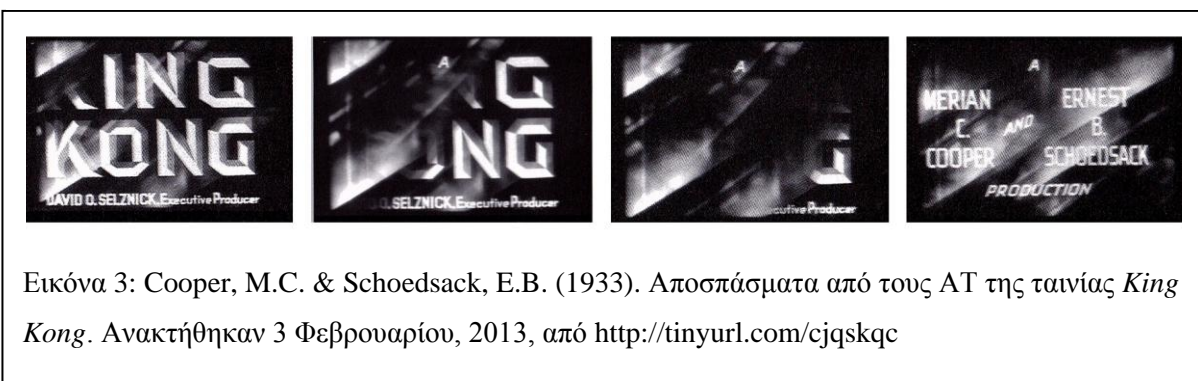


## 1.2 Κλασική εποχή: 1930 - 1955

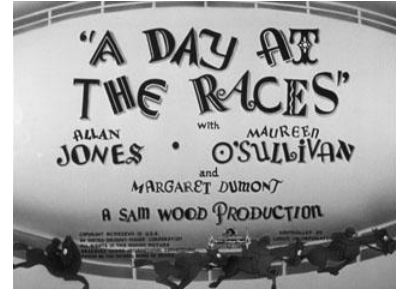
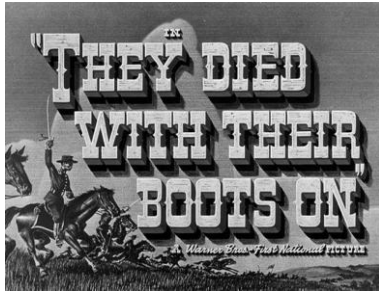
Στα τέλη της δεκαετίας του 1920, η τεχνολογία του κινηματογράφου άλλαξε κατά θεμελιώδη τρόπο. Η προσθήκη του ήχου και του χρώματος σ' αυτή την εποχή ήταν ένα απαραίτητο τεχνικό κομμάτι για την εξέλιξη των ΑΤ. Ο Counts ισχυρίζεται ότι όπως εξελίχθηκε ο κινηματογράφος, έτσι έκαναν και οι ΑΤ. Μετά την εφαρμογή του ήχου, άρχισαν να λειτουργούν ως μετάβαση στην κυρίως ταινία. Μέσα από την επίτευξη της αφηγηματικότητάς τους, προσέλκυσαν την προσοχή των σχεδιαστών και άρχισαν να παίζουν ένα πιο καλλιτεχνικό ρόλο στην ταινία, η οποία ήταν, προφανώς, μια βελτίωση ορόσημο. Εντούτοις, πρωταρχικός σκοπός των ΑΤ, 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 (Counts, 2005· Gomery, 1998).

Κατά τη διάρκεια του 1930 και 1940, η Αμερικάνικη κινηματογραφική βιομηχανία έφτασε στη χρυσή της εποχή. Δημιουργήθηκαν και αναπτύχθηκαν τα πρώτα κινηματογραφικά στούντιο, ξοδεύοντας 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 προσέγγιση στην παρουσίαση των ΑΤ 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 ΑΤ της ταινίας *King Kong* (1933) (εικ. 3). 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 (Bellantoni & Woolman, 1999· Gomery, 1998).



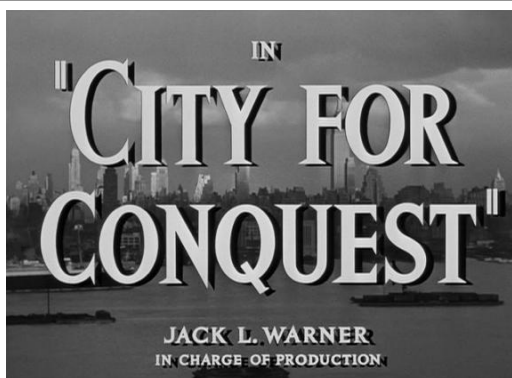
Οι σχεδιαστές των ΑΤ σ' αυτή την εποχή κυμαίνονταν από αυτοδίδακτους ζωγράφους πινακίδων μέχρι επαγγελματίες σε διαφημιστικά τμήματα, οι οποίοι ήταν γνώστες της τυπογραφίας, του animation, των οπτικών εφέ και της οπτικής κουλτούρας. Συνεπώς, ένα εικαστικό λεξιλόγιο για τους ΑΤ άρχισε να αναπτύσσεται 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 (εικ. 4.1). Για τα μυθιστορήματα χρησιμοποιούσαν κομπές γραμματοσειρές που θύμιζαν κορδέλες ή γιρλάντες (εικ. 4.2). Τέλος για ταινίες με χονδροειδές χιούμορ επέλεξαν ατημέλητες γραμματοσειρές που δείχνουν έλλειψη ενδιαφέροντος για δουλειά (εικ. 4.3) (King, 2004).



Εικόνες 4.1/4.2/4.3: Walsh, W. (1941), Kenton, E.C. (1934), Wood, S. (1937). Αποσπάσματα από τους ΑΤ των ταινιών *They Died with their Boots on*, *Search for Beauty* και *A Day at the Races*.

Ανακτήθηκαν 12 Δεκεμβρίου, 2012, από <http://annayas.com/screenshots/>

Σύμφωνα με την King ο τρόπος χρήσης των γραμματοσειρών δημιούργησε ένα άγραφο, γλωσσικό κανόνα εκφραστικό και επικοινωνιακά ορθό. Στις εκάστοτε γραμματοσειρές των ΑΤ 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 (εικ. 5). Επίσης οι ΑΤ για την ταινία *Modern Times* (1936) (εικ. 6) 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 (King, 2004; May, 2010).

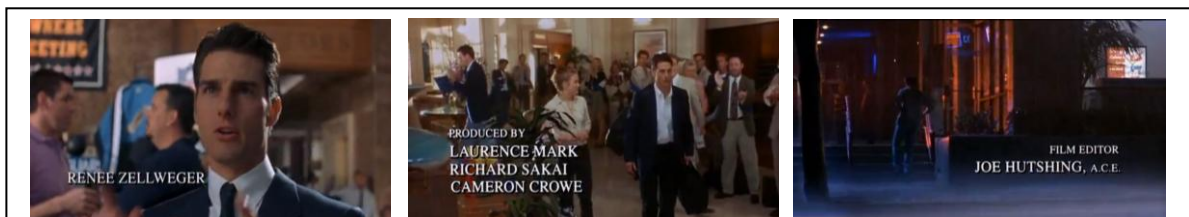


Εικόνα 5: Litvak, A. (1940). Αποσπάσμα από τους ΑΤ της ταινίας *City for Conquest*. Ανακτήθηκε 9 Δεκεμβρίου, 2012, από <http://tinyurl.com/cy9akgb>



Εικόνα 6: Chaplin, C. (1936). Αποσπάσμα από τους ΑΤ της ταινίας *Modern Times*. Ανακτήθηκε 7 Δεκεμβρίου, 2012, από <http://annayas.com/screenshots/>

Μέχρι τη δεκαετία του 1950, οι ταινίες μεγάλου μήκους ακολουθούσαν μια προκαθορισμένη μορφή: μακροσκελείς ΑΤ και ένα σημείωμα «The End» στο τέλος της ταινίας. Σήμερα λίγες ταινίες περιλαμβάνουν το σημείωμα «The End», δεδομένου ότι ένα μεγάλο fade-out και ένα μουσικό χαλί είναι αρκετά για να δείξουν ότι η ταινία ολοκληρώθηκε. 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 ΑΤ, ώστε να τραβήξουν το ενδιαφέρον του θεατή. Αργότερα, οι σκηνοθέτες εφηύραν μια τεχνική η οποία χρησιμοποιείται μέχρι τις μέρες μας: με την έναρξη της ταινίας τα κείμενα των ΑΤ τοποθετούνται στις αρχικές σκηνές, όπως στην ταινία *Jerry Maguire* (1996) (εικ. 7). (Bordwell, 2006).



Εικόνα 7: Crowe, C. (1996). Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας *Jerry Maguire*.

Ανακτήθηκαν 16 Δεκεμβρίου, 2012, από <http://tinyurl.com/cec784m>

### 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 υπήρξαν δύσκολες στιγμές, εφόσον εξήντα της εκατό 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 εισπράξεων του box-office, 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 ΑΤ όπως ο Saul Bass, ο Pablo Ferro, ο Maurice Binder ή ο Friz Freleng οι οποίοι δημιούργησαν πρωτοποριακούς ΑΤ, που

χρησιμοποιήθηκαν και για την προώθηση των ταινιών. Σε μερικές περιπτώσεις μάλιστα, οι ΑΤ όπως του *Dr.No* (1962) (εικ. 8) που σχεδίασε ο Maurice Binder ή του *The Pink Panther* (1963) (εικ. 9) που σχεδίασε ο Friz Freleng, έγιναν τόσο δημοφιλείς που απέσπασαν την προσοχή από τις αντίστοιχες ταινίες (King, 2004· McCourt, 2002).



Εικόνα 8: Young, T. (1962). Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας *Dr.No*. Ανακτήθηκαν 24 Νοεμβρίου, 2012, από <http://tinyurl.com/cqor6uz>



Εικόνα 9: Edwards, B. (1963). Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας *The Pink Panther*. Ανακτήθηκαν 6 Δεκεμβρίου, 2012, από <http://tinyurl.com/kpkb4l>

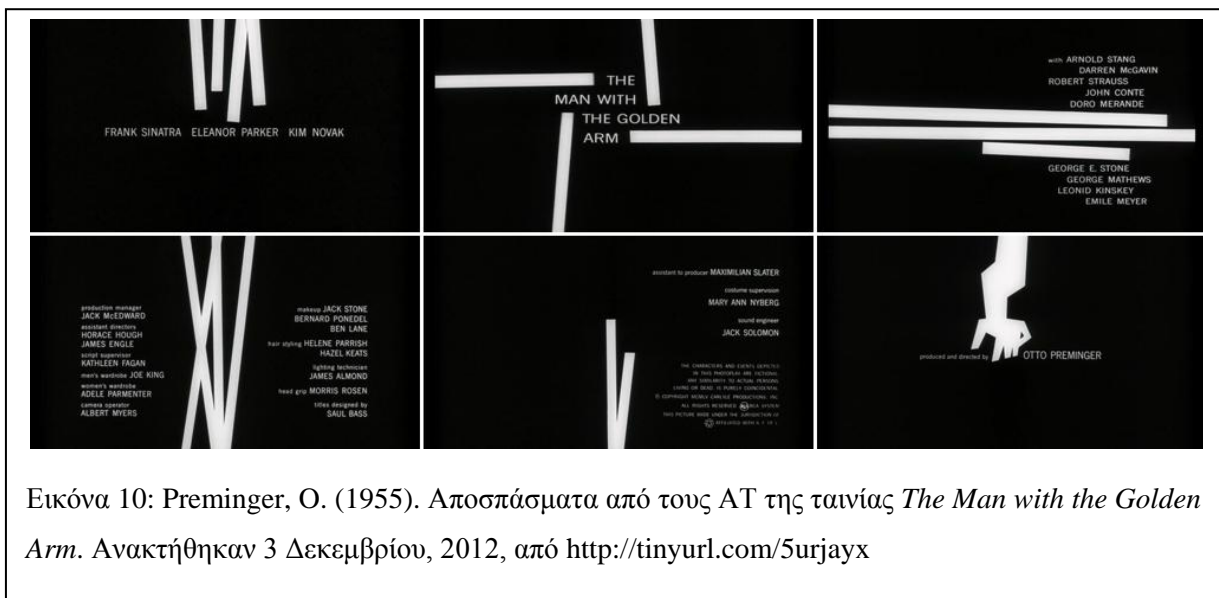
Σύμφωνα με την King στο πλαίσιο μιας γενικά προβληματικής βιομηχανίας κινηματογράφου, οι κινηματογραφιστές συνειδητοποίησαν ότι έπρεπε να αναπτύξουν στρατηγικές για να απομακρύνουν το απαιτητικό κοινό από την τηλεόραση και να το στρέψουν στις κινηματογραφικές αίθουσες. Μια εκστρατεία για να προσελκύσουν 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 και το Smell-O-Vision. Αν και αυτές οι εφευρέσεις δεν ήταν πολύ επιτυχημένες, εντούτοις επέτρεπαν και απαιτούσαν πιο εξελιγμένους ΑΤ, οι οποίοι πήραν τη μορφή διαφήμισης, περιλαμβάνοντας τα κύρια χαρακτηριστικά της ταινίας. Εντυπωσιακά και εξελιγμένα γραφικά άνθισαν και ένας μεγάλος αριθμός σχεδιαστών ενεπλάκη (King, 2004· Yu, 2008).

Για πολλές δεκαετίες, το περιεχόμενο των ΑΤ 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 ΑΤ 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 ΑΤ. Στο εξής ο καθένας που εργάζεται για την ταινία, με οποιαδήποτε ιδιότητα, αναφέρεται με το όνομα του εξυπηρετώντας νόμιμους σκοπούς της κινηματογραφικής βιομηχανίας ή των συντεχνιών. Για να γνωστοποιηθούν όλα τα μέλη του εργατικού δυναμικού χρειαζόταν περισσότερος χώρος για τους ΑΤ. Σ' αυτό το σημείο πολλοί σχεδιαστές επέκτειναν τη διάρκεια των ΑΤ και μετακίνησαν τμήματα στο τέλος της ταινίας, δημιουργώντας έτσι τους τίτλους τέλους (closing credits). Ως εκ τούτου, προέκυψε η δημιουργία ενός νέου σχήματος. Οι ΑΤ 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 (Bordwell, 2006).

Δεδομένου ότι οι ΑΤ έγιναν μεγαλύτεροι σε διάρκεια, η γραφιστική επιμέλεια και η τυπογραφία άρχισαν να ενσωματώνονται. Σύμφωνα με την King, οι ΑΤ μεταξύ 1955 - 65 ήταν συνυφασμένοι με το έντυπο γραφιστικό στιλ 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 ΑΤ, 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 στιλ και απέρριπταν το στερεότυπο σχεδιασμό των χολιγουντιανών αφισών. Πίστευε ότι, το περιεχόμενο των εικόνων (σε αφίσες ή ΑΤ) έπρεπε να επικοινωνεί με τους θεατές δημιουργώντας συναισθήματα ή εντάσσοντάς τους σ' ένα πλαίσιο. 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 ΑΤ σε εμβληματικές εικόνες, άμεσα αναγνωρίσιμες και συνδεδεμένες με τις εκάστοτε ταινίες (Design Museum, 2006· King, 2004· May, 2010).

Μια επανάσταση για την εποχή ήταν οι ΑΤ για την ταινία *The Man with the Golden Arm* (1955) (εικ. 10). 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 AT, 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 μαύρο φόντο αλληλεπιδρούσαν με τα ονόματα των ηθοποιών, πριν αυτές μεταλλαχτούν σ' ένα απειλητικό βραχίονα. Ο κινούμενος, γραμμικός βραχίονας ήταν ένα σύμβολο εξάρτησης. Σύμφωνα με τον Martin Scorsese «μια κακοήθης δύναμη που φθάνει κάτω στον κόσμο και στις ζωές των χαρακτήρων». Η λιτή αυτή εικόνα, με μία υπεραπλουστευμένη εννοιολογική προσέγγιση, εμπερικλείει την ιστορία της ταινίας σε μια απόδοση που θα μπορούσε να σταθεί από μόνη της (Boxer, 2000).



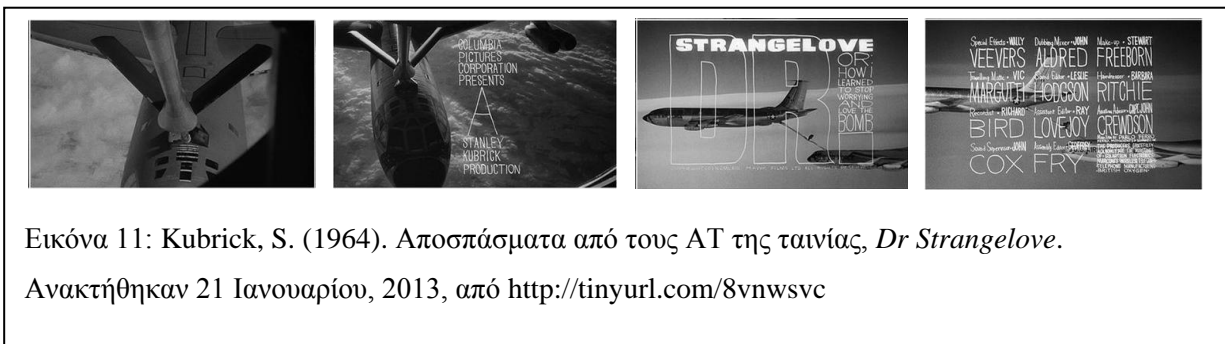
Εικόνα 10: Preminger, O. (1955). Αποσπάσματα από τους AT της ταινίας *The Man with the Golden Arm*. Ανακτήθηκαν 3 Δεκεμβρίου, 2012, από <http://tinyurl.com/5urjayx>

Όταν η ταινία στάλθηκε στις κινηματογραφικές αίθουσες ένα σημείωμα ήταν κολλημένο στα κουτιά, «Τραβήξτε τις κουρτίνες πριν από τους AT». Οι περισσότεροι AT 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 AT 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 AT



του λειτουργούν ως πρόλογος για την ταινία, καθορίζουν τον τόνο, τη διάθεση και προαναγγέλλουν την κυρίως δράση. Όταν εμφανίζονται οι ΑΤ 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 (Braha & Byrne, 2011· Counts, 2005· Design Museum, 2006).

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 ΑΤ και της έδωσε ώθηση, χρησιμοποιώντας ασυνήθιστες γραμματοσειρές οι οποίες επικοινωνούν με την 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) (εικ. 11), 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 (Heller, 2004· Willis, 2009).

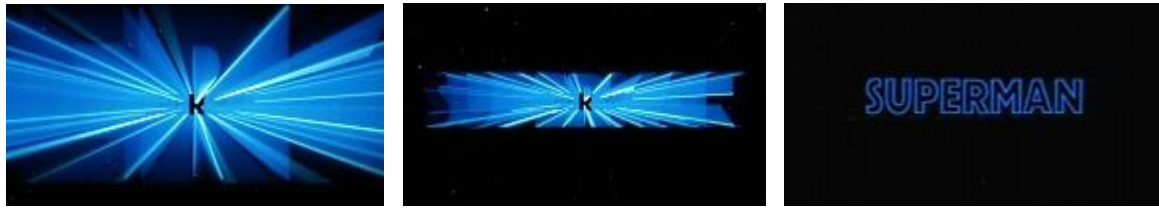


Εικόνα 11: Kubrick, S. (1964). Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας, *Dr Strangelove*.

Ανακτήθηκαν 21 Ιανουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/8vnwsv>

#### 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 ΑΤ. 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 ΑΤ για το *Superman* (1978) (εικ.12) αποτελεί ενδεικτικό παράδειγμα επιρροής της χρήσης του ηλεκτρονικού υπολογιστή (McCort, 2002).



Εικόνα 12: Donner, R. (1978). Αποσπάσματα από τους AT της ταινίας *Superman*. Ανακτήθηκαν 11 Ιανουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/co5fjv5>

Η εξέλιξη ψηφιακών τεχνολογιών, φιλικών προς τους χρήστες, 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 AT 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. AT ταινιών όπως το *Halloween 3* (1982) (εικ. 13) και το *The War of The Roses* (1989) (εικ. 14) αποτελούν ενδεικτικά παραδείγματα για την περίοδο αυτή (Bellantoni & Woolman, 1999· McCort, 2002).



Εικόνα 13: Wallace, T.L. (1982). Αποσπάσματα από τους AT της ταινίας *Halloween 3*. Ανακτήθηκαν 26 Ιανουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/co5fjv5>



Εικόνα 14: DeVito, D. (1989). Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας *The War of The Roses*. Ανακτήθηκαν 3 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/d8b7bq3>

Οι ΑΤ που σχεδίασε ο Kyle Cooper για την ταινία *Se7en* (1995) (εικ. 15), 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 ΑΤ και επαναπροσδιόρισε το οπτικό τους στιλ (Bellantoni & Woolman, 1999; Counts, 2005).



Εικόνα 15: David, F. (1995). Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας *Se7en*. Ανακτήθηκαν 10 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://www.artofthetitle.com/title/se7en/>

Στη δεκαετία του 1990, για να βλέπαμε κίνηση χρειάζονταν εβδομάδες, ενώ στις μέρες αυτό επιτυγχάνεται μέσα σε μερικές ώρες. Καθίσταται πλέον δυνατό να δημιουργήσουμε στο μυαλό μας μια ιδέα και μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα λίγων ωρών, έχουν ήδη έτοιμη την κίνηση. Η εξέλιξη της τεχνολογίας συνέβαλε ώστε οι ΑΤ 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. Πλέον μιλάνε όλοι την ίδια γλώσσα. Συγκεκριμένα βλέπουμε σχεδιαστές που εργάζονται σαν κινηματογραφιστές και σκηνοθέτες που εργάζονται σαν σχεδιαστές (McCort, 2002; May, 2010).

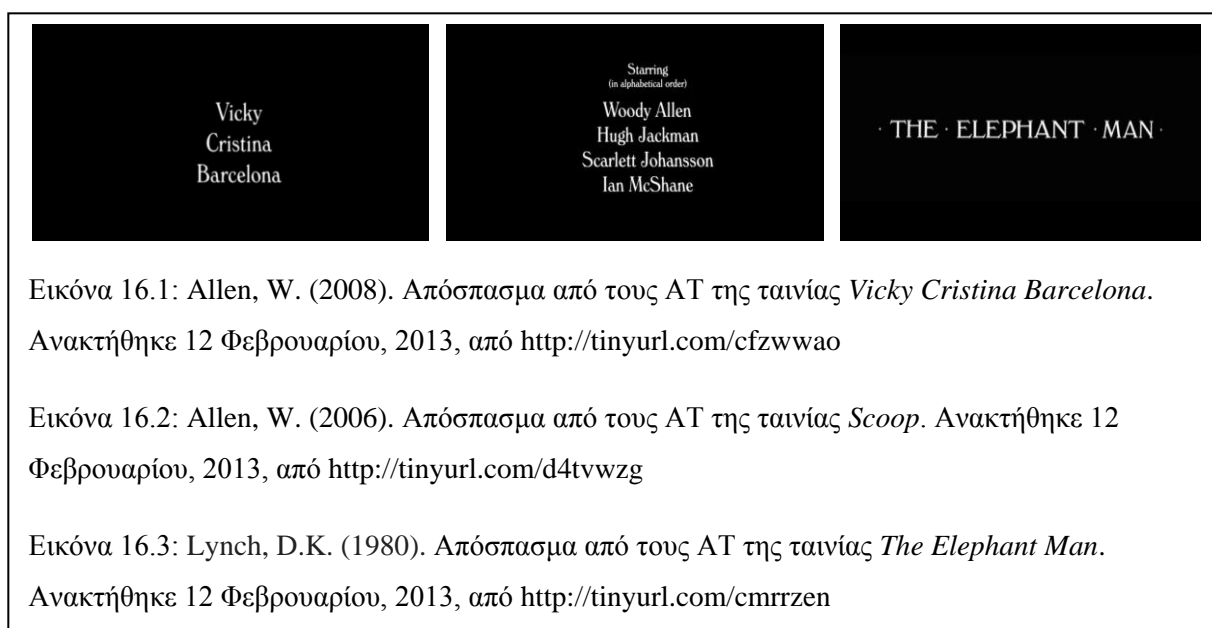
Συνοψίζοντας μπορούμε να πούμε ότι οι ΑΤ ταινιών αποτελούν ένα μεγάλο κεφάλαιο στον κινηματογραφικό χώρο. Παράλληλά με τις εξελίξεις στην κινηματογραφική βιομηχανία, τις τεχνολογικές προόδους, τις κοινωνικές τάσεις καθώς και με τις ιστορικές αλλαγές, διαμορφώθηκαν και οι ΑΤ στη σημερινή τους μορφή. Ενδεχομένως, θα συνεχίσουν να εξελίσσονται και να διαμορφώνονται με την πάροδο του χρόνου (λειτουργικά, στιλιστικά) εφόσον αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της κινηματογραφικής βιομηχανίας (May, 2010).

## 2 Κατηγορίες Αρχικών Τίτλων

Παράλληλα με την ιστορία του κινηματογράφου και την εξέλιξη της τεχνολογίας αναπτύχθηκαν και οι ΑΤ (στιλιστικά, φορμαλιστικά, λειτουργικά). Ανάλογα με τις συνθήκες της εκάστοτε εποχής εξελίχθηκαν διαφορετικά στιλ. Στις μέρες μας χρησιμοποιούνται ποικίλα στυλ ΑΤ, αναλόγως της περίπτωσης. Στο κείμενο που ακολουθεί παρουσιάζονται οι τέσσερις βασικές στιλιστικές κατηγορίες ΑΤ.

### 2.1 Τίτλοι σε μαύρη οθόνη

Η πιο απλή μορφή ΑΤ 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 μας επιτρέπει ευρύτερες επιλογές, αυτό το απλό είδος ΑΤ 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 τους πιο κάτω ΑΤ κινηματογραφικών ταινιών, (εικ. 16.1 / 16.2 / 16.3), διαπιστώνει κανείς ότι οι σχεδιαστές στόχευαν σε μία σοβαρή και εκλεπτυσμένη εμφάνιση (Inceer, 2007).



Εικόνα 16.1: Allen, W. (2008). Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας *Vicky Cristina Barcelona*.

Ανακτήθηκε 12 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/cfzwwao>

Εικόνα 16.2: Allen, W. (2006). Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας *Scoop*. Ανακτήθηκε 12

Φεβρουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/d4tvwzg>

Εικόνα 16.3: Lynch, D.K. (1980). Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας *The Elephant Man*.

Ανακτήθηκε 12 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/cmrrzen>

Αυτός ο τύπος ΑΤ δεν έχει παραμείνει απλά από «συμβιβασμό», αλλά και για πρακτικούς λόγους. Οι κινηματογραφικές αίθουσες είναι σκοτεινές και το φως αντανακλάται στα τοιχώματα, οπότε αν βάλουμε μαύρα γράμματα σε λευκό φόντο, (κανόνες 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 (Lenkowski, 2011).

## **2.2 Τίτλοι που συνοδεύονται από στατικές εικόνες**

Μερικοί από τους ΑΤ στα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου ενσωμάτωσαν περίτεχνα περιγράμματα ή διακοσμητικά στοιχεία στη σύνθεσή τους. Αυτό αποτέλεσε το έναυσμα ώστε οι ΑΤ να γίνουν πιο ελκυστικοί, προσθέτοντας περισσότερα στοιχεία πέραν από το κείμενο. Η ανάπτυξη των ΑΤ που συνοδεύονται από στατικές εικόνες συμπίπτει με την επέκταση των ΑΤ, ώστε να περιλαμβάνουν περισσότερους συντελεστές της ταινίας. Υπό αυτές τις συγκυρίες διαπιστώνουμε ότι τα στούντιο προσδοκούσαν στην ανάπτυξη πιο περίτεχνων ΑΤ (Inceer, 2007).

Το επόμενο στάδιο ήταν η χρήση φωτογραφιών στο φόντο. Αυτό το είδος ΑΤ είναι πιο περίπλοκο από ότι το λευκό κείμενο σε μαύρο φόντο εφόσον απαιτεί συνδυασμό διαφορετικών μέσων για να επιτευχθεί το αποτέλεσμα. Συνήθως ένας λογισμός συνοδεύει αυτό το είδος ΑΤ. Για παράδειγμα, στο *Last Tango in Paris* (1972) οι ΑΤ (εικ. 17) χρησιμοποιούν ένα μοναδικό λογισμό και συνδυάζουν τη μουσική με δύο πίνακες του Francis Bacon (*Portrait of Lucian Freud* και *Study for Portrait of Isabel Rawsthorne*) από το 1964. Οι δύο αυτοί πίνακες και ο τρόπος που παρουσιάζονται αντιπροσωπεύουν τόσο το στίλ, όσο και την ψυχολογική κατάσταση των δύο κυρίαρχων χαρακτήρων της ταινίας, αποκαλύπτοντας την αποξένωσή τους. Αυτή η αλληλουχία βοηθά 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 ΑΤ που περιλαμβάνουν μόνο κείμενο (Inceer, 2007· Dalle Vacche, 2012).



Εικόνα 17: Bertolucci, B. (1972). Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας *Last Tango in Paris*. Ανακτήθηκαν 7 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/blwvyrk>

### 2.3 Τίτλοι που συνοδεύονται από σειρά κινούμενων εικόνων

Οι ΑΤ 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 ΑΤ είναι το *The Wizard of Oz* (1939) (εικ. 18), όπου παρουσιάζονται τα κινούμενα σύννεφα στον ουρανό πίσω από το τρέχον κείμενο των ΑΤ. Από τότε, αυτό το είδος ΑΤ έχει εξελιχθεί. Έγινε πιο καλλιτεχνικό και ωθεί περισσότερο τη σκέψη του θεατή για συλλογισμό. Για παράδειγμα, οι ΑΤ του *Panic Room* (2002) (εικ. 19), ενσωματώνουν τα κείμενα ως αρχιτεκτονικά στοιχεία στο τοπίο του Μανχάταν, μας παρουσιάζουν την πόλη και εντάσσουν το κοινό στην πρώτη σκηνή - στο σημείο εκκίνησης της αφήγησης - της ταινίας: Η πρωταγωνίστρια φθάνει σε μια μεσοαστική περιοχή, καθοριστική για τη εξέλιξη της ταινίας (Inceer, 2007· McCort, 2002).



Εικόνα 18: Fleming, V. (1939). Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας *The Wizard of Oz*. Ανακτήθηκαν 15 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/c3svw23>



Εικόνα 19: Fincher, D. (2002). Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας *Panic Room*. Ανακτήθηκαν 15 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://www.artofthetitle.com/title/panic-room/>

Οι ΑΤ αυτής της κατηγορίας διαχωρίζονται σε τρεις βασικές υποκατηγορίες. Οι πρώτες δύο κατηγορίες είναι παρόμοιες μεταξύ τους καθώς τα κείμενα εμφανίζονται επάνω σε φυσικά αντικείμενα. Στην πρώτη περίπτωση οι ΑΤ εμφανίζονται πάνω σε αντικείμενα που υπαινίσσονται το χώρο της ταινίας, (στην ταινία *Her Man* (1930) (εικ. 20.1), οι ΑΤ γράφονται στην άμμο και ξεπλένονται από τα κύματα), ενώ στη δεύτερη περίπτωση οι ΑΤ τοποθετούνται σε αντικείμενα ξεκάθαρα συνυφασμένα με την ταινία (στην ταινία *Verboten* (1959) (εικ. 20.2), μια ομάδα Αμερικανών στρατιωτών συζητήσουν τη σημασία της λέξης *Verboten*, η οποία εμφανίζεται σε μια ταμπέλα). Η τρίτη ομάδα διαφέρει εφόσον περιλαμβάνει αλληλεπίδραση μεταξύ των ΑΤ και των χαρακτήρων ή του πληρώματος της ταινίας. Για παράδειγμα στην ταινία *I Love Melvin* (1953) (εικ. 20.3) απεικονίζεται η ίδια η



Εικόνα 20.1: Garnett, T. (1930). Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας *Her Man*. Ανακτήθηκε 17 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/cjdeu5z>

Εικόνα 20.2: Fuller, S.M. (1959). Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας *Verboten*. Ανακτήθηκε 17 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/d9qbf5x>

Εικόνα 20.3: Weis, D. (1953). Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας *I Love Melvin*. Ανακτήθηκε 17 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/cdmmcbj>



πράξη της δημιουργίας των ΑΤ. Η πρωταγωνίστρια ντυμένη με ένα κοστούμι μπαλέτου ετοιμάζεται μπροστά από έναν καθρέφτη στο καμαρίνι της. Καθώς βάζει το κραγιόν στα χείλη της αντιλαμβάνεται την παρουσία της κάμερας, χαμογελάει κοιτάζοντας ίσια στο κοινό, και γράφει τον τίτλο της ταινίας με κόκκινο κραγιόν στον καθρέφτη. Με παρόμοιο τρόπο εμφανίζονται και τα ονόματα των συντελεστών της ταινίας (Allison, 2006).

## 2.4 Τίτλοι με animation και κινούμενα γραφικά

Η αύξηση στην ποικιλία των μεθόδων παροχής πληροφοριών στα τέλη της δεκαετίας του 1990, οδήγησε τους ΑΤ 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 ΑΤ 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 ΑΤ δεν είναι νέα ανακάλυψη εφόσον είχε χρησιμοποιηθεί και παλαιότερα με μεγάλη επιτυχία, όπως στην ταινία *The Pink Panther* (1963) (Inceer, 2007; Woolman, 2005).

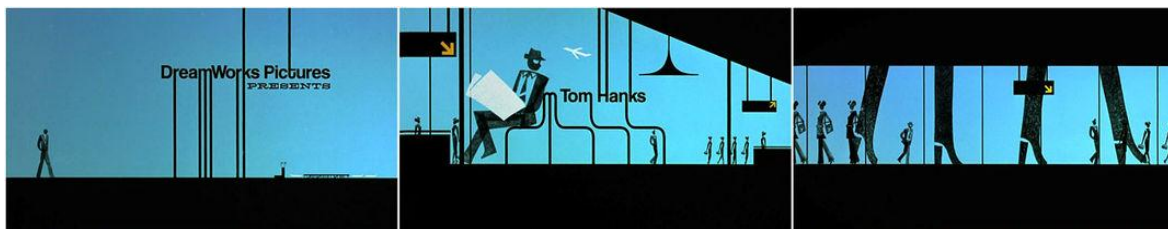
Δύο σχετικά νέοι τομείς για τους ΑΤ με animation και κινούμενα γραφικά είναι τα δεδομένα με γνώμονα το σχεδιασμό (data-driven design) και τα είδωλα (avatar). Τα δεδομένα με γνώμονα το σχεδιασμό χρησιμοποιούν μια πηγή δεδομένων για να δημιουργήσουν αυτό που παρουσιάζεται στην οθόνη - το animation δημιουργείται 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 αντανakλούν ανθρώπινα χαρακτηριστικά με δυναμικές ιδιότητες. Αποτέλεσμα της ψηφιακής επιρροής είναι το γεγονός ότι ο σύγχρονος σχεδιασμός ΑΤ βασίζεται στις τεχνολογικές προόδους (Woolman, 2005).

Πολλές σύγχρονες ταινίες επιλέγουν αυτό το είδος ΑΤ όπως το *Kiss Kiss Bang Bang* (2005) και το *Sin City* (2005) (εικ. 21). Υπάρχουν επίσης πολλές ταινίες που βασίζονται σε κινούμενα γραφικά σε συνδυασμό με κινούμενο κείμενο, όπως το *Catch Me if you Can* (2002) (εικ. 22) ή το *Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events* (2004). Οι ΑΤ για το

*Casino Royale* (2006) ή το *Spider Man 3* (2007) (εικ. 23), 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 ΑΤ. Πρόκειται για ένα ευρύ πεδίο σχεδιασμού με ατελείωτες καλλιτεχνικές δυνατότητες και αυτές οι κατηγοριοποιήσεις είναι απλά ενδεικτικές (Inceer, 2007).



Εικόνα 21: Miller, F., Rodriguez, R., & Tarantino, Q. (2005). Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας *Sin City*. Ανακτήθηκαν 17 Μαρτίου, 2013, από <http://cmdiplomaangelica.blogspot.com/>



Εικόνα 22: Spielberg, S.A. (2002). Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας *Catch Me if you Can*. Ανακτήθηκαν 17 Μαρτίου, 2013, από <http://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/>

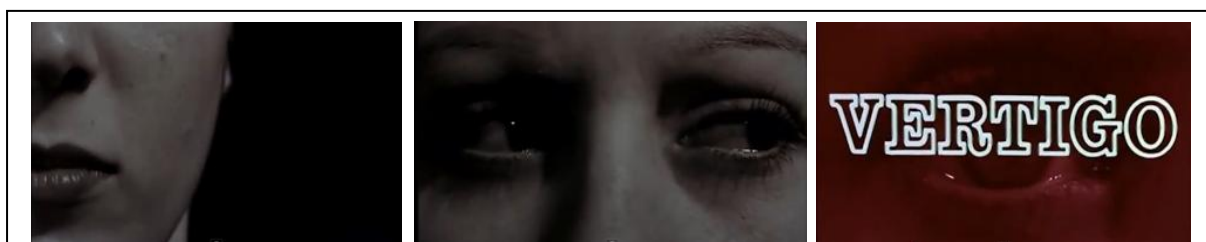


Εικόνα 23: Raimi, S. (2007). Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας *Spider Man 3*. Ανακτήθηκαν 17 Μαρτίου, 2013, από <http://tinyurl.com/d8b72cq>

### 3 Ανάλυση Αρχικών Τίτλων της Ταινίας *Vertigo*

Η ταινία *Vertigo* (1958) είναι μια από τις πιο ισχυρές, πετυχημένες και πανέμορφες ταινίες του Alfred Hitchcock. Πρόκειται για ένα Αμερικάνικο, ψυχολογικό θρίλερ με στοιχεία φιλμ νουάρ. Ένα ονειρικό παραμύθι εμμονών και η επίμονη αναζήτηση για μια χαμένη αγάπη. Το έργο ασχολείται μ' ένα μακάβριο, καταδικασμένο ειδύλλιο - μια απελπισμένη αγάπη που ζει σε μια ψευδαίσθηση. Πρόκειται για μια έντονη, ψυχολογική μελέτη της ανισόροπης ψυχοσύνθεσης ενός ανασφαλή ανθρώπου, ο οποίος προσπαθεί να ταυτοποιήσει μια γυναίκα. Ο ακροφοβικός πρωταγωνιστής Scottie αναζητά μανιωδώς τη νεκρή Madeleine (για την αυτοκτονία της οποίας αισθάνεται υπεύθυνος) στο πρόσωπο της ζωντανής Judy (Dirks, 2013· Karamath, 2001).

Οι ΑΤ αρχίζουν με ένα κοντινό, μονοχρωματικό πλάνο στο στόμα μιας άγνωστης γυναίκας (εικ. 24.1). Η κάμερα κινείται αργά προς τα μάτια της, τα οποία κοιτάνε αριστερά και δεξιά εκφράζοντας με σαφήνεια φόβο και ανησυχία (εικ. 24.2). Η κάμερα εστιάζει σ' ένα μέρος του προσώπου σε κάθε πλάνο, (στόμα, μάτια) δημιουργώντας έναν αέρα μυστηρίου στο κοινό, το οποίο αναρωτιέται ποιο είναι το πρόσωπο και τι φοβάται. Καθώς συμβαίνει αυτό η μουσική γίνεται πιο δυνατή και πιο γρήγορη για να ενισχύσει την ένταση και να καθηλώσει τους θεατές. Αυτή η έναρξη φανερώνει πτυχές ως προς το ύφος και την αφήγηση της ταινίας. Προϊδεάζει το κοινό για το τι θα ακολουθήσει και τα θέματα του φόβου και της σύγχυσης που κυριαρχούν στην ταινία αρχίζουν να φανερώνονται. (Analysis of *Vertigo* opening sequence by Saul Bass, 2010· Hodge, 2009).

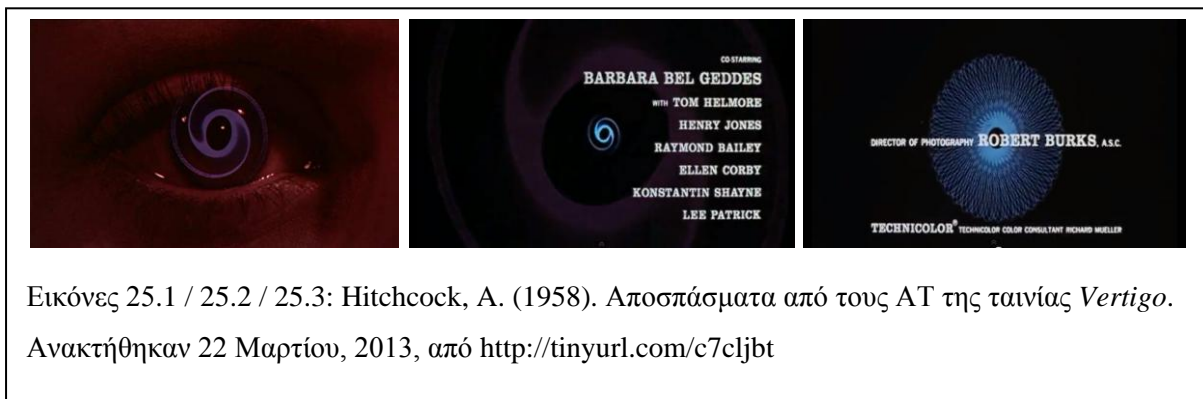


Εικόνα 24.1 / 24.2 / 24.3: Hitchcock, A. (1958). Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας *Vertigo*. Ανακτήθηκαν 22 Μαρτίου, 2013, από <http://tinyurl.com/cfuc6bp>

Ακολούθως, η κάμερα εστιάζει στο δεξί μάτι και το πλάνο πλημμυρίζει με μια σκοτεινή απόχρωση του κόκκινου (εικ. 24.3). Αυτό εντείνει την αγωνία και δημιουργεί ατμόσφαιρα θρίλερ, εφόσον το κόκκινο υποδηλώνει κίνδυνο, βία, αίμα και δολοφονία. Το κοινό

συνειρμικά σκέφτεται ότι αυτό το άτομο κινδυνεύει, ενισχύοντας έτσι τη δυσοίωση ατμόσφαιρα. Από τα βάθη της διευρυμένης κόρης εμφανίζεται σιγά σιγά ο τίτλος της ταινίας *Vertigo* γραμμένος με άσπρη, γραμματοσειρά με πληνθοειδής ακρέμονες (εικ. 19.3) (Analysis of *Vertigo* opening sequence by Saul Bass, 2010· Dirks, 2013).

Το μάτι της γυναίκας εξαφανίζεται σταδιακά και εμφανίζεται η εικόνα μιας χρωματιστής σπείρας που μεγαλώνει καθώς πλησιάζει την οθόνη σ' ένα μαύρο φόντο (εικ. 25.1). Το εφέ της μετάβασης από το μάτι της γυναίκας στο σπειροειδή σχήμα οδηγεί το κοινό στο να κάνει τη σύνδεση μεταξύ της σπείρας και των εσωτερικών λειτουργιών του μυαλού. Δημιουργείται έτσι η εντύπωση για ένα ασταθές μυαλό και ταυτόχρονα εγείρονται διάφορα ερωτήματα στο θεατή (Collins, 2011).



Εικόνες 25.1 / 25.2 / 25.3: Hitchcock, A. (1958). Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας *Vertigo*. Ανακτήθηκαν 22 Μαρτίου, 2013, από <http://tinyurl.com/c7cljbt>

Το μέρος που ακολουθεί παρουσιάζει μια συλλογή από εναλλασσόμενα σπειροειδή σχήματα, τα οποία ξεθωριάζουν και διαλύονται πίσω από τα ονόματα των συντελεστών της ταινίας (εικ. 25.2 / 25.3). Αυτό το τμήμα παρέχει ενδείξεις για την αφήγηση, αφού οι περιστρεφόμενες σπείρες που αλλάζουν χρώματα και σχήματα δίνουν την αίσθηση μιας ατέλειωτη πτώσης και αναπλάθουν τα συναισθήματα ιλίγγου του πρωταγωνιστή όταν βρίσκετε σε μεγάλα ύψη. Οι σπείρες χρησιμοποιούνται κατ'επανάληψη, υποδηλώνοντας τα κυρίαρχα θέματα της ταινίας: σύγχυση, φόβο και εμμονές. Επιπλέον, αναφορές στα σπειροειδή σχήματα εμφανίζονται και μέσα στην ταινία με το πιάσιμο των μαλλιών της πρωταγωνίστριας, μ' ένα μπουκέτο λουλουδιών σ' έναν πίνακα ή με την ελικοειδή ξύλινη σκάλα του καμπαριού απ' όπου πέφτει και σκοτώνεται η πρωταγωνίστρια (Analysis of *Vertigo* opening sequence by Saul Bass, 2010· Gilligan & Taylor, 2005· Karamath, 2001).

Στο τέλος το μαύρο φόντο εξασθενεί, επανέρχεται το ζουμαρισμένο μάτι (ακόμα κοκκινωπό) και αναδύεται από το κέντρο η φράση «Directed by: Alfred Hitchcock» (εικ. 26). Η θέση του

ονόματος του Hitchcock στους ΑΤ είναι ένα στοιχείο που λέει πολλά. Η ταινία, είναι η πιο προσωπική του και αφορά μια αναζήτηση της γυναικείας ταυτότητας. Το όνομα του Hitchcock συνδέεται με το πιο αναγνωρίσιμο χαρακτηριστικό που βλέπουμε: τα μάτια της άγνωστης γυναίκας (Dirks, 2013· Gilligan & Taylor, 2005).

Τα θέματα της ταινίας αντανakλώνονται και στη μουσική η οποία γράφτηκε από τον Bernard Herrmann, ένα Αμερικανό συνθέτη βραβευμένο με

όσκαρ. Σύμφωνα με τον ίδιο ο κινηματογράφος βασίζεται στην ισορροπία μεταξύ ήχου και εικόνας: «Τη στιγμή που δημιουργείς μια ιστορία, η μουσική γίνεται επιτακτική. Είναι στη φύση του κινηματογράφου να χρειάζεται μουσική ...». Στη συγκεκριμένη περίπτωση η μουσική είναι χτισμένη γύρω από κύκλους και επαναλήψεις εφόσον η ταινία ασχολείται με τις εμμονές, πράγμα που σημαίνει ότι το μυαλό επαναφέρει την ίδια ιδέα ξανά και ξανά. Όντας ορχηστρική και κλασική, ξεκινά με μια απλή μελωδία που θυμίζει παιδικό νανούρισμα. Ωστόσο, η μελωδία περιστασιακά γίνεται απειλητική και τρομακτική, ενσωματώνοντας απόκοσμους ήχους με τη χρήση σπασμένων χορδών. Όλο αυτό δηλώνει ένα στοιχειωμένο παρελθόν ή μια διαταραγμένη παιδική ηλικία, θέματα που ενισχύουν τη δυσοίωνη, σκοτεινή και μυστηριώδη συναισθηματική και οπτική αισθητική της ταινίας. Ο Herrmann πραγματικά κατάλαβε τι ήθελε ο Hitchcock και χρησιμοποιώντας άρπες και έγχορδα, μας εισάγει στη δίνη της παράνοιας (Blackman, 2013· Collins, 2011)

Οι ΑΤ της ταινίας *Vertigo*, αποτελούν ένα τέλειο παράδειγμα της επικοινωνιακής ικανότητας του Hitchcock, με τον Bass και τον Herrmann. Ένα βασικό σχεδιαστικό χαρακτηριστικό του Saul Bass, δημιουργού των ΑΤ της ταινίας *Vertigo*, είναι να δίνει μια ισχυρή, ξεχωριστή ταυτότητα στις ταινίες. Σ' αυτή την περίπτωση οι ΑΤ είναι πετυχημένοι εφόσον κατάφεραν να προϊδεάσουν το κοινό μέσω σημείων, συμβόλων και μεταφορών. Χωρίς να αποκαλύψουν τα μυστικά της ταινίας, μετέφεραν το είδος της, τη σκοτεινή ατμόσφαιρα, φανέρωσαν πτυχές της προσωπικότητας του πρωταγωνιστή και μας παρουσίασαν τους συντελεστές της ταινίας (Karamath, 2001· Heller, 2004· Vallée, 2012).



Εικόνα 26: Hitchcock, A. (1958). Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας *Vertigo*, 1958. Ανακτήθηκε 22 Μαρτίου, 2013, από <http://tinyurl.com/c6xbjq5>

## **4 Συνεντεύξεις με Σκηνοθέτες**

### **4.1 Εισαγωγή**

Για τις ανάγκες της πτυχιακής εργασία χρησιμοποιήθηκαν οι ημι-δομημένες συνεντεύξεις (βλ. Παράρτημα). Συνολικά έγιναν πέντε συνεντεύξεις με σκηνοθέτες. Τρεις εκ των συνεντεύξεων έγιναν με προσωπικές συναντήσεις στους χώρους εργασίας των συμμετεχόντων και δύο μέσω e-mail (λόγο φόρτου εργασίας των ερωτηθέντων). Υπήρχαν δεκατρείς προκαθορισμένες ερωτήσεις, όμως κατά την εξέλιξη των συζητήσεων μας προστέθηκαν και επιπλέον ερωτήσεις, με σκοπό να διευκρινιστούν κάποια θέματα και να ληφθούν όσες το δυνατό περισσότερες πληροφορίες. Όλα τα άτομα αποτελούν μέρος σκόπιμης δειγματοληψίας και δείγματα ευκολίας.

Σκοπός των συνεντεύξεων, είναι η συλλογή πληροφοριών γύρω από το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα «Ποια είναι η σημασία που δίνεται στο σχεδιασμό των Αρχικών Τίτλων Κυπριακών ταινιών». Χρησιμοποιήθηκαν γνώσεις και απόψεις σκηνοθέτες οι οποίοι σχετίζονται άμεσα με τον Κυπριακό κινηματογράφο. Πιθανότατα, άτομα με εμπλοκή στον Κυπριακό κινηματογραφικό χώρο θα βοηθήσουν στο ερευνητικό μέρος της εργασίας, δίνοντας έγκυρες, ενδιαφέρουσες και χρήσιμες απαντήσεις. Η παρούσα μελέτη εξετάζει μόνο απόψεις σκηνοθετών και δεν επεκτείνεται σε άλλες συναφή ομάδες όπως γραφίστες, θεατές και πολιτιστικούς φορείς λόγω περιορισμών που αφορούν την έκταση της.

Το δείγμα σκηνοθετών αποτελείται από τρεις άντρες και δύο γυναίκες. Οι προσωπικές συνεντεύξεις έγιναν στις 26/3/13 ώρα 6:30 μ.μ, 29/3/13 ώρα 5:30 μ.μ και 5/4/13 ώρα 10:00 π.μ. αντίστοιχα. Οι ερωτήσεις μέσω e-mail απαντήθηκαν στις 2/4/13 και στις 4/4/13. Ενημέρωσα όλους τους συμμετέχοντες ότι οι πληροφορίες που θα δίνονταν θα ήταν ανώνυμες και θα χρησιμοποιούνταν μόνο για τους σκοπούς της πτυχιακής εργασίας. Εφόσον συμφώνησαν όλοι να ηχογραφηθούν, αρχίσαμε τις συνομιλίες μας, οι οποίες μας οδήγησαν στα ακόλουθα συμπεράσματα.

### **4.2 Αποτελέσματα**

Μέσα από τις ερωτήσεις διαπιστώθηκε ότι η αξία των ΑΤ στον Κυπριακό κινηματογραφικό χώρο αναγνωρίζετε. Όλοι οι ερωτηθέντες πιστεύουν ότι είναι απαραίτητο και αναπόσπαστο

μέρος των ταινιών. Θεωρούν το σχεδιασμό ΑΤ εξίσου σημαντικό όσο και τα άλλα μέρη που αποτελούν μια ταινία, όπως η μουσική ή ο φωτισμός.

*[“Οι ΑΤ είναι πολύ σημαντικοί για μια ταινία, εφόσον είναι το πρώτο πράγμα που φέρνει τον υποψήφιο θεατή κοντά στην ταινία”]*

Επίσης η πλειοψηφία των ερωτηθέντων γνωρίζουν τις βασικές λειτουργίες των ΑΤ αλλά και τα χαρακτηριστικά τους γνωρίσματα. Πρωτίστως επιβεβαίωσαν ότι είναι απαραίτητοι για να γνωστοποιούν στο ευρύ κοινό τους βασικούς συντελεστές των ταινιών. Επιπλέον οι ΑΤ λειτουργούν ως εισαγωγή στις ταινίες, προδιαθέτοντας τους θεατές για την ταινία (τόσο για την πλοκή όσο και για την αισθητική) που πρόκειται να παρακολουθήσουν.

*[“ Οι ΑΤ ταινιών είναι απαραίτητοι για να ισάζουν το θεατή στην ταινία. Συνήθως στους ΑΤ έχουμε τον τίτλο της ταινίας, τις εταιρίες παραγωγής, το όνομα του σκηνοθέτη αρκετές φορές, κάποτε μπαίνουν τα ονόματα των ηθοποιών επίσης στους ΑΤ, ή των βασικών συντελεστών”]*

Ο σχεδιασμός των ΑΤ στην Κύπρο συνήθως γίνεται από επαγγελματίες γραφίστες. Δεν είναι όμως λίγες οι φορές που αυτό το κομμάτι δημιουργείται και από άτομα σχετικά με την ταινία (όπως ο άνθρωπος που κάνει το μοντάζ ή ακόμη και ο ίδιος ο σκηνοθέτης). Εντούτοις και στις δύο αυτές περιπτώσεις δεν δίνετε η απαραίτητη σημασία στη γραφιστική επιμέλεια των ΑΤ και είναι ελαφρός παρεξηγημένη έννοια, εφόσον επικεντρώνετε σε τεχνικά θέματα παρά σε δημιουργικά. Στις περισσότερες περιπτώσεις η γραφιστική επιμέλεια αντιστοιχεί σε μια τυχαία επιλογή γραμματοσειράς και στον τρόπο με τον οποίο θα εμφανιστούν τα γράμματα στην οθόνη.

*[“Δεν είναι από τα πράγματα που δίνουμε ιδιαίτερη σημασία, δηλαδή έχουμε τόσα άλλα βάζα να κάνουμε την ταινία, που είναι το τελευταίο πράγμα που σκεφτόμαστε”]*

*[“...θέλω αυτό το font, θέλω το να είναι δεξιά αριστερά μες την μέση, το μέγεθος πόσο μέγεθος θέλω να είναι τα fonts κτλ. Αν θα είναι croll, αν θα είναι scroll, αν θα είναι fate in, fate out...”]*

Η σχεδιαστική διαδικασία και οι οδηγίες που δίνονται για το σχεδιασμό των ΑΤ ποικίλουν. Δεν υπάρχει μια προκαθορισμένη οδός και οι απαιτήσεις διαφοροποιούνται από σκηνοθέτη σε σκηνοθέτη. Εξαρτώνται από την επικοινωνιακή σχέση που έχει ο γραφίστας με τον σκηνοθέτη, τον οικονομικό προϋπολογισμό, τη θεματολογία, τη σκηνοθετική προσέγγιση, το στυλ, την εποχή που διαδραματίζετε η ταινία, τη μουσική, ακόμη και από τη χρονική διάρκεια που πρέπει να έχουν οι ΑΤ. Σε όλες τις περιπτώσεις βέβαια είναι επιτακτική ανάγκη ο γραφίστας να έχει δει την ταινία ή τουλάχιστον να του έχει μεταδοθεί το κεντρικό νόημα της ταινίας, με οπουδήποτε τρόπο (διαβάζοντας το σενάριο, συνομιλώντας με τον σκηνοθέτη, βλέποντας πλάνα της ταινίας). Γνωρίζοντας τα πιο πάνω δεδομένα ο δημιουργός των ΑΤ θα είναι σε θέση να ξέρει τι αναμένετε από αυτόν να σχεδιάσει (αισθητικά, συναισθηματικά, θεματικά). Απαραίτητα ο γραφίστας πρέπει να ξέρει τι μηνύματα επιθυμεί ο σκηνοθέτης να περάσει στο κοινό, μέσω των ΑΤ, ώστε να δημιουργήσει το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

*[“...συγκεκριμένες και ίδιες οδηγίες δεν υπάρχουν, δεν υπάρχει μάνουαλ.”]*

Προφανώς για τους γραφίστες, ο σχεδιασμός ΑΤ για ταινίες είναι μια δημιουργική πρόκληση και αρκετοί έχουν τις γνώσεις και τις ικανότητες να σχεδιάσουν κάτι δημιουργικό, όμως περιορίζονται από τις οδηγίες των σκηνοθετών - φτιάχνουν ότι ζητήσει ο σκηνοθέτης. Περισσότερες ευκαιρίες δημιουργίας δίνονται σε ταινίες μικρού μήκους, πιο πειραματικές, οι οποίες ποικίλουν σε θεματολογία και εντάσσουν μέσα διαφορετικές τεχνικές.

*[“...ο σκηνοθέτης πολλές φορές κάνει το εξής λάθος, θεωρεί ότι (οι ΑΤ) είναι κάτι που θα γίνει πάρα πολλά απλά και δεν αφήνει στο γραφίστα να κάνει κάτι που πιθανό να είναι πολύ καλύτερο από το αναμενόμενο”]*

*[“ε έχουμε και καλούς γραφίστες πλέον που πειραματίζονται, δουλεύουν με διάφορα προγράμματα, οπότε μπορούν να κάμουν ότι είδος τίτλων απαιτεί ο σκηνοθέτης...”]*

Το γεγονός ότι κανένας εκ των ερωτηθέντων δεν απάντησε στο δεύτερο σκέλος της ερώτησης υπ’ αριθμόν 9. «Κατά την άποψη σας έχουμε αξιόλογα γραφιστικά δείγματα ΑΤ στον Κυπριακό χώρο; Αν ναι, ποια είναι αυτά;» φανερώνει το μέγεθος του προβλήματος. Προφανώς δεν υπάρχει κάποια Κυπριακή ταινία η οποία ξεχώρισε με τον γραφιστικό σχεδιασμό των Αρχικών της Τίτλων ώστε να χαραχτεί στις μνήμες του κοινού. Εν αντιθέσει, παραδείγματα ΑΤ από ταινίες του εξωτερικού, ήταν πιο εύκολο να δοθούν. Οι λόγοι που δεν



έχουμε αξιόλογα δείγματα ΑΤ στον Κυπριακό κινηματογραφικό χώρο ποικίλουν και θα αναλυθούν πιο κάτω.

*[“Δεν μπορώ να θυμηθώ τώρα σε Κυπριακές ταινίες μεγάλου μήκους κάτι που να ξεχώρισε ή να μου έμεινε”]*

*[“Οι τίτλοι που βλέπουμε σε μεγάλου budget ταινίες που έρχονται από το εξωτερικό όπως James Bond... κάνουν εντυπωσιακούς τίτλους...”]*

Κύριος λόγος είναι ο οικονομικός, εφόσον δεν υπάρχει ξεχωριστή χρηματοδότηση για το συγκεκριμένο μέρος των ταινιών. Το κόστος για το σχεδιασμό και την υλοποίηση των ΑΤ πρέπει να καλυφτεί από την γενικότερη χρηματοδότηση της ταινίας, η οποία δεν είναι επαρκής. Επιπλέον η εμφάνιση της οικονομικής κρίσης, τα τελευταία δύο χρόνια, επιδείνωσε ακόμη περισσότερο την κατάσταση, εφόσον κόβονται τα κονδύλια που αφορούν τον πολιτισμό και κατ' επέκταση και τον κινηματογράφο.

*[“Το οικονομικό, το οικονομικό είναι το σοβαρότερο πρόβλημα”]*

Δεύτερος σημαντικός παράγοντας που δεν ευνοεί την παραγωγή ενδιαφέρων ΑΤ είναι το είδος των Κυπριακών ταινιών που παράγονται. Οι εγχώριες ταινίες μεγάλου μήκους δεν είναι εμπορικές, αλλά ποιοτικές. Ως εκ τούτου οι Κύπριοι σκηνοθέτες ακολουθούν μια τάση που εμφανίζετε στο εξωτερικό και επιβάλλει απλούς τίτλους για τις πιο ποιοτικές ταινίες. Οι ΑΤ έχουν απλά, διαικπεραιωτικό ρόλο και δεν χρειάζεται να προσθέσουν κάτι στην όλη ταινία, εφόσον υπάρχει αρκετός χρόνος να σταλούν μηνύματα μέσω της κυρίως πλοκής. Επομένως αρκετές φορές η δημιουργία λιτών ΑΤ γίνεται σκόπιμα και συνειδητά και δεν αποτελεί καταναγκαστική επιλογή ή λύση ανάγκης.

*[“Οι περισσότερες ταινίες που γίνονται – όχι μόνο στην Κύπρο αλλά και στον Ευρωπαϊκό κινηματογράφο και ανά το παγκόσμιο - αυτές που θεωρούμε πιο ποιοτικές, όχι εμπορικές ταινίες, δεν χρειάζεται να υποστηριχτούν από τίτλους πιο πειραματικούς ή που έχουν να πουν κάτι περισσότερο...”]*

Ένα μεγάλο μερίδιο ευθύνης οφείλετε στα επιμέρους προβλήματα που αντιμετωπίζει ο Κυπριακός κινηματογράφος, τα οποία είναι αρκετά και εμποδίζουν τη δημιουργικότητα

στους ΑΤ. Η προβληματική έως και ανύπαρκτη κινηματογραφική βιομηχανία του νησιού δεν ευνοεί την ανάπτυξη αυτού του μέρους των ταινιών. Μεμονωμένοι άνθρωποι εργάζονται χωρίς τις απαραίτητες εγκαταστάσεις και υποδομές, προσπαθώντας να πράξουν ταινίες μικρού ή μεγάλου μήκους. Ενδεικτικά, κάθε χρόνο, γυρίζονται δύο ταινίες μεγάλου μήκους και γύρο στις δέκα μικρού μήκους. Εκ των πραγμάτων, δεν υπάρχουν πολλές ευκαιρίες δημιουργίας ΑΤ εφόσον οι ταινίες που παράγονται στο νησί είναι ελάχιστες. Επίσης ο μειωμένος αριθμός κινηματογραφικών φεστιβάλ σε συνδυασμό με την έλλειψη κινηματογραφικών σχολών και την περιορισμένη εκπαίδευσης γύρο από σχετικά θέματα, επιδεινώνουν το πρόβλημα.

*[“Δεν υπάρχει βιομηχανία... Όταν λέμε για βιομηχανία κινηματογράφου έπρεπε να έχει στούντιο, έπρεπε να έχει εργαστήρια , έπρεπε να έχει φεστιβάλ, έπρεπε να έχει σχολές κινηματογράφου, έπρεπε να έχει...”]*

Θα ήταν παράληψη να μην αναφέρουμε ότι η εξέλιξη της τεχνολογίας, τα τελευταία χρόνια, επηρέασε τους ΑΤ και μας οδήγησε σε νέα πιο δημιουργικά μονοπάτια. Βοήθησε στην εξάλειψη κάποιων τεχνικών προβλημάτων καθιστώντας πιο εύκολη και πρακτική τη δημιουργία ΑΤ. Πλέον στην ψηφιακή εποχή, τα γραφικά έχουν ξεφύγει από το πλαίσιο των ΑΤ και άρχισαν να παίρνουν μια πιο κυρίαρχη μορφή σε αρκετές ταινίες.

*[“Σε αυτόν τον τομέα η τεχνολογία βοήθησε αρκετά”]*

*[“...να μην νομίζουμε ότι το graphic design στον κινηματογράφο παραμένει στα πρώτα δευτερόλεπτα”]*

Καταληκτικά, οι ΑΤ εμπίπτουν μέσα στα γενικότερα πλαίσια της κινηματογραφικής ανάπτυξης, δηλαδή όσο αναπτύσσετε ο κινηματογράφος στην Κύπρο αναπόφευκτα αναπτύσσονται και οι τίτλοι αφού είναι μέρος της κινηματογραφικής τέχνης. Όσο θα υπάρχει κινηματογράφος θα υπάρχουν και ΑΤ (οποιασδήποτε μορφής). Οι προοπτικές - δυνατότητες για τη δημιουργία αξιόλογων και πρωτότυπων ΑΤ είναι ορατές και μπορούν να υλοποιηθούν εφόσον υπάρχουν εξειδικευμένα δημιουργικά άτομα καθώς και η απαιτούμενη τεχνολογία. Τα επιμέρους προβλήματα μπορούν να ξεπεραστούν με θέληση και κινητοποίηση των αρμοδίων.

## 5 Ανάλυση Αρχικών Τίτλων της Κυπριακής Ταινίας *Fish n Chips*

Κατόπιν συνεννόησης με τις Πολιτιστικές Υπηρεσίες του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού μας παραχωρήθηκε μία επεταιική κασετίνα με Κυπριακές ταινίες μεγάλου μήκους. Αυτή η κασετίνα αποτελείται από επτά ταινίες, οι οποίες χρηματοδοτήθηκαν από το κράτος και αποτελούν αξιόλογα δείγματα της εγχώριας κινηματογραφικής παραγωγής. Ο λόγος δημιουργίας αυτής της συλλεκτικής κασετίνας ήταν η ανάληψη της Κυπριακής προεδρίας για το δεύτερο εξάμηνο του 2012 και χρησιμοποιήθηκε ώστε να προβληθεί και να προωθηθεί ο Κυπριακός κινηματογράφος στο εξωτερικό.

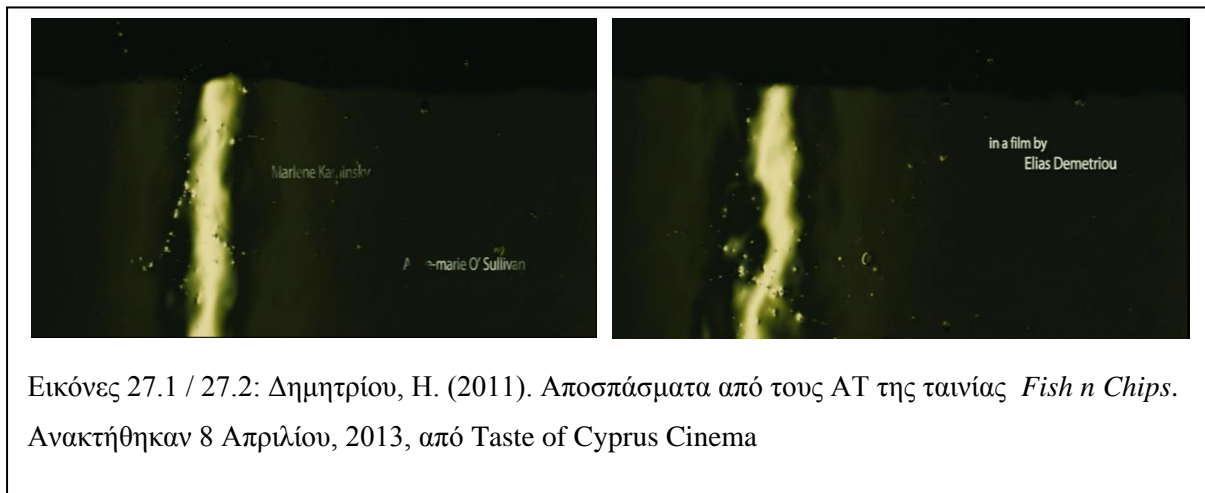
Έχοντας ως κριτήριο επιλογής τις ταινίες που συμπεριλαμβάνονται μέσα σ' αυτή την κασετίνα παρακολούθησαν οι ΑΤ αυτών των ταινιών για να επιλεγούν οι καταλληλότεροι για ανάλυση, εφαρμόζοντας το θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας. Οι τρεις από τις ταινίες είχαν την πιο απλή μορφή ΑΤ δηλαδή άσπρα γράμματα σε μαύρο φόντο και οι υπόλοιπες τέσσερις τοποθετούσαν τα γράμματα πάνω από πλάνα ή σκηνές της ταινίας. Επιλέχθηκαν για ανάλυση οι ΑΤ της ταινίας *Fish n Chips* (2011) εφόσον, σύμφωνα με το θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας, παρουσιάζουν το πιο ενδιαφέρον οπτικό και εννοιολογικό αποτέλεσμα και εκπληρώνουν επιτυχώς τις λειτουργίες. Ασφαλώς, αυτή η επιλογή δεν υποβιβάζει τους υπόλοιπους ΑΤ και δεν σημαίνει ότι είναι υποδεέστεροι.

Η ταινία *Fish n Chips* είναι η πρώτη ταινία μεγάλου μήκους, μυθοπλασίας του σκηνοθέτη Ηλία Δημητρίου και ίσως «η πιο ενδιαφέρουσα ταινία που αφορά την Κύπρο», σύμφωνα με τον Ιάκωβο Γωγάκη. Πρόκειται για ένα κοινωνικό δράμα με έντονα χιουμοριστικά στοιχεία. Το κεντρικό θέμα, στρέφεται γύρω από την έννοια της ταυτότητας και τις διαρκώς μεταλλασσόμενες εκφάνσεις της. Ένα θέμα βιωματικό για το σκηνοθέτη εφόσον είναι μετανάστης και έχει τρεις υπηκοότητες, την αγγλική, την ελληνική και την κυπριακή. Η ταινία ασχολείται μ' ένα Κύπριο μετανάστη, τον Άντυ, ο οποίος έχει περάσει όλη του τη ζωή τηγανίζοντας fish and chips στο Λονδίνο και αποφασίζει να επιστρέψει στην πατρίδα του. Κάνει το όνειρό του πραγματικότητα αλλά πολύ σύντομα αυτό μετατρέπεται σε εφιάλη, καθώς ο Άντυ έχει ξεχάσει κάτι πολύ βασικό: η Κύπρος δεν είναι Λονδίνο... (Δημητρίου, 2012)

Οι ΑΤ της ταινίας αποτελούνται από τρία μέρη τα οποία θα αναλυθούν πιο κάτω. Το πρώτο μέρος αποτελείται από ένα στατικό πλάνο με κινούμενη εικόνα που γνωστοποιεί τα ονόματα των έξι κεντρικών ηθοποιών και του σκηνοθέτη. Στο δεύτερο μέρος παρουσιάζεται μια

εμβόλιμη σκηνή, στην οποία δεν εμφανίζονται καθόλου γραπτές πληροφορίες, και τέλος στο τρίτο μέρος των ΑΤ εμφανίζεται ο τίτλος της ταινίας.

Στο πρώτο πλάνο, η οθόνη κατακλύζεται από το λάδι που ζεσταίνεται μέσα σ' ένα μαγειρικό σκεύος (εικ. 27.1). Ο θεατής βλέπει μόνο τις αναδυόμενες φυσαλίδες αέρα που ελευθερώνονται από το καυτό λάδι και την αντανάκλαση της λάμπας φθορίου η οποία χωρίζει το πλάνο στα 2/3. Πάνω από αυτή την εικόνα, εμφανίζονται τα ονόματα των έξι βασικών χαρακτήρων της ταινίας και του σκηνοθέτη (εικ. 27.2), ενώ οι υπόλοιποι συντελεστές αναφέρονται στους τίτλους τέλους. Τα ονόματα αυτά εμφανίζονται μ' ένα διακριτικό και ενδιαφέρον οπτικό εφέ που λειτουργεί επιτυχώς χωρίς να επηρεάζει την αναγνωσιμότητα του κειμένου. Τα γράμματα τρεμοπαίζουν και αναδεικνύονται ή εξαφανίζονται σταδιακά, δημιουργώντας ένα παιχνίδι με το φόντο, σαν να τηγανίζονται μέσα στο καυτό λάδι. Χρησιμοποιείται μια ουδέτερη γραμματοσειρά, χωρίς ακρέμονες, σε λευκό χρώμα για να δημιουργεί αντίθεση με το σκουρόχρωμο λάδι. Κατά τη διάρκεια αυτού του πλάνου ο μόνος ήχος που ακούγεται είναι του τηγανισμένου λαδιού. Δεν υπάρχει μουσική, ούτε ομιλίες σ' αυτό το στάδιο των ΑΤ. Αυτόματα μ' αυτή την έναρξη ο θεατής φέρνει στο μυαλό του τον τίτλο της ταινίας *Fish n Chips*.



Η κεντρική σύνθεση των ΑΤ είναι σχεδιασμένη με βάση τη χρυσή τομή έτσι ώστε να είναι οπτικά ισορροπημένη και πιο ελκυστική για το ανθρώπινο μάτι. Η χρυσή τομή θεωρείται ότι δίνει αρμονικές αναλογίες και για το λόγο αυτό χρησιμοποιείται σε αρκετές μορφές τέχνης, όπως ο κινηματογράφος, η ζωγραφική, η γλυπτική και η αρχιτεκτονική. Αυτές τις «αρμονικές αναλογίες» είναι που αναζητά και ο πρωταγωνιστής της ταινίας. Προσπαθεί να ισορροπήσει τη ζωή του μεταξύ Κύπρου και Αγγλίας – παρελθόντος και παρόντος. Όντας

γραφικός ο ήρωας της ταινίας νοσταλγεί την πατρίδα του και την ονειρεύεται εξιδανικευμένη. Δυστυχώς όμως, όταν επαναπατρίζεται και βιώνει την πραγματικότητα, το όνειρο του καταρρέει, εφόσον βρίσκεται αντιμέτωπος με μια αβάσταχτα σκληρή πατρίδα.

Στο δεύτερο μέρος των ΑΤ το πλάνο αλλάζει. Παρακολουθούμε μια νεαρή κοπέλα η οποία αλευρώνει ένα φιλέτο ψαριού (εικ. 28) και μας μεταφέρει την αίσθηση ότι βρισκόμαστε στην κουζίνα ενός ταχυφαγείου. Καθώς οι θεατές παρακολουθούν την προετοιμασία του φαγητού, στο βάθος ακούγεται μια φωνή, η οποία επαναλαμβάνει με προφορά, τρεις φορές τον τίτλο της ταινίας, *Fish n Chips*. Συνδέοντας τα πιο πάνω (οπτικά και ακουστικά σημεία) οι θεατές παίρνουν το μήνυμα ότι έχουμε να κάνουμε με μικροαστούς ή ανθρώπους ασθενέστερης οικονομικής τάξης, εφόσον τα περισσότερα εστιατόρια που σερβίρουν fish and chips ανήκουν σε οικονομικούς μετανάστες. Σ' αυτή την εμβόλιμη σκηνή φανερώνονται θέματα που θα μας απασχολήσουν στη συνέχεια της ταινίας, όπως η επιθυμία για επαναπατρισμό και η ταμπελοποίηση – στοχοποίηση των ανθρώπων.



Εικόνες 28: Δημητρίου, Η. (2011). Αποσπάσματα από τους ΑΤ της ταινίας *Fish n Chips*. Ανακτήθηκαν 8 Απριλίου, 2013, από Taste of Cyprus Cinema

Είναι μια σκηνή ανθρώπινη και ρεαλιστική, χωρίς εξιδανικεύσεις, όπως η ταινία, η οποία παρουσιάζει ωμά ένα μέρος της Κυπριακής πραγματικότητας. «Ανθρώπους ζαλισμένους από τη φαινομενική καλοζωία, που πορεύονται χωρίς στόχους, επενδύουν στο επιφανειακό, κρύβουν κόμπλεξ, ιδεολογίες και ζουν μέσα στο απόλυτο κενό» (Γωγάκης, 2012).

Στο τρίτο και τελευταίο μέρος των ΑΤ συνοψίζονται οι δύο προηγούμενες σκηνές στην εικόνα του αλευρωμένου ψαριού που τηγανίζεται μέσα στο καυτό λάδι. Ο ήχος του τηγανισμένου λαδιού δυναμώνει για να δημιουργήσει ένταση και πάνω από το πλάνο εμφανίζεται ο κεντρικός τίτλος της ταινίας *Fish n Chips* (εικ. 29). Παράλληλα με την εμφάνιση του τίτλου ακούγεται ένα απόσπασμα από τη βασική μουσική του φιλμ, δηλώνοντας έτσι την κορύφωση των ΑΤ και τη μετάβαση στην κυρίως ταινία. Το καυτό λάδι

που αναβράζει θα μπορούσε να παραλληλιστεί με την Κυπριακή κοινωνία, η οποία αντιδρά και δυσκολεύεται να δεχτεί οτιδήποτε ξένο. Σύμφωνα με τον Γωγάκη, «οι πρόσφυγες και οι μετανάστες χρειάζεται να πολεμήσουν ακόμα και μέσα στην ίδια τους την πατρίδα τη ρετσίνα του ξένου, του άλλου, του διαφορετικού».



Εικόνες 29: Δημητρίου, Η. (2011). Απόσπασμα από τους ΑΤ της ταινίας *Fish n Chips*. Ανακτήθηκε 8 Απριλίου, 2013, από Taste of Cyprus Cinema

Ασφαλώς η επιλογή του τίτλου *Fish n Chips* για την ταινία δεν είναι τυχαία, αλλά έχει εννοιολογική σημασία. Η καθημερινότητα του πρωταγωνιστή είναι ένα πιάτο fish and chips, μια μπερδεμένη, φτηνή συνταγή. Η ζωή που έστησε είναι σαν φαστφουντάδικο. Ειρωνικός τίτλος – σχόλιο για τη ζωή ενός πρόσφυγα, μετανάστη που ψάχνει πατρίδα. Κατ' επέκταση και οι ΑΤ συνδέονται άμεσα μ' αυτές τις έννοιες εφόσον παρουσιάζουν την καθεαυτή παρασκευή αυτού του φαγητού. Επίσης, οι ΑΤ έχουν να κάνουν με τα στερεότυπα και την κρίση ταυτότητας του πρωταγωνιστή. Ο ίδιος ο σκηνοθέτης δήλωσε ότι, «Παρόλο που πολλοί θεωρούν το fish and chips, παραδοσιακό αγγλικό φαγητό δεν είναι βέβαιο αν είναι στην πραγματικότητα αγγλικό. Πολλοί υποστηρίζουν πως αυτό το φαγητό είναι γαλλικής προέλευσης αλλά με τη βιομηχανική επανάσταση, καθιερώθηκε στη συνείδηση του κόσμου σαν ένα παραδοσιακό αγγλικό φαγητό». Επομένως, είναι ένα φαγητό με κρίση ταυτότητας όπως και ο Άντυ, ο πρωταγωνιστής της ταινίας.

Καταληκτικά, οι ΑΤ της ταινίας *Fish n Chips* θεωρήθηκαν επιτυχημένοι και επιλέγηκαν προς ανάλυση εφόσον εκπληρώνουν τους σκοπούς για τους οποίους σχεδιάστηκαν. Καταρχάς ενημερώνουν το κοινό για τους κεντρικούς ηθοποιούς, τον σκηνοθέτη και τον τίτλο της ταινίας. Μεταφέρουν μηνύματα συνυφασμένα με τα κυρίαρχα θέματα της επερχόμενης ταινίας και φανερώουν πτυχές της προσωπικότητας του κεντρικού ήρωα. Επιπλέον, μας εντάσσουν ομαλά στην πρώτη σκηνή της ταινίας συνδυάζοντας αρμονικά τα γραφικά στοιχεία με τα κινηματογραφικά πλάνα. Είναι φανερό ότι ο σχεδιασμός τους βασίζεται σε δυνατό εννοιολογικό σκεπτικό και εφαρμόζει σχεδιαστικές θεωρίες (τυπογραφίας, ρυθμού, σύνθεσης και χρωμάτων) δημιουργώντας ένα ενδιαφέρον αποτέλεσμα για τα Κυπριακά δεδομένα.

## ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ/ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ/ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία ασχολήθηκε με τους ΑΤ κινηματογραφικών ταινιών. Συγκεκριμένα, στόχος της εργασίας ήταν να γίνει μια πρωταρχική μελέτη που θα παρουσιάσει «Τι έχει γραφτεί / μελετηθεί μέχρι τώρα για το σχεδιασμό, τη σημασία και την ιστορία του σχεδιασμού των Αρχικών Τίτλων σε κινηματογραφικές ταινίες» και να εξετάσει «Ποια είναι η σημασία που δίνεται στο σχεδιασμό των Αρχικών Τίτλων Κυπριακών ταινιών».

Τα αποτελέσματα που προέκυψαν, μέσα από τη βιβλιογραφική ανασκόπηση αλλά και από τις ημι-δομημένες συνεντεύξεις, οι οποίες έγιναν για να εξεταστούν τάσεις απόψεων, είναι ότι οι ΑΤ αποτελούν μέσω μετάδοσης ιδεών και μηνυμάτων. Ασφαλέστατα, είναι αναπόσπαστο μέρος των κινηματογραφικών ταινιών, εφόσον εμπίπτουν μέσα στα γενικότερα πλαίσια της κινηματογραφικής τέχνης. Η ιστορία μας δίδαξε ότι όσο αναπτύσσεται ο κινηματογράφος, αναπόφευκτα αναπτύσσονται και οι ΑΤ, αφού αποτελούν μέρος της κινηματογραφικής ανάπτυξης. Όσο θα υπάρχει κινηματογράφος θα υπάρχουν και ΑΤ (οποιασδήποτε μορφής). Σκοπός τους είναι να εξυπηρετήσουν μια ολόκληρη σειρά από λειτουργίες (ταυτοποίηση ταινίας, νόμους περί πνευματικής ιδιοκτησίας, προβολή συντελεστών και παραγωγών, ψυχαγωγία, εισαγωγή στην ταινία, κ.α.) και για να το πετύχουν αυτό επιστρατεύουν μεγάλο αριθμό τεχνικών και μέσων (οπτικά εφέ, κινούμενα σχέδια, κινηματογραφικά πλάνα, τυπογραφικά στοιχεία, ήχους κ.λπ.).

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα των συνεντεύξεων, η τάση απόψεων μας δείχνει ότι στην Κύπρο αναγνωρίζεται η σημασία των ΑΤ στις κινηματογραφικές ταινίες και οι σκηνοθέτες γνωρίζουν τις λειτουργίες τους και τα χαρακτηριστικά τους γνωρίσματα. Εντούτοις στην Κύπρο δεν δίδεται η απαραίτητη σημασία στο σχεδιασμό τους, όπως συμβαίνει στις ταινίες του εξωτερικού, και σε κάποιες περιπτώσεις δεν γίνεται από γραφίστες. Προοπτικές για τη δημιουργία αξιόλογων ΑΤ υπάρχουν (ικανά άτομα, τεχνολογία), όμως υπάρχουν και προβλήματα που εμποδίζουν την ανάπτυξη αυτού του μέρους των ταινιών. Μεγάλο μερίδιο ευθύνης οφείλεται στον οικονομικό παράγοντα, στο είδος των Κυπριακών ταινιών και στην αναπτυσσόμενη εγχώρια κινηματογραφική βιομηχανία.

Αυτή η πτυχιακή εργασία θα μπορούσε να αποτελέσει αφετηρία για μελλοντικές, τοπικές έρευνες, οι οποίες θα ασχοληθούν περαιτέρω με την απάντηση του δεύτερου ερωτήματος «Ποια είναι η σημασία που δίνεται στο σχεδιασμό των Αρχικών Τίτλων Κυπριακών



κινηματογραφικών ταινιών». Χρησιμοποιώντας μεγαλύτερο δείγμα και καταλληλότερες μεθόδους δειγματοληψίας, θα μπορούν να εξαχθούν αξιόπιστες στατιστικές αναλύσεις, με ακριβή αποτελέσματα. Επίσης, με την ολοκλήρωση της ψηφιοποίησης του Κινηματογραφικού Αρχείου Κύπρου θα ήταν ενδιαφέρον να γίνει μια ιστορική αναδρομή σχετικά με τους ΑΤ Κυπριακών κινηματογραφικών ταινιών. Τέλος, η έρευνα γύρω από τους ΑΤ θα μπορούσε να επεκταθεί και σ' άλλους τομείς (ταινίες μικρού μήκους, τηλεόρασης), εφόσον είναι πιο προσφερόμενοι για τα Κυπριακά δεδομένα, με περισσότερο υλικό.

Εν κατακλείδι, μέσω των ΑΤ βλέπουμε το συνδυασμό της τέχνης του κινηματογράφου με τη γραφιστική - και πιθανότατα με τον οπτικό πολιτισμό γενικότερα. Σύμφωνα με την Boxer, «η συγγραφή της ιστορίας ξεκινά όταν μια εποχή τελειώνει. Επομένως, οι σημερινοί ΑΤ τώρα καταγράφουν τη δική τους ιστορία».

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αδαμίδης, Λ. (2012). Ζορζ Μελιέ: Ανακαλύπτοντας το σινεμά. *Grafida*. Ανακτήθηκε 8 Δεκεμβρίου, 2012, από <http://tinyurl.com/cbuyvj7>
- Allison, D. (2006). Novelty title sequences and self-reflexivity in classical Hollywood cinema. *Title design project*. Ανακτήθηκε 6 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/crqq9pk>
- Analysis of Vertigo opening sequence by Saul Bass*. (2010). Ανακτήθηκε 26 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/chyxnsu>
- Bellantoni, J. & Woolman, M. (1999). *Type in motion. innovations in digital graphics*. United Kingdom: Thames & Hudson.
- Blackman, S. (2013, Ιανουάριος 9). Analysis of Opening Credits [Web blog post]. Ανακτήθηκε από <http://tinyurl.com/c7cljbt>
- Bordwell, D. (2006) *The McGraw-Hill film viewer's guide*. New York: McGraw-Hill. Διαθέσιμο από <http://tinyurl.com/conywc7>
- Boxer, S. (2000, Απρίλιος 22). Making a Fuss Over Opening Credits; Film Titles Offer a Peek at the Future in More Ways Than One. *The New York Times*. Ανακτήθηκε 4 Μαρτίου, 2013, από <http://tinyurl.com/crcn32x>
- Braha, Y. & Byrne, B. (2011). *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web*. China: Focal Press. Διαθέσιμο από <http://tinyurl.com/cy7vg66>
- Γωγάκη, Ι. (2012, Μάρτιος 17). Μια ταινία για την Κύπρο. Fish n Chips του Ηλία Δημητρίου [Web blog post]. Cine-kritikes. Ανακτήθηκε από <http://tinyurl.com/d6nlh2t>
- Collins, L. (2011). Vertigo (Hitchcock, 1958) opening sequence analysis. *Scribd*. Ανακτήθηκε 15 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/c9evpf5>
- Counts, J. (2005). Just the beginning: The art of film titles. *Scribd*. Ανακτήθηκε 2 Μαρτίου, 2013, από <http://tinyurl.com/cep8bbu>
- Δημητρίου, Η. (2012). «Fish n Chips»: Ο Ηλίας Δημητρίου μας ανοίγει την όρεξη. *Flix*. Ανακτήθηκε 11 Απριλίου, 2013, από <http://tinyurl.com/cpolomf>

- Dalle Vacche, A. (2012). *Film, Art, New Media: Museum Without Walls?*. Great Britain: Palgrave Macmillan. Διαθέσιμο από <http://tinyurl.com/d98qu6j>
- Design Museum. (2006). Saul Bass. Ανακτήθηκε 5 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://designmuseum.org/design/saul-bass>
- Dirks, T. (2013). Filmsite movie review: Vertigo (1958). *Filmsite*. Ανακτήθηκε 12 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://www.filmsite.org/vert.html>
- Evans, N. W. (2009). Saul Bass: A Film Title Pioneer. *Title design project*. Ανακτήθηκε 19 Νοεμβρίου, 2012, από <http://tinyurl.com/c77n43n>
- Gilligan, B. & Taylor, R. (2005). Vertigo: the title credits. *Not coming to a theater near you*. Ανακτήθηκε 14 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/bp5xf6h>
- Gomery, D. (1998). *Η Ιστορία του Κινηματογράφου*. Αθήνα: Έλλην.
- Heller, S. (2004). *Design Literacy*. New York: Allworth Press.
- Hodge, C. (2009, Φεβρουάριος 8). Vertigo (1989) opening credits and scene analysis [Web blog post]. Ανακτήθηκε από <http://tinyurl.com/cd3whke>
- Inceer, M. (2007). An analysis of the opening credit sequence in film. *CUREJ-College Undergraduate Research Electronic Journal*, 65.
- Karamath, J. (2001). Overtures and psychotic symphonies. *Eye Magazine*, 10(39), 40-49.
- King, E. (2004). Taking Credit: Film title sequences, 1955-1965. *Tyropheque*. Ανακτήθηκε 26 Οκτωβρίου, 2012, από <http://tinyurl.com/c57jzzx>
- Lenkowski, S. (2011, Ιούνιος 1). Why are movie credits traditionally white text on black background? [Web blog comment]. Ανακτήθηκε 9 Μαρτίου, 2013, από <http://tinyurl.com/cmx8zpq>
- May, J. (2010, Οκτώβριος 4). The Art of Film Title Design Throughout Cinema History. *Smashing magazine*. Ανακτήθηκε 23 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/3956hfq>
- McCort, K. (2002, Ιούλιος 1). Titles throughout time. *Millimeter Magazine*. Ανακτήθηκε 22 Ιανουαρίου, 2013, από <http://tinyurl.com/cbtfqms>

- Neale, S. (1985). *Cinema and technology: image, sound, colour*. London: Macmillan Education.
- Yu, L. (2008). *Typography in film title sequence design*. (Graduate Theses). Iowa State University, Iowa.
- Vallee, J. (2012). Anatomy of a Murder. *Art of the title*. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://www.artofthetitle.com/title/anatomy-of-a-murder/>
- Woolman, M. (2005). *Type in motion*. New York: Thames & Hudson.
- Willis, H. (2009). Pablo Ferro. *Aiga*. Ανακτήθηκε 16 Φεβρουαρίου, 2013, από <http://www.aiga.org/medalist-pabloferro/>

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

### 6 Συνέντευξη με σκηνοθέτες – Ερωτήσεις

1. Ποια είναι η άποψή σας σχετικά με τους ΑΤ ταινιών;
2. Ποιος είναι κατά τη γνώμη σας ο ρόλος τους;
3. Πόσο σημαντικός πιστεύετε ότι είναι ο γραφιστικός σχεδιασμός τους σε μια ταινία;
4. Γνωρίζετε αν προσλαμβάνονται επαγγελματίες γραφίστες για το σχεδιασμό τους;
5. ( Αν ναι) ποιές οδηγίες δίνονται σε ένα επαγγελματία για να τους σχεδιάσει;
6. Κατά την άποψη σας, τι πρέπει να λαμβάνεται υπόψη όταν σχεδιάζονται και γιατί;
7. Ποια είναι η διαδικασία που ακολουθείται συνήθως για το σχεδιασμό τους στην Κύπρο; (είτε δίνονται σε γραφίστες είτε όχι)
8. Πιστεύετε ότι οι ΑΤ στην Κύπρο ενσωματώνουν τις σύγχρονες τάσεις και τη φιλοσοφία που πολλές φορές βλέπουμε να επικρατεί στο εξωτερικό;
9. Κατά την άποψη σας έχουμε αξιόλογα γραφιστικά δείγματα στον Κυπριακό χώρο; Αν ναι, ποια είναι αυτά;
10. Θεωρείτε πως υπάρχει ενδιαφέρον για το σχεδιασμό τους;
11. Εντοπίζετε συγκεκριμένα προβλήματα στους ΑΤ κυπριακών ταινιών (αισθητικής, σχεδιασμού κλπ);
12. Θεωρείτε ότι υπάρχει ενδιαφέρον υποστήριξης από πλευράς πολιτείας/επιπρόσθετων χορηγιών γύρω από το συγκεκριμένο θέμα;
13. Υπάρχει άλλη επιπρόσθετη χρηματοδότηση για το συγκεκριμένο κομμάτι των ταινιών;