

Filmové titulky

Zuzana Pevná

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Grafický design

Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Zuzana Pevná**
Osobní číslo: **K19033**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Grafický design**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Filmové titulky**

Zásady pro vypracování

Rozsah teoretické práce minimálně 25 stran + obrazové přílohy (dokumentace praktické části). Práci odevzdat v elektronické podobě na Portál IS/STAG (dle předepsané celouniverzitní šablony viz Směrnice rektora č. 33/2019) a ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků práce v pevné vazbě (v jedné z nich bude vlepeno CD) a 1 výtisk graficky zpracované bakalářské práce, která má volnější grafickou podobu.

1. Teoretická část: analýza filmových titulků z hlediska grafického designu
2. Praktická část: zpracování filmových titulků

Rozsah bakalářské práce: **viz Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh: **viz Zásady pro vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**
Jazyk zpracování: **Slovenština**

Seznam doporučené literatury:

POULIN, Richard. *Jazyk grafického designu: ilustrovaná příručka vysvětlující hlavní principy designu*. V Praze: Slovart, 2012. ISBN 978-80-7391-552-0
SHAW, Austin, SHAW, Danielle, ed. *Design for motion: fundamentals and techniques of motion design*. Second edition. New York, NY: Focal Press, Taylor & Francis Group, 2020. ISBN 978-1-138-31864-9
SOLANA, Gemma, BONEU, Antonio. *Uncredited: Graphic Design and Opening Titles in Movies*. Barcelona: Gingko Press, 2014. ISBN 978-1584235378
VACOVSKÁ, Andrea. *Typografie filmových titulků: úvodní filmové titulky v československém hraném filmu 1945-1993*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2016. ISBN 978-80-87989-16-6

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Jana Dosoudilová**
Ateliér Grafický design

Datum zadání bakalářské práce: **1. listopadu 2021**
Termín odevzdání bakalářské práce: **20. května 2022**



Mgr. Josef Kocourek, PhD.
děkan

doc. Mgr.A. Pavel Noga, ArtD.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 1. 12. 2021

Jméno a příjmení studenta: Zuzana Pevná

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Bakalárska práca sa primárne zaoberá filmovými titulkami a ich konceptom. Práca sa člení na teoretickú a praktickú časť. V teoretickej časti sa zabývam dizajnom filmových tituliek. Popisujem ich význam v súčasnej a minulej dobe, a vďaka tomu prechádzame ich históriou skrz jednotlivých autorov, ktorí mali v tomto odvetví dizajnu najväčší prínos. Uskutočňovať sa to bude v rámci svetovej ale aj tuzemskej tvorby. Pomocou jednotlivých príkladov si priblížime princípy pri ich tvorbe, nástroje a ich vizuálnu podobu. Výsledkom mojej praktickej práce sú moje vlastné filmové titulky. Výsledná realizácia vychádza z filmu Donnie Darko, kde mojím cieľom bolo navodiť atmosféru filmu ešte pred jeho samotným uskutočnením.

Kľúčové slová

filmové titulky, titulky, motion design, titulková sekvencia, úvodné titulky, záverečné titulky, Saul Bass

ABSTRACT

My bachelor project is dealing with the concept of the title design and is selected into theoretical part and practical part. In the theoretical part, I am dealing with the design of title sequences. I describe their meaning in terms of past and present production. I study their history through the most important national and international authors that had the biggest impact on this field of design. Using several examples I examine their principles, tools, and their visual image. The result of my practical part is my own title sequence. The final realization is based on movie Donnie Darko, in which I tried to achieve the atmosphere of the movie before it's beginning.

Keywords

movie titles, titles, motion design, title sequence, movie title sequence, final credits, Saul Bass, opening credits

POĎAKOVANIE

Rada by som poďakovala vedúcej mojej bakalárskej práce, MgA. Jane Dosoudilovej za podporu, rady, odborné vedenie a trpezlivosť. Následne mojím rodičom, ktorí ma podporovali počas celého štúdia. Moje veľké vďaka zároveň patrí všetkým, ktorí ma nejakým spôsobom ovplyvnili, poskytlí mi svoje vedomosti, rady a konzultácie.

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČASŤ.....	10
1 FILMOVÉ TITULKY	11
1.1 STATICKE OBRÁZKY NESTAČIA	11
1.2 FUNKCIA FILMOVÝCH TITULKOV A PRÍSTUPY PRI ICH TVORBE.....	11
1.2.1 Interaktívne titulky.....	12
1.2.2 Náhrada kontextu.....	13
1.2.3 Typografia ako súčasť.....	13
1.2.4 Animované titulky.....	14
1.2.5 Biele na čiernom	15
2 HISTÓRIA.....	17
2.1 BUDOVANIE NOVÉHO PRIEMYSLU A PRVÉ TITULKY	17
2.1.1 Nemé filmy a medzitulky	18
2.1.2 Nový prístup k typografii.....	19
2.1.3 Príchod optickej tlačiarne	19
2.2 NOVÝ POHLAD NA FILM.....	20
2.2.1 Vizuálny jazyk filmu.....	20
2.3 ZLATÁ ÉRA FILMOVÝCH TITULIEK	21
2.3.1 Saul Bass, prvý titulkový dizajnér	21
2.3.2 Všestranný Pablo Ferro	24
2.3.3 Maurice Binder a Bond, James Bond	26
2.3.4 Robert Brownjohn	28
2.4 POKRAČOVATELIA.....	30
2.4.1 Plodný Wayne Fitzgerald.....	30
2.4.2 Kdysi dávno, v jedné předaleké galaxii	31
2.4.3 Bratia Richard & Robert Greenbergovci.....	32
2.4.4 Manželia Randall Balsmeyer a Mimi Everett	34
2.5 TITULKY DRUHÉHO MILÉNIA.....	35
2.5.1 Jedinečný Kyle Cooper.....	35
2.5.2 yU+co	38
2.5.3 MK12.....	38
2.5.4 Štúdio Elastic.....	39
3 SERIÁLOVÉ TITULKY	39
4 TUZEMSKÁ TVORBA.....	42

4.1	ILUSTROVANÝ PRÍSTUP	43
4.2	TYPOGRAFICKÝ PRÍSTUP	44
4.3	SÚČASNOSŤ	44
II	PRAKTICKÁ ČASŤ.....	47
5	SPRACOVANIE FILMOVÝCH TITULIEK.....	48
5.1	Donnie Darko	48
5.2	Forma.....	49
5.2.1	Kresba.....	49
5.2.2	Typografia	50
5.2.3	Animácia	50
5.3	Koncept.....	50
5.2.1	Sekvencia.....	52
ZÁVER.....	60
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY.....	61
INTERNETOVÉ ZDROJE	62
ZOZNAM OBRÁZKOV.....	63

ÚVOD

Filmové titulky, ako ich poznáme dnes, prešli dlhou cestou než sa pretvorili do dnešnej podoby. Ako sa z obyčajných, typografických tabuliek pretransformovali do dnešných komplexných diel - miniatúrnych filmov? Ako sa obyčajní výtvarníci, typografi ale najmä grafickí dizajnéri etablovali do roly titulkových dizajnérov? Ako sa zmenilo ponímanie verejnosti na týchto titulkových dizajnérov a na tento pomerne nový obor? Na tieto a iné otázky hľadám odpoveď vo svojej práci. Skúmam titulky a ich metamorfózu z hľadiska najmä svetovej, ale aj tuzemskej histórie. Rozoberám ich postavenie, funkciu, význam a prístupy autorov pri tvorbe. Dotýkam sa motion dizajnu, ako žánru veľmi aktuálneho a úzko spätého s grafickým a filmovým dizajnom. Okrem filmových tituliek rozoberám aj titulky z hľadiska seriálovej tvorby, ktorá je v súčasnej dobe na vzostupe.

V praktickej časti svojej práce som sa rozhodla aplikovať svoje novo nadobudnuté vedomosti a inšpirácie. Vytvorila som titulkovú sekvenciu pre mysteriózne sci-fi z počiatku druhého milénia – film *Donnie Darko* režiséra Richarda Kellyho. V titulkách sa opieram o film a jeho nosnú dejovú linku, kde vychádzam z konceptu samotného filmu. Svojimi titulkami a celkovým vizuálom sa snažím o vykreslenie filmovej atmosféry samotného príbehu a tým tak naladiť diváka na samotný filmový snímok.

I TEORETICKÁ ČASŤ

1. FILMOVÉ TITULKY

1.1. Statické obrázky nestačia

Grafický dizajnér, vo svojom tradičnom poňatí, pracuje so základnými elementami dizajnu, typografiou a inými grafickými prvkami, s cieľom vytvárať funkčné kompozície a systémy. Vytvára a následne stanovuje vizuálnu identitu projektu či produktu. Informácie sú sprostredkované skrz jednotné médiá – knihy, plagáty, letáky a podobne. Súčasná internetom poznamenaná doba je avšak dôkazom toho, že statické obrázky skutočne nestačia. Neznamená to, že budú grafickí dizajnéri hladovať, ani že by tradičné médiá boli úplne mŕtve. Avšak s presunom ľudských tvárí k obrazovkám sa vyvinul istý hlad k pohyblivým nosičom. To vedie k tomu, že statické obrázky vo vizuálnej komunikácii strácajú určitú dôležitosť. Pohyblivé médiá fungujú naprieč jazykmi, sú ľahko zrozumiteľné, a hlavne zachytávajú divákovu pozornosť, čo je pre tvorcov v súčasnej dobe, plnej konkurencie, to najdôležitejšie.

Motion dizajn, motion grafika či kinetická typografia – tvorba pohyblivého grafického obsahu má mnoho názvov. Pri tvorbe pohyblivého dizajnu, výtvarník okrem základných princípov grafického dizajnu, musí vziať na zreteľ aj správanie a pohyb samotných elementov. Motion dizajn samozrejme obsahuje množstvo poddruhov, no jeho vývoj je úzko spätý so základmi filmu a grafického dizajnu. Je mostom medzi grafickým dizajnom a filmom. A jedným z prepojovacích prvkov sú práve filmové titulky.

1.2. Funkcia filmových titulkov a prístupy pri ich tvorbe

Aj keď sa to môže zdať zvláštne, vzťah grafického dizajnu a motion dizajnu je tak starý ako film samotný. „*Filmové titulky boli takmer vždy prácou grafických dizajnérov, nech už bola ich práca pomenovaná akokoľvek.*“ (Solana a Boneu, 2007, s. 9). Kdežto v minulosti šlo najmä o akýchsi kresličov nápisov, remeselníkov či výtvarníkov. No moderné dejiny motion dizajnu utvárali práve mená ako boli Saul Bass, Pablo Ferro a Maurice Binder.

Za vznikom tvorby filmových sekvencií v dnešnej dobe sú zodpovední predovšetkým práve odborníci na pohyblivý dizajn, či hotové štúdiá na tvorbu filmových titulkov, spolupracujúci s filmármi. Filmové titulky, podobne ako plagát, slúžia ako takí predskokani filmu. No na rozdiel od tradičného plagátu, titulková sekvencia je neoddeliteľná od filmového snímku. Sú akýmsi miniatúrnym filmom vo filme, no sú zároveň súčasťou celkového dojmu, ktorý má divák z filmu. Slovanmi Jakuba Felcmana (Vacovská, 2018, s. 13), „*Ovplyvňujú film a film ovplyvňuje ich.*“

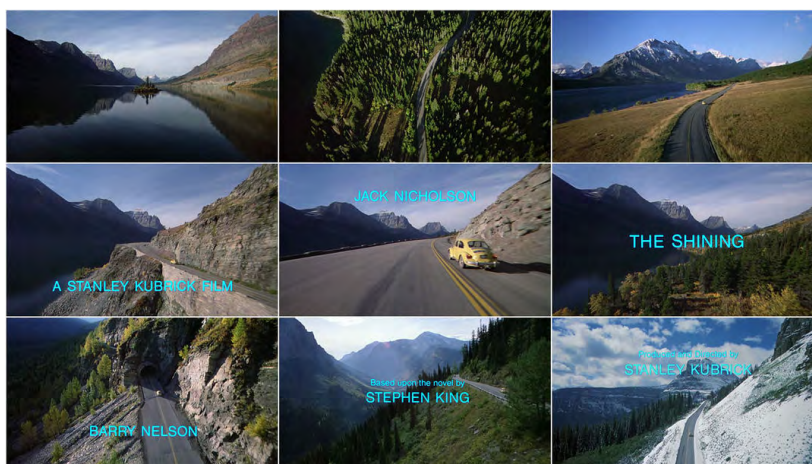
Medzi jedny z hlavných funkcií titulkov je vystihnúť náladu filmu, ktorý má ešte len prísť. Vďaka prvým sekundám by mal byť človek – divák, schopný hneď identifikovať žáner alebo aspoň tempo filmu, ktorý má práve pred sebou. Titulkový dizajnér Kyle Cooper v rozhovore tvrdí: „Je to všetko o tom, aký chceme filmu udať nádych. Akú emóciu chcete predať? To je svätým grálom všetkých týchto vecí. Skrz emocionálny podtón aký som nastolil, mám len dve a pol minúty na to, aby som u niekoho vzbudil city.“ (Stone, 2018). Cieľom dizajnéra je vybudovať napätie a vzbudzovať v divákovi otázky. Rovnako tak ukázať niektoré momenty z filmov, postavy či naopak, len naznačiť danú atmosféru.

Na nasledujúcich príkladoch si predvedieme možnosti a rôzne prístupy využitia filmových titulkov – formátu, ktorý má väčší potenciál než len substitúciu obsadenia filmu a zložiek filmového štábu.

1.2.1. Interaktívne titulky

Najčastejším a v súčasnosti aj najmenej nákladným variantom sú titulky zasadené priamo v obraze. Otváracia sekvencia môže byť zároveň akýmsi filmovým prológom, takže dizajnér musí skôr pracovať s predpripraveným materiálom, než s jeho vlastnou sekvenciou. Režisér a strihač majú zvyčajne už vybratú sériu záberov, ku ktorým potrebuje už len typografa, aby do nej nakomponoval písmo. Zväčša je teda čisto typografická a obsahuje minimum dizajnových prvkov. Divák vie, že v momente keď skončia, začína sa film.

Typickým príkladom je ikonický hororový snímok *Osvietenie* (1980) režiséra Stanleyho Kubricka. Film sa začína z vtáčieho pohľadu na údolie, týčiace sa hory, stromy a rieku na širokouhlý objektív. Kamera sleduje malé auto, ktoré si razí cestu naprieč týmto ohromným údolím, ktoré v porovnaní s ním, pôsobí miniatúrne. V priebehu týchto záberov sa začnú rolovať titulky, písané strohou Helveticou v kriklavo modrej farbe. To v kombinácii s nervy drásajúcou hudbou a okolitou divočinou pôsobí veľmi neprirodzene (Mir, 2011).

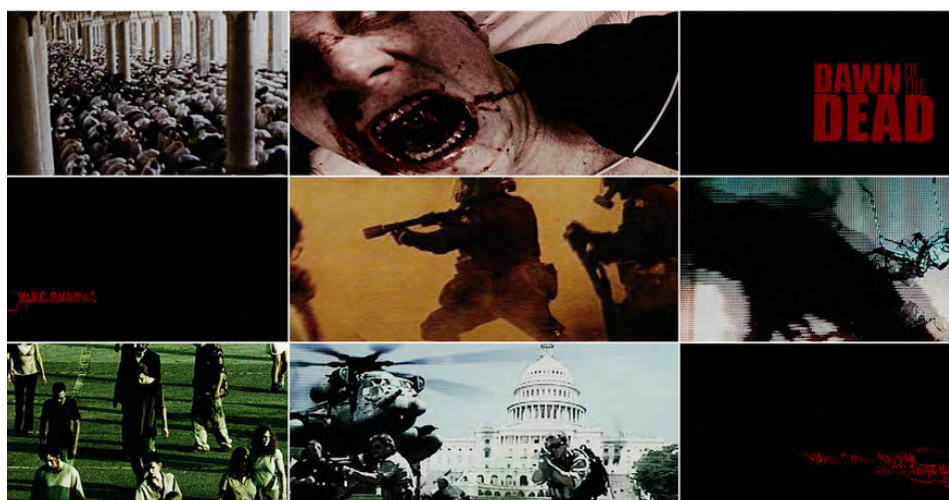


Obr. 1. Titulková sekvencia k filmu *Osvietenie* (1980)

1.2.2. Náhrada kontextu

Titulky môžu suplovať úlohu akéhosi chýbajúceho obsahu, alebo detailov, ktoré sa v samotnom filme nenachádzajú. Či už zámerne, alebo z dôvodu finančných či časových prostriedkov. Dobrým príkladom je film *Úsvit mŕtvych* (2004), režiséra Zacka Snydera, ktorého titulky nahrádzajú časť príbehu. Film bol natáčaný s nízkym rozpočtom, a tak Snyderovi nevyšli financie na úvodnú časť, ktorá mala ozrejmiť divákovi, čo predchádzalo vzniku zombie apokalypsy. Vyššie spomenutý, Kyle Cooper, to vyriešil za neho takým spôsobom, že pozbieral a pospájal rôzne zábery vojnových konfliktov naprieč svetom. Tie postrihal a spojil s audiom desivých, varovných správ o prebiehajúcej apokalypse a hudbou Johnnyho Casha (Tomšej, 2011 s. 33).

Tieto hrozivé zábery sa striedajú so snímkami typografie s čiernym pozadím, predstavujúce obsadenie a štáb. Typografia sa následne rozmaže po skle a simuluje tak tok ľudskej krvi. Celá sekvencia je veľmi dynamická, zostrihaná spôsobom príznačným pre titulkového dizajnéra Kylea Coopera, ktorému sa budem špeciálne venovať v jeho vlastnej podkapitole.



Obr. 2. Titulková sekvencia k filmu *Úsvit mŕtvych* (2004)

1.2.3. Typografia ako súčasť

Ďalším spôsobom tvorby tituliek je v opore 3D digitálnych technológií, ktoré sú v trendom najmä v súčasnej dobe. Titulky počítačovo vygenerované a posadené priamo do záberov – do priestoru, čím už nie sú len obyčajným textom, ale zapadajú a stávajú sa súčasťou prostredia. Vo filme režiséra Davida Finchera - *Úkryt* (2002) sa stretávame s rovnakým konceptom. Za tvorbou týchto tituliek bolo vyše roka práce, za ktorým stáli dve štúdiá – ComputerCafe, špecializované na vizuálne efekty, a Picture Mill, ktoré malo na starosti typografiu. Titulky sú koncipované do prostredia ulíc New Yorku, čím chcú divákovi naznačiť, kde sa film odohráva (Braha, 2010, s. 17). Nakoľko prevažná väčšina filmu sa odohráva v klaustrofóbiu vyvolávajú-

com priestore – v úkryte rodinného domu. Obrovské nápisy levitujú naprieč ulicami, snažia sa vyzerať čo najrealistickejšie – ich svetlo a tieň kompozične zodpovedajú okolitým budovám. Spolu s Fincherovým zmyslom pre typografiu a hudbou Howarda Shorea tak vytvárajú atmosféru úzkosti a tiesne, o čom je aj samotný film.



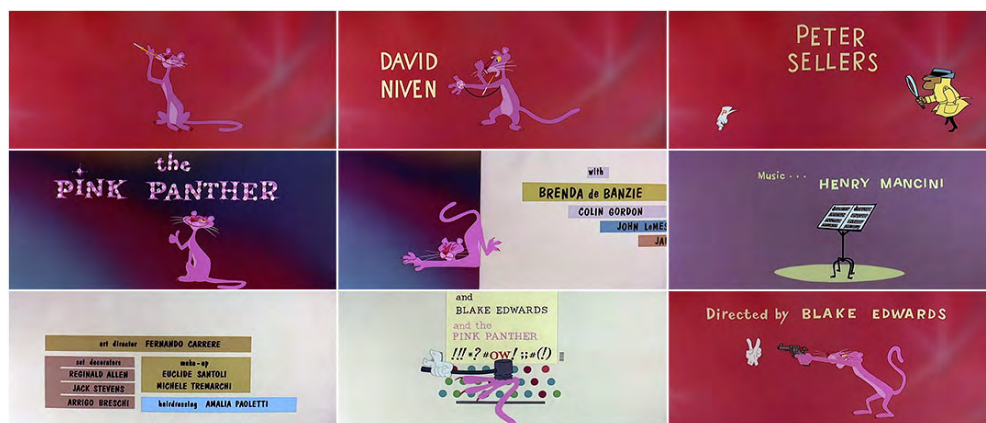
Obr. 3. Titulková sekvencia k filmu *Úkryt* (2002)

1.2.4. Animované titulky

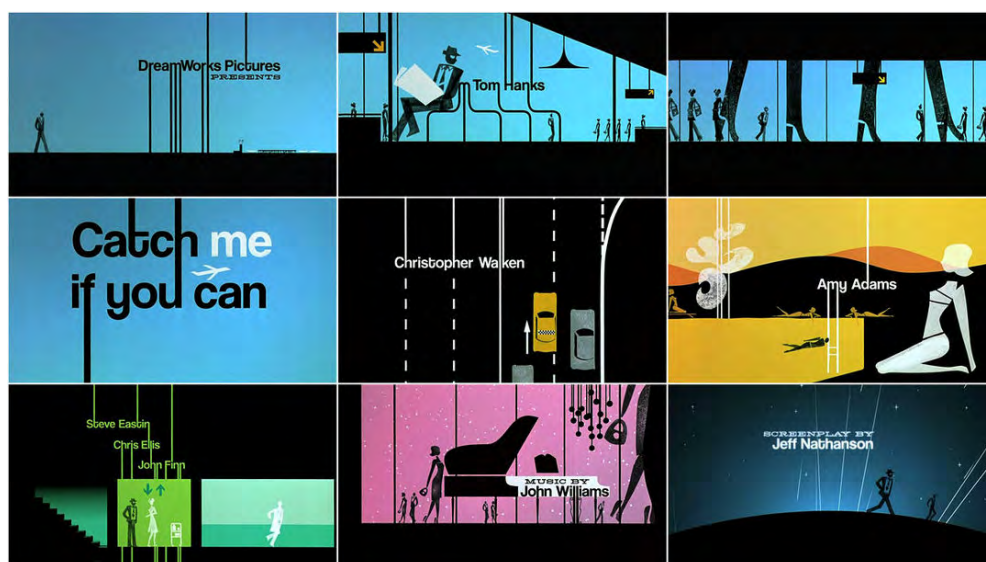
Ružový panter. Animovaná postavička ktorú pozná pravdepodobne každý z nás. Samozrejme v kombinácii s ikonickou znelkou, ktorá doprevádza sekvenciu rovnomenného filmu. Titulková sekvencia filmu *Ružový Panter* (1963), režiséra Blake Edwardsa, je hádam najikonickejšou animovanou titulkovou sekvenciou aká kedy vznikla. Za jej vznikom stál práve Fitz Freleng, režisér a producent krátkych animácií Looney Tunes. Považuje sa za sekvenciu tak úspešnú, kedy vôbec po prvýkrát, sa z filmových tituliek stal samotný animovaný seriál, ktorý bežal dlhých 20 rokov.

Sekvencia sa začína pohľadom na skutočného Ružového Pantera – diamant, ktorý mizne a nahradzuje ho postavička nášho známeho, animovaného pantera. V priebehu sekvencie Panter pobehuje zo strany na stranu – uteká pred detektívom, ktorý sa ho s pomocou bielej rukavice snaží polapiť. Pomedzi postavičky sa zobrazuje obsadenie štábu, v akejsi detskej bezserifovej typografii. Nasleduje ikonický ružový logotyp Ružového Pantera, ktorý je „napravený“ samotným panterom. Zvyšok sekvencie je kombináciou písma vo farebných rámečkoch a pantera, ktorý s nimi interaguje.

Animované sekvencie sú skvelou alternatívou pri tvorbe filmových titulkov. Sú zároveň akýmsi príjemným osviežením, ktoré otvárajú nové možnosti, a navyše závisia len na fantázii človeka – na rozdiel od titulkov tvorených z filmových záberov, ktoré sú miestami limitujúce.

Obr. 4. Titulková sekvencia k filmu *Ružový panter* (1963)

Spočiatku šlo o animácie ručné, ako to bolo aj v prípade, vyššie spomenutého, Ružového Pantera, alebo aj ikonickej sekvencie filmu *Chyť ma, ak to dokážeš* (2002) Stevena Spielberga, ktorá určite stojí za spomenutie. Táto sekvencia je jednou z dvoch filmových tituliek francúzskej dvojice Olivier Kuntzel a Florence Deygas, ktoré spolu vytvorili. Animácia zobrazuje naháňačku vedenú na hlavného hrdinu – Franka Abagnalea, ktorý prechádza jednotlivými pohyblivými titulkami a elementami, meniace svoju veľkosť. Postavička prchá, mení rôzne úlohy, skrýva sa, aby sa tak stratila detektívi. Čím napodobňuje samotnú zápletku filmu.

Obr. 5. Titulková sekvencia k filmu *Chyť ma, ak to dokážeš* (2002)

1.2.5. Biele na čiernom

Použitie čiernobielych titulek sa v súčasnej pokročilej technologickej dobe, môže väčšine z nás zdať ako prístup veľmi zastaralý. Autori po nich siahajú zvyčajne ako po voľbe čisto ekonomickej, zapríčinennej nedostatkom finančných prostriedkov. Môžu byť chápané aj ako ne-

docenenie významu filmových titulkov samotnými tvorcami. Čo by samozrejme mohlo byť v niektorých prípadoch na mieste, no sú režiséri, ktorí siahajú po obyčajných čiernobielych titulkoch zámerne. Odkláňajú sa tak od novodobých filmových technických výtvarných a môžeme to chápať ako vyjadrenie určitého postoja.

Najznámejším príkladom je práve režisér Woody Allen, ktorý od začiatku svojej tvorby používal čisté, biele serifové písmo na čiernom pozadí. Jedná sa napríklad o filmy ako *Hana a jej sestry* (1986) či *Annie Hallová* (1977). Allen a jeho voľba titulkov sa tak stali akousi všeobecne známou značkou, od ktorej sa odpútal len vo veľmi výnimočných prípadoch. Autormi týchto klasických, typografických tituliek boli dizajnéri ako John Alagna či agentúra Big Film Design, riadená dizajnérom Randy Balsmeyerom.

Annie Hall	Stardust Memories	A Midsummer Night's Sex Comedy	Zelig
Broadway Danny Rose	The Purple Rose of Cairo	Hannah and Her Sisters	Radio Days
September	Another Woman	Crimes and Misdemeanors	Oedipus Wrecks
Alice	Husbands and Wives	Shadows and Fog	Bullets Over Broadway

Obr. 6. Titulky Woodyho Allena

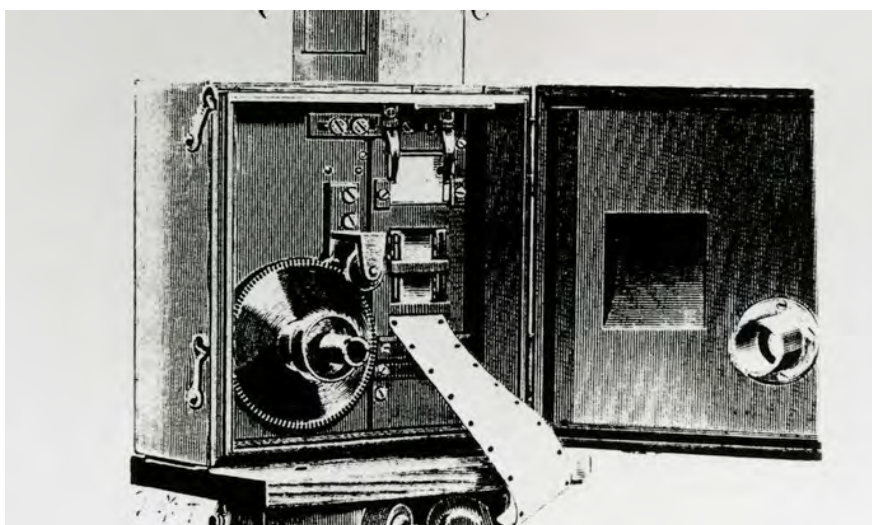
2. HISTÓRIA

Filmové titulky prešli dlhú cestu, než sa pretransformovali do podoby, v akej ju poznáme dnes. Nasledujúca kapitola nám zobrazí ich počiatky a postupnú premenu. To, ako sa presunuli z čisto funkčného do umeleckého, z nepodstatného na ocenenia hodného. Samozrejme, titulkových dizajnérov je mnoho, a titulkov samotných ešte viac. To pripisujeme hlavne súčasnej dobe. Pokryť všetkých a všetky by bolo priam nemožné. Preto v tejto kapitole snahou bolo predstaviť tie najvýznamnejšie mená a mílniky, ktoré ovplyvnili nasledujúce generácie tvorcov.

2.1. Budovanie nového priemyslu a prvé titulky

Začiatky filmových titulkov úzko súvisia so vznikom samotnej kinematografie, ktoré boli limitované technologickým vývojom, a dlho boli stále jej pevnou súčasťou. Jednotlivé filmové zložky tak spolu museli spolupracovať a termín titulkový dizajnér neexistoval. Šlo z počiatku o prosté, jednoduché čiernobiele tabule, ktoré označovali začiatok a koniec. Postupne sa však začali vyvíjať, osamostatňovať a stávali sa vlastnou umeleckou disciplínou.

Rok 1895 a vynález kinematografu bratov Lumiérovcov bol tým, čo stálo za vznikom filmového priemyslu. Bol to avšak až George Méliès, ktorý kinematografiu preformoval na zábavný priemysel. Méliès sa rozhodol zostaviť svoj vlastný stroj, ktorý pomenoval kinetograf a natáčal naň svoje vlastné filmy. A bol to práve Méliès, kto po prvýkrát použil formu titulkov, čierne tabule s jeho menom na začiatku a na konci, spolu so značkou svojej firmy a dialógmi jednotlivých replík. Méliès si tým „obalil“ svoje diela s cieľom vymedziť sa a odlíšiť sa od konkurencie.



Obr. 7. Kinematograf bratov Augusta a Louisa Lumierových

Avšak až od roku 1970 sa titulky rozdeľovali na dve časti: úvodné titulky, ktoré uvádzali základné informácie o filme – filmovú produkciu, režiséra, a najmä hlavné obsadenie filmových hviezd, ktoré boli zároveň lákadlom. Druhou časťou boli záverečné titulky, slúžiace pre mená štábu a menej podstatné informácie. Mená titulkových tvorcov avšak zostali na dlhú dobu opomenuté (Solana a Boneu, 2007, s. 16). Titulky však v tejto dobe neboli samozrejmosťou, preto tvorcovia museli šetriť miestom čo najviac. To sa odrazilo na tom, že záverečné titulky obsahovali len strohý nápis „koniec“ v závere filmu.



Obr. 8. Titulky George Mélièsa k filmu Cesta na mesiac (1902)

2.1.1. Nemé filmy a medzitulky

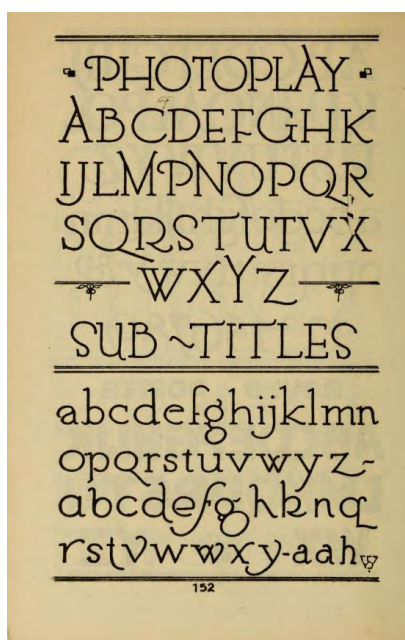
Dôležitú úlohu v dobe nemého filmu zastávali práve tzv. medzitulky, ktoré nahrádzali dialógy a tiahli dejovú linku. Podľa Jakuba Felcmana (Vacovská, 2018, s. 12) boli medzitulky akýmsi „nutným zlom“, nakoľko boli dôkazom technickej a dramaturgickej nedostatočnosti danej doby. Či už šlo o neschopnosť projektoru sprostredkovať zvuk, a eventuálne v prípadoch, keď titulky obsahovali aj popis diania a pomáhali tak vykresliť dej.

Medzitulky boli väčšinu času písané špecializovanými scenáristami a dizajn bol ponechaný titulkovému návrhárovi daného filmového štúdia. V niektorých prípadoch išlo o tú istú osobu. Každopádne, táto pozícia bola veľmi významná, keďže daný človek dokázal medzitulkami kompletne zmeniť žáner a význam celého filmu. Jedným z týchto ľudí, bol aj scenárista Ralph Spence, pôsobiaci okolo roku 1920, v tom období známy ako najpoprednejší a najlepší tvorca filmových medzituliek svojej doby. Spence svojimi medzitulkami dokázal celkom úplne pozdvihnúť kvalitu snímku. Medzi rokmi 1921 až 1946 pracoval na viac než 120 filmoch, a jeho sadzba za jednu „opravu“ filmu začínala na cene 10 000 dolárov (Solana a Boneu, 2007, s. 17).

2.1.2. Nový prístup k typografii

Typografia filmových titulkov sa prirodzene odvíjala od terajšieho trendu. Príznačným pre toto obdobie, naprieč tlačovinami a reklamnými predmetmi bolo používanie ručne písaného písma. Až technologický pokrok tlače, fotografie a filmu na počiatku 20. storočia prinútil typografov k odpútaniu sa od tých rovnakých fontov a písiem, ktoré používali všetci ostatní. Štýl filmových titulkov sa spontánne rozvíjal spolu s rozvojom grafického dizajnu, umenia celkovo, architektúry či priemyslu.

Písmo „Photoplay“ je dobrým príkladom, ktoré vzniklo Samuelom Welom v roku 1927. Vytvoril ho špeciálne pre filmové plagáty, filmy a medzitulky. „Photoplay“ avšak nebolo jediným fontom, ktoré vytvoril na filmové účely. Welo za svoj život vytvoril desiatky fontov a spolu s nimi aj príručku „Studio Handbook“, naplnenú písmami určenými na reklamné účely, ktoré boli použité primárne v nemých filmoch (Solana a Boneu , 2007, s. 19).



Obr. 9. Písmo Photoplay
Samuela Wela

Pre titulky tohto obdobia bola príznačná kombinácia bielej typografie a čierneho pozadia. Pri použití čierneho pozadia sa filmári vyhli nežiadúcim škvrnám a šmuhám na bielom pozadí. Nakoľko sa v titulkoch využívalo čierne pozadie, bolo nevyhnutné používať veľké, bezserifové písma v hrubých rezoch. Inak by sa tak stávali nečitateľným aj pre to malé množstvo ľudí, ktorí v tej dobe – na začiatku 20. storočia, vedeli čítať.

Titulky v tomto období boli natáčané súbežne s filmom a neskôr zapracované do snímku. Texty sa vysádzali a následne vytlačili na papier, prípadne inú podkladovú plochu, ako napríklad stena či sklo. Takto pripravené podklady boli nasnímané filmovou kamerou, priamo do filmového negatívu a v strižni zakomponované do konečného diela. Až do 20. rokov minulého storočia sa filmy ďalej rozmnožovali iba

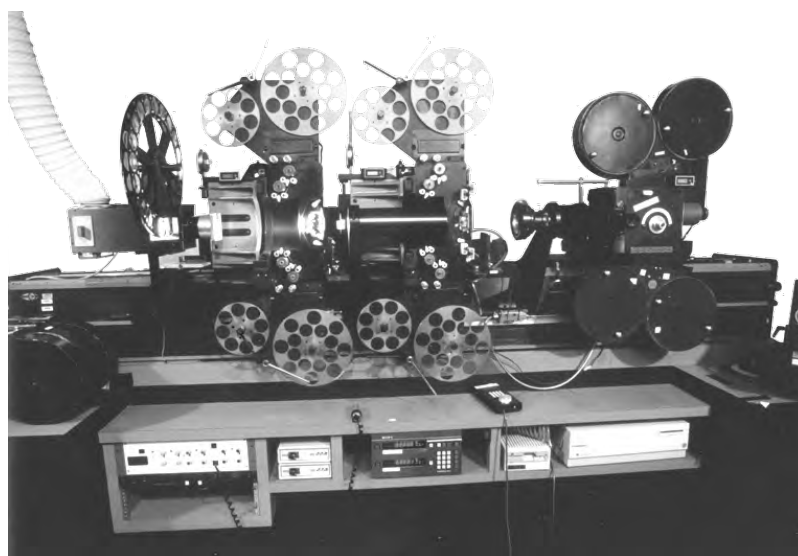
kopírovaním kópií, čoho dôsledkom bola strata kvality snímku (Vacovská, 2018, s. 101). Zvratom v oblasti kopírovania a tvorby tituliek bol až vynález tzv. optickej tlačiarne.

2.1.3. Príchod optickej tlačiarne

Prvé optické tlačiarne prišli počas 20. rokov. Ich hlavnou zásluhou bola schopnosť mechanického prepojenia projekčnej a kamerovej časti, čo umožňovalo pridanie rozsiahlych trikov, akými boli rozličné prechody, efekty či pre nás najpodstatnejšie, filmové titulky – separát-

ne, ale aj kopírované do obrazových záberov. Po prvýkrát sme tak boli schopní sledovať titulky zároveň so zábermi na začiatku filmu, čím sa stávali viac naratívnymi.

Okolo 30. a 40. rokov 20. storočia väčšina filmových sál ponechávalo spustenú oponu počas úvodných titulkov – čím vlastne odstránili najdôležitejšie údaje o filme, spolu so značkou filmových produkcií. To znamenalo pre nich niečo nemysliteľné. No tento problém sa vyriešil práve zasadením titulkov priamo do filmových scén. Trend „naratívnych“ tituliek sa uchoval až do dnes, kde práve naopak, ide o jednu z najjednoduchších a najlacnejších variant.



Obr. 10. Optická tlačiareň

2.2. Nový pohľad na film

V 30. rokoch minulého storočia sa filmy začali stávať viac komerčnejšou záležitosťou, akéhosi produktu či výrobku na trhu. Spolu s tým rástla konkurencia filmových produkcií a snaha odlíšiť sa. Dôvodom boli najmä diváci, ktorí už nepozerali na film ako na nový technologický výdobytok, ale na formu zábavy. Chceli vidieť príbehy, získať nové zážitky, a najmä sa odreagovať. A teda už od začiatku filmu potrebovali vedieť identifikovať tón a charakter filmu.

2.2.1. Vizuálny jazyk filmu

Tomuto účelu poslúžili práve filmové titulky a ich typografia. Pomocou typografie divák dokázal ihneď určiť charakter filmu. Ku príkladu filmom žánru sci-fi patrili viac technické, futuristické fonty v zelenej farbe, na čiernom pozadí. Lomené písmo zase evokovali temnejšie a hororovejšie žánre a pôvabnejšie a jemnejšie fonty písaného charakteru patrili romantickým filmom. Kde to serióznejšie egyptienky, typické pre divoký západ, naznačovali western.

Toto obdobie bolo súčasne známe neuvádzaním tvorcov titulkov v záverečných tituloch, a preto sa veľa mien nezachovalo. Reakciou na tieto praktiky bol tvrdý štrajk v roku 1948, na ktorého čele stáli rôzni filmoví výtvarníci, spolu s dizajnérmi tituliek. Týmto aktom si tak chceli vydoberť rešpekt a uznanie, na ktoré mali nárok, no ich snaha zostala nepovšimnutá.

2.3. ZLATÁ ÉRA FILMOVÝCH TITULIEK

V minulosti bol vzhľad filmových tituliek pomerne rovnaký, ktorý slúžil najmä ako akási brána samotného filmu. Rokmi 1950 a 1960 sa však začali filmové titulky pretvárať a začali sa brať ako samostatná forma umenia. Už nefigurovali len na účel predstavenia hereckého obsadenia a filmového štábu, ale stávali sa miniatúrnym filmom vo filme. A to zásluhou ikonického grafického, ale najmä titulkového dizajnéra Saula Bassa.

2.3.1. Saul Bass, prvý titulkový dizajnér

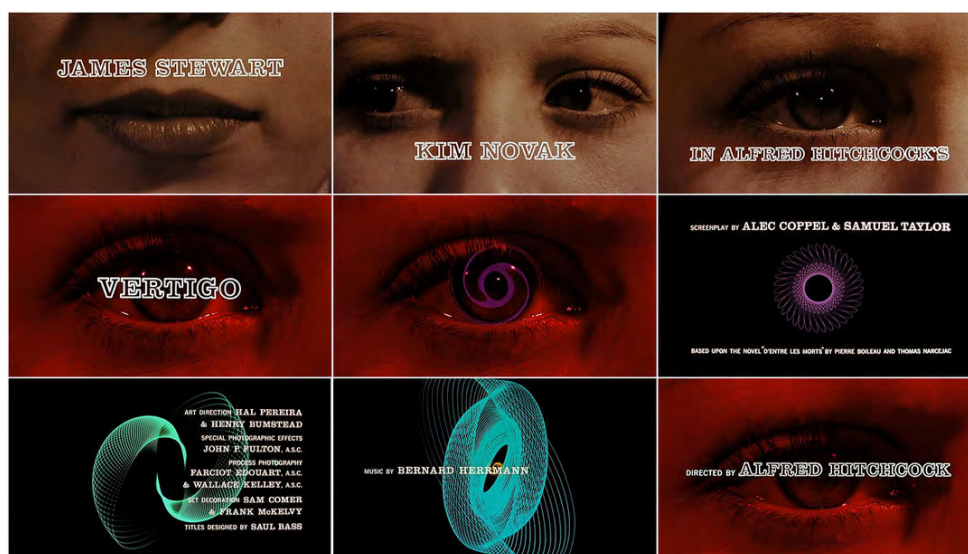
Saul Bass, považovaný za otca filmových tituliek, bol tým, ktorý svojou prácou uprel pozornosť verejnosti na túto dovedy nie až tak známu disciplínu. On bol osobou, ktorá zároveň odštartovala jej premenu na právoplatný obor. Filmové titulky neboli avšak tým jediným, čím bol Bass preborníkom. Okrem titulkového dizajnéra bol aj grafickým dizajnérom. V počiatkoch svojej kariéry, dokým nevstúpil do sveta filmu, pracoval v rôznych reklamných agentúrach. Filmové titulky boli avšak to, čo ho preslávili a postavili na piedestál. Bol pionierom tohto odvetvia, známym hlavne spoluprácou s poprednými filmovými režisérmi, a to: Alfredom Hitchcockom a Ottom Premingerom. Alfred Hitchcock bol známy kompletnou kontrolou nad svojou tvorbou, čo vytváralo nezameniteľný podpis na jeho filmoch (Solana a Boneu, 2007, s. 140). Spolupráca Bassa s Hitchcockom bola obzvlášť výnimočná a stála za vznikom mnohých sekvencií, ktoré sú dodnes štandardom.

Bass postupoval pri svojej tvorbe najmä ako grafik, symbolicky a systematicky využíval grafické skratky, vďaka čomu dokázal vniesť atmosféru celého filmu do niekoľkominútových titulkov. Jeho prvotnou myšlienkou bolo, ako dokázať titulkami podporiť film. Titulky videl ako niečo, čím diváka pripraviť na film samotný (Multiverse: Soul of Bass: DesignVerso, 2017, s. 25). Prelomovým, bol vznik sekvencie pre snímok, už spomínaného, Alfreda Hitchcocka – *Vertigo* (1958). Jeho ikonické špirálovité imaginácie, dodané animátorom Johnom Whitneym, vytvárajú u diváka pocit závrate a napätia, čím vtiahnu jeho pozornosť na samom začiatku filmu.

Záber sa začína pohľadom na tvár herečky Kim Novak, ktorá hrá hlavnú úlohu. Po priblížení na jej ústa sa vynorí prvý titulok. Titulky využívajú verzáľkové serifové písmo a väčšie titulky sú navyše v obrysovom prevedení, vďaka čomu sú priehľadné a neprekážajú tak v zábere. Väčšie titulky sa rôzne približujú a oddalujú – upriamujú tým pohľad diváka. Kamera sa posúva na herečkine oči a pokračuje v predstavovaní ústredných hercov. Záber sa priblíži na

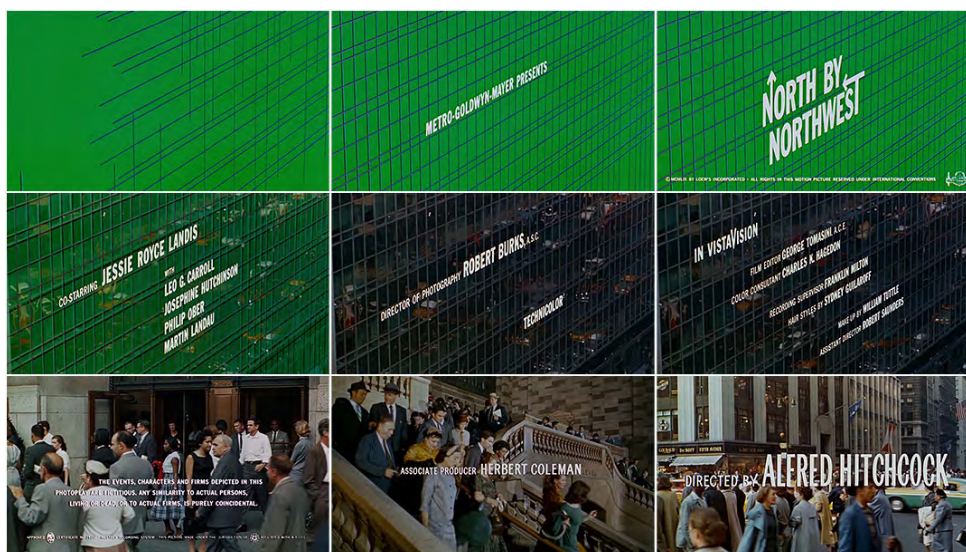
jej zrenicu, čím nás symbolicky vŕahuje do jej psychologického vnútra. Celý záber sčervenie, čo symbolizuje, že kamera sa už nezaobrá jej vonkajším stavom, ale nahliada do vnútra ženskej psychiky (King, 2004). Z diaľky sa následne približuje, spolu s dramatickou hudbou, titulok filmu *Vertigo*. Pomaly zmizne a na jej mieste sa objavujú približujúce sa geometrické špirály a informácie o obsadení a filmovom štábe. Sekvencia sa končí záberom na ženské oko a z neho vystupujúceho titulku režiséra Hitchcocka.

Po veľmi úspešnej spolupráci na *Vertigo*, sa Hitchcock rozhodol pozvať Bassa k práci na filmoch *Na sever severozápadnou dráhou* (1959) a *Psycho* (1960). Film *Na sever severozápadnou dráhou* začína sýto zelenou obrazovkou, skrz ktorej prechádzajú tmavo modré línie, vytvárajúce kockovaný vzor, akúsi krížovku, ktorá posúva písmo zhora na dol – formou výťahu. Tento vzor sa následne prelína v obraz skleneného mrakodrapu. Kamera neskôr prechádza na zábery rušnej, zaľudnenej ulice Manhattanu a končí pohľadom na autobus, na ktorý sa zhodou okolností, snaží nastúpiť sám Alfred Hitchcock. Možnou a pravdepodobnou inšpiráciou boli úvodné titulky filmu *Východ slnka* (1927), od režiséra F. W. Murnaua, u ktorých sa pretínajúce sa čiary transformujú na vlakovú stanicu (Chandler, 2005, s. 244).

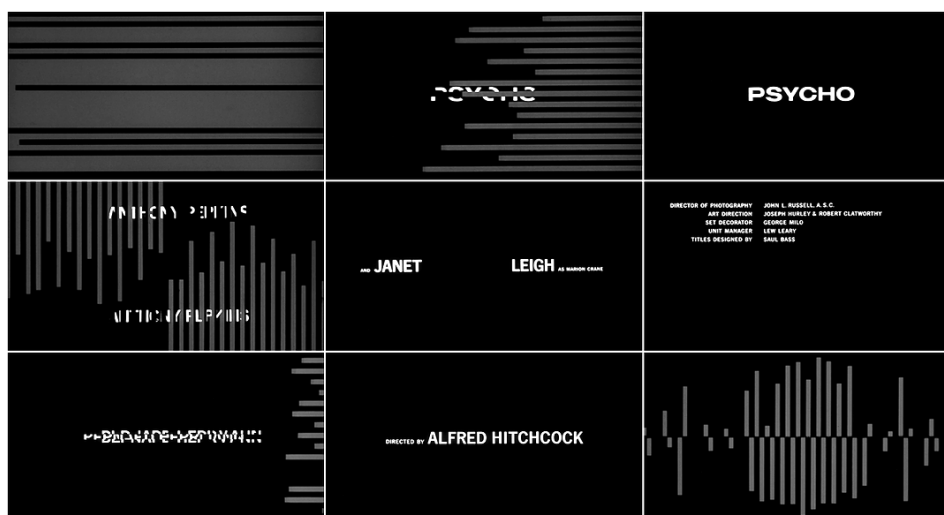


Obr. 11. Titulková sekvencia filmu *Vertigo* (1958)

Jednoducho a čisto ladené, zároveň veľmi dynamické, čiernobiele titulky filmu *Psycho* pozostávajú z rôzne idúcich, odďalujúcich a k sebe sa približujúcich pásov a textu, ktoré do seba rôzne zapadajú, Týmto spôsobom sa Bass pohráva s konceptom funkčnosti a dysfunkčnosti. Okrem filmových tituliek, plnil u *Psycho* Saul Bass úlohu vizuálneho konzultanta, pričom pracoval aj na obrázkových scenároch určitých filmových scén. Jednou z týchto scén, bola aj všeobecne veľmi známa, sprchovacia scéna na konci filmu, ktorá je do dnes veľmi ikonickou.

Obr. 12. Titulková sekvencia filmu *Na sever severozápadnou dráhou* (1959)

Bass bol známy svojimi dobrými vzťahmi s režisérmi, s ktorými spolupracoval. S režisérom Ottom Premingerom vytvoril svoje úplne prvé titulky pre muzikál *Carmen Jones* (1954). Avšak oveľa významnejšími titulkami, a rozhodne najznámejšími, ktoré z ich spolupráce vznikli, bol film *Muž so zlatou rukou* (1955). Táto čiernobiela sekvencia bola odvodená od reklamnej kampane filmu, na ktorej Bass pôvodne pracoval. Bass sa u nej inšpiroval Picassovou „Guerniou“ a rozhodol sa ju následne aj zanimovať (Solana a Boneu, 2007, s. 143).

Obr. 13. Titulková sekvencia filmu *Psycho* (1960)

Spolupráca s Ottom Premingerom samozrejme pokračovala, Bass spolu s ním vytvoril titulky ku filmu *Dobrý den, smutku* (1958) ale aj *Anatómia vraždy* (1959) a *Exodus* (1960). Vďaka nemu sa Bassovi otvorili pomyselné dvere, pre ktoré vznikli projekty režisérův, ako boli John Frankenheimer – športová dráma *Grand Prix* (1966), vojnový snímok *Spartacus* (1960) Stanleyho Kubricka či muzikál *West Side story* (1961) pre Roberta Wise a Jeroma Robbinsa.

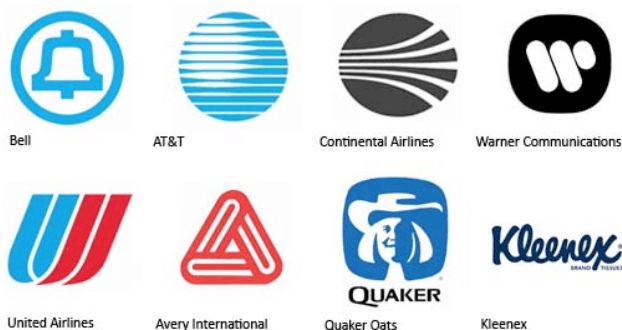


Obr. 14. Plagát filmu *Muž so zlatou rukou* (1960)



Obr. 15. Titulková sekvencia filmu *Muž so zlatou rukou* (1960)

Toho samého roku sa Bass oženil s Elaine Makaturovou, s ktorou následne spolupracoval na všetkých nasledujúcich titulkových sekvenciách. Spolu vytvorili jedny z najzaujímavejších titulkov, ako napríklad pre film *To je ale bláznivý svet* (1963), *Grand Prix* (1966), *Hľadá sa Bunny Lakeová* (1965), či *Ludský faktor* (1979). Následne manželia svet filmu opustili, a začali sa venovať korporátnym logám a identitám pre gigantov ako Bell, AT&T, Minolta, United Airlines, Quakers či Kleenex. Logá, ktoré vďaka svojej nadsčasovosti vydržali desaťročia a mnohé z nich majú v dnešnej dobe len ľahké redizajny. V osemdesiatych rokoch sa opatrne navrátili na scénu tvorby filmových titulkov s filmom *Veľký* (1988), či snímkom *Danny DeVita*, *Vojna Roseovcov* (1989).



Obr. 16. Logá z tvorby Saula Bassa

2.3.2. Všestranný Pablo Ferro

Pablo Ferro je svetu známy ako kubánsky imigrant, ktorý sa vo svojich dvanástich rokoch presťahoval do New Yorku v Amerike a ktorý je považovaný za legendu dizajnerskeho a reklamného sveta. Sám sa vyučil animácii, v ktorej sa následne aj sám začal uplatňovať. Práve animácia je jedna z vecí, ktorá ho veľmi posunula, naučili ho trpezlivosti a schopnosti vytvoriť príbeh, čo považoval za kľúčové (Solana a Boneu, 2007, s. 152). Práca Pabla Ferra bola známa svojimi rýchlymi prestrihmi, ručnou typografiou, delením obrazovky a predovšetkým preslávením techniky stop motion-u – rýchlo snímkovej animácie, ktorá bola na tú dobu veľmi pokroková. Pablo Ferro nemal nikdy vyhradený štýl svojich titulkov, keďže každé boli jedinečné.

No rozhodne výrazným podpisom jeho prác boli veľmi špecifické, ručne písané fonty u filmov ako u už zmieneného filmu *Dr. Divnoláska* (1964), *Muži v čiernom* (1997) či *Stop Making Sense* (1984).

Pre Ferra prelomovým momentom, bola rozhodne spolupráca s režisérom Stanley Kubrickom, ktorého upútal svojou prácou, ručne animovanou typografiou pre spoty televíznych staníc. Kubrick následkom toho ponúkol Ferrovi prácu na traileroch a upútavkách pre svoju čiernu komédiu *Dr. Divnoláska alebo Ako som sa naučil nerobiť si starosti a mať rád bombu* (1964). Stanley Kubricka uchvátila Ferrova kreativita a dal mu ponuku pracovať aj na úvodných titulkoch, čo bola zároveň jeho úplne prvá skúsenosť pri tvorbe filmových titulkov.

Titulky začínajú hovoreným slovom, hroziacou správou a varovaním o nástroji zla – leteckých bombardéroch. Po päťdesiatich sekundách sekvencia letí skrz pole oblakov do pesničky, jemnej balady „Try a Little Tenderness“ od skladateľa Laurie Johnsona, ktorá skvele dodáva správnu bizarnosť celej montáži. Záber ďalej zobrazuje Boeing KC-135, doplňujúci palivo Boeingu B-52, čo je zároveň prvou, no nie poslednou, sexuálnou narážkou v celom filme.

Ferro vytvoril šesťnásť titulkových záberov, pozostávajúcich z nepravidelných, na skle ručne písaných, hrubých písmen, ktoré rôzne zanikajú alebo sa v sekvencii vzájomne pretínajú. Samotné písmo bolo podľa Ferra, záležitosťou na poslednú chvíľu, nakoľko potrebovali s Kubrickom vymyslieť, ako dostať do pozadia titulkov kamerové montáže letiacich bombardérov. Rozhodli sa použiť písmo, ktoré Ferro dovtedy uchovával čisto len vo svojich skicároch a ktoré si Kubrick na prvý pohľad zamiloval: „*Od toho momentu, bola spolupráca s ním úžasná. Nikdy som nepovažoval svoje písmo za niečo špeciálne – Stanley bol prvým človekom ktorému sa zapáčilo.*“ (Pablo Ferro, interview pre *Art of the title*, 2015)



Obr. 17. Titulková sekvencia filmu *Dr. Divnoláska alebo Ako som sa naučil nerobiť si starosti a mať rád bombu* (1964)

Sekvencia, spojená z lietadlových záberov, spolu s hudbou Laurie Johnsona a s Ferrovými svojráznymi nápismi pripravuje diváka na bizarnú, ironickú jazdu – temnú komédiu, ktorá predstavuje satiru na studenú vojnu.

Pablo Ferro za svoj život vytvoril viac ako sto filmových montáží, medzi ktorými bol aj film *Prípád Thomasa Crowna* (1968), od režiséra Normana Jewisona. Tento snímok bol práve tým, u ktorého sa Ferro preslávil svojím niekoľko záberovým delením obrazovky, čo neskôr definovalo kinematografický štýl 70. rokov.

Ferrove simultánne idúce okná sa navyše stali charakteristickým prvkom celého filmu, nakoľko sa Jewison rozhodol Ferrove montáže použiť aj v iných častiach filmu, ako napríklad pri scéne hry jazdeckého póla. Čím tak dopomohli k skráteniu samotného filmu, keďže pôvodná verzia filmu bola príliš dlhá (Perkins, 2015).

Pablo Ferro pokračoval v práci na filmových titulkoch pre veľké množstvo ďalších režiséro. Medzi ne patrili kapacity ako napríklad Tim Burton, Gus Van Sant, Hal Ashbury či Barry Sonnenfeld, pre filmy ako bol fantasy horror *Beetlejuice* (1988), či provokatívna komédia *Bol som pri tom* (1979). Ale taktiež pracoval aj na titulkoch pre morbidnú komédiu *Rodina Addamsovcov* (1991), sci-fi komédiu *Muži v čiernom* (1997) či psychologická dráma *Dobry Will Hunting* (1997) s kaleidoskopickými zábermi v pozadí titulkov.



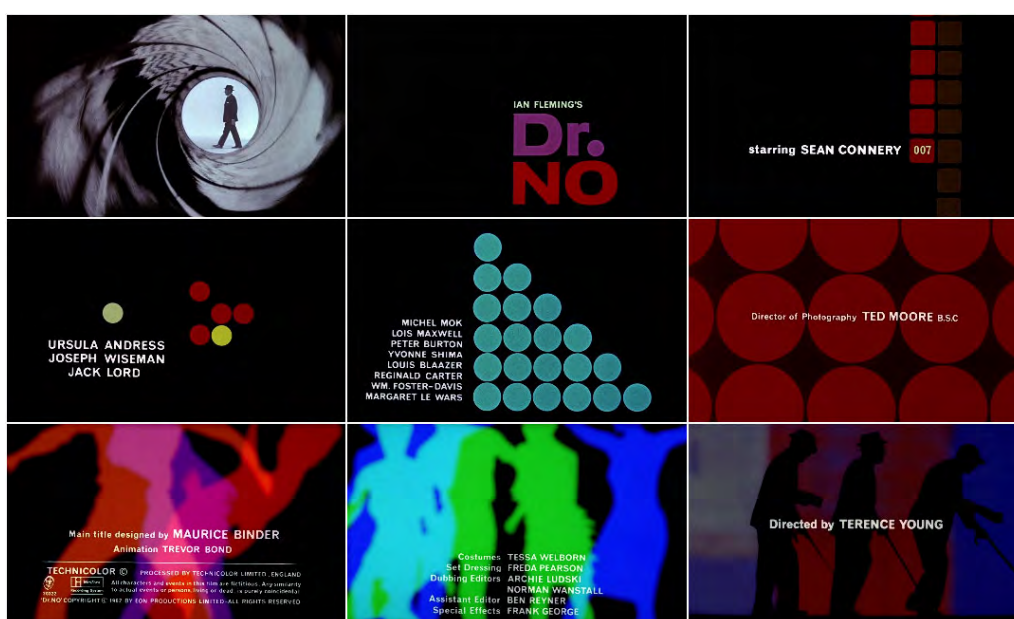
Obr. 18. Titulková sekvencia filmu *Prípád Thomasa Crowna* (1968)

2.3.3. Maurice Binder a Bond, James Bond

Jedným z najznámejších tvorcov tituliek, ktorý sa preslávil sekvenciami u štrnástich „Bondoviek“ bol Američan Maurice Binder. Binder podobne ako drvivá väčšina, začína prácou grafického dizajnéra. Filmárskemu remeslu sa priučil až pri práci v reklamnej agentúre

National Screen Service, ktorá sa zameriavala na kampane pre filmové štúdiá. Jeho prvými filmovými titulkami bola sekvencia pre film režisérov Robert Altman a George W. George – *The James Dean Story* (1957). Po presťahovaní do Británie pracoval na mnohých ďalších titulkách. Titulky ako napríklad vojnová komédia *Myš, ktorá revala* (1959), či romantika *Máte rada Brahmsa?* (1961). Z toho avšak najzásadnejším, pre jeho kariéru prelomovým, bol práve snímok o Jamesovi Bondovi – *Dr. No* (1962) režiséra Terence Younga.

Celá sekvencia pôsobí veľmi nadčasovo obsahujúca abstraktné prvky. Ústredným prvkom u *Dr. No* je kruh. Sekvencia začína cestujúcim kruhom z ľavej časti obrazu do stredu, kde uvedie hlavnú filmovú produkciu. Ďalej prechádza do pravej časti obrazu, kde sa mení na vnútro hlavne pištole. Na jej druhom konci vidíme postavu muža. Postava nás zastrelí, skrz obrazovku sa prelieva krv a naša hlaveň zbrane „padá“ do pravej dolnej časti a následne sa premení opäť na kruh. Objavujú sa ďalšie, rôznofarebné, premiestňujú sa po obraze, pribúdajú a miznú – blikajú ako svetlá do rytmu hudby. Takto pokračujú, uvádzajú pozíciu režiséra, titulok a zvyšok štábu. Kruhy miznú, objavujú sa tancujúce siluety postáv, ktoré sú poznávacím znamením vo viacerých Binderových titulkoch. Siluety sa ďalej prelínajú, tancujú a následne sa zmenia na chodiace obrysy postarších pánov, ktorý už nadväzujú na začiatok filmu.



Obr. 19. Titulková sekvencia filmu *Dr. No* (1962)

Binder avšak na Youngovom druhom filme o Jamesovi Bondovi – *Srdečné pozdravy z Ruska* (1963), už nespolupracoval. Nahradil ho Robert Brownjohn, grafický dizajnér, ktorý použil sériu podmanivých filmových záberov, prelínajúcich sa s textom. V roku 1965 avšak Terence Young znovu požiadal Maurice Bindera o filmové titulky pre jeho ďalší film Jamesa Bonda. Išlo o snímok *Thunderball* (1965), v ktorom Binder pokračuje vo svojich typických motívoch ženských siluet, no už v duchu Brownjohnových sugestívnych sekvencií. Napriek tomu, že sa Binder musel držať jeho odkazu, vytvoril bezpochybný štýl, ktorý vydržal skoro celých 30 rokov. Po smrti Bindera v roku 1991, si titulky „Bondoviek“ prevzal na starosť Daniel Kleinman.

Filmy o Jamesovi Bondovi neboli samozrejme jedinými, na ktorých Binder za svoj život pracoval. Boli medzi nimi snímky, akou bola komédia *Šaráda* (1963), či psychologická dráma *Hnus* (1965). Predstavovali titulky, na svoju dobu veľmi pokrokové, kombinujúce kamerové zábery s písmom animovaným do oka hlavnej hrdinky, ktoré na seba vzájomne interagujú. V jeho portfóliu však nájdeme aj filmy ako *Štvanica* (1966) či *Skrotenie zlej ženy* (1967) a mnoho ďalších počinov.

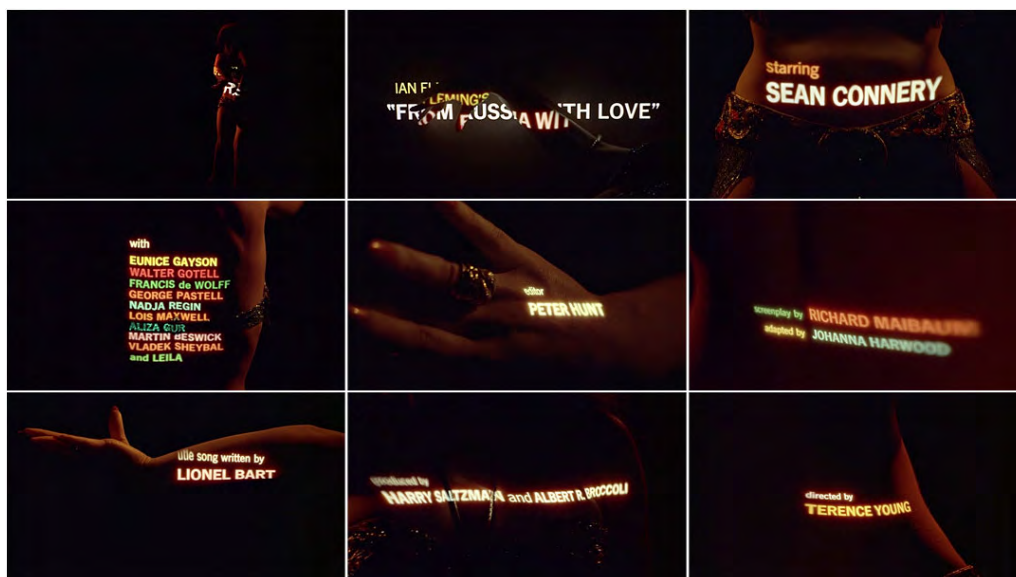
2.3.4. Robert Brownjohn

Robert Brownjohn, o ktorom sme hovorili v súvislosti s druhým Bondovým snímkom, bol americkým grafickým dizajnér, pochádzajúcim z New Jersey. Napriek tomu že jeho kariéra trvala menej než štvrt storočia, vytvoril jedny z najvýraznejších diel titulkovej histórie.

Brownjohn ako devätnásťročný nastúpil na školu Institute of Design in Chicago (Nový Bauhaus), pod učením Lászla Moholy-Nagy. Päť rokov nato sa rozhodol presťahovať do New Yorku, kde v roku 1957 založil agentúru Brownjohn Chermayeff & Geismar, spolu s dizajnérmi Ivanom Chermayeffom a Tomom Geismarom. Agentúra, ktorá sa tešila veľkému úspechu a možnosťou spolupráce s veľkými firmami akou bola napríklad Pepsi-Cola. Navzdory tomu sa ich firma rozpadla a primárnym dôvodom bol práve Brownjohn, ktorý v tej dobe trpel závislosťou na heroíne (Solana a Boneu, 2007, s. 185).

Našťastie sa z toho časom Brownjohn dostal a rozhodol sa presťahovať do Británie, kde začal pracovať v reklamných agentúrach. Toto obdobie bolo pre Brownjohna obzvlášť plodným a tvorivým. Jeho kariéra sa postupne začala presúvať viac k pohyblivým médiám. A práve v tomto období, mu producenti filmov o Jamesovi Bondovi, ponúkli prácu na titulkovej sekvencii druhého Bondového snímku *Srdečné pozdravy z Ruska* (1963). S pomocou Trevora Bonda, Brownjohn vytvoril titulky pozostávajúce z podmanivých, erotických záberov tancujúcich žien, prelínajúcich sa s typografiou.

Sekvencia sa začína pohľadom na brušnú tanečnicu, skrz ktorej telo prechádzajú projekcie farebných svetiel. Svetlá sú projekciou nápisu, uvádzajúcich názov filmu. V druhom zábere vidíme rovnaký nápis, projektovaný na tmavom pozadí, prostredníctvom ktorého prechádza tanečnicina ruka. Jej telo slúži naprieč celou sekvenciou ako plátno, ktoré zachytáva a deformuje pestrofarebnú typografiu bezpätkového grotesku. Sekvencia končí zábermi na dekolt tanečnice, ktorý predstavuje mená producentov a následne na ďalšom snímku, meno režiséra – Terence Younga na slabine u nohy.



Obr. 20. Titulková sekvencia filmu *Srdečné pozdravy z Ruska* (1963)

Tému erotiky Brownjohn použil už aj predtým, a to vo svojich reklamných zákazkách. Všetky mali silný sexuálny podtón a dôraz na ženskú anatómiu. Či už šlo o reklamu na pančušky, či plagát „Obsession and Fantasy“, kde slovo obsession obsahuje ženské prsia, ktoré spolu s písmenami „o“. Tento plagát bol pravdepodobne tým, čo inšpirovalo Brownjohna u tvorby sekvencie pre druhý Bondový snímok, ako tvrdí v článku „Sex and Typography“, časopisu *Typographica* z roku 1964 (King, 2004).

Brownjohn pracoval aj na titulkoch a plagátoch u tretieho Bondového snímku, *Goldfinger* (1964). Práve za tieto filmové titulky vyhral významné ocenenie - Design and Art Director's Club Gold Medal, čo bolo vôbec po prvýkrát, kedy filmová sekvencia získala takéto prestížne ocenenie. Rovnako ako aj u filmu *Srdečné pozdravy z Ruska*, tak aj u filmu *Goldfinger* použil Brownjohn techniku projekcie obrazov na ľudské telo. Avšak s tým rozdielom, že u druhého snímku projektoval pohyblivé zábery, čo už bolo náročnejšie na realizáciu. U tejto techniky, pravdepodobne vychádzal z vplyvu svojho učiteľa, Lászla Moholy-Nagy. Nielen že sa zúčastnil jeho workshopu, kde pracoval s projektovaním svetla na rôzne povrchy, no v knihe *Vision in Motion*, Moholy-Nagy dokonca používa obraz ženy v kombinácii so svetelnou projekciou prechádzajúcou skrz jej telo (King, 2004).

Okrem týchto dvoch snímkov, Brownjohn vytvoril titulky ešte k dvom filmom počas svojho pôsobenia vo veľkej Británii. Komédia *Where the Spies Are* (1966) a vojnová dráma *Noc generálov* (1967). Pričom za celé svoje pôsobenie vytvoril titulky dokopy len ku štyrom filmom. Vymúč filmové titulky, pravdepodobne jeho najslávnejšou prácou v oblasti grafického dizajnu bol obal albumu kapely *Rolling Stones – Let it Bleed*, ktorú vytvoril počas pôsobenia v agentúre McCannErickson Ltd.. Jeho poslednou prácou bol plagát pre mierovú kampaň mesta New York, kde sa na sklonku svojho života naspäť presťahoval.



Obr. 21. Titulková sekvencia filmu Goldfinger (1964)

2.4. Pokračovatelia

Nasledujúca podkapitola obsahuje mená pokračovateľov od 60tych rokov až po roky 90te. Štýl tituliiek bol najmä v kombinovaní rôznych štruktúr so silnou typografickou kompozíciou. Tu vidíme po prvýkrát využitie digitálnych technológií a rovnako vznik prvých tituliiek s technológiou CGI – počítačovo generovaná grafika. V 80. rokoch boli na trh uvedené nové softwary firmy Adobe a prvý štandardizovaný formát pre počítačové písmo TrueType od spoločnosti Apple. To značne sprístupnilo tvorbu motion dizajnu a filmových tituliiek.

2.4.1. Plodný Wayne Fitzgerald

Wayne Fitzgerald bol americkým autorom, ktorý za svoju 55 ročnú kariéru vyprodukoval takmer tisíc titulkových sekvencií. Jeho kariéra započala v 70tych rokoch a v Spojených štátoch bol považovaný za Bassovho pokračovateľa vďaka svojej profesionalite a nezameniteľnému štýlu, ktorý bol založený na perfektných typografických kompozíciách. Dobrým príkladom je jeho ikonická práca na filme *Total Recall* (1990) pre režiséra Paula Verhoevena. V sekvencii

využil kombináciu tučného bezserifového písma a serifového vertikálnejšieho (pri názve filmu) ktoré vychádza z červených svetelných vertikálnych pásov pohybujúcim sa smerom nadol. Sekvencia sa v závere prelína s pohľadom na krajinu filmu v monochromatickej červenej farbe.

Fitzgerald spolupracoval na filmoch s veľikánmi ako sú režiséri Francis Ford Coppola, Robert Redford, Roman Polanski, či Quentin Tarantino. Spočiatku, počas pôsobenia v Pacific Title, on ani jeho spolupracovníci neboli spomenutí v záverečných titulkoch. Z tohto dôvodu tak Fitzgeraldovi neboli pripísané zásluhy v počiatočných dielach jeho kariéry. Znovu sa tak stretávame s nedocenením titulkových tvorcov. Medzi jeho prvotiny patria titulky pre filmy ako *Obchodník s hudbou* (1962), *My Fair Lady* (1964) či *Nočný rozhovor* (1959).

V roku 1967 avšak šiel svojou vlastnou cestou a založil Wayne Fitzgerald FilmDesign a neskôr bol súčasťou štúdia Pittard/Sullivan Design, pod ktorými vytvoril titulky pre snímky ako *Krstný otec* (1972) (a jeho pokračovania), *Čínska štvrť* (1974), *Od deviatej do piatej* (1980), *Nechajte nás lietať* (1984), už spomenutý *Total recall* (1990), *Základný inštinkt* (1992) a iné.



Obr. 22. Titulková sekvencia filmu Total Recall (1990)

2.4.2. Kdysi dávno v jedné předaleké galaxii...

Podobne ako Wayne Fitzgerald, aj Dan Perri je veľmi aktívnym tvorcom vo svete filmových titulkov. Jasným dôkazom toho je viac ako 400 titulkových sekvencií. Je všestranným tvorcom, za svoju kariéru vystriedal mnoho štýlov a prístupov. Prešiel si klasickými čiernobielymi titulkami, titulkami so sekvenciou v pozadí, textúrovanými či titulkami čisto typografickými.

Jeho kariéra započala v roku 1972 „béčkovým“ filmom *Hit Man* (1972). Rok nato už pracoval na snímkach veľkých filmových štúdií ako bol hororový snímok *Exorcista* (1973).

No veľmi plodným pre Dana Perriho bol rok 1976, kedy vďaka práci na filme *Taxikár* (1976) započal spoluprácu s režisérom Martinom Scorseseom. Okrem neho spolupracoval napríklad s Alanom J. Pakulom a jeho *Všetci prezidentovi muži* (1976) či Johnom Schlesingerom na *Maratónc* (1976).

Pravdepodobne širokej verejnosti najfamiliárnejšia bude titulková sekvencia pre George Lucasa - ikonické *Hviezdne vojny* (1977), ktorých rolujúce sa titulky do vesmíru sa stali pravdepodobnejšie najikonickejšími, presahujúce samotný film, a začali žiť akýsi svoj vlastný život. Najzaujímavejším je na nich skutočnosť, že boli vytvorené viac menej z nutnosti. George Lucas nechcel klasickú podobu tituliek s hercami a štábom, ale chcel využiť ich formu čisto na účel vyrozprávania príbehu a všetky ostatné informácie dať do záverečných titulkov. Spolu s filmom zožali obrovský úspech, čo malo za následok ich použitie aj do nasledujúcich pokračovaniach *Hviezdných vojen* (Solana a Boneu, 2007, s. 207).

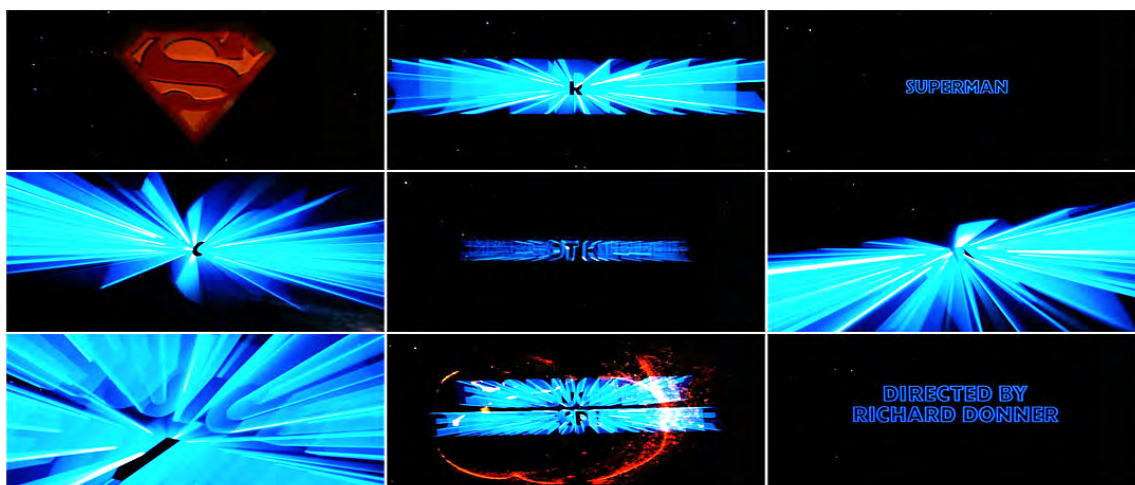


Obr. 23. Titulková sekvencia filmu *Hviezdne vojny* (1977)

2.4.3. Bratia Richard & Robert Greenbergovci

Greenbergovci tvorili duo autorov titulkových sekvencií. Spolu založili firmu R/Greenberg Associates, kde Richard plnil funkciu dizajnéra a Robert funkciu kameramana. Oba zohrali dôležitú úlohu vo svete filmových titulkov a ich práca zmenila scénu titulkového dizajnu.

Úplne prvým snímkom bol film režiséra Stephena Frankfurta – *Superman* (1978). *Superman* bol vôbec prvým filmom, v ktorom sa využilo digitálnych technológií v titulkovej sekvencii (Solana a Boneu, 2007, s. 213). Podobne postupovali aj pri tvorbe titulkov pre film *Votrelec* (1979) Ridleyho Scotta. Tieto titulky, boli tým, čo vystrelilo ich spoločnosť na popredné priečky titulkového dizajnu. Bolo to vďaka kombinácii digitálnych médií spolu s vynikajúcim zmyslom pre typografiu Richarda Greenberga.



Obr. 24. Titulková sekvencia filmu Superman (1978)

V sekvencii sa pohybujeme vo vesmíre naprieč planétou s dramatickou a tajomnou hudbou v pozadí. Začnú sa objavovať biele fragmenty krížom cez hornú časť obrazu. Pomaly a postupne, až priam znervózňujúco, formujú písmové znaky. Počas toho sa s každým fragmentom objaví aj mená hercov a štábu. Výsledný nápis zobrazuje názov filmu v písme Helvetica v tučnom reze. Tento spôsob použitia písma, kde hlavný nápis spĺňa zároveň informačnú a estetickú funkciu, kde sa deformuje a následne formuje, spôsobom ktorým udáva tón filmu a zároveň ju informujú, je motív, ku ktorému sa Richard Greenberg rád vracal.



Obr. 25. Titulková sekvencia filmu Votrelec (1977)

Film *Svet podľa Garpa* (1982) a jeho titulky s levitujúcim bábätkom bol prvým projektom v ktorom použili technológie CGI. Pokračovali filmom *Gándhí* (1982) a v ich portfóliu nájdeme titulky pre filmy ako *Krotitelia duchov* (1984), *Predátor* (1987) či *Nedotknuteľní* (1987).

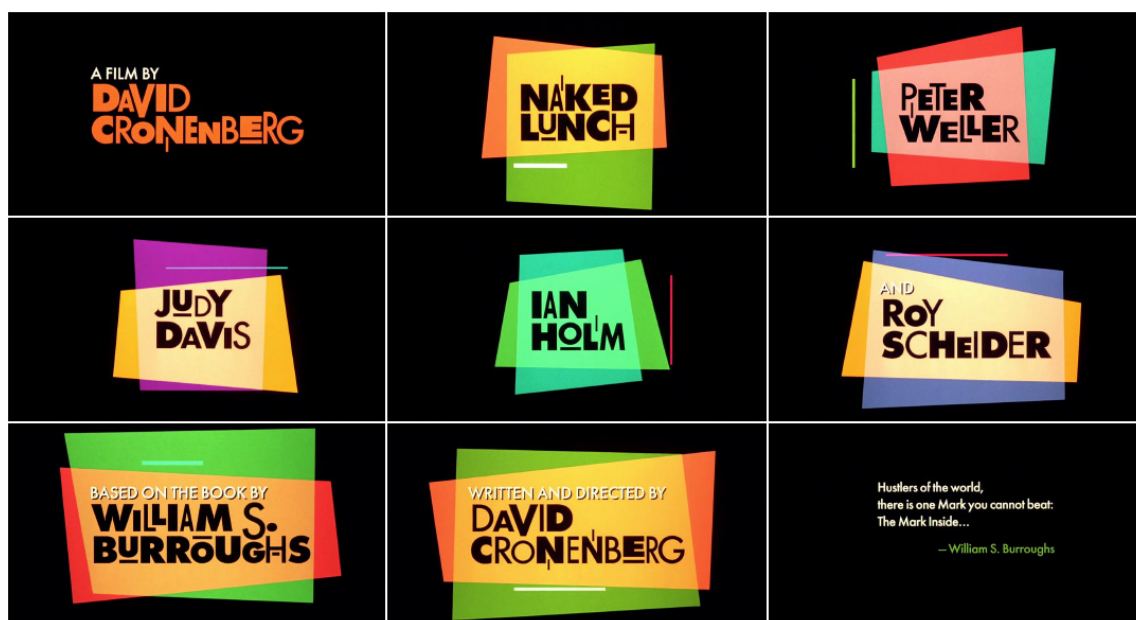
Pri projekte *Povedkyz New Yorku* (1989) Režiséra Woody Allena sa do ich tímu pridal Kyle Cooper na pozíciu art directora. Následne sa R/Greenberg Associates premenovalo na R/GA. Počas tohto obdobia vytvorili titulky ku filmom ako bol *Ohňostroj márnosti* (1990) či *Sám doma*

(1990). Po čase sa Richard Greenberg rozhodol ísť sólovou cestou, počas ktorej navrhol titulky ku filmom *Boeing 747 v ohrození* (1996) a *Star Trek X: Nemesis* (2002). V roku 1996 odnož Greenbergovskej spoločnosti sídliacej v Los Angeles – RGA/LA sa spolu s Kyle Cooperom oddelila a premenovala na štúdio Imaginary Forces. Dnešné R/GA spolu s Robertom Greenbergom upustilo od tvorby filmových titulek a stalo sa reklamnou agentúrou zameranú najmä na digitálne médiá.

2.4.4. Manželia Randall Balsmeyer a Mimi Everett

Randy Balsmeyer je titulkovým dizajnérom, tvorcom vizuálnych efektov ale aj režisérom. K tvorbe filmových titulkov sa dostal viac menej náhodou, keď ho jeden z jeho priateľov požiadal o dizajn titulek k svojmu dokumentárnemu filmu. Čo ho následne vtiahlo do sveta animácie a kinematografie. Filmové titulky tak boli akýmsi prirodzeným vyústením jeho záľub – filmu, fotografie, grafického dizajnu a počítačových technológií (Heller a Fernandes, 2005 s. 192).

Spolu s manželkou Mimi Everett založili Balsmeyer & Everett, Inc., štúdio zamerané na tvorbu filmových titulkov a vizuálnych efektov. Balsmeyer navrhol titulky pre filmy ako boli *Dom hier* (1987), *Konaj správne* (1989), *Alice* (1990), *Millerova križovatka* (1990) či *Nahý obed* (1991).



Obr. 26. Titulková sekvencia filmu *Nahý obed* (1991)

V interview pre Art of the Title, Balsmeyer rozpráva o spočiatku náročnej ceste pri tvorbe titulkov pre *Nahý obed*. Predchádzalo tomu niekoľko návrhov, s ktorými režisér Cronenberg nebol úplne spokojný a stotožnený. Nakoniec titulky vzišli zo samotného logotypu filmu, ktoré

pozostáva z písma rôznych duktov, širok a stupňov. Balsmeyerovi sa zapáčilo a rozhodol sa z neho vychádzať aj u titulkovej sekvencie. Sekvencia pozostáva z rôznych abstraktných tvarov – farebných panelov, ktoré prichádzajú z rôznych strán obrazovky. Po ich následnom prekrytí sa objavujú už konkrétne titulky, ktoré sa do tej doby ako keby skrývali (Perkins, 2016).

Spoločne so svojou ženou Mimi neskôr vytvoril titulky, za ktoré si obaja vyslúžili veľkú prestíž. Boli to titulky pre režiséra Spike Lee a jeho film *Horúčka džungle* (1991), ktoré komunikujú skrz dopravné značky s pohľadom na ulice New Yorku. Ďalej spolupracovali na filmoch ako *Krátke strihy* (1993), *Mrtvý muž* (1995), *Fargo* (1996), *Všetci hovoria: Milujem ťa* (1996), *Lud verzus Larry Flynt* (1996), či *Big Lebowski* (1998) a ďalšie.

Začiatok 21. storočia bol zároveň koncom ich prvého štúdia – Balsmeyer & Everett Inc., ktoré sa pretvorilo na Big Film Design (BFD!) a pod ktorým tvoria dodnes. Pod taktovkou štúdia BFD! Tak pokračovali s známymi filmami ako *25. hodina* (2002) režiséra Spike Leeho, *Neznesiteľná krutosť* (2003), *Stepfordské paničky* (2004) či novší kúsok *Drahokam* (2019).

2.5. Titulky druhého milénia

V nasledujúcej podkapitole charakterizujem tvorbu autorov po roku 2000 až po súčasnosť. V tomto období je znateľný vplyv dostupnosti softwaru naprieč širokou verejnosťou. V súčasnosti sa uprednostňujú z hľadiska technológií náročnejšie, no z pohľadu obsahu jednoduchšie titulkové riešenia. Tvorcovia sú súčasťou komplexných štúdií, ktoré sa špecializujú na prácu s digitálnymi médiami, CGI, motion designu a prirodzene aj filmovým titulkom.

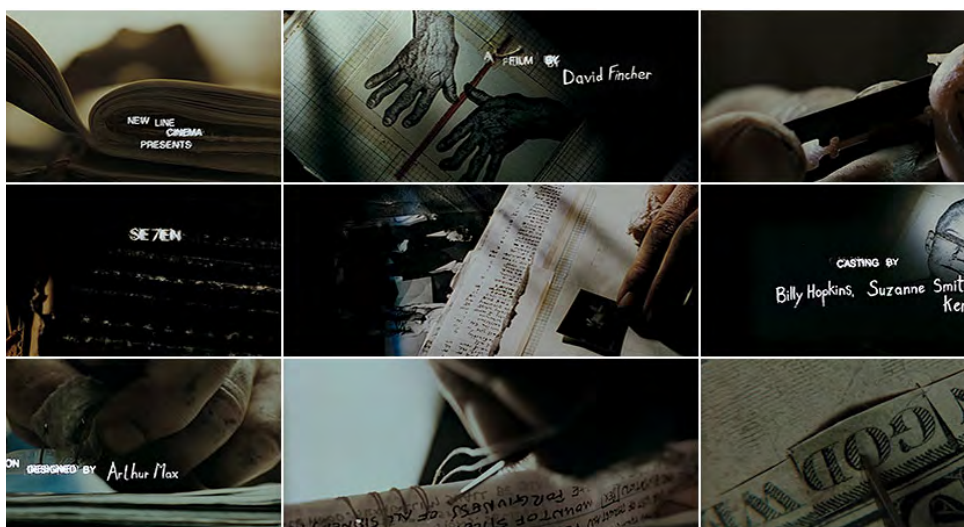
2.5.1. Jedinečný Kyle Cooper

Jedným z dizajnérov, ktorý zanechal nepochybniteľný vplyv vo svete motion dizajnu, je Američan Kyle Cooper. Cooperova práca je nezameniteľná, výrazná a každým spôsobom originálna. Každá z jeho sekvencií je unikátom, dielom s vysokou umeleckou hodnotou. Je majiteľom viacerých právoplatných ocenení, medzi ktorými je niekoľko nominácií Emmy a jedna výhra, či status Kráľovského dizajnéra v oblasti priemyslu (Royal designer for industry) a iné.

Po štúdiu na Univerzite v Massachusetts bol stážistom vo Wang Laboratories, ako to spomína v rozhovore pre *Theory and Practice of Motion Design*. Práve v tomto období prišiel prvýkrát do styku s filmovými titulkami a titulkovými štúdiami, ktoré ho inšpirovali. Boli to práce Saula Bassa, ale najmä bratia Greenbergerovci a ich minimalistická typografia. Rozhodol sa pokračovať v štúdiu na Yale, kde sa učil pod Paulom Random. A s vidinou práce na filmových titulkoch po absolvovaní svojich štúdií, sa prihlásil aj k hodinám filmu.

V roku 1996 bol spoluzakladateľom štúdia Imaginary Forces, ktoré som spomínala i v súvislosti s bratmi Greenbergerovcami a ich agentúry RGA/LA, z ktorej vychádza. Počas trvania v R/GA vytvoril sekvencie k snímkam ako bol *Ostrov doktora Moreaua* (1996), *Likvidátor* (1996) či mysteriózny thriller *Sedem* (1997), ktorý bol práve tým, s ktorým prerazil.

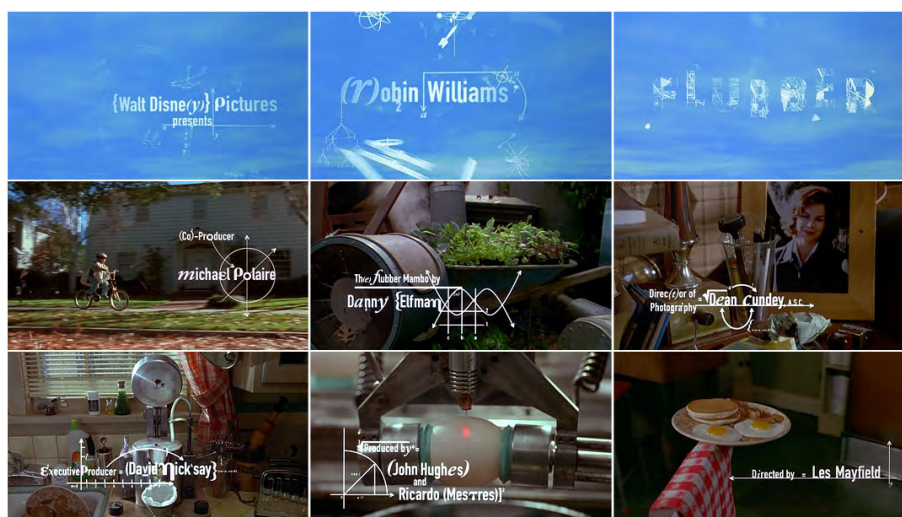
Film *Sedem* režiséra Davida Finchera sleduje prácu dvoch detektívov na ceste k polapení fanatika, ktorý sa rozhodol potrestať smrteľné hriechy ľudstva – sedem vražd za sedem smrteľných hriechov. Samotného vraha vidíme až v neskoršej časti filmu, a to v treťom akte. Cooper v rozhovore pre *Art of the Title* reflektuje, ako mal možnosť vidieť film v predstihu a spomína, že by si prial vidieť vraha už skôr. Prišla mu skvelá príležitosť ho predstaviť priamo vo filmových titulkoch. Kde ho nezobrazuje priamo, ale skrz fragmenty – vidíme vrahove ruky preberajúce jeho ručne písané denníky, útržky a kresby, čím vykresľuje obraz vrahovej obsesie (Radatz, 2012). Forma náramne pripomína titulkovú sekvenciu ku filmu *Ako zabiť vtáčika* (1962), vytvorená Stephenom Frankfurтом, ktorá taktiež pozostáva z blízkych záberov na osobné predmety, s cieľom opísať jednu z hlavných postáv. No ide skôr o zlúčenie Fincherovho prístupu k filmu, s Cooperovou schopnosťou vizuálne poňať dej, ktoré dali sekvencii jedinečnú formu a rytmus.



Obr. 27. Titulková sekvencia filmu *Sedem* (1995)

Typografia sekvencie je riešená kombináciou písma Helveticy s ručne písaným – škriabaným písmom do čiernej fólie, s ktorým je následne pri prenose na film rôzne manipulované, s cieľom ho rôzne rozmazať a poškríbať. Tým chcel tak simulovať rukopis samotného vraha. Aj keď sa môže zdať že sú tvorené počítačovo, Cooper tento text prenášal prostredníctvom optickej tlačiarne. Cooper v rozhovore pre *Art of the title* tvrdí, že si mohol vybrať ľahšiu cestu, no to by nepôsobilo realisticky a chcel, aby písmo „žilo vlastným životom“ (Radatz, 2012).

Po odkúpení R/GA LA, Kyle pracoval na ďalších zákazkách. Titulky k *Donnie Brasco* (1997) boli práve jednou z prvých významných realizácií, pod taktovkou Imaginary Forces. V tých sa pracuje s obrazmi simulujúcimi zábery z pohľadu fotografa, v kombinácii s jednoduchou typografiou. Nasledovalo *Mimic* (1997), *Flubber* (1997), *Pomstiteľia* (1998), *Sféra* (1998) či *Múmia* (1999) a mnoho ďalších. Pred odchodom z Imaginary Forces navrhol ešte titulky k snímkam ako *Zoolander* (2001), *Jediný* (2001) či *Spider-man* (2002) s písmom zachytených do pavučín.



Obr. 28. Titulková sekvencia filmu *Flubber* (1997)

V roku 2003 vytvára štúdio Prologue Films, pod ktorého prvé realizácie patria titulky k snímkom ako *Úsvit mŕtvych* (2004), *Spider-man 2* (2004) či ku počítačovej hre *Metal Gear Solid 3* (2004). Okrem Coopera, pod Prologue Films pracoval aj Danny Yount, ktorý prešiel zo štúdia Digital Kitchen a pracoval napríklad na animovaných titulkoch ku *Kiss Kiss Bang Bang* (2005).



Obr. 29. Titulková sekvencia filmu *Kiss Kiss Bang Bang* (2005)

Medzi ďalšie z mnohých Cooperových realizácií, ktoré rozhodne stoja za zmienku sú titulky ku filmom ako je *Wimbledon* (2004), *Neuveriteľný Hulk* (2008) či *Godzilla* (2014). Ale

aj seriály ako je *Walking Dead* (2010), niekoľko sekvencií ku *American Horror Story* (2011) či *Všemocný* (2011).

2.5.2. yU+co

yU+co bolo založené ako titulkové štúdio roku 1998 dizajnérom Garson Yu. V priebehu posledných 10 rokov sa prirodzene vyvinulo do produkčnej spoločnosti s kompletným servisom, v oblasti motion grafiky a digitálneho dizajnu. Medzi ich sekvencie patria filmy ako *Hulk* (2003), *Green Lantern* (2011) či animované titulky k filmu *300* (2006), ktoré boli rozhávané v 3D priestore. Štúdio yU+co navrhlo aj niekoľko seriálových titulkov, napríklad *Defending Jacob* (2020) či starší *Pozostalí* (2014–2017).



Obr. 30. Titulková sekvencia filmu *Hulk* (2003)

2.5.3. MK12

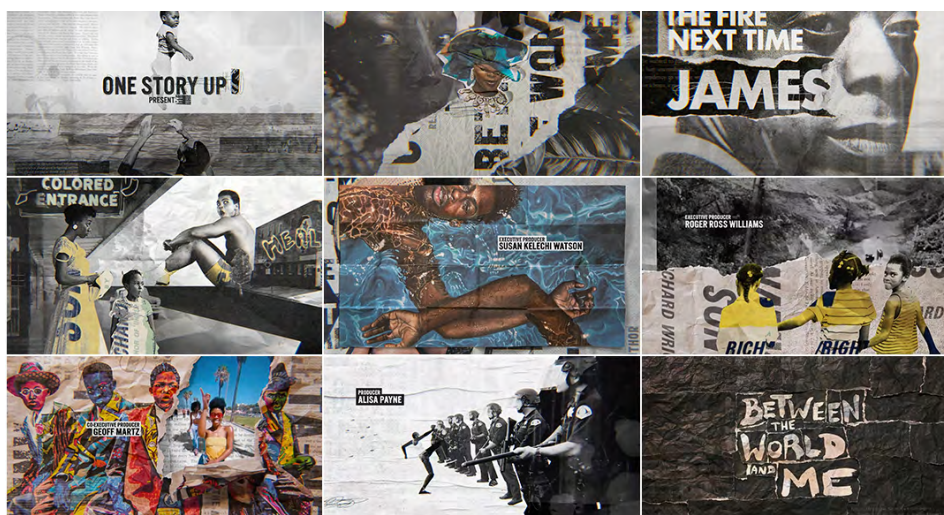
Štúdio MK12 vzniklo v roku 2000 v Kansas City v Missouri. MK12 je kolektívom filárov a dizajnérov, ktorí tvoria jak v umeleckom, tak aj v komerčnom prostredí. Štúdio bolo zapojené do niekoľkých herných trailerov, komerčných reklám, klipov či filmových titulkov. Medzi ktoré patria filmy ako *Horšie to už nebude* (2006), *Majster šarkanov* (2007) či pokračovanie *Jamesa Bonda Quantum of Solace* (2008).



Obr. 31. Titulková sekvencia filmu *Horšie to už nebude* (2006)

2.5.4. Štúdio Elastic

Štúdio vzniklo v roku 2008, a zaoberá sa širokou škálou digitálneho dizajnu, od motion dizanu a animácie až po CGI a Live-action. Najvýznamnejšie počiny a zrejme aj najviac prác v súčasnosti vzniklo k seriálom, ktoré spomínam v ďalšej kapitole. Z hľadiska filmu vytvorili titulky k filmom ako je dokumentárny snímok *Between the World and Me* (2020), ktoré vychádzajú z prostredia Baltimoru. Sekvencia je riešená spôsobom koláží a textúr, ktoré sa rôzne lámu, krčia a trhajú v spojení s fotkami a ilustráciami zo života hlavného hrdinu. Podobnú náladu majú aj titulky k filmu *John Lewis: Good Trouble* (2020). Na sekvencii ku *Muži v čiernom: globálna hrozba* (2019) spolupracovali s Pablom Ferrom, ktorý pre sekvenciu vytvoril typografiu. Okrem filmu a seriálu vytvorili napríklad titulky ku dizajnovej konferencii *Semi-Permanent Sydney 2019* či k videohre *Control* (2019).



Obr. 32. Titulková sekvencia filmu *Between the World and Me* (2020)

3. SERIÁLOVÉ TITULKY

Jednou z dôležitých kapitol, najmä u dnešných titulkových sekvencií, sú práve seriály. Popularita seriálov vystrelila pomerne nedávno, aj keď je ich história samozrejme staršia. Vzrástla práve najmä vďaka platformám ako je HBO či Netflix, ktoré neustále produkujú seriálové tituly jeden za druhým. Čím viac je seriálov, tým je samozrejme potrebných viac titulkových sekvencií. Jeden by povedal, že titulky tak získajú viac pozornosti - čo je na jednu stranu pravda, no na rozdiel od filmových titulkov, sa stávajú aj viac repetitívnymi, nakoľko sa opakujú na počiatku každej časti. Kde to u filmu, divák po prvotnom prezretí filmu význam obsah počiatkových tituliek prevažne až tak nevníma. Ich význam ocení a pochopí až po opätovnom pozretí, keď už si k filmu vytvoril určitú asociáciu či vzťah. U seriálov naopak, ich po čase divák vníma len ako akúsi výplnkovú vatu a začne ich automaticky preskakovať.

Niektoré seriály avšak menia titulky každú novú sériu či dokonca epizódu, čím si tvorcovia vynúti divákovu pozornosť. Sú tu samozrejme tituly, ktoré si sledujúci vyslovene vychutnáva, kde sa stretáva kvalita seriálu a prepracovanosť titulkov, čím sa sledovanie stávajú neoddeliteľnou súčasťou a akýmsi rituálom. Pravdepodobne najznámejším seriálom sú *Hra o tróny* (2011-2019), u ktorých sú titulky tvorené štúdiom Elastic. V sekvencii sa jedná vždy o rovnaký koncept – prechádzanie mapou krajiny, ktorá sa každou epizódou mení podľa aktuálneho diaľnia v seriáli. Čím vlastne trochu predpovedajú dej a miesto, kde sa bude epizóda odohrávať.



Obr. 33. Titulková sekvencia seriálu *Hra o tróny* (2011-2019)

Nedostatok diváckej pozornosti sa pravdepodobne odrazil aj u dĺžky samotných tituliek. V počiatkoch, si divák prešiel celou jedno a pol minútovou rannou rutinou sériového vraha *Dextera* (2006-2013) od štúdia Digital Kitchen. V novej sérii, ktorá vyšla 8 rokov potom, titulková sekvencia chýba, a je nahradená hlavným titulkom vo forme praskajúceho ľadu, ktorý sa v priebehu epizód postupne zaplňa krvou. Spolu s 3D generovanými nápismi epizód, zasadenými do konkrétnych záberov a stručnými titulkami na konci epizódy.

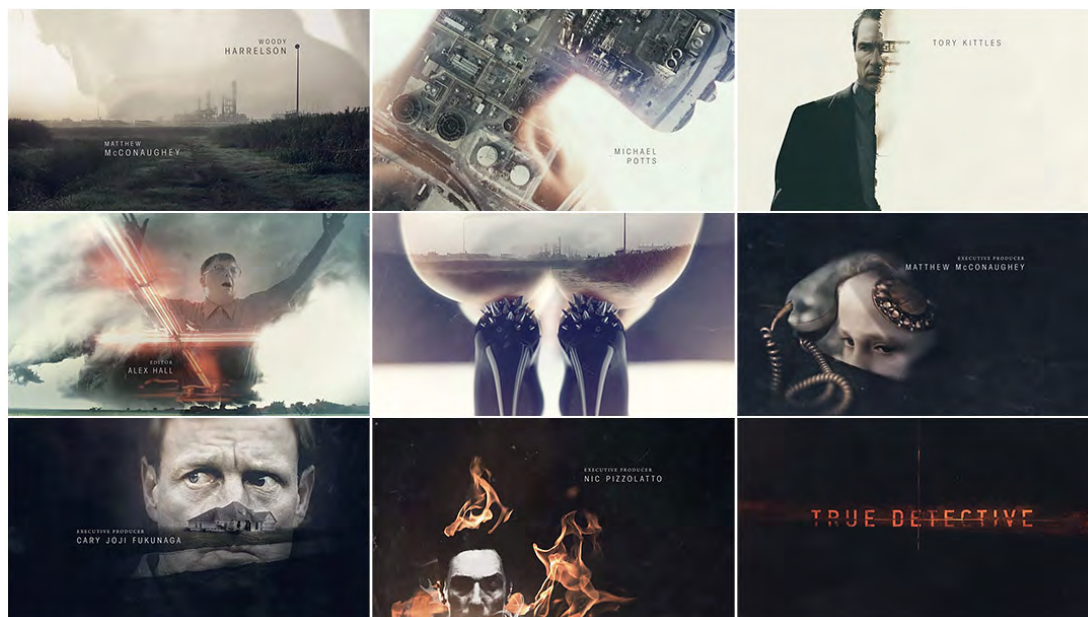


Obr. 34. Titulková sekvencia seriálu *Dexter* (2006-2013)



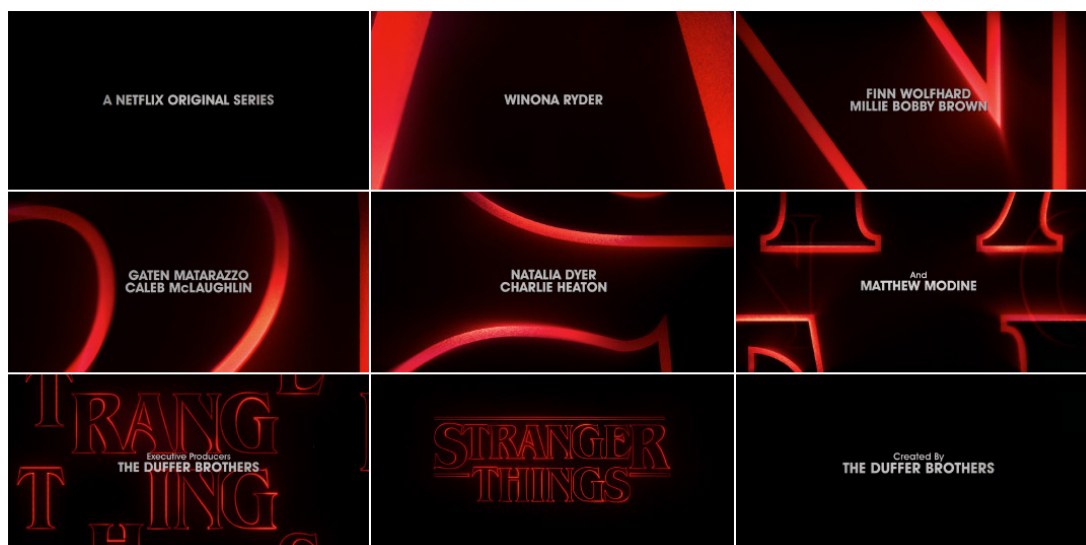
Obr. 35. až 38. Titulok najnovšej série seriálu *Dexter: New Blood* (2021-2022)

Pravdepodobne súčasne najznámejšími sú titulky k prvej sérii seriálu *True Detective* (2014–2019), vytvorené štúdiom Elastic, na ktorých spolupracovalo s dizajnerom Raoul Marksom. Titulky sú spracované formou portrétov, výrezov krajiny štátu Louisiana, v ktorom sa dej odohráva. Jednotlivé obrazy poničenej znečistenej krajiny majú zároveň tak reflektovať aj problémy samotných postáv a ich vnútorné prežívanie (Perkins, 2014).



Obr. 39. Titulková sekvencia seriálu *True Detective* (2014)

Z hľadiska typografie, zaujímavo riešené sú dnes už ikonické titulky seriálu *Stranger Things* (2016–2022), ktoré začínajú zábermi na jednotlivé časti písmen. Písmená sa premiestňujú, približujú k sebe a v závere sú usporiadané do logotypu seriálu. Za sekvenciou stálo štúdio Imaginary Forces.

Obr. 40. Titulková sekvencia seriálu *Stranger Things* (2016–2022)

4. TUZEMSKÁ TVORBA

V našich končinách bola tvorba titulkov v znamení akejsi okrajovej disciplíny, kde filmové titulky boli po väčšinou statické a minimálne animované. Na rozdiel od filmového priemyslu Hollywoodu, kde titulky spĺňali úlohu akého si filmu vo filme, u nás neboli všeobecne považované za samostatnú disciplínu. Funkciu titulkových návrhárov tak plnili rôzni pomocní výtvarníci, sádzači či operátori trikových strojov. V niektorých prípadoch samotní tvorcovia nepovažovali svoju prácu za natoľko podstatnú, aby boli spojovaní s ich tvorbou (Vacovská, 2018 s. 9).

Po druhej svetovej vojne v 50. rokoch bola väčšina titulkov prevažne typografická. V tomto období bola naša tvorba pomerne kultivovaná, zrovnateľná so zahraničnou tvorbou. Príznačná bola kombinácia maľovaného písma so statickou typografiou plastických písmen. Progres bol však prirodzene ovplyvnený celospoločenským vývojom a politickou situáciou. Zatiaľ čo v Hollywoode nastal vzostup televíznej tvorby a pohyblivého dizajnu na čele so Saulom Bassom, u nás, v socialistickom Československu, zostáva úroveň rovnaká ako pred vojnou. Avšak aj v Československu nájdeme niekoľko ukážkových príkladov, ktoré dokazujú kvalitu, výtvarnú estetiku a originálny výraz.

V 60. rokoch minulého storočia u nás vznikali titulky dvoch druhov. Jedným boli titulky ilustrované v spolupráci s výtvarníkmi ako Adolf Born či Karel Saudek. Druhá rovina stála na silnom typografickom výraze – Vladimír Dvořák či Zdeněk Zigler.

4.1. Ilustrovaný přístup

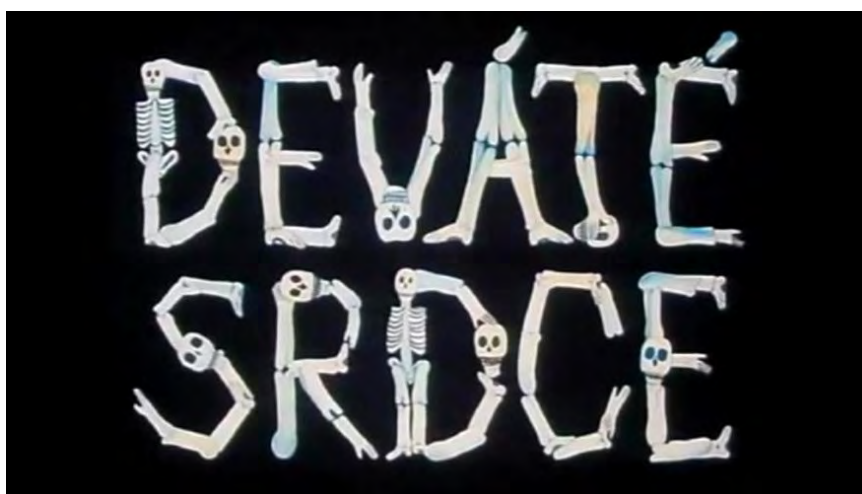
K prvej skupine určite patria originálne poňaté titulky k filmu režiséra Václava Vorlíčka – *Kdo chce zabít Jessii?* (1966) vytvorené Karlom Saudkom. Titulky pozostávajú z štylizovanej typografie spolu s jeho ilustráciami v komixovom štýle, ktoré sú mierne animované. Ďalším významným počinom boli určite titulky pre komédiu *Čtyři vraždy stačí, drahoušku* (1970) Oldřicha Lipského, či *Uf-oni jsou tady* (1988) režiséra Ota Kovala.



Obr. 41. Titulková sekvencia filmu *Kdo chce zabít Jessii?* (1966)

Maliar, výtvarník a animátor Adolf Born zase pracoval so svojim výtvarne špecifickým rukopisom a vytvoril titulky pre snímky ako bola komédia *Dívka na koštěti* (1971) či *Konec básníků v Čechách* (1993).

Sekvenciu pre rozprávku *Deváté srdce* (1978) Juraja Herza vytvorili manželia, Eva Švankmajerová spolu s Janom Švankmajerom. Sekvencia je samostatným animovaným snímkom, ktorého štýl dvojicu odlišoval od zvyšnej produkcie. Manželelia ďalej spolupracovali aj na vlastných filmových projektoch, ako bola *Zahrada* (1968) či *Kyvadlo, jáma a naděje* (1983).



Obr. 42. Titulok filmu *Deváté srdce* (1978)

4.2. Typografický prístup

V druhom prístupe sa stretávame s filmom ako bol western *Limonádový Joe aneb Koňská opera* (1964). Titulková sekvencia v ktorej sa prelínajú statické čierne kompozície typografie, doplnené o ilustrácie na žltom pozadí. Autormi tejto sekvencie sú Vladimír Dvořák a ilustrátorka Vlasta Jelínková.

Panelstory aneb Jak se rodí sídliště (1979) Věry Chytilovej je skvelým príkladom úspešnej spolupráce režiséra a titulkového dizajnéra. Kým tieto typografické titulky mal na starosť Rostislav Vaněk. Věra Chytilová bola známa spolupracami s titulkovými dizajnérmi, čo bolo v našom prostredí vzácné. Dôvodom bola pravdepodobne jej výtvarná minulosť, nakoľko obraz ako médium bol pre ňu veľmi dôležitou súčasťou filmu (Vacovská, 2018 s. 135). Vďaka jej vedeniu vzniklo niekoľko spoluprác, ako bola napríklad s Alešom Najbrtom na titulkovej sekvencii filmu *Kopytem sem, kopytem tam* (1988).



Obr. 43. Titulková sekvencia filmu *Panelstory aneb jak se rodí sídliště* (1979)

4.3. Súčasnosť

V súčasnosti, bohužiaľ nie je moc režisérov, ktorí by oslovovali dizajnérov na spoluprácu pri tvorbe filmových sekvencií. V niektorých filmoch úvodné titulky chýbajú úplne, niekde ide o prosté biele titulky na čiernom pozadí a inokedy ide len o titulok filmu. Ak už aj nejaký film titulky v úvode obsahuje, sú po väčšinou interaktívne vsadené priamo do snímku na začiatku príbehu. Typografia je kvalitne spracovaná, no je v minimalistickom duchu a z hľadiska motívu nezaujímavá.

Medzi to málo projektov, ktoré trochu vybočujú z rady môžeme zaradiť snímok *Samootáři* (2000), kde titulky vychádzajú z efektu lávovej lampy v pozadí, ktoré sa následne menia na logotyp filmu.

Obr. 44. Titulková sekvencia filmu *Samotáři* (2000)

Vojnová dráma *Protektor* (2009) Mareka Najbrta má taktiež zaujímavovo riešené titulky, v ktorých sekvencia pozostáva zo série priblížených záberov na struny od bicykla. Zmienku si zaslúži snímok *Toman* (2011), ktorý titulkovú sekvenciu rieši formou historických fotografií, ktoré sa postupne oddaľujú a približujú a obsahujú filmové obsadenie v ich strede.

Obr. 45. Titulková sekvencia filmu *Protektor* (2009)

Väčší rozmach z hľadiska pohyblivého dizajnu môžeme v našich končinách spozorovať skôr u televíznych staníc, či seriálov. Jedným z príkladom sú *Prípady 1. oddelenia* (2014–2016), Petra Bebjaka a Dana Wlodarczyka, kde je titulková sekvencia riešená zábermi na policajné preukazy, ktoré predstavujú hlavné obsadenie. Trojdielny seriál *Herec* (2020), taktiež režirovaný Bebjakom, obsahuje rozpochybované koláže v pozadí, ktoré pozostávajú z novinových útržkov, zápiskov a fotografií a typografia je komponovaná do svetlých obdĺžnikov. Krimi seriál *Rapl* (2016–2019) zrežirovaný Janom Pachlom zase používa vo svojej titulkovej sekvencii efekt tečúcej krvi, ktorý zalieva jednotlivé zábery krajiny v pozadí.

Súčasný stav titulkovej tvorby v našej oblasti je vskutku smutný, a je teda na pováženie, či si aj naše filmy nezaslúžia prepracovanejšie titulkové sekvencie.



Obr. 46. Titulková sekvencia filmu Protektor (2009)

II PRAKTICKÁ ČASŤ

5. SPRACOVANIE FILMOVÝCH TITULKOV

V navrhovaní vlastných filmových titulkov vychádzam z poznatkov získaných pri vypracovávaní teoretickej časti svojej bakalárskej práce. Titulkovú sekvenciu som sa rozhodla vypracovať na mysterióznu drámu s prvkami sci-fi – *Donnie Darko*. Daný film som si vybrala z dôvodu jeho žánru, príbehu ale najmä skutočnosti, že obsahuje obyčajné biele titulky na čiernom pozadí.

5.1. Donnie Darko

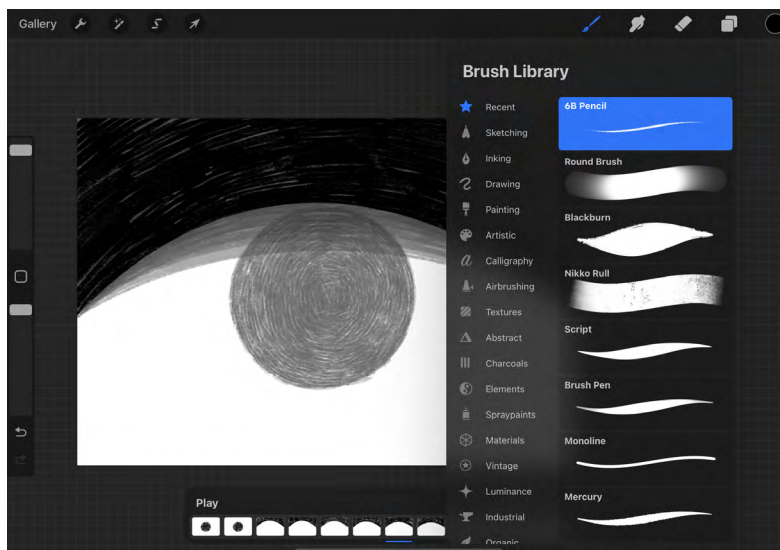
Filmový snímok *Donnie Darko* vznikol pod režisérom, vtedy len 25 ročným, Richardom Kellym, v roku 2001. *Donnie Darko* je zároveň hlavnou postavou, problémovým tínedžerom, ktorý chodí na strednú školu. Donnie zároveň trpí paranoidnou schizofróniou, a zvykne byť námesačný – čo vidíme na začiatku filmu, potom čo sa zobudí na odľahlom mieste na kraji mesta. Práve počas námesačnosti stretáva dvojmetrového králik Franka, ktorý ho vytiahne uprostred noci z postele, aby ho oboznámil s tým, že za 28 dní nastane koniec sveta. Čím mu vlastne zachráni život, nakoľko v tú noc zároveň padne do Donnieho izby motor z lietadla. Toto odštartuje sériu udalostí, o ktorých sa Donnie v priebehu dozvedá, že sa ocitol v tzv. *Dotyčnom vesmíre*.

Dotyčný vesmír je alternatívny svet, ktorý je silne nestabilný a má svoje zásady. Vplyvom akejsi vyššej sily, je zvolený tzv. *žijúci príjemca* – v tomto prípade Donnie, ktorý má za úlohu navrátiť tzv. *artefakt* (motor z lietadla) do správneho vesmíru. Príjemca má nadprirodzené vlastnosti, ako je napríklad zvýšená sila, riadenie mysli, ovládanie vody a ohňa či psychokinéza. K naplneniu tohto poslania ho dovedú manipulovaní žijúci, napríklad jeho priateľka Gretchen, a manipulovaní mŕtvi, ako je práve králik Frank. Na konci filmu, Donnie použije svoje super schopnosti k navráteniu artefaktu a uzavretiu *Dotyčného vesmíru*. *Artefakt* - motor z lietadla, je tak navrátený do originálneho vesmíru, a to priamo nad Donnieho dom, kde následne padá, čím aj zabíja Donnieho. Po uzavretí tohto alternatívneho vesmíru sa tak svet vracia do normálu.

Film sa dá vyložiť rôznymi spôsobmi, či už z hľadiska cestovania v čase, alebo mentálnej poruchy hlavného hrdinu. Prináša tak dvojznačne vyznievajúci príbeh, u ktorého sa divák musí rozhodnúť sám. Film je dosť komplexný a na pochopenie je celkom náročný. Sotva sa na chvíľu zorientujete tak už sa znovu strácate. Je nutné si ho tak pozrieť niekoľkokrát, než človek pochopí samotnú ideu *Dotyčného vesmíru*. Táto forma rébusu je mi u filmov veľmi sympatická a je to aj jeden z dôvodov prečo som si ho vybrala. Je to akýsi rébus, ktorý vás prinúti pri filme myslieť, než len bezmyšlienkovito vypnúť.

5.2. Forma

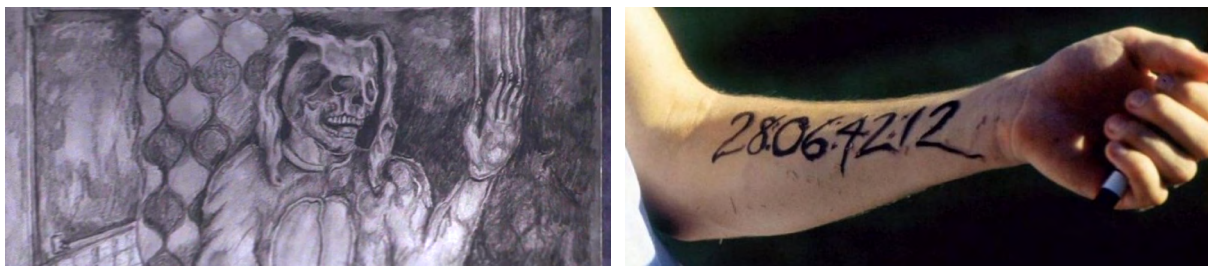
Sekvence sú tvorené formou animovaných snímok, ktoré sú vždy jednotlivo, snímok po snímku kreslené. Kresby som vytvorila za pomocou digitálnych štetcov a funkcie Animation Assist v programe Procreate od spoločnosti Apple. Následné sekvencie som previedla do programu Adobe After Effects, kde som ich zainimovala a následne doplnila s typografiou a pozadiami.



Obr. 47. Postup v aplikácii Procreate

5.2.1. Kresba

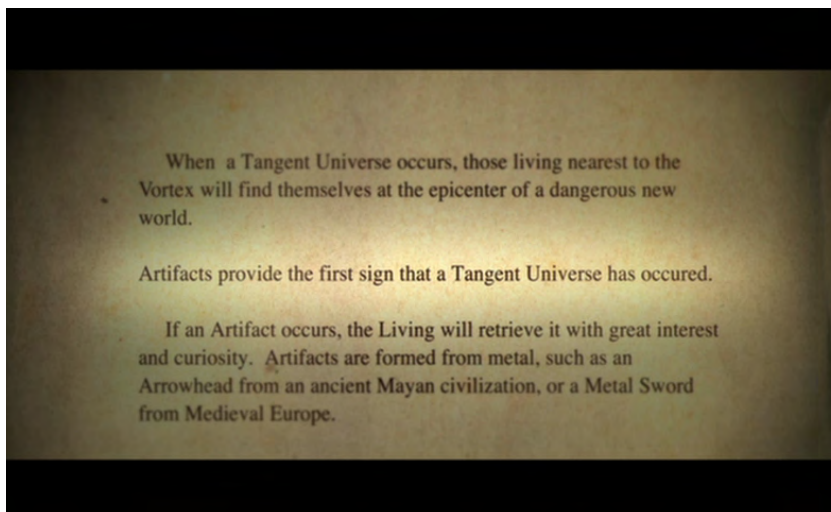
Vo filme vidíme niekoľko čiernobielych ilustrácií tvorených hlavným hrdinom Donniem. Práve na to vo svojom vizuále nadväzujem a využívam najmä prvky ručnej kresby a čiernej farebnosti na mierne béžovom podklade s textúrou papiera. Jednotlivé snímky sú tak formou výkresov, zaplnené motívmi s drsnou, automatickou kresbou, simulujúcou Donnieho rukopis. Kresby majú odzrkadľovať atmosféru filmu, ktorá je dosť ponurá, temná a mysteriózna, no zároveň podmanivá.



Obr. 48. a 49. Donnieho rukopis

5.2.2. Typografia

Vo filme sa divák dozvedá o Dotyčnom vesmíre skrz fiktívnu knihu *Filozofia cestovania v čase* od Roberty Sparrow. Vo filme vidíme jednotlivé útržky z knihy, ktoré túto alternatívnu realitu dovysvetľujú. To je to, načo práve nadväzujem typografiou, pätkovým písmom písmovej rodiny Andulka od písmoljny Storm Type Foundry, ktoré je zároveň kontrastom ku hrubej povahe mojej kresby.



Obr. 50. Útržky z knihy *Filozofia cestovania v čase*

Jednotlivé kompozície pozostávajú z dvoch rovín, kdežto väčšie nápisy, ktoré uvádzajú pozície štábu, rôzne s kresbou interagujú, prelínajú sa a sú ich súčasťou. Druhou rovinou sú konkrétne mená štábu a hereckého obsadenia. Tieto nápisy sú v menšom stupni písma a kompozične skôr zapadajú a prispôsobujú sa okoliu.

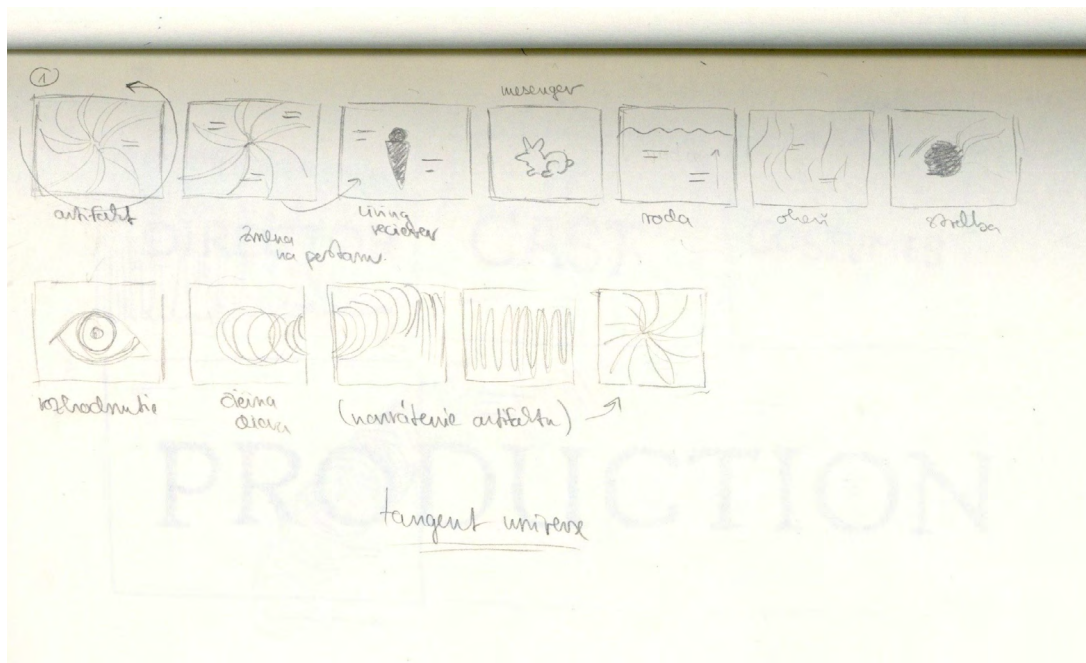
5.2.3 Animácia

Od začiatku som vedela že svoje titulky chcem rozhábať. Rozhodla som sa preto pre technológiu stop-motionu, ktorá zdôrazňuje povahu ručne kreslených výkresov. Jednotlivé snímky sú zväčša kreslené snímok po snímku, niektoré sú pootáčané a iné postupne dokresľované. Okrem klasických prestrihov, ktoré sú dominantné, využívam i viac prirodzených, animovaných prechodov. V sekvencii využívam aj posúvanie sa po výkrese či práve otáčanie obrazu, ktoré je opakujúcim sa prvkom aj v samotnom filme.

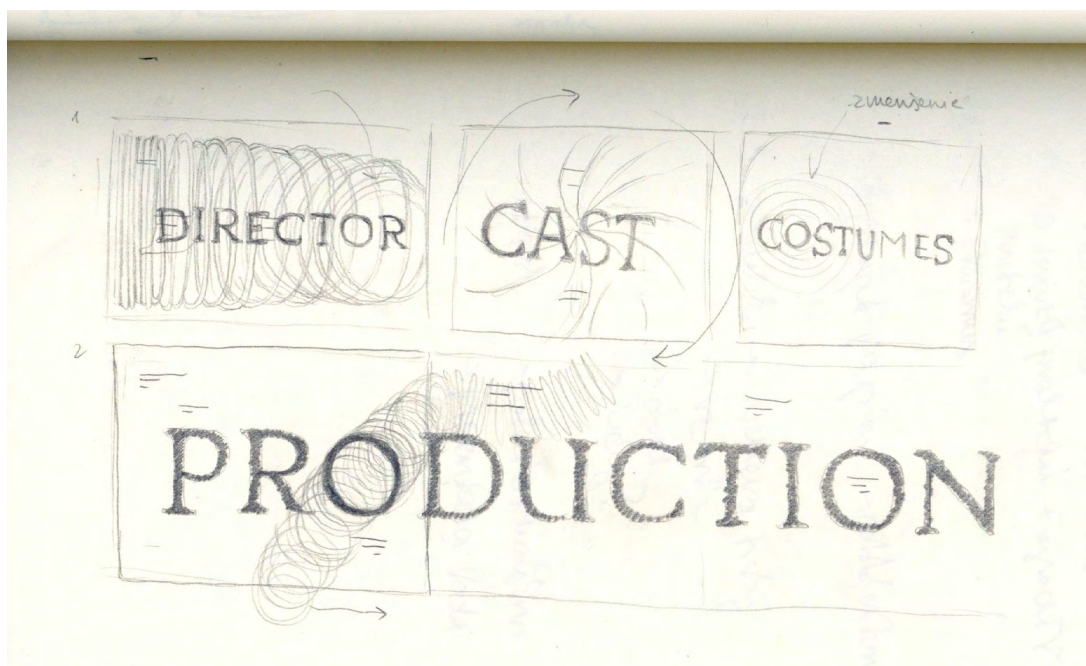
5.3. Koncept

Konceptom mojej práce je znázornenie daného vesmíru a nálady filmu. Sekvencia je abstraktným znázornením diania vo filme, ktorého koncept si na prvýkrát divák pravdepodob-

ne neuvdomí. Je potrebné si prezrieť každý záber, každú scénu a každý rozhovor v priebehu filmu, aby mu človek porozumel. Čomu som sa snažila svojimi titulkami zároveň dopomôcť, nakoľko ho práve pomáhajú dovysvetliť. Titulková sekvencia obsahuje niekoľko častí, ktoré reprezentujú jednotlivé zákony, alebo skôr zásady *Dotyčného vesmíru* a častí filmu.

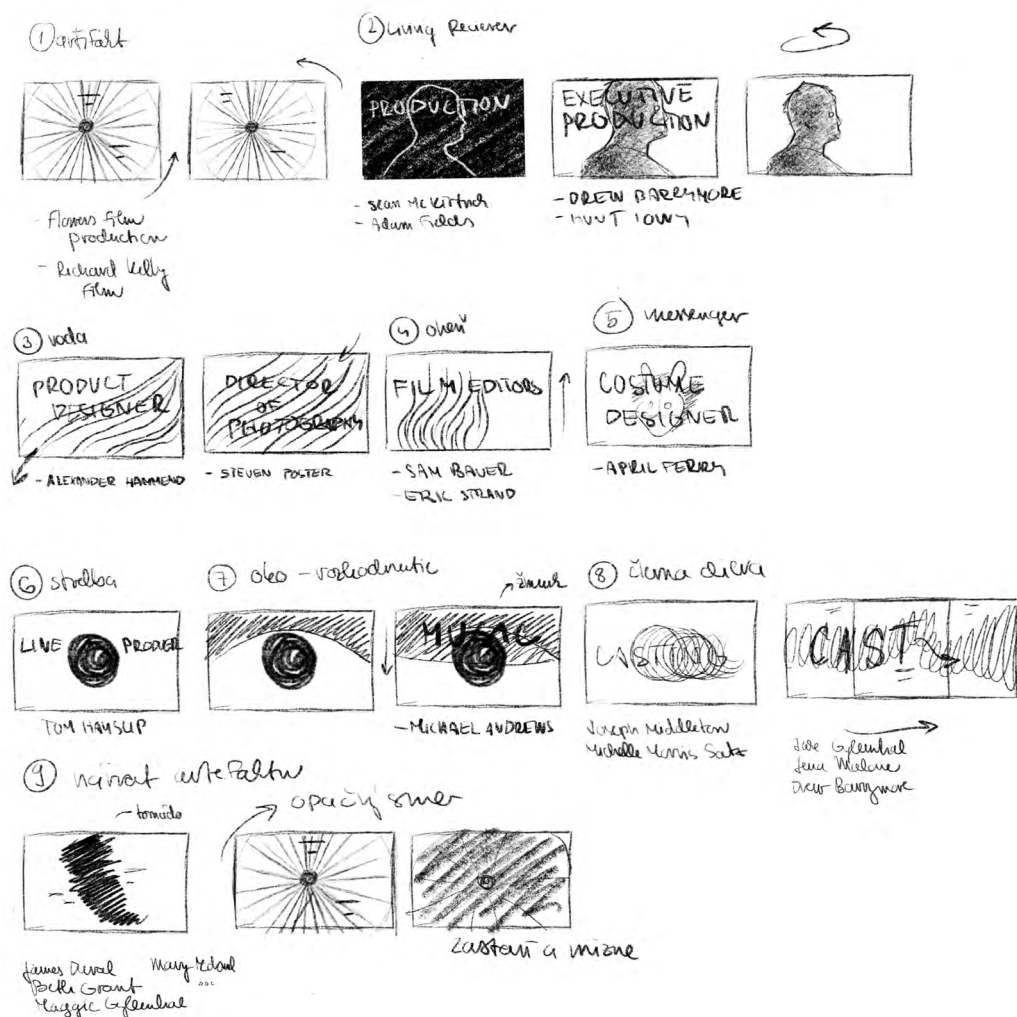


Obr. 51. Prvý náčrt storyboardu



Obr. 52. Prvé skicy jednotlivých snímkov

STORY BOARD



Obr. 53. Storyboard sekvencie

5.3.1. Sekvencia

Sekvencia sa začína pohľadom na motor v centrálnej kompozícii, ktorý sa hypnoticky roztáča, uvádza režiséra a produkciu. Následne pomaly zastavuje. Táto turbína predstavuje *artefakt*, ktorý sa ocitol v *Dotyčnom vesmíre*.

Záber sa prestrihne na postavu, znázorňujúc tzv. *žijúceho príjemcu*. Záber sa preklopí do negatívu, pričom tento prvok negatívneho vyobrazenia, využívam naprieč celou sekvenciou a to či už skrz celé zábery, alebo skrz typografiu. Pohrávam sa tým tak s polaritou či dualitou dvoch jestvujúcich svetov – *Dotyčného* a pôvodne existujúceho vesmíru. Postava sa otočí smerom ku kamere, čím nadväzujem na niekoľko filmových záberov, ktoré využívajú frontálny pohľad postáv – konverzácie Donnieho a Franka. Nasledujúci záber nadväzuje na jednu z úloh vo filme, ku ktorým Donnieho vo svojich snoch donútil králik Frank. Donnie počas námesačnosti

rozbije školské potrubie a vytopí tým celú školu. Kdežto voda je jednou zo spomenutých super schopností žijúceho príjemcu. Túto časť vyplňa textúra, ktorá simuluje tok vody. Záber sa nesie po jej prúde, kde sa prestrihne do štvrtrej časti.



Obr. 54. Náhľad sekvencie

Voda sa následne prestrihne v oheň, ako jednu z ďalších Donnieho schopností. Oheň sa vyformuje v masku králika, čo je narážkou na Frankovu manipuláciu a úlohu manipulujúceho mŕtveho. Vo filme totiž Donnie, na popud Franka, podpáli dom motivačného rečníka Jima Cunninghama, čo zároveň odštartuje ďalšiu sériu udalostí.

V ďalšej časti vidíme pohľad ktorý znázorňuje hlaveň pištole a následný prestrih na kruh, ktorý predstavuje výstrel. Tento záber má predstavovať Donnieho rozhodnutie. Kruh sa mení na ľudské oko, čo je zároveň nepriamym spojlerom vo filme. Donnie totiž prichádza o svoju priateľku Gretchen, ktorú autom zrazila osoba v králičom kostýme – Frank z prítomnosti. Donnie Franka následne zabije strelbou do oka. Z toho dôvodu sa Frank stáva *manipulujúcim mŕtvym*, čo je jednou z hlavných vyvrcholením vo filme. Z dôsledku straty Gretchen sa tak rozhodne o navrátenie artefaktu a zachránenie ľudstva, na úkor svojej smrti.



Obr. 55. Turbína z lietadla, artefakt



Obr. 56. Frontálny pohľad Donnieho

Navrátenie *artefaktu* zobrazujem skrz obraz pohybujúcej sa struny, symbolizujúce čiernu dieru. Struna je taktiež referenciou na rekvizitu vo filme, pomocou ktorej učiteľ vysvetľoval Donniemu princíp cestovania v čase.



Obr. 57. Donnie a oheň



Obr. 58. Strelba

V závere vidíme navrátenie artefaktu čiernou dierou a následným tornádom. Sekvencia sa končí obrazom motoru z lietadla, točiaceho sa do opačného smeru, čo naznačuje ukončenie dotyčného vesmíru.



Obr. 59. Donnie a učitel, struna



Obr. 60. Tornádo, návrat artefaktu



Obr. 61. Motor z lietadla / artefakt, snímok predstavujúci režiséra



Obr. 62. Donnie / žijúci príjemca, snímok predstavujúci produkciu



Obr. 63. Voda, snímok predstavujúci produktového dizajnéra



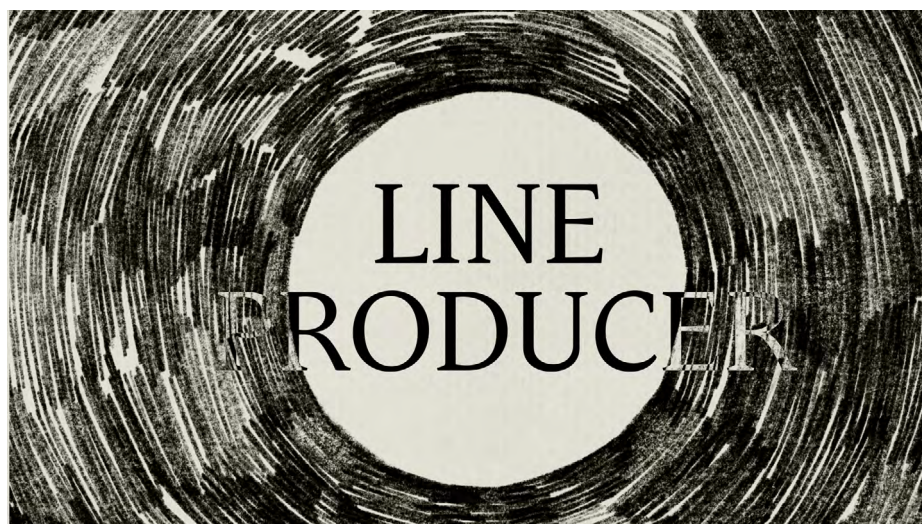
Obr. 64. Voda, snímok predstavujúci kameramana



Obr. 65. Oheň, snímok predstavujúci strihačov



Obr. 66. Frank/manipulující mrtvy, snímek představující
dizajnéra kostýmů



Obr. 67. Hlaveň pistole, snímek představující line producera



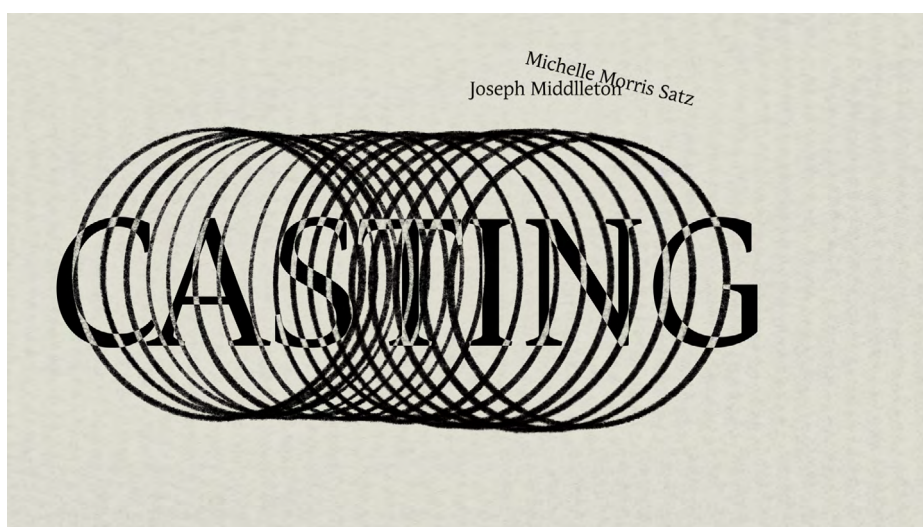
Obr. 68. Strelba, snímek představující line producera



Obr. 69. Oko/rozhodnutie



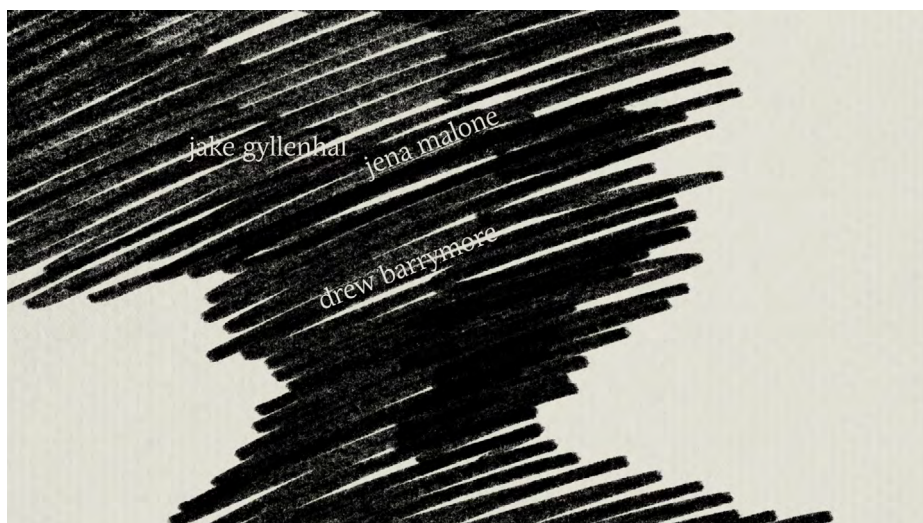
Obr. 70. Oko/rozhodnutie, snímok predstavuje hudobného skladateľa



Obr. 71. Čierna diera, snímok zobrazujúci človeka zodpovedného za casting



Obr. 72. Čierna diera, snímok predstavujúci herecké obsadenie



Obr. 73. Tornádo/návrat artefaktu, snímok predstavujúci herecké obsadenie



Obr. 74. Motor z lietadla/navrátený artefakt

ZÁVER

Teoretická práca previedla čitateľa základnou históriou formovania titulkového dizajnu v zmysle samostatného dizajnového oboru. Pri skúmaní som sa zameriavala na svetovú a tuzemskú históriu, na území Česka a Slovenska a taktiež na jej súčasnú podobu a fenomén seriálových tituliek. Sledovala som prístupy autorov v tvorbe, samotný vývin na pozícii autora a vývin z hľadiska technológií.

Titulkový dizajn sa vyvíjal popri kinematografii a filmovom dizajne. V počiatkoch nešlo o samostatný obor, ale len o okrajovú disciplínu tvorenú filmovými výtvarníkmi. Aj dlho potom, čo už nešlo len o prosté titulky s nápismi, dlho trvalo, kým sa tvorcom tituliiek začali pripisovať zásluhy za ich prácu. Najväčší posun nastal v 50tych rokoch, v Amerike, vďaka práci Saula Bassa, ktorý svojimi sekvenciami úplne zmenil pohľad na dizajn filmových titulkov. Vývin v Česku a na Slovensku v tom čase odlišný. Z dôvodu sociálnej a politickej situácie nenaviazal na celosvetový trend a bol značne svojrázny, postavený na statickej typografii a ilustrácii. Zatiaľ čo v Hollywoode bol motion dizajn oproti nemu na vzostupe. Videli sme niekoľko úspešných spoluprác dizajnérov a režisérov, no v tomto fenoméne sa nepokračovalo tak, ako na svetovom trhu. V súčasnosti, vidíme nárast počtu titulkových sekvencií a to vďaka prístupnosti nových technológií a nárastu v oblasti streamovacích platforiem typu Netflix a či HBO. Čo malo za následok akési zautomatizovanie tvorby.

Mojou osobnou výzvou bolo vytvorenie animovanej titulkovvej sekvencie, v ktorej ma obohatili najmä získané vedomosti a proces tvorby. Tieto nadobudnuté vedomosti, či už z hľadiska filmového dizajnu, alebo motion dizajnu, by som chcela naďalej rozvíjať.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY

SOLANA, Gemma a Antonio BONEU, 2007 Uncredited, Graphic design & Opening Titles in Movies. Barcelona: Index Book. ISBN: 978-84-96309-52-4.

CHANDLER, Charlotte, 2009 Vždyť je to jen film: osobní biografie Alfreda Hitchcocka. Praha: Levné knihy. ISBN 978-80-7309-553-6.

VACOVSKÁ, Andrea, 2016 Typografie filmových titulků: úvodní filmové titulky v československém hraném filmu 1945-1993. Praha: Vysoká škola uměleckoprůmyslová. ISBN 978-80-87989-16-6.

STONE, R. Brian, 2018 Theory and Practice of Motion Design. Abingdon: Taylor & Francis Ltd. ISBN 9781138490802.

Multiverse: Soul of Bass: DesignVerso – příloha časopisu Multiverse. 2017. Milano: Politecnico di Milano

SHAW, Austin, SHAW, Danielle, 2020 ed. Design for motion: fundamentals and techniques of motion design. Second edition. New York, NY: Focal Press, Taylor & Francis Group. ISBN 978-1-138-31864-9.

BRAHA, Yael, BYRNE, Bill, 2010 Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web Oxford: Taylor & Francis Ltd. ISBN 978-0-240-81419-3.

TOMŠEJ, Stanislav. 2011. Historie a estetika motion graphic designu. [online] Zlín [cit. 2022-16-01]. Dostupné z: https://digilib.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/15028/tomšej_2011_dp.pdf?sequence=1&isAllowed=y Magisterská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, Ústav reklamní fotografie a grafiky. Vedoucí práce Illík, Rostislav.

HELLER, Steven, FERNANDES, Teresa, 2005 Becoming a graphic and digital designer: A guide to careers in design. Third Edition. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons. ISBN 9780470148686

INTERNETOVÉ ZDROJE

KING, Emily, 2004. Taking Credit: Film title sequences, 1955-1965 / 5 Spiralling Aspirations: Vertigo, 1958 In: Typotheque [online] Nov 29, 2004 [cit. 2022-02-01] Dostupné z: https://www.typotheque.com/articles/taking_credit_film_title_sequences_1955-1965_5_spiralling_aspirations_vertigo_1958

KIRKHAM, Pat, 2012. Reassessing the Saul Bass and Alfred Hitchcock Collaboration, In: Design Observer [online] Jan 11, 2012 [cit. 2022-02-01] Dostupné z: <https://designobserver.com/feature/reassessing-the-saul-bass-and-alfred-hitchcock-collaboration/30768>

PERKINS, Will, 2015. The Thomas Crown Affair In: Art of the title [online] Aug 4, 2015 [cit. 2022-06-01] Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/the-thomas-crown-affair/>

MIR, Shaun, 2011. The Shining In: Art of the title [online] Oct 31, 2011 [cit. 2022-17-01] Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/the-shining/>

PERKINS, Will, 2016. Naked Lunch [online] Jun 8, 2016 [cit. 2022-23-04] Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/naked-lunch/>

RADATZ, Ben, 2012. Se7en [online] Jul 10, 2012 [cit. 2022-24-04] Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/se7en/>

PERKINS, Will, 2014. True detective In: Art of the title [online] Jan 14, 2014 [cit. 2022-09-05] Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/true-detective/>

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obr. 1.

Titulková sekvencia k filmu *Osvietenie* (1980) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/the-shining/>

Obr. 2.

Titulková sekvencia k filmu *Úsvit mrtvých* (2004) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/dawn-of-the-dead/>

Obr. 3.

Titulková sekvencia k filmu *Úkryt* (2002) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/panic-room/>

Obr. 4.

Titulková sekvencia k filmu *Ružový panter* (1963) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/the-pink-panther/>

Obr. 5.

Titulková sekvencia k filmu *Chyť ma, ak to dokážeš* (2002) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/>

Obr. 6.

Filmové titulky Woodyho Allena [online]. In: Fonts in use [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://fontsinuse.com/uses/2147/woody-allen-film-titles-1977-2012>

Obr. 7.

Kinematograf bratov Augusta a Louisa Lumierových [online]. In: E15.cz [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.e15.cz/magazin/bratri-lumierove-budoucnost-sveho-vynalezu-moc-dobre-neodhadli-1161808>

Obr. 8.

Titulky George Mélièsa k filmu *Cesta na mesiac* (1902) [online]. In: Wikipedia [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/A_Trip_to_the_Moon

Obr. 9.

Písmo Photoplay Samuela Wela [online]. In: Archive.org [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://archive.org/details/studio00welo>

Obr. 10.

Optická tlačiareň [online]. In: Mechconcepts [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.mechconcepts.com/opticalprinter.html>

Obr. 11.

Titulková sekvencia k filmu *Vertigo* (1958) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/vertigo/>

Obr. 12.

Titulková sekvencia k filmu *Na sever severozápadnou dráhou* (1959) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/dr-strangelove-or-how-i-learned-to-stop-worrying/>

Obr. 13.

Titulková sekvencia k filmu *Psycho* (1960) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/psycho/>

Obr. 14.

Plagát filmu Muž so zlatou rukou (1955) [online]. In: Wikipedia
[cit. 2022-05-15]. Dostupné z: https://cs.m.wikipedia.org/wiki/Soubor:The_Man_with_the_Golden_Arm_poster.jpg

Obr. 15.

Titulková sekvencia k filmu Muž so zlatou rukou (1955) [online]. In: Art of the title
[cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm/>

Obr. 16.

Logá z tvorby Saula Bassa [online]. In: The Logo Creative
[cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.thelogocreative.co.uk/legendary-logo-designer-saul-bass/>

Obr. 17.

Titulková sekvencia k filmu Dr. Divnoláska, alebo Ako som sa naučil nerobiť si starosti a mať rád bombu (1964) [online]. In: Art of the title
[cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/dr-strangelove-or-how-i-learned-to-stop-worrying/>

Obr. 18.

Titulková sekvencia k filmu Prípád Thomasa Crowna (1968) [online]. In: Art of the title
[cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/the-thomas-crown-affair/>

Obr. 19.

Titulková sekvencia k filmu Dr. No (1962) [online]. In: Art of the title
[cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/dr-no/>

Obr. 20.

Titulková sekvencia k filmu Srdečné pozdravy z Ruska (1963) [online]. In: Art of the title
[cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/from-russia-with-love/>

Obr. 21.

Titulková sekvencia k filmu Goldfinger (1964) [online]. In: Art of the title
[cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/goldfinger/>

Obr. 22.

Titulková sekvencia k filmu Total recall (1990) [online]. In: Art of the title
[cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/total-recall/>

Obr. 23.

Titulková sekvencia k filmu Hviezde vojny (1977) [online]. In: Art of the title
[cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/star-wars/>

Obr. 24.

Titulková sekvencia k filmu Superman (1978) [online]. In: Art of the title
[cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/superman/>

Obr. 25.

Titulková sekvencia k filmu Alien (1979) [online]. In: Art of the title
[cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/alien/>

Obr. 26.

Titulková sekvencia k filmu Nahý obed (1991) [online]. In: Art of the title
[cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/naked-lunch/>

Obr. 27.

Titulková sekvencia k filmu Sedem (1995) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/se7en/>

Obr. 28.

Titulková sekvencia filmu Flubber (1997) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/flubber/>

Obr. 29.

Titulková sekvencia filmu Kiss Kiss Bang Bang (2005) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/kiss-kiss-bang-bang/>

Obr. 30.

Titulková sekvencia filmu Hulk (2003) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/hulk/>

Obr. 31.

Titulková sekvencia filmu Horšie to už nebude (2006) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/stranger-than-fiction/>

Obr. 32.

Titulková sekvencia filmu Between the World and Me (2020) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/between-the-world-and-me/>

Obr. 33.

Titulková sekvencia seriálu Hra o tróny (2011-2019) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/game-of-thrones/>

Obr. 34.

Titulková sekvencia seriálu Dexter (2006-2013) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/dexter/>

Obr. 35.

Titulok najnovšej série seriálu Dexter: New blood, Season 1, Episode 2, Storm of Fuck, TV, Showtime, 7 November 2021

Obr. 36.

Titulok najnovšej série seriálu Dexter: New blood, Season 1, Episode 5, Runaway, TV, Showtime, 7 November 2021

Obr. 37.

Titulok najnovšej série seriálu Dexter: New blood, Season 1, Episode 8, Unfair Game, TV, Showtime, 7 November 2021

Obr. 38.

Titulok najnovšej série seriálu Dexter: New blood, Season 1, Episode 10, Sins of the Father, TV, Showtime, 7 November 2021

Obr. 39.

Titulková sekvencia seriálu True Detective (2014-2019) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/true-detective/>

Obr. 40.

Titulková sekvencia seriálu Stranger Things (2016-2022) [online]. In: Art of the title [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/stranger-things/>

Obr. 41.

Titulková sekvencia filmu Kdo chce zabít Jessii? (1966) [online]. In: 25fps [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <http://25fps.cz/2011/jessie-komiksove-prvky-ve-filmu/>

Obr. 42.

Titulok filmu Deváté srdce (1978) [online]. In: Česká televize [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/kultura/1824053-vystava-odhaluje-nenapadne-umeni-filmovych-titulku>

Obr. 43.

Titulková sekvencia filmu Panelstory aneb jak se rodí sídliště (1979) [film]. Režie Věra CHYTILOVÁ. Československo: Ústřední půjčovna filmů, Česká televize, 1979, Délka 96 min.

Obr. 44.

Titulková sekvencia filmu Samotáři (2000) [film]. Režie David ONDRŮČEK. Česko / Slovensko: CinemArt, 2000, Délka 109 min.

Obr. 45.

Titulková sekvencia filmu Protektor (2009) [film]. Režie Marek NAJBRT. Česko: Falcon, 2009, Délka 98 min.

Obr. 46.

Titulková sekvencia seriálu Rapl, II. řada, 2. díl, Křížová cesta, TV, ČT1, 5. Zář 2016. Dostupné také z <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10936283306-rapl/214512120380002/>

Obr. 47.

Postup v aplikácii Procreate, archív autora, 2022

Obr. 48. a 49.

Donnieho rukopis

Donnie Darko [film]. Režie Richard KELLY. USA: Pandora Cinema, 2001, Délka 113 min.

Obr. 50.

Útržky z knihy Filozofia cestovania v čase

Donnie Darko [film]. Režie Richard KELLY. USA: Pandora Cinema, 2001, Délka 113 min.

Obr. 51.

Prvý náčrt storyboardu, archív autora, 2022

Obr. 52.

Prvé skicy jednotlivých snímkov, archív autora, 2022

Obr. 53.

Storyboard sekvencie, archív autora, 2022

Obr. 54.

Náhľad sekvencie, archív autora, 2022

Obr. 55.

Turbína z lietadla, artefakt [online]. In: We choice blogger

[cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://wechoiceblogger.com/donnie-darko-timeline-ending-explained/>

Obr. 56.

Frontálny pohľad Donnieho

Donnie Darko [film]. Režie Richard KELLY. USA: Pandora Cinema, 2001, Délka 113 min.

Obr. 57.

Donnie a oheň

Donnie Darko [film]. Režie Richard KELLY. USA: Pandora Cinema, 2001, Délka 113 min.

Obr. 58.

Strelba

Donnie Darko [film]. Režie Richard KELLY. USA: Pandora Cinema, 2001, Délka 113 min.

Obr. 59.

Donnie a učitel, struna

Donnie Darko [film]. Režie Richard KELLY. USA: Pandora Cinema, 2001, Délka 113 min.

Obr. 60.

Tornádo, návrat artefaktu

Donnie Darko [film]. Režie Richard KELLY. USA: Pandora Cinema, 2001, Délka 113 min.

Obr. 61.

Motor z lietadla/artefakt, snímok predstavujúci režiséra, archív autora, 2022

Obr. 62.

Donnie/žijúci príjemca, snímok predstavujúci produkciu, archív autora, 2022

Obr. 63.

Voda, snímok predstavujúci produktového dizajnéra, archív autora, 2022

Obr. 64.

Voda, snímok predstavujúci kameramana, archív autora, 2022

Obr. 65.

Oheň, snímok predstavujúci strihačov, archív autora, 2022

Obr. 66.

Frank/manipulujúci mŕtvy, snímok predstavujúci dizajnéra kostýmov, archív autora, 2022

Obr. 67.

Hlaveň pištole, snímok predstavujúci line producera, archív autora, 2022

Obr. 68.

Strelba, snímok predstavujúci line producera, archív autora, 2022

Obr. 69.

Oko/rozhodnutie, archív autora, 2022

Obr. 70.

Oko/rozhodnutie, snímok predstavuje hudobného skladateľa, archív autora, 2022

Obr. 71.

Čierna diera, snímok zobrazujúci človeka zodpovedného za casting, archív autora, 2022

Obr. 72.

Čierna diera, snímok predstavujúci herecké obsadenie, archív autora, 2022

Obr. 73.

Tornádo/návrat artefaktu, snímok predstavujúci herecké obsadenie, archív autora, 2022

Obr. 74.

Motor z lietadla/navrátený artefakt, archív autora, 2022