ePublishing

Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]

Vol 3, No 2 (2022)

afimec

The Typography as narrative parameter of cinematic art

Eleni Kremida, Iro Laskari, Spyridon Siakas

doi: 10.12681/afiinmec.29786

To cite this article:

Kremida, E., Laskari, I., & Siakas, S. (2022). The Typography as narrative parameter of cinematic art. *Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]*, *3*(2). https://doi.org/10.12681/afiinmec.29786

https://epublishing.ekt.gr | **e-Publisher:** EKT | **Downloaded at:** 25/02/2026 19:36:03

Η τυπογραφία ως αφηγηματική παράμετρος της κινηματογραφικής τέχνης

Δρ. Ηρώ Λάσκαρη
ΣΕΠ ΕΑΠ,
laskari.iro@ac.eap.gr

Δρ. Σπύρος Σιάκας,
ΣΕΠ ΕΑΠ,
siakas.spyridon@ac.eap.gr

Ελένη Κρεμύδα
elenikremida@gmail.com

Abstract: The article explores how, through the rules and practices that govern graphic design on the one hand and cinema on the other, a composition of inventive, original, and structured audiovisual narrative can be created with the contribution of typography as a parameter of cinematic narration. The research was based on the limited semantic theories developed by the theorists of cinema and design, which refer to the relationship between text and image. These theories were analyzed through representative samples of the use of typographic elements in cinema in which typography was an active element of the narration, exploring the demonstrative and co-declarative meaning that emerges. In conclusion, the contribution of typographic composition in the context of a cinematic narrative is determined.

Keywords: Typography, Cinematic narration, Semiology, Graphic design

Περίληψη
Το άρθρο διερευνά τον τρόπο με τον οποίο, μέσω των κανόνων και των πρακτικών που διέπουν αφενός τη γραφιστική και αφετέρου τον κινηματογράφο, μπορεί να δημιουργηθεί μια σύνθεση ευρηματικής, πρωτότυπης αλλά και συγκροτημένης οπτικοακουστικής αφήγησης με την συμβολή της τυπογραφίας ως παράμετρο της κινηματογραφικής αφήγησης. Η έρευνα βασίστηκε στις σημειολογικές μελέτες που αναπτύχθηκαν από τους θεωρητικούς του κινηματογράφου αλλά και του σχεδιασμού και οι οποίες αναφέρονται στη σχέση κειμένου και εικόνας. Οι παραπάνω θεωρητικές θέσεις χρησιμοποιούνται ως εργαλείο για την ανάλυση αντιπροσωπευτικών δειγμάτων εφαρμογής της τυπογραφίας στον κινηματογράφο, προκειμένου να εντοπιστεί ο καταδηλωτικός και ο συμπαραδηλωτικός χαρακτήρας τους, τόσο σε επίπεδο μορφής όσο και περιεχομένου. Ολοκληρώνοντας, προσδιορίζεται η συνεισφορά της τυπογραφικής σύνθεσης στο πλαίσιο μιας κινηματογραφικής αφήγησης.

Λέξεις-κλειδιά: Τυπογραφία, Κινηματογραφική αφήγηση, Σημειολογία, Γραφιστική

1. Εισαγωγή

Αρχικά η φωτογραφία και στη συνέχεια ο κινηματογράφος αναπαρήγαγαν την πραγματικότητα, με την τυπογραφία να εμφανίζεται στην οθόνη σχεδόν από τα πρώιμα δείγματα της κινηματογραφικής αφήγησης. Ενώ είναι πολύ πιο αληθοφανείς από τις λέξεις, οι εικόνες και οι ήχοι του κινηματογράφου αποτελούν κωδικοποιημένα συστήματα που απορρέουν από την πραγματικότητα, μερικές φορές με παραμορφώσεις και άλλες με φαντασία (Monaco, 2000).

Στην εποχή του βωβού κινηματογράφου οι τίτλοι αρχής, οι υπότιτλοι και οι ενδιάμεσοι τίτλοι παρουσίαζαν τις ταινίες προβάλλοντας λέξεις στην οθόνη. Καθώς όμως η τεχνολογία εξελίχθηκε, η ηχογράφηση αντικατέστησε τους ενδιάμεσους τίτλους. Η τυπογραφία, ωστόσο, συνέχισε να συμμετέχει μέσα από τις εφημερίδες και τα βιβλία, τις σημειώσεις, τα graffiti στους τοίχους. Εξυπηρετούσε τις ανάγκες του διαλόγου, του αφηγητή, της κατανόησης της ιστορίας από το κοινό. Έδινε επίσης χρονικές και χωρικές πληροφορίες για τον κόσμο της ταινίας. Άλλες φορές είχε λειτουργικό χαρακτήρα ως μετάφραση μιας ξένης γλώσσας και άλλες αισθητικό χρησιμοποιώντας τη γλώσσα της οπτικής επικοινωνίας (γραμματοσειρές, χρώματα, στιλ) για να αποδώσει νοήματα.

Οι θεωρητικοί του κινηματογράφου, του σχεδιασμού, της σημειωτικής και της ρητορικής έχουν συνηγορήσει στο ότι η τυπογραφία του κινηματογράφου υπάρχει για να υπηρετεί συγκεκριμένες λειτουργίες. Κατά τον ιστορικό και θεωρητικό Michael Betancourt οι κανόνες γραμματικής της σημειολογικής θεωρίας στον κινηματογράφο, βασίζονται «στο τρόπο που αντιλαμβάνεται το κοινό τη σχέση μεταξύ της τυπογραφίας και της εικόνας η οποία καθορίζει και το νόημα που προκύπτει. Το κατά πόσο η τυπογραφία και η φωτογραφία είναι ανεπαρκώς συνδεδεμένες ή παραμένουν ως ξεχωριστά και διακριτά «πεδία» στην οθόνη αποτελεί τη θεμελιώδης διάκριση κατά την οποία καθορίστηκε η σημειολογία.» (Betancourt, 2017)

Στο πλαίσιο του άρθρου και αναζητώντας μελέτες και εκτός του χώρου του κινηματογράφου, όπως στο χώρο του σχεδιασμού και της τυπογραφίας προκύπτει ότι οι μελετητές έχουν ασχοληθεί κυρίως με το ιστορικό πλαίσιο και ελάχιστα σχετικά με τη δημιουργία εννοιών στο σχεδιασμό (King, 2004)

Η σημειωτική θεωρία που αναφέρεται στις σχέσεις κειμένου και εικόνας, διατυπώθηκε κυρίως από τους Roland Barthes και Michel Foucault, κατά τις δεκαετίες του 1960 και 1970. Θέτει τα θεμέλια για την ανάπτυξη μιας πιο εμπεριστατωμένης σημειωτικής ανάλυσης και εφαρμόζεται στους κινηματογραφικούς τίτλους και στα κινούμενα γραφικά στο σύνολό τους.

Η συζήτηση του Barthes για θέματα καταδήλωσης, συμπαραδήλωσης και όλων των εμπλεκόμενων συμπλεγμάτων προκύπτει από τις εναλλαγές μεταξύ της κατανόησης των εικόνων ως οπτικές φόρμες και την ερμηνεία τους ως συμβολικές εκφράσεις. (Betancourt, 2017). Το νόημα γεννιέται από έναν συνδυασμό πρωτόλειων στοιχείων (φωνήματα, γραμμές) αλλά δεν αρκεί ο συνδυασμός αυτών των στοιχείων σε πρώτο βαθμό για να εξαντλήσουμε τη δημιουργία νοήματος: αυτό που έχει συνδυαστεί σχηματίζει σύνολα που μπορούν να συνδυαστούν μεταξύ τους σε δεύτερο και τρίτο επίπεδο (Barthes & Howard, 1984).

Από τη μεριά του, ο Foucault χαρακτηρίζει τη σχέση μεταξύ κειμένου και εικόνας στη δυτική ζωγραφική ως άνιση, καθώς το ένα κυριαρχείται πάντα από το άλλο. Ο Foucault αναγνωρίζει ότι αυτή η σχέση σπάνια είναι ισότιμη, αλλά αυτό που είναι ζωτικής σημασίας είναι ότι τα λεκτικά σημεία και οι οπτικές αναπαραστάσεις δεν δίνονται ποτέ ταυτόχρονα. Πρόκειται για μια δυναμική που ο Deleuze, γράφοντας στον Foucault, την περιγράφει εύστοχα ως «οπτικοακουστική μάχη» (Zagala, 2010).

Πριν τον προσδιορισμό των πιθανών ερευνητικών συνεισφορών του άρθρου αυτού, θα οριστεί το πλαίσιο της κινηματογραφικής αφηγηματικής τυπογραφίας όπως το έχει περιγράψει ο Michel Chion στο Words on Screen (Chion & Gorbman, 2017), διαχωρίζοντας την αφηγηματική από την κινηματογραφική αφηγηματικότητα. Η πρώτη αφορά σε ότι συμβαίνει στους χαρακτήρες, σε ότι γνωρίζουν και μπορούν να αντιληφθούν και η δεύτερη σε ότι συμβαίνει στην οθόνη όπως καδραρίσματα, μοντάζ και ούτω κάθε εξής που δεν είναι απλά μια απεικόνιση ή μια εκφραστική σκηνοθεσία της αφηγηματικής πραγματικότητας. Μετά από αυτή τη διάκριση, προσδιορίζει τους πέντε βασικούς τρόπους με τους οποίους το κείμενο εμφανίζεται στην κινηματογραφική ταινία.

Πρώτος τρόπος είναι το μη αφηγηματικό κείμενο, των τίτλων αρχής και τέλους σε ουδέτερο φόντο, αυτόνομο από την κυρίως ταινία. Δεύτερο τρόπο ορίζει το επίσης μη αφηγηματικό κείμενο, των τίτλων αρχής και τέλους, το οποίο όμως βρίσκεται μπροστά από αφηγηματική εικόνα ή/και δράση, καθώς και κάποια αφηγηματική λεπτομέρεια ή πληροφορία. Στην τρίτη κατηγορία περιλαμβάνει το κείμενο, ως μέρος του σκηνικού του αφηγηματικού χώρου χωρίς να είναι το κεντρικό στοιχείο ή θέμα της σκηνής. Ο ρόλος της κατηγορίας αυτής είναι αρκετά σημαντικός. Όταν ο θεατής παρακολουθεί τη δράση καθυστερεί να παρατηρήσει αυτά τα αφηγηματικά γραπτά στοιχεία όπως είναι βιτρίνες, σήματα, αφίσες, διαφημίσεις κτλ. ωστόσο θέτουν την εποχή και την περιοχή δημιουργώντας την αίσθηση της καθημερινής ζωής. Συχνά, αυτά τα στοιχεία δρουν σαν αθόρυβα μηνύματα. Στην τέταρτη κατηγορία περιγράφει το ένθετο κείμενο ως κοντινό πλάνο μιας λεπτομέρειας μεταξύ δυο σκηνών. Από τις πρώτες ταινίες συμμετέχει στην κινηματογραφική ιστορία με την διττή μορφή των γραμμάτων, σελίδων βιβλίων κτλ. Στην πέμπτη και τελευταία κατηγορία στην οποία θα εστιάσει το παρόν άρθρο, έχει τοποθετήσει το ένθετο, αφηγηματικό ή μη αφηγηματικό, κείμενο που γίνεται εικονικό. Αυτό το κείμενο περιλαμβάνει γραπτές λέξεις που δίνουν νόημα περισσότερο από την ίδια την ιστορία, που παίρνουν μια φυσική αφηγηματική μορφή, και ιδιαίτερα όταν σβήνουν, μας οδηγούν στην πραγματικότητα που έχουν επικαλεστεί. Κάποιος διαβάζει μια αφίσα, μια επαγγελματική κάρτα, το όνομα ενός μέρους και αποτελούν εισαγωγή για αυτά τα μέρη, αυτή η περίσταση, αυτός ο χαρακτήρας που εμφανίζεται στο επόμενο πλάνο. Στην μελέτη της κατηγορίας αυτής θα εστιάσει το άρθρο αυτό μέσα από τις θεωρίες που αναπτύχθηκαν στο χώρο του κινηματογράφου και του σχεδιασμού για την ερμηνεία των νοημάτων που εμπεριέχονται στην αφήγηση.

2. Η τυπογραφία στον κινηματογράφο

Η τυπογραφία έχει χρησιμοποιηθεί ως αφηγηματικό εργαλείο στον κινηματογράφο από την πρώιμη εποχή του βωβού κινηματογράφου, εξυπηρετώντας την ανάγκη διήγησης μιας ιστορίας μόνο με οπτικά μέσα. Μαζί με τους τίτλους στην αρχή της ταινίας, τους υπότιτλους και τους τίτλους τέλους, το αφηγηματικό γραπτό κείμενο μιας ταινίας ήταν - και εξακολουθεί να είναι - ένα ζωτικό στοιχείο για την κατανόηση και την ανάπτυξη μιας ιστορίας.

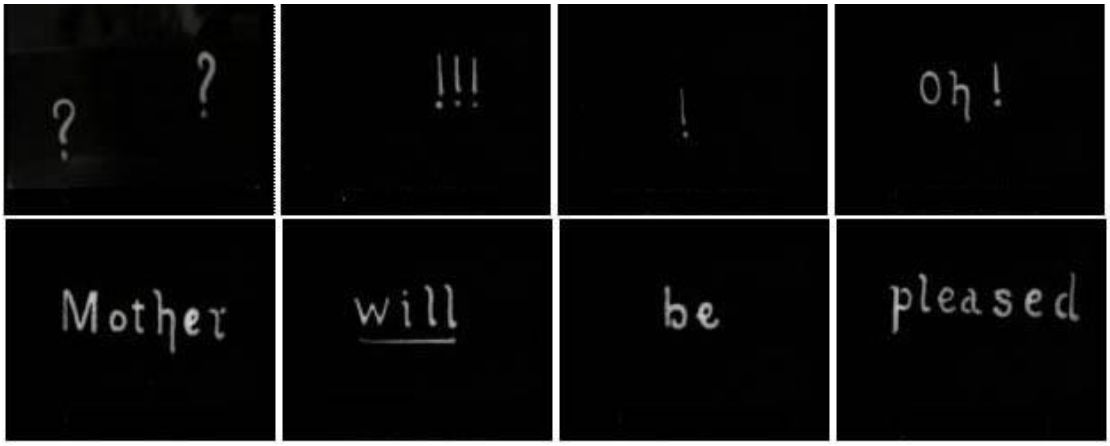
Η αφηγηματική τυπογραφία μπορεί να γίνει κατανοητή ως ένα επικοινωνιακό μέσο που προσθέτει μερικές από τις εκφραστικές ιδιότητες της ταινίας σε αυτήν του στατικού κειμένου. Μπορεί να είναι αποτελεσματική στη μεταφορά του τόνου της φωνής του ομιλητή, των ιδιοτήτων του χαρακτήρα και των συναισθηματικών ιδιοτήτων των κειμένων. Μπορεί επίσης να αλληλεπιδρά με τον θεατή με διαφορετικούς τρόπους από το στατικό κείμενο και, σε ορισμένες περιπτώσεις, να κατευθύνει ή να χειρίζεται την προσοχή του θεατή (Ford, Forlizzi & Ishizaki, 1997).

Σε αντίθεση με την αφηγηματική τυπογραφία που αποτελεί μέρος της ταινίας, η τυπογραφία των τίτλων αρχής εξυπηρετεί πληροφοριακές ανάγκες για τα πνευματικά δικαιώματα, τους συντελεστές (καλλιτέχνες, τεχνικούς κ.α.). Αποτελεί εξωτερικό μέρος της ταινίας το οποίο όμως ενσωματώνεται σε αυτή, δίνοντας λεπτομερείς πληροφορίες για τον σχεδιασμό, την παραγωγή και την υλοποίηση της ταινίας.

Η διαφορετική λειτουργία τους καθορίζει και την αλλότροπη οπτική προσέγγιση με την οποία αντιμετωπίζεται. Από την μια η αφηγηματική τυπογραφία υπακούει στις ανάγκες του σεναρίου και τους περιορισμούς του περιεχομένου της εικόνας ενώ από την άλλη η τυπογραφία των τίτλων μεταφέρει τις πληροφορίες και την αισθητική της ταινίας ως μια τυπογραφική εισαγωγή.

Ωστόσο, η γέννηση της κινούμενης τυπογραφίας προήλθε από την εξερεύνηση των δυνατοτήτων των τίτλων αρχής μιας ταινίας που ξεπέρασαν τον απλό πληροφοριακό τους χαρακτήρα και πειραματίστηκαν σε εκφραστικότητα, αισθητική και κίνηση.

Το 1900 ο βρετανός εκκεντρικός σκηνοθέτης Cecil M. Hepworth παρουσιάζει την κωμική μικρού μήκους ταινία *How It Feels to Be Run Over (1900)* με την, κατά πολλούς, πρώτη επίσημη εμφάνιση τίτλων. Η ταινία παρουσιάζει στην κυριολεξία πως είναι να περνάει πάνω από την κάμερα μια άμαξα με άλογα με ένα έξυπνο τέχνασμα του Hepworth, κλείνοντας με χειρόγραφο κείμενο που λέει *"!!! Oh! Mother will be pleased"* αποτυπώνοντας το μάλλον περίεργο χιούμορ του σκηνοθέτη.



How It Feels to Be Run Over (1900)

Μερικά χρόνια πριν τον πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο και λίγο πριν από το Δεύτερο Διεθνές Συνέδριο Ειρήνης στη Χάγη το 1907, οι άνθρωποι μιλούσαν για ειρήνη, γυναικεία δικαιώματα, απαγόρευση, εργασιακές σχέσεις, παιδική πρόνοια και κινούμενες εικόνες.
Αυτό που εμφανίστηκε στην αρχή ως «τρέλα για την κινούμενη εικόνα» ήταν μεγαλύτερο από ό, τι περίμενε κανείς. Ωστόσο, οι αντιδράσεις ήταν μπερδεμένες. Πολλοί φοβόντουσαν ότι είναι εκτός ελέγχου. Η Αμερική αντιμετώπιζε για πρώτη φορά το φαινόμενο που είναι γνωστό ως μαζική επικοινωνία. Εφημερίδες και περιοδικά ήταν επίσης μέρος αυτού, αλλά δεν συμμετείχαν στον ενθουσιασμό και την ανησυχία που περιέβαλε την κινούμενη εικόνα. Σε όλη τη χώρα, εμφανίζονται μικροί χώροι θεάματος, γνωστά ως nickelodeons, τα οποία έγιναν χρυσή επιχείρηση στη μέση της οικονομικής ύφεσης του 1907.
Μέχρι τότε, η ζήτηση για θέαμα, η δημοτικότητα της ιστορίας της ταινίας και το νέο κοινό των μεταναστών από διάφορες κουλτούρες που γέμιζαν τα nickelodeon στις μεγάλες πόλεις, οδήγησαν σε κρίση την αφηγηματική ταινία. Οι παλαιότερες μέθοδοι αφήγησης ήταν ανεπαρκείς σε σχέση με την αυξανόμενη πολυπλοκότητα των ιστοριών την οποία οι παραγωγοί προσπαθούσαν να δημιουργήσουν ενώ διατυπώθηκαν παράπονα για έλλειψη σαφήνειας. Ένας τρόπος με τον οποίο ξέσπασε η κρίση αυτή, ήταν η επιτακτική απαίτηση για κάποιον να μιλάει μαζί με την ταινία ώστε να εξηγεί τι συνέβαινε, του "showman-αφηγητή" ή λέκτορα. Για τον λόγο αυτό, υπήρξαν νέα πειράματα με μηχανικό συγχρονισμό ήχου με ταινία. Το Cameraphone άνοιξε στη Βαλτιμόρη στις 27 Απριλίου 1908. Τον Μάιο ανακοινώθηκε το Theatrephone, μια συσκευή συγχρονισμού δίσκων με κινούμενες εικόνες, για να παρουσιάσει τον Άμλετ και άλλα έργα αλλά και όπερες. Η γαλλική εταιρεία Gaumont έστειλε το νέο της μηχάνημα κινηματογραφικής ταινίας "μιλώντας και τραγουδώντας" στη Σαβάνα της Γεωργίας, το καλοκαίρι του 1908, μαζί με δύο τεχνικούς για να την εγκαταστήσουν, το Chronophone και μέχρι τον Οκτώβριο έπαιζε στη Νέα Υόρκη. Ένα μήνα αργότερα, υπήρχαν τρία μηχανικά ηχητικά συστήματα στην αγορά: το Gaonont's Chronophone, το Cameraphone και το Synchroscope. Ηθοποιοί, όπως αυτός που ονομαζόταν Actofogue, ταξίδεψαν με ταινίες στο δρόμο, περιγράφοντας τους διαλόγους πίσω από την οθόνη. Ένα άλλο τέτοιο συγκρότημα εμφανίστηκε με το όνομα Humanovo, που διοργανώθηκε από τον Adolph Zukor, αργότερα ιδρυτή των εικόνων Paramount (Bowser, 1990).
Το 1907 ο Porter σκηνοθετεί το *College Chums*, δίνοντας ενεργό ρόλο στην τυπογραφία για να καλύψει τις νέες ανάγκες, ενισχύοντας την κινηματογραφική αφήγηση. Μια μέρα στο πάρκο, μια νεαρή κοπέλα βλέπει τον αρραβωνιαστικό της σε τρυφερή σκηνή με μια άλλη γυναίκα. Ζητώντας του εξηγήσεις στο τηλέφωνο, της λέει ότι πρόκειται για την αδερφή του, χωρίς όμως να την πείθει. Κατά τη διάρκεια της τηλεφωνικής συνομιλίας, οι χαρακτήρες είναι τοποθετημένοι σε αντίθετες άκρες της οθόνης, πάνω από τις στέγες της πόλης, με τις λέξεις να ακολουθούν μια νοητή κυματιστή γραμμή από τον ομιλητή στον δέκτη. Καθώς η συζήτηση κορυφώνεται, οι λέξεις αποκτούν συναισθηματική φόρτιση και οι φράσεις συγκρούονται, δίνοντας στην συζήτηση συγκεκριμένη ορατή μορφή.
Με αυτόν τον αυθόρμητο πειραματισμό, ο Porter έδωσε την δυνατότητα στο κείμενο να οπτικοποιηθεί, αλλάζοντας συνολικά την εμπειρία του βωβού κινηματογράφου. Παράλληλα, χρησιμοποιεί το εφέ split-screen, τεχνική αρκετά συνηθισμένη στον πρώιμο κινηματογράφο κυρίως στις σκηνές με τηλεφωνικές συνομιλίες. Όμως αντίθετα με την γενικότερη τάση που ενσωμάτωνε σε ένα κάδρο δυο ή τρεις διαφορετικές εικόνες ώστε να προχωρά η πλοκή πιο γρήγορα, ο Porter αντιμετώπισε

τη σκηνή πιο εικαστικά. Καθώς οι πρωταγωνιστές βρίσκονται στις πάνω άκρες τις οθόνης και συνομιλούν, στο κάτω μέρος της οθόνης βρίσκεται μια δισδιάστατη πόλη σαν θεατρικό σκηνικό. Με τον τρόπο αυτό ο Porter δημιούργησε ένα εξαιρετικό εικαστικό παράδειγμα κινηματογραφικής αφήγησης πριν την μετάβαση στον ήχο.

College Chums (1907)

Ένα ακόμα παράδειγμα κινούμενης τυπογραφίας στα πρώιμα χρόνια του κινηματογράφου είναι η μικρού μήκους *Des Pfarrer Töchterleins (1912)* του Adolf Gärtner. Πρόκειται για ένα ρομαντικό δράμα όπου κατά τη διάρκεια μιας τηλεφωνικής συνομιλίας εμφανίζονται τα γράμματα πάνω στις τηλεφωνικές γραμμές.

Des Pfarrer Töchterleins (1912)

Τα επόμενα χρόνια, οι τίτλοι αύξησαν αισθητά την παρουσία τους με συνεχείς καινοτομίες είτε σε πιο περίπλοκο σχεδιασμό είτε στη χρήση του κειμένου. Τα επεξηγηματικά κείμενα που εξιστορούσαν την πλοκή και τα κείμενα διαλόγων που απεικόνιζαν τη συνομιλία των ηθοποιών καθιερώθηκαν στις ταινίες που ακολούθησαν. Καθώς όμως οι εταιρίες παραγωγής στην Αμερική και την Ευρώπη βρίσκονταν σε ανάπτυξη, παρουσιάζεται η ανάγκη για εξαγωγή των ταινιών και σε άλλες αγορές. Χωρίς να αποτελεί εμπόδιο, η παρουσία των τίτλων κατάφερε να προσαρμοστεί στις νέες ανάγκες. Τα κείμενα μπορούσαν να αφαιρεθούν, να μεταφραστούν, να κινηματογραφηθούν και να ξαναεισαχθούν ενώ πολλές φορές χρησιμοποιούσαν και την «ζωντανή μεταγλώττιση» με τους Bonimenteur στη Γαλλία και τους Benshi στην Ιαπωνία που περιέγραφαν την ιστορία, πίσω από την οθόνη.
Μια από τις καινοτομίες στην απεικόνιση των διαλόγων στην οθόνη, που όμως δεν ανήκει ούτε στην κατηγορία των υπότιτλων ούτε στους τίτλους ενδιαμέσως των σκηνών, επινοήθηκε από τον εκκεντρικό οραματιστή Abraham S. Schomer. Η τολμηρή προσπάθειά του να ξεπεράσει τους προφανείς περιορισμούς των ενδιάμεσων τίτλων, εφαρμόστηκε στην ταινία *The Chamber Mystery (1920),* συνδυάζοντας τους ενδιάμεσους διαλόγους με κείμενο μέσα σε σχήμα (τύπου speech bubble) το οποίο προστέθηκε έπειτα στο post-production. Αν και η πρωτοποριακή τεχνική του Schomer δεν έτυχε αντίστοιχης αποδοχής από το κοινό, δεν παύει να αποτελεί σημαντική καινοτομία για την ιστορία του κινηματογράφου.

The Chamber Mystery (1920)

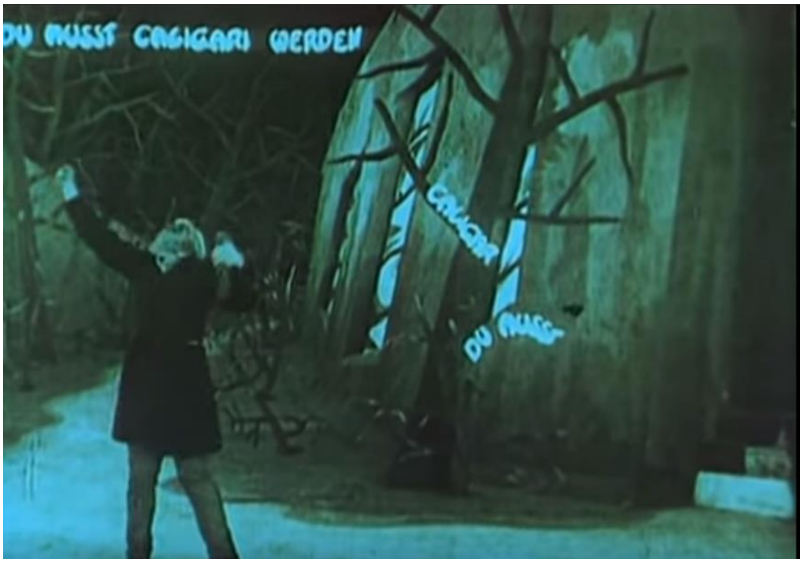
Αδιαμφισβήτητα, ο κινηματογράφος καλύπτει ένα ευρύ φάσμα, από την τεχνική ανακάλυψη, τις εικονογραφικές, δραματικές αφηγήσεις έως και τη μουσική. Αποτελεί μια από τις δραματικές τέχνες και έχει έντονα τόσο εικονογραφικά όσο και αφηγηματικά στοιχεία περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη τέχνη, ένα χαρακτηριστικό που αναγνώρισε πρώτος ο Griffith. Η τέχνη του κινηματογράφου δημιουργήθηκε μετά από μια διαδικασία αναπαραγωγής. Το ουδέτερο πρότυπο αναπτύχθηκε με βάση τα περίπλοκα συστήματα του μυθιστορήματος, της ζωγραφικής, του δράματος και της μουσικής αποκαλύπτοντας νέες αλήθειες για μερικά στοιχεία αυτών των τεχνών. (Monaco, 2000)

Για κάποιους αφηγηματικούς τύπους, το όχημα είναι η εικόνα, όπως συμβαίνει με την κινηματογραφική αφήγηση. Κατά τον Metz, κάθε εικόνα δεν ισοδυναμεί μόνο με μια μορφή ή μια λέξη, αλλά περισσότερο με μια ολοκληρωμένη δήλωση.

Ο Robert Weine στο *The Cabinet of Dr. Caligari (1919)* κατάφερε, συνδυάζοντας τα οπτικά μοτίβα με τη θεματολογία του εξπρεσιονισμού, να ενισχύσει την κινηματογραφική αφήγηση βασιζόμενος στο εκκεντρικό εικαστικό ύφος της εικόνας. Τα άκρως πειραματικά και στυλιζαρισμένα σκηνικά και κοστούμια, παρουσιάζουν ιδιαίτερη σημειολογία ενώ επηρέασαν τις κλασσικές γερμανικές βωβές ταινίες που ακολούθησαν όπως το *Nosferatu (1922)* του F. W. Murnau και το *Metropolis (1927)* του Fritz Lang.

Αν και η ιδιότητα του κινηματογράφου να αναπαράγει εικόνες του φυσικού κόσμου, δηλαδή να καταγράφει πιστά απλά γεγονότα, θα μπορούσε να τον αποκλείσει ως μέσο για τον εξπρεσιονισμό, ο Robert Weine το αντιμετώπισε μάλλον ως πρόκληση. Κατάφερε να κινηματογραφήσει τη δράση της ιστορίας με φόντο γνώριμα εξπρεσιονιστικά σκηνικά, παραμορφώνοντας με ιδιαίτερο τρόπο τον φυσικό κόσμο, με μορφές που εξωτερικεύουν τον βασανισμένο εσωτερικό κόσμο του διαταραγμένου αφηγητή. Με στιλιστικές τεχνικές και τυπικά στοιχεία του γερμανικού εξπρεσιονισμού, όπως τεχνητούς φωτισμούς που έδιναν έμφαση στις σκληρές σκιές, έντονες αντιθέσεις και γωνιακές λήψεις που τόνιζαν το φανταστικό και το παράξενο καθώς και με ακραίες ερμηνείες, κατάφερε να υποδηλώσει έννοιες όπως παράνοια, φόβο και σχιζοφρένεια μέσω της κινηματογραφικής σκηνοθεσίας. Η εκφραστικότητα της εικόνας εξωτερίκευσε τον εσωτερικό κόσμο των ανθρώπινων συναισθημάτων και επιθυμιών, μεταφέροντας τα στην οθόνη χρησιμοποιώντας σκόπιμα υπερβολικά σκηνικά που

έδιναν έμφαση στο φόβο. Επιπλέον, ο Weine χρησιμοποιεί με εφευρετικότητα στην κορύφωση της ιστορίας την κινούμενη τυπογραφία. Τη στιγμή που ο Dr. Caligari βρίσκεται σε κατάσταση παράνοιας εμφανίζεται με κινηματογραφικό τρόπο η φράση "*Du musst Caligari werden" (You must become Caligari)* όπως μια εσωτερική φωνή που του υπαγορεύει τι να κάνει.



The Cabinet of Dr. Caligari (1919)

Αλλά όπως ένας οργανισμός έτσι και ο κινηματογράφος έχει μια πορεία ζωής που περνάει από φάσεις. Η αυξανόμενη πολυπλοκότητα της βωβής ταινίας, ακολουθούμενη από καλλιτεχνική οπισθοδρόμηση με την έλευση των ομιλούντων ταινιών, έθεσε τον κινηματογράφο σε μια τροχιά συγκρίσιμη με αυτή που των εικαστικών τεχνών. Ο Guido Adler, ανέφερε στο περιοδικό Der Stil in der Music (1911) ότι, για το μοτίβο της εμφάνισης, της ανάπτυξης και της παρακμής ενός στιλ, η ενδιάμεση περίοδος χρησιμεύει κατά κανόνα ως κύρια βάση σύγκρισης. Η περίοδος αυτή επέτρεψε στους κριτικούς να θέσουν ως κορυφή της εξέλιξης αυτό που ονομάζεται «κλασικό». Για το λόγο αυτό τα αριστουργήματα της δεκαετίας του 1920 χαρακτηρίστηκαν ως τα ώριμα κλασικά έργα του μέσου του κινηματογράφου. (Dahlhaus & Robinson, 1983)

Αργότερα, τα έργα αυτά αποτέλεσαν την έμπνευση για πειραματισμό που οδήγησε σε νέες μορφές επεξεργασίας με υβριδική οπτική φύση που βασίζονταν στην σύνθεση κειμένων και εικόνων, οι οποίες «διέπονταν από το λεκτικό συντακτικό όχι από οπτικούς ρυθμούς επεξεργασίας, κάτι που αποτελεί την πιο ουσιαστική πρόκληση τόσο για την κινηματογραφική γλώσσα όσο και την επεξεργασία ως καθαρή οπτική γλώσσα» (Elliott, 2003, σελ. 93)

3. Συμπεράσματα

Η αφήγηση των ιστοριών στο χώρο του κινηματογράφου, πρώτα βουβές και στη συνέχεια με ήχο, δανείζεται στοιχεία από τις παραδοσιακά αφηγηματικές τέχνες. Η λογοτεχνία και το θέατρο, ενσωματώνουν την γραμματική και το συντακτικό τους στο νέο μέσο. Θεσπίζουν νέους κανόνες που εξελίχθηκαν στην κινηματογραφική γλώσσα, ώστε η αλληλουχία εικόνων και ήχων να είναι κατανοητή ως αφηγηματική δομή. Ο γραπτός λόγος μετουσιώνεται αρχικά σε οπτικό και στη συνέχεια σε οπτικοακουστικό κείμενο. Η γραφιστική μέσω της τυπογραφικής σύνθεσης ενσωματώνει και εκείνη τα δικά της στοιχεία στα έως τότε δομικά στοιχεία της κινηματογραφικής γλώσσας. Η θεωρία Gestalt, που αναπτύχθηκε το 1910, επηρέασε με τον πιο καθοριστικό τρόπο τις βασικές αρχές του σχεδιασμού και οι οποίες αποτέλεσαν τόσο την θεωρητική του κατάρτιση όσο και την εφαρμοσμένη πρακτική του. Η ουσία της θεωρίας αυτής αποτυπώνεται στα λακωνικά λόγια του Γερμανού Kurt Koffka κατά τον οποίο: *«το όλον είναι διαφορετικό από το άθροισμα των επιμέρους στοιχείων του»* (Koffka, 1935, σελ. 176) Πρακτικά σημαίνει πως αντιλαμβανόμαστε διαφορετικά το σύνολο από τα στοιχεία που το απαρτίζουν, αλλά συχνά παρερμηνεύεται πως το σύνολο είναι κάτι περισσότερο από τα μεμονωμένα αυτά στοιχεία.

Λαμβάνοντας υπόψη την πολυσύνθετη φύση των ίδιων των εικόνων, είναι εμφανής η ανάγκη της συμβολής της σημειωτικής ανάλυσης σε μια οπτικοακουστική αφήγηση όπως είναι ο κινηματογράφος δεδομένου ότι συνδυάζει τους ρόλους της εικόνας και του ήχου.

Το άρθρο αυτό είχε σκοπό να παρουσιάσει μια σφαιρική εικόνα του τρόπου με τον οποίο ερευνητές και θεωρητικοί, του κινηματογράφου και της σημειωτικής, έχουν προσεγγίσει τη χρήση της τυπογραφίας στην κινηματογραφική αφήγηση. Εστίασε κυρίως στο κομμάτι που αφορά στην σύνθεση μιας ευρηματικής οπτικοακουστικής αφήγησης με τη χρήση της τυπογραφίας ως μέρος της αφήγησης αυτής. Η έρευνα βασίστηκε στη σημειωτική ανάλυση των κινηματογραφικών ταινιών που μελετήθηκαν στο κύριο μέρος του άρθρου, με σκοπό την διερεύνηση τόσο του καταδηλωτικού όσο και του συμπαραδηλωτικού νοήματος που επιτυγχάνεται μέσω της σύνθεσης εικόνων και τυπογραφίας.

Όπως πολύ εύστοχα έθεσε ο Metz: *«Η κινηματογραφική ταινία είναι δύσκολο να εξηγηθεί γιατί είναι εύκολο να κατανοηθεί.»* (Metz & Taylor, 1990, σελ. 69). Και ο Monaco συμπληρώνει: *«Η σημειολογία της είναι εύκολο να εξηγηθεί διότι είναι δύσκολο να κατανοηθεί. Κάπου ανάμεσα βρίσκεται και η ιδιοφυΐα της ταινίας.»* (Monaco, 2000, σελ.171)

Στα παραδείγματα που μελετήθηκαν και όσον αφορά στη χρήση της τυπογραφίας τόσο η σύνθεση όσο και τα οπτικά συστήματα της κινηματογραφικής αφήγησης ενισχύονταν από τους κανόνες που υπαγορεύονταν από τη γραφιστική σύνθεση. Επομένως, καθώς ο κύριος σκοπός του γραφιστικού σχεδιασμού είναι η επικοινωνία μηνύματος, η χρήση της τυπογραφικής σύνθεσης ως μέρος της κινηματογραφικής αφήγησης ενίσχυσε την κατανόηση των εικόνων και την ερμηνεία τους ως συμβολικές εκφράσεις.

Ο Marshall McLuhan (McLuhan & Lapham, 1994, σελ. 12) περιγράφει την εμφάνιση του κινηματογράφου ως έναν κόσμο θριαμβευτικών ψευδαισθήσεων και ονείρων που μπορούσε να κατασκευαστεί από έναν μορφωμένο και μηχανοποιημένο πολιτισμό. Παράλληλα με την εμφάνιση του κινηματογράφου, εμφανίζεται και ο κυβισμός που για τον Gombrich θεωρείται *«η πιο ριζοσπαστική προσπάθεια να εξαλειφθεί η ασάφεια και να επιβληθεί μία ανάγνωση της εικόνας - αυτή μιας τεχνητής κατασκευής, ενός χρωματιστού καμβά.»* (Gombrich, 1961, σελ.226) Όπως όμως ο κυβισμός υποκαθιστά τις όψεις ενός αντικειμένου ως «άποψη» (με την έννοια του point of view), το ίδιο

συμβαίνει και με την χρήση της τυπογραφίας. Αντί για την ψευδαίσθηση της τρίτης διάστασης, ο κυβισμός χρησιμοποιεί προοπτικές και αντίθεση μοτίβων, φωτών και υφών για να αποδώσει μηνύματα μέσω όμως της συμμετοχής. Με άλλα λόγια, ο κυβισμός αποδίδοντας τον χώρο σε δυο διαστάσεις, απομυθοποιεί την ψευδαίσθηση της προοπτικής για να περιγράψει στιγμιαία την αίσθηση του συνόλου. Με αυτή την άμεση και συνολική αντίληψη αναγγέλλει ότι το μέσο είναι το μήνυμα. (McLuhan & Lapham, 1994, σελ. 13) Αντίστοιχα, η τυπογραφία ως περιγραφή μιας άποψης, μέσω του περιεχομένου του κειμένου ή/και της μορφής του, αποδίδει εξίσου μια άμεση και, σε συνδυασμό με την εικόνα, συνολική αντίληψη. Κατά συνέπεια, η τυπογραφία ως μέσο, αποτελεί και το ίδιο το μήνυμα.

4. Βιβλιογραφικές αναφορές

Barthes, R., & Howard, R. (1984). *The Responsibility of Forms: Critical Essays on Music, Art, and Representation (English and French Edition)* (1st ed.). Hill & Wang Pub.

Betancourt, M. (2017). *Semiotics and Title Sequences: Text-Image Composites in Motion Graphics* (1st ed.). Routledge.

Bowser, E. (1990). *The Transformation of Cinema, 1907–1915 (History of the American Cinema)* (1st ed.). Charles Scribner & Sons.

Chion, M., & Gorbman, C. (2017). *Words on Screen (Film and Culture Series)*. Columbia University Press.

Dahlhaus, C., & Robinson, J. B. (1983). *Foundations of Music History* (Annotated ed.). Cambridge University Press.

Ford, S., Forlizzi, J., & Ishizaki, S. (1997). Kinetic typography. *CHI '97 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems Looking to the Future - CHI '97*, 269–270. https://doi.org/10.1145/1120212.1120387

Elliott, K. (2003). *Rethinking the Novel/Film Debate (Reissue ed.).* Cambridge University Press.

Gombrich, E. H. (1961). *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Princeton University Press.

King, E. (2004). *Taking Credit: Film Title Sequences, 1955–1965*. Victoria & Albert Royal College of Art.

Koffka, K. (1935). *Principles of Gestalt Psychology (International Library of Psychology) by Kurt Koffka (1935–12-06).* Routledge & Kegan Paul PLC.

McLuhan, M., & Lapham, L. H. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man* (Reprint ed.). The MIT Press.

Metz, C., & Taylor, M. (1990). *Film Language: A Semiotics of the Cinema* (Univ of Chicago ed.). University of Chicago Press.

Monaco, J. (2000). *How to Read a Film: The World of Movies, Media, Multimedia: Language, History, Theory* (3rd ed.). Oxford University Press.

Zagala, A. (2010, December 15). *The Edges of Film*. Senses of Cinema. http://www.sensesofcinema.com/2002/feature-articles/titles/