Význam a funkce animovaných titulků ve filmu

Karolína Pravdová

Bakalářská práce
2021

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	**Karolína Pravdová**
Osobní číslo:	**K18100**
Studijní program:	**B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor:	**Animovaná tvorba**
Forma studia:	**Prezenční**
Téma práce:	**1. teoretická část:** **Význam a funkce animovaných titulků ve filmu** **2. praktická část:** **Rotsethornet – kreslený animovaný film**

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:
Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 15 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, tzv. teoretická část, se zabývá vybraným tématem z oblasti technologie, historie či současných trendů animovaného filmu, druhá, tzv. praktická část, pojednává o praktickém výstupu bakalářského projektu a jde tedy o explikaci k bakalářskému projektu.

Cílem teoretické části je pojmout konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému bakalářskému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby bakalářského praktického výstupu, zasvěcení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 5 článků, 3 knihy.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks pevné vazby (stačí kroužková) v tisknuté podobě (černobíle).

2. praktická část:
Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V bakalářském projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit bakalářský projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 50 sekund a povinnou maximální stopáž 180 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky.)

Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / koncept art se klade velký důraz na doprovedné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Projekt se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (literatura, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu.

Odevzdání videosoubor (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní format zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.
Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah bakalářské práce:	**viz Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh:	**viz Zásady pro vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce:	**Tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

VRZÁKOVÁ, Barbora. *Filmové titulky* [online]. Brno, 2016 [cit. 2020-11-06]. Dostupné z: http://hdl.handle.net/11012/61476. Bakalářská práce. Vysoké učení technické v Brně. Fakulta výtvarných umění. Ateliér grafického designu 2. Vedoucí práce Šrámek„ Jan Šrámek„ Jan

RE, Valentina. From Saul Bass to participatory culture: Opening title sequences in contemporary television series. *NECSUS: European journal of media studies* [online]. 2016, **5**(1), 149-175 [cit. 2020-11-06]. ISSN 22130217. Dostupné z: doi:10.25969/mediarep/3352

SOLANA, Gemma. BONEU, Antonio. *Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies*, Gingko Press; 180 pages, Har/DVD edition (June 21, 2014), ISBN-13 : 978-1584235378

Vedoucí teoretické části:	**Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.** Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části:	**MgA. Eliška Chytková** Ateliér Animovaná tvorba
Datum zadání bakalářské práce:	**1. prosince 2020**
Termín odevzdání bakalářské práce:	**21. května 2021**

UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ
Fakulta multimediálních komunikací
DĚKAN
L.S.

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2020

PROHLÁŠENÍ AUTORA
BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou 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/diplomovou 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/diplomové 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/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují 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/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 1. 12. 2020

Jméno a příjmení studenta: KAROLÍNA PRAVDOVÁ Karolína Pravdová

podpis studenta

ABSTRAKT

Teoretická část bakalářské práce *Význam a funkce animovaných titulků ve filmu* se věnuje úvodním titulkům, mezititulkům a závěrečným titulkům ve filmu a jejich proměnám v průběhu více než jednoho století existence filmového průmyslu. Vývoj filmových titulků je mapován jak v souvislosti s technickým pokrokem 1. poloviny 20. století, tak ve vztahu k tomu, jaký vliv měli na tvorbu filmových titulků vybraní tvůrci: grafický designér Saul Bass, který k informační funkci titulků přidal i funkci estetickou a svým přístupem inspiroval celé generace filmařů a designérů; Iginio Lardani, jenž vytvořil sérii titulků pro žánr označovaný jako *Spagetti western;* tvůrčí dvojice Olivier Kuntzel a Florence Deygasová a jejich retro pojetí titulků; a Pablo Ferro, který vnesl do animace titulků například techniku multiscreen nebo střih vytvářející rychlý sled záběrů. Vývoj a změna významu filmových titulků způsobily emancipaci autorů filmových titulků.

Praktická část bakalářské práce zachycuje proces tvorby autorského animovaného filmu Rotsethornet – od preprodukce, přes popis zvolené techniky, až po samotný proces tvorby.

Klíčová slova: animované titulky, filmové titulky, Saul Bass, úvodní titulky, závěrečné titulky, mezititulky

ABSTRACT

The theoretical part of the bachelor's thesis *The meaning and function of animated subtitles in film* is devoted to introductory subtitles, inner titles and final subtitles in film and their changes during more than a century of existence of the film industry. The development of film subtitles is mapped both in connection with the technical progress of the first half of the 20th century and in relation to the influence of selected creators on the creation of film subtitles: graphic designer Saul Bass, who added an aesthetic function to the information function of subtitles. he inspired generations of filmmakers and designers; Iginio Lardani,

who created a series of subtitles for a genre called Spagetti western; creative duo Olivier Kuntzel and Florence Deygas and their retro conception of subtitles; and Pablo Ferro, who introduced, for example, multiscreen or editing into a caption animation, creating a quick sequence of shots. The development and change in the meaning of film subtitles has caused the emancipation of film subtitle authors.

The practical part of the bachelor's thesis captures the process of creating the author's animated film Rotsethornet – from pre-production, through a description of the chosen technique, to the actual creation process.

Keywords: animated subtitles, movie subtitles, Saul Bass, opening credits, final credits, inner titles

Děkuji vedoucímu teoretické části mé bakalářské práce Mgr. Lukáši Gregorovi, Ph.D. za připomínky a podporu při psaní práce. Rovněž děkuji vedoucí praktické části práce MgA. Elišce Chytkové za konzultace a inspirativní podněty.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD **11**

I TEORETICKÁ ČÁST **12**

1 HISTORIE A VÝVOJ FILMOVÝCH TITULKŮ **13**

1.1 POČÁTKY FILMOVÝCH TITULKŮ 13

1.2 TITULKY V 1. POLOVINĚ 20. STOLETÍ 15

1.2.1 Vynález optické tiskárny 17
1.2.2 Pojetí filmových titulků od druhé poloviny 20. let 20. století 19
1.2.3 Vývoj fontu a techniky 20
1.2.4 Distribuce filmu a překlad titulků 20
1.2.5 Revoluce – než přišel Saul Bass 21

2 TVORBA SAULA BASSE – NOVÁ ÉRA TITULKŮ **24**

2.1 BASSOVY ZAČÁTKY 24

2.2 BASSOVY TITULKOVÉ SEKVENCE 25

3 POJETÍ ANIMOVANÝCH TITULKŮ U VYBRANÝCH TVŮRCŮ OD 2. POLOVINY 20. STOLETÍ DO SOUČASNOSTI **31**

3.1.1 Iginio Lardani 31
3.1.2 Olivier Kuntzel a Florence Deygasová 32
3.1.3 Pablo Ferro 33

II PRAKTICKÁ ČÁST **36**

4 PREPRODUKCE **37**

4.1 NÁMĚT 37

4.2 STORYBOARD A ANIMATIK 38

4.3 CHARACTER DESIGN 38

5 ZVOLENÁ TECHNIKA **40**

5.1 POPIS ZVOLENÉ TECHNIKY 40

5.2 DŮVOD VOLBY TECHNIKY 40

5.3 RIZIKA A OBTÍŽE ZVOLENÉ TECHNIKY 41

5.4 PŘÍNOS ZVOLENÉ TECHNIKY 41

6 TVŮRČÍ PROCES **42**

6.1 ZJIŠTĚNÍ ČASOVÉ NÁROČNOSTI ANIMACE JEDNÉ SCÉNY 42

6.2 ČASOVÝ PLÁN 42

6.3 PŘENOS ANIMACE DO POČÍTAČE A POSTPRODUKCE 42

6.4 SPOLUPRÁCE SE ZVUKAŘEM 43

6.5 TVŮRČÍ DILEMATA 43

ZÁVĚR **44**

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY **45**

ELEKTRONICKÉ ZDROJE 46
SEZNAM OBRÁZKŮ 47

ÚVOD

Moje bakalářská práce je rozdělena na část teoretickou a praktickou. Cílem teoretické části, nazvané *Význam a funkce animovaných titulků ve filmu,* je popsat hlavní mezníky vývoje animovaných titulků ve filmu od konce 19. století až po současnost, nastínit některé jejich funkce a objasnit jejich význam.

Filmovým titulkům bylo v českém prostředí dosud věnováno málo pozornosti, k dispozici je jen několik odborných zdrojů zaměřujících se na toto téma. Čerpala jsem proto především ze zahraničních zdrojů. Nejpřínosnější publikací se pro mou bakalářskou práci stala kniha *Uncredited* (Solana & Boneau, 2013), která doposud nebyla přeložena do češtiny.

Teoretická část práce je rozčleněna do tří hlavních kapitol. První kapitola je věnována historii a vývoji titulků od počátku filmu až do roku 1950, kdy oblast grafického designu, a tím i tvorbu titulků, začal ovlivňovat americký grafický designér Saul Bass. Druhá kapitola zachycuje osobnost Saula Basse, jeho tvorbu a vliv na rozvoj designu titulkových sekvencí. Třetí kapitola představuje tvorbu Iginia Lardaniho, autorské dvojice Florence Deygasová a Olivier Kuntzel a Pabla Ferra a jejich přínos pro vývoj filmových titulků.

V části praktické, rozdělené do tří kapitol, popisuji proces tvorby bakalářského animovaného filmu Rotsethornet. Čtvrtá kapitola zaznamenává jednotlivé kroky preprodukce: námět, storyboard a animatik. V páté kapitole popisuji zvolenou techniku, a to včetně jejích rizik, obtíží, ale i přínosu. Šestá kapitola se zaměřuje na proces tvorby. Zachycuje časovou náročnost animace jedné scény, časový plán, přenos animace do digitální podoby, spolupráci se zvukařem a tvůrčí dilema, které jsem řešila v závěru práce.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HISTORIE A VÝVOJ FILMOVÝCH TITULKŮ

1.1 Počátky filmových titulků

Filmové titulky urazily za dobu své existence (od konce 19. století po současnost) dlouhou cestu. Z pouhého „rámování“ filmu se totiž stala kvalita, která v některých případech svou uměleckou hodnotou předčí i samotný film. Procházková (2012, s. 1) charakterizovala vývoj filmových titulků metaforou „z psí známky se stala mašlička“.

První filmové titulky se objevují již v dobách vynálezu kinematografu bratří Lumiérů, tedy po roce 1895, s počátkem filmového průmyslu. Bratři Lumiérové se jako průkopníci filmu věnovali především dokumentu. Naprosto přirozeně se zabývali svým bezprostředním okolím, natočili několik krátkých snímků, které zaznamenávaly každodenní život i industriální podobu Francie té doby: vlaky, továrny apod. V jejich filmech se objevují první titulky označující název filmu a rok výroby, např. ve filmu *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1895).

Hned od počátku filmu můžeme hovořit o třech typech titulků. Z hlediska významu lze v prvním období (tedy mezi lety 1895 až 1927) považovat za nejdůležitější typ titulků *mezititulky (inner tittles).* Měly důležitou roli, protože byly nositeli hned několika informací najednou. Do vynálezu zvukového filmu (1927) se tyto titulky vkládaly mezi scény a nahrazovaly mluvený dialog.

Obrázek 1. Ukázka mezititulků z *One Week* (Buster Keaton, 1920).
Zdroj: https://www.youtube.com/watch?v=Xd6ddOlbKp8.

Také doplňovaly příběh informacemi o změnách v ději, místě nebo čase, to znamená, že plnily podobnou funkci jako scénické poznámky ve scénáři. Většinou se vyráběly souběžně s filmem a poté do něj byly postprodukčně vloženy. Pokud z nějakého důvodu došlo k přepsání titulků, často to úplně změnilo kontext, nebo dokonce celý děj. Film se tak mohl od původní verze zcela odlišovat. Stejně jako zvuková složka filmu dokáže mnohdy ovlivnit žánr, titulky – jakožto nositelé informací o zvuku – mohly mít v počátcích filmu podobnou moc. Nejznámějším designérem, který se věnoval mezititulkům, byl Američan **Ralph Spence** (1889–1949). Spence je označován za jednoho z nejlepších mezititulkových tvůrců dvacátých let 20. století. Podle Solanové a Boneua (2013, s. 17) „se stal *lékařem filmu*. Špatné filmy pozvedával na lepší úroveň a ty dobré na ještě lepší. Zvěsti říkají, že dokázal z průměrného melodramatu udělat vynikající drama pouze jedním titulkem.“[1]

U němých filmů vznikajících v počátcích filmové éry se však objevoval i další typ titulků, a to *titulky úvodní (opening credits).* Někteří autoři používají termín *vstupní titulky* (Kučerová, 2014, s. 7). Jejich cílem bylo upoutat pozornost a naladit diváky na film. Bývaly stručné, obsahovaly pouze několik řádků nejnutnějších informací. Poskytovaly informace o názvu filmu, jména režiséra, herců, označení produkce a výroby. Francouzský režisér George Meliés (1861–1938), o generaci starší než Ralph Spence, točil – na rozdíl od bratří Lumiérů – filmy s vědecko-fantastickými či fantaskními náměty, které byly náročnější na porozumění ději. To vyžadovalo důkladnější vysvětlení divákům, a proto Meliés používal i větší množství titulků na začátku příběhu. Meliés vnímal i reklamní potenciál filmu a filmových titulků. I přesto, že jeho záměry nebyly čistě umělecké, chtěl vytvořit filmy plné magie a triků. Všechno, co promítl na plátně, vnímal jako reklamu na svou osobu. Jako důležitý mezník v tvorbě kreativních úvodních titulků bychom mohli označit moment, kdy „Meliés na kus černé lepenky napsal své jméno a ten natočil a použil jako úvodní titulek k svému filmu. Tu pak používal jako svoji značku u všech svých filmů. Přidal k ní pouze název filmu a předmluvu nezbytnou pro to, aby veřejnost porozuměla zápletce filmu.“ (Solana & Boneu, 2013, s. 12)
Práce na úvodních titulcích a mezititulcích byla někdy prováděna jedním a tímtéž designérem, jindy byly titulky nanečisto sepsány scénáristou a do filmu je doplnil designér filmu.

[1] Všechny citace z knihy SOLANA, Gemma. BONEU, Antonio. *Uncredited: Graphic Design & Titles in Movies*, Gingko Press; 180 pages, Har/DVD edition (June 21, 2014), ISBN-13 : 978-1584235378 jsou v textu uvedeny v mém překladu.

Meliés odhalil potřebu rámovat filmy, ohraničit je úvodními a *závěrečnými titulky (final credits)*. Ukázal, že je důležité vytvořit titulky odpovídající tomu, kdo film prodává a komu je prodáván. Myslel tedy i na cílovou skupinu diváků. Závěrečné titulky byly v počátcích filmu jednoduché, závěr filmu obsahoval pouze titulek „The end“, což přetrvalo až do 70. let 20. století.

1.2 Titulky v 1. polovině 20. století

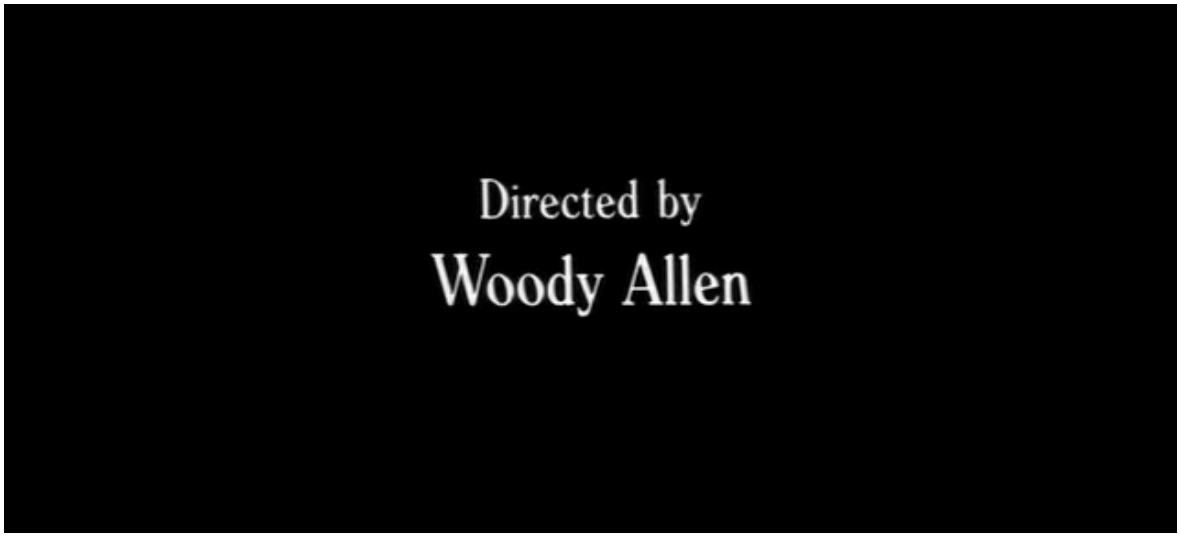
Jen několik málo osobností první poloviny 20. století se vepsalo do historie díky působení ve filmovém průmyslu nebo v umění obecně. Žádný z nich není přímo známý pro svou práci na titulcích. Přeci jen, první polovina 20. století nebyla pro tyto umělce vůbec jednoduchá. Trvalo téměř 30 let, než grafičtí a titulkoví designéři vystoupili ze stínu svých slavnějších kolegů, vyšli na světlo a začali si vydobývat svá práva.
Prvním z nich je **Joseph Mitchell** (1908–1906), titulkář, který působil ve 20. letech 20. Století. Vytvářel titulky například k němým filmům Bustera Keatona. Ve stejné době tvořil i **Malcom Stuart Boylan** (1897–1967), který pracoval pro Fox pictures mezi lety 1920–1930 a dělal titulky k němým filmům. **Frank E. Woods** (1860–1939) byl jedním z prvních titulkových designérů, který byl zmíněn v závěrečných titulcích filmu *Judith of Bethulia* (1914) jako autor titulků.
Jack Jarmuth (data nezjištěna) byl scénárista a titulkový designér, který stvořil titulky například k prvnímu zvukovému filmu *The Jazz Singer* (1927).
Všechny titulky vznikající v této době měly bílou typografii na černém pozadí. To byl pravý opak k tištěnému slovu – pro noviny je typická černá typografie na bílém pozadí. Při použití černého pozadí se designéři vyhnuli problémům s nežádoucími skvrnami a s nedokonalostmi na bílém pozadí. O titulcích se tehdy ještě nepřemýšlelo „graficky“. Všichni používaly stejné fonty, ty nejznámější a osvědčené. Z důvodu přiblížení titulků i méně gramotnému publiku se stále používalo bílé tučné serifové písmo. Titulky měly svůj univerzální kánon. Nikdo neměl potřebu vybočovat. Kánon titulků určovali typografové. Písmo bylo zásadně ovlivněné technologickým pokrokem, rozvojem tisku, fotografie a filmu. **Samuel Welo** (data nezjištěna) vytvořil v roce 1927 celou příručku o tom, jak pracovat s fonty. On sám navrhl desítky fontů s velkým množstvím řezů. Jeden z nich nese jeho jméno – *Wello Casual*, který se používal v titulcích.

Obrázek 2. Ukázka fontu *Wello Casual.*
Zdroj: http://luc.devroye.org/NickCurtis-WeloCasualNF-2012.gif.

Pokud byl font úspěšný, objevoval se všude. V knihách, nápisech, reklamách. Typografické styly se vyvíjely s rozvojem grafického designu, průmyslu a architektury. V této době se ale většina umělců stále držela tradičních postupů. Ustálený styl titulků vydržel i silný vliv secese a nijak výrazně se neproměnil. Jejich jedinou funkcí bylo informovat. Estetická funkce byla zatím upozaděna.

Mezi pionýry moderní a experimentální tvorby v titulcích a videu můžeme zařadit například **E. MCKnight Kauffera** (1890–1954)**.** Kauffer byl prestižní malíř a designér. Pracoval pro **Alfréda Hitchcocka**, kterému udělal titulky k filmu *The Lodger* (1927). Sekvence je místo obyčejné „bílé na černém“ konečně barevná a Kauffer do ní zakomponovává i kresbu, tedy motiv siluety.

Mary Elen Bute (1906–1983) byla americká experimentální filmařka a průkopnice filmové animace. Ve filmu *Rhytm in Light* spojila titulkovou sekvenci s vlastními elektronickými a světelnými experimenty. S dalším rozvojem možností v tvorbě a nových nástrojů se paleta možností, jak experimentovat s titulky značně rozšířila. Přesto jednoduchá „bílá na černém“ nikdy úplně nezmizela a pravděpodobně ani nezmizí. Jako příklad inspirace klasickou érou filmových titulků – tedy právě první polovinou 20. století – mohou posloužit filmové titulky ve filmech **Woodyho Allena**.

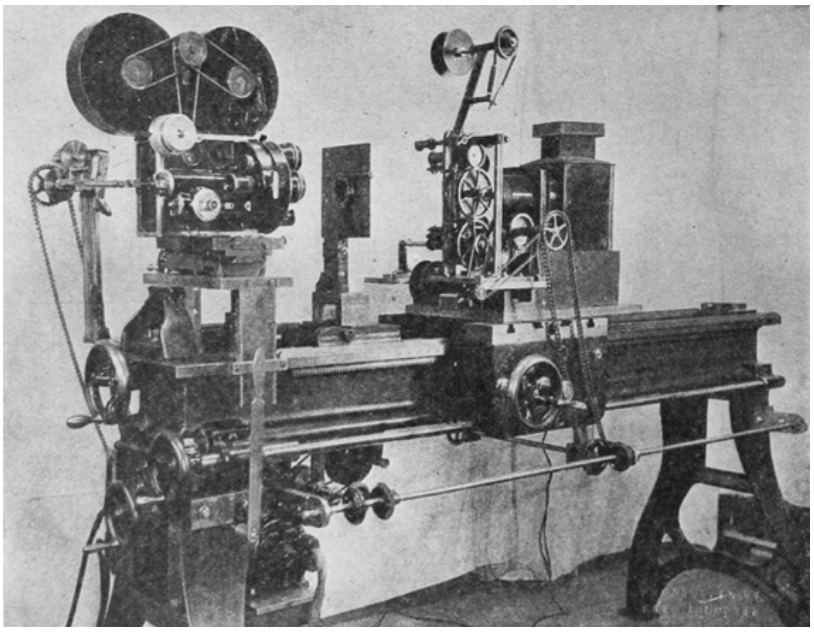


Obrázek 3. Titulky Woodyho Allena.
Zdroj: https://assets.fontsinuse.com/static/use-media-items/8/7086/full-640x288/56701e46/Directed%20By%20Woody%20Allen.png.

Tyto titulkové sekvence by se daly velmi snadno zařadit do kterékoliv doby. Titulky už zkrátka nejsou otázkou funkce, ale i vkusu. Někteří kritici zdůvodňují jeho volbu nízkým rozpočtem pro film, ale je evidentní, že to tak není. Až na pár výjimek, bílé titulky na černém pozadí se staly Allenovým poznávacím znamením.

1.2.1 Vynález optické tiskárny

Jedním ze zásadnějších změn v titulcích byl na začátku 20. let 20. století vynález tzv. *optické tiskárny*, která umožnil použít externí promítač současně s kamerou a promítat na něj titulky v negativu.



Obrázek 4. Fotografie jedné z prvních optických tiskáren.
Zdroj: http://cinefex.com/blog/wp-content/uploads/2015/11/Barber-Optical-Printer-1.jpg

Velmi brzo se tento trend rozšířil napříč celým filmovým průmyslem. Výsledkem byly titulky například již se začínajícím filmem v pozadí. Titulky mohly konečně „začít vyprávět“.

Když se titulky tvořily ještě přímo „na place“, neexistovala možnost postprodukční úpravy. Režisér si již během natáčení musel být zcela jist svým záměrem. Vynález tzv. *optické tiskárny* byl přelomovým okamžikem pro vizuální podobu titulků. Optická tiskárna umožňovala vrstvit titulky do více plánů. Poprvé v historii bylo možné titulky oddělit a vložit je přímo do obrazu. Titulky tedy mohly být zasazeny do děje a plnit novou funkci. Všichni si jistě vybavíme moment, když čteme jména účinkujících a na pozadí už hlavní hrdina přijíždí autem domů, připravuje si ranní kávu nebo si vytahuje krabičku cigaret. Tento trend se stal přelomovým, protože přetrvává dodnes a stejně jako bílé titulky na černém pozadí nikdy neomrzí.
„Toto pojetí titulků výrazně vstupující do filmů v letech 1940–1950 se ukázalo jako dobré řešení na cestě k získání zájmu publika o úvodní titulky. Během promítání titulků opona v kině už nezůstávala zatažená, filmařům se zasazením titulků do děje konečně podařilo přitáhnout pozornost diváků už od prvních vteřin promítání filmu.“ (Solana & Boneu, 2013 s. 32)
Jedna z prvních optických tiskáren byla z počátku používána společností *National Screen Service* v roce 1920. Používala se tehdy pro reklamní kampaně. O její využití ve filmu se zasloužil **Lindwood *G. Dunn*** *(1904–1998). Svou kariéru začal v Holywoodu jako kameraman u RKO* Pictures, kde začal experimentovat s jednou z firemních optických tiskáren. Dunn pracoval na titulcích k nejslavnějším filmům té doby, jako byly *King Kong* (1933) nebo *Občan Kane* od **Orsona Wellese** (1941).
Další z variant, jak zasadit úvodní titulky do děje, avšak ne do filmu, byla natočit samostatnou titulkovou sekvenci – *Live action credits*, která byla mnohdy vytvořena někým jiným než režisérem. Jednalo se o sled krátkých scén, které mohly působit trochu odlišným dojmem než zbytek filmu, a jejich cílem bylo ilustrovat vstupní sekvenci. To mohlo působit někdy jako krátký prolog. Nicméně, byl to jeden z levnějších a snazších způsobů, jak titulky zajistit. Stačilo pouze natočit několik scén navíc. Dokonce nemusely být ani příliš zajímavé, protože se počítalo s přidáním fontu do obrazu. O zdokonalení této techniky se zasloužil **Robert Brownjohn** (1925–1970), což můžeme vidět například ve filmu *Goldfinger* (1964).

Ještě levnější formou titulků bylo použití fontu na pouhých snímcích. S tímto nápadem experimentovalo mnoho designérů, např. **Dale Tate** v *The outlaw* (1943), **Walter Blake** v *The dirty dozen* (1967).

1.2.2 Pojetí filmových titulků od druhé poloviny 20. let 20. století

Filmové titulky měly i své odpůrce. **Alfred Hitchcock,** který začal u filmu jako titulkový a mezititulkový designér, se navzdory své profesi domníval, že největším uměním je udělat takový film, aby v něm nebylo třeba téměř žádných titulků. Proto natočil svůj první němý film *The farmer's wife* (1928), kde opravdu nebyly žádné mezititulky.
I naprostá absence titulků může být velmi důležitým záměrem režiséra. **Federico Fellini** (1920–1933), **Billy Wilder** (1906–2002), **Francis Ford Coppola** (nar. 1939) a **Woody Allen** nar. 1935) vždy vnímali titulky pouze jako nezbytné zarámování – zdroj nejnutnějších informací, nic víc.
Na druhou stranu – soutěživost moderního světa a zrod filmových hvězd zapříčinily vznik nové funkce úvodních titulků. Měly jasně vymezit hierarchii účinkujících a zvýraznit hlavní hvězdy. Rovněž se začala zvyšovat náročnost dějové linky, a tím vzrostl i objem mezititulků. Což pomohlo udržet se na trhu společnosti *Pacific Title & Art studio*, která vznikla už v roce 1919 a původně se věnovala produkci titulků pro němé filmy.[2]
Od 30. let 20. století se z filmu stal značně globalizovaný byznys. Móda, trendy a avantgardní vlivy měly přímý vliv i na titulkovou scénu. Z filmových titulků se stala loga, která reprezentovala film. Každý hledal originální prvek, který by jeho film odlišil od těch ostatních. „Diváci už neuskakovali před přijíždějícím vlakem na plátně." (Solana & Boneu, 2013)
Bylo potřeba nějak zaujmout. Lidé se chodili do kina odreagovat, uniknout od reality. Chtěli vidět příběh. Bylo potřeba dopředu definovat, o jaký příběh půjde, nějak ho přiblížit. To všechno zastaly filmové titulky.

[2] Osudy firmy byly zajímavé i v dalším období. Studio se dále snažilo přizpůsobit době a udržet si svou pozici ve filmovém průmyslu, proto přeorientovalo na postprodukci a editaci filmu. V roce 2007 byla společnost prodána. Pod jejím jménem dnes působí jiná společnost. Ta má na svém kontě bezpočet titulkových sekvencí hollywoodských trháků.

1.2.3 Vývoj fontu a techniky

Od konce 50. let se začalo více experimentovat s fonty. Designéři tvořili nové a originální fonty přímo pro film. Právě v této době se pro western začala používat *egiptienka,* pro romantické filmy kaligrafická (*skripty)*, pro historické filmy zdobená (ornamentální) a pro hororové filmy lomená písma. Tyto vzorce nám v hlavě fungují dodnes. Když se na začátku filmu objeví písmena výrazného těžkého patkového stylu, divák již tuší, co má očekávat. Tento systém „značkování" žánrů se dnes již nepoužívá, a pokud použit je, hovoříme spíše o recesi nebo o klišé.

V 80. letech 20. století se začaly používat první počítače s prvními digitálními fonty. To znamenalo velký převrat, protože designéři do této chvíle tvořili jen a pouze ručně. Titulky se buď tiskly, malovaly, kopírovaly a vkládaly do obrazu pomocí optické tiskárny, nebo se přímo snímaly kamerou. S rokem 1989 a představením inovativního systému digitálních fontů se celý designérský průmysl od základů proměnil. Vznikaly tzv. *Fontshopy*, v nichž se daly pořídit všechny možné fonty a jejich klasifikace (*grotesky* – konstruované, patkové, historické, ručně psané – *skripty,* lomené, zdobené). Tato inovace umožnila větší kvalitu, jistotu i profesionalitu při designérské práci. Tvůrci se už nemuseli zaobírat vedlejšími problémy, které vznikaly při manuální výrobě titulků. Už tedy nedocházelo k fyzickému tisku nebo manuální výrobě, ale k převedení dat přímo do obrazu, digitálně. Několik let poté – v roce 1993 – byla spuštěna první verze softwaru *After Effects*. Začaly se posouvat hranice možností v tvorbě titulků. Porovnáme-li sekvence natočené mezi roky 1990–1993 s těmi po roce 1993, najdeme v nich více pohybu, 3D modelingu, zatmívacích i stínových efektů.

1.2.4 Distribuce filmu a překlad titulků

Digitální design titulků přinášel výhody i při distribuci filmu ze zahraničí. Titulky mohly být snadno přeloženy a aplikovány do stejného designu, jako ty originální. Nemuselo tedy docházet ke změně názvů – osekávání slov nebo ustřižení části textu (který by zůstal ve starém jazyce). Děj tudíž nemusel být narušen změnou nebo deformováním názvu.
Před dobou digitálních a grafických softwarů se někdy titulky musely pro zemi, do níž se film distribuoval, vytvořit zcela znovu. Často tak byly nové titulky – oproti těm originálním – zjednodušené. Bylo to buď kvůli nízkému rozpočtu na výrobu, nebo kvůli nedostačujícím podmínkám pro výrobu titulků identickým způsobem. Najdou se i snímky, jejichž

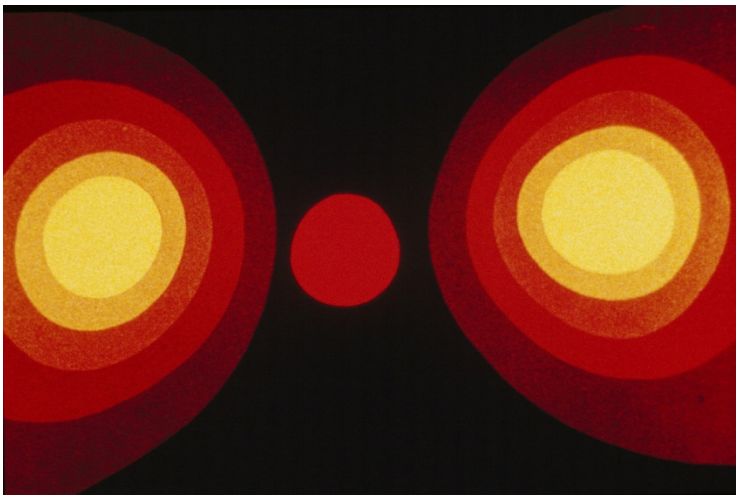
přeložená verze je mnohem složitější než ta původní. Příkladem takového filmu je česká verze *Some like it hot – Někdo to rád horké* (1959)**.** Čeští tvůrci zde přidali motivy hudebních nástrojů, houslového klíče, not či mikrofonu.
Pokud byly původní titulky vyrobeny například tak, že byly napsány na novinách, které drží postava, překlad titulků to zkomplikovalo. Nabízelo se jednoduché řešení – zasadit do dolní části obrazu vysvětlující překlad. Někdy se ale tvůrci rozhodli pro montáž obrazu – změnit pouze jeho část a jinou část zachovat. Pokud to konkrétní situace nedovolovala, mohlo dojít i k natočení zcela nové scény tak, aby nešlo poznat, že nepatří do originálního filmu. Tato kreativní řešení překladu titulků byla častá zejména v Československu. Překladu titulků do češtiny či dabování filmů do češtiny je věnován – srovnáme-li se například s Polskem – velký prostor.
Zajímavostí je, že v titulkovacím pracovišti studia Sport byl vybudován archiv obrazových materiálů použitelných pro titulkování, zejména jako podklady pro ručně kreslené titulky. Šlo zejména o podklady neutrální (barevné papíry, látky, akvarelové nátupy), ale také fotografie z oblasti přírody, cestovního ruchu, gastronomie a dalších. Jejich zdrojem byly reklamní plakáty a kalendáře, které byly ve své době jedním z mála zdrojů kvalitního barevného tisku. (Dabingforum, 2000) Často se tak stalo, že docházelo k použití stejného záběru ve více filmech. Někdy až ve třech.

1.2.5 Revoluce – než přišel Saul Bass

Titulkoví designéři byli od vzniku svého povolání chápáni jako dobří služebníci, avšak ne natolik významní, aby se mohli objevit v titulcích, které sami vytvářeli. Projevem jejich potřeby po získání zaslouženého uznání byla stávka v roce 1948. Kromě titulkových designérů se stávky účastnili ilustrátoři pozadí, kulisáci, grafici a ostatní upozaďovaní umělci sloužící filmu. Chtěli být konečně viděni. Počátky Hollywoodu byly organizovány podle jednotlivých studií. Dominance a důležitost značky studia je patrná již z toho, že je úplně prvním prvkem, který divák z filmu vidí. Titulky následují až po značce studia. Vedení studia mělo při produkci filmu tradičně hlavní slovo a v rámci studia panovala přísná hierarchie. Přičemž titulkoví designéři byli dlouhodobě až na konci této hierarchie a netušili, že jejich situace se díky přínosu S. Basse zásadně promění. Od roku 1950 začalo být běžným zvykem oceňovat titulkové designéry v závěrečných titulcích.

Je důležité zmínit, že **Saul Bass** nebyl jediným ani prvním, který ovlivnil titulkové umění. Inspirace přicházela i z Německa od **Lotte Reinigerové** (1899–1981), která už ve 20.

letech učinila animované titulky součástí svých siluetových filmů. Dalším z inspiračních zdrojů byl **Oskar Fishinger** (1900–1967), který sice nevytvářel animované titulky, ale vizuální podoba jeho díla měla na jejich vývoj viditelný vliv. Fishinger měl animovat titulky pro film *Fantasia* (1940) **Walta Disneyho**. Nakonec ale upustil nejen od své účasti na tvorbě filmu, ale stal se z něj odpůrce celého Hollywoodu. On sám měl vliv i na Saula Basse. Inspirace pro jednoduché, vizuálně atraktivní grafické titulky, jejichž tempo udává jedinečně zkomponovaná hudba, přišla právě od Fishingera.



Obrázek 5. Obraz Oskara Fischingera.
Zdroj:https://tendril.ca/wp-content/uploads/2017/05/Radio-Dynamics-1.jpg.

Režisér Hitchcock – dříve sám titulkový designér – chápal důležitost psaného slova v tehdejším světě. Sám na něj upozorňoval i ve svých filmech. Noviny, neonové nápisy, tabule, srovnávací tabulky, psané poznámky, písmena, čísla, magazín – všechny tyto prvky byly velmi důležité v jeho němých filmech. Je to paradoxní, uvědomíme-li si, že dialogy postav Hitchcock vnímá jako odmyslitelné. Titulky ale nikoli. Byl to právě on, kdo povýšil titulky na módní a nezbytné.

Půdu pro tvorbu Saula Baase připravila vlna nové grafiky, která se od 20. let šířila z Evropy do Spojených států. Během 40. let se její vliv dostal kromě filmu do všech časopisů, na přebaly knih, do reklam i na etikety. Bylo jen otázkou času, kdy tento vliv zasáhne i do designu titulků. Mezi inovátory designu patřil **El Lissitsky** (1890–1941), **László Moholy-Nagy** (1895–1946), **Gyorgy Kepes** (1906–2001) **a Paul Rand** (1914–1996). Všichni tito designéři se hlásili k *Bauhausu*. Škola Bauhaus zformovala ty nejlepší grafiky a designéry 50. a 60. let 20. století. Vliv Moholy Nagyho na novou vlnu umění je patrný díky knize *Visions in motion*, publikované v roce 1947, až po jeho smrti.

Významnou roli ve vývoji grafického designu sehrálo vydání knihy *The Language of vision (1944)* **Gyorgyho Kepese**. Do skupiny umělců, kteří změnili a dodnes ovlivňují uměleckou scénu, patří i **Saul Bass** (1920–1966) – grafický designér, režisér a animátor.

2 TVORBA SAULA BASSE – NOVÁ ÉRA TITULKŮ

Na konci 30. let 20. století **Saul Bass** úspěšně absolvoval střední školu. Nezaměstnanost v tehdejším New Yorku byla vysoká a mnoho mladých lidí bylo bez práce. Bass s životopisy obcházel místní firmy. Jeho záměrem bylo nechat se zaměstnat v oboru co nejbližším umění. Dostal práci v největší reklamní agentuře. Právě tam potkal **Gyorge Kepese**. Kepes se stal jeho inspirátorem a mentorem v profesním životě.

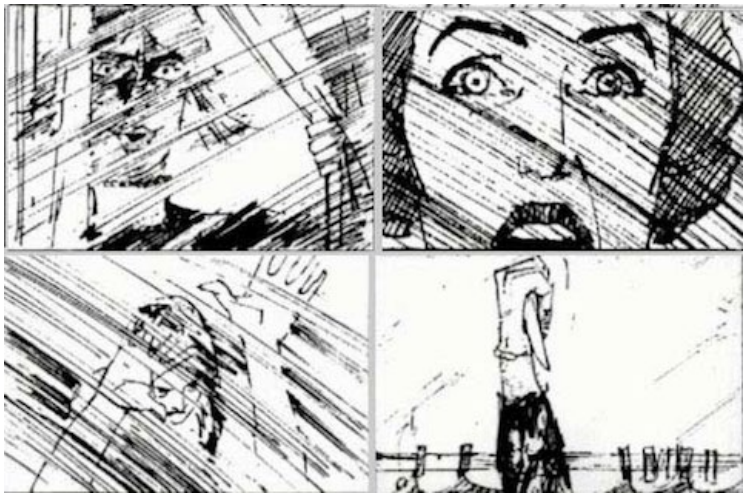
2.1 Bassovy začátky

Když se vláda Spojených států amerických ve 40. letech rozhodla zakázat monopol velkých produkčních společností na řetězce kin, studia postupně začala ztrácet svou moc a na scénu se dostávaly i menší, nezávislí filmaři a producenti. Tyto malé společnosti neměly rozpočet na vedení vlastního designového oddělení. Mnohem snazší pro ně bylo najmout externího grafika. Filmový průmysl se musel potýkat se vrůstajícím zájmem o televizi. Bylo nutné hledat něco, co televize nabídnout nemůže.

Všechny tyty okolnosti nahrávaly právě **Saulu Baasovi**. Bass začal jako designér pod ochrannými křídly **Alfreda Hitchocka**, který ho v 50. letech najal. Bass během let pracoval i pro **Martina Scorseseho** (nar. 1942) nebo **Otto Ludwiga Premingera** (1905–1986) *(The man with golden arm,* 1955). Preminger a Bass spolupracovali dokonce na 13 filmech. Ve své kariéře se ale věnoval především grafickému designu. Ten se mu podařilo přenést i na plátno. Navrhoval loga pro bezpočet firem a společností. Všechna tato loga měla něco společného. Přestože by se většina z nich dala nakreslit jedním tahem, jedním barevným fixem, byla snadno identifikovatelná. Kromě tvorby filmových titulků Bass věnoval také designu plakátů, přebalů gramofonových desek, knižnímu designu, obálkám časopisů a výjimečně i storyboardům.

Některé zdroje *(*Soul of Bass, DesignVerso, 2017) tvrdí, že měl Bass vliv i na režii – například u slavné scény ve sprše v Hitchcockově thrilleru *Psycho* (1960). I když toto tvrzení Janet Leigh (herečka hlavní role ve filmu *Psycho*) odmítá, je dokázáno, že Bass pro sprchovou scénu nakreslil storyboard. Hitchcock byl ze storyboardu nejdříve rozpačitý. Měl strach, že řadě rychlých střihů divák neporozumí. Přece jen – byly pravým opakem toho, co je pro Hitchcocka typické. Výsledná scéna přímo odpovídá Bassově nákresu. V titulcích se Bass označil jako *vizuální konzultant*. V závěru scény ve sprše se záběrem na

tekoucí vodu smíchanou s krví oběti v odtoku vany odkazuje (buď Hitchcock, nebo Bass) na spirálu, typickou pro *Vertigo* (1958), které bylo natočeno o dva roky dříve. Tato scéna se opět tak proslavila, že na ni nalezneme ne jeden odkaz, například ve filmech *Looney Toones back in action* (2003) nebo *The Simpsons (season 2 episode 9 – Itchy & Scratchy & Marge).* Kromě vizuální reprezentace snímků, měl mít tedy Baas prokazatelný vliv i na další režisérské a střihové složky filmu.



Obrázek 6. Ukázka části storyboardu Saula Basse pro scénu ve filmu *Psycho* (1960).
Zdroj: http://cdn8.openculture.com/wp-content/uploads/2013/10/OC-Hitchcock-Bass-2.png.

Po úspěchu thrilleru *Psycho*, byl Bass požádán i jinými tvůrci, aby se přímo podílel na výrobě jejich filmu. Natočil válečnou scénu ve filmu *Spartacus* (1960) pro **Stanleyho Kubricka** nebo závodní scény ve snímku *Grand prix* (1966) natočeném **Johnem Frankenheimerem**. Zde se Bass – podobně jako v případě filmu Psycho – zhostil zpracování další dramatické scény. Pomocí rychlých střihů a promítání jednoho záběru vícekrát vedle sebe, umocnil ruch a chaotičnost, které jsou hlavními motivy scény.

2.2 Bassovy titulkové sekvence

V této kapitole budou popsány vybrané titulkové sekvence Saula Basse. Bass vytvořil více než 60 titulkových sekvencí. Kritériem pro výběr dále komentovaných titulkových sekvencí bylo mé subjektivní posouzení přínosu a vlivu sekvence na rozvoj filmových titulků obecně.

První Bassova titulková sekvence se objevuje v díle *The man with the golden* arm (1955). Film vypráví příběh jazzového zpěváka a jeho vznikající závislosti na heroinu. Titulky jsou

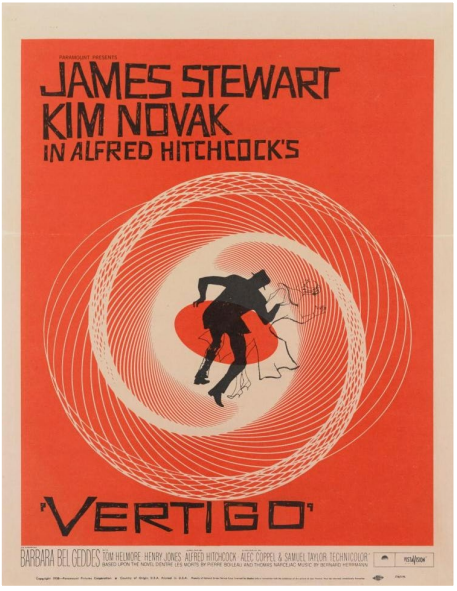
černobílé. Pohyb vykonávají tučné linie, které se objevují a pohybují v různých kompozicích. Jedna z čar se metamorfuje do tvaru ruky. „Zde se Bass inspiroval obrazem *Guernica* (1937) Pabla Picassa.“ (Solana, Boneau 2013 s. 143). Motiv ruky je jednoduše stylizovaný, hranatý ale i přesto expresivní. Pokřivenost a deformace ruky je metaforou pro schizofrenní a zvláštní psychický stav závislého člověka. A čím jsou právě tyto titulky tak výjimečné? Při tvorbě na tomto snímku si Bass uvědomil, jak je důležité z příběhu vyextrahovat jediný silný prvek a na něm postavit celou sekvenci. Motiv ruky tedy Bass vnímá jako nejvýraznější objekt v životě narkomana a používá ho jako středobod této sekvence i plakátu.

Baasovy titulky jsou dodnes inspiračním zdrojem. Design alba *The hardest button tu button* od skupiny *The white stripes* je zjevně více něž inspirovaný motivem „zlaté ruky“. Inspiraci Baasem přiznává designér přímo na přebalu alba.

(Zleva) Obrázek 7. Plakát filmu *The man with the golden arm (1955). Zdroj: https://sfmoma-media-dev.s3.us-west-1.amazonaws.com/www-media/2018/08/25095332/2000.518_01_b02-Large-TIFF_4000-pixels-long.jpg.*

Obrázek 8. Přebal alba kapely The White Stripes. Zdroj: https://sfmoma-media-dev.s3.us-west-1.amazonaws.com/www-media/2018/08/25095332/2000.518_01_b02-Large-TIFF_4000-pixels-long.jpg.

Důležitou postavou v Baasově tvorbě je i **John Whitney** (1917–1995). Whitney byl průkopník počítačové animace. Točil krátké konceptuální filmy, v nichž zkoumal pohyb světla a barev, tyto pokusy využil i ve filmu *2001: A Space Odyssey* (1968). Hledal a objevoval nové možnosti v motion grafice.



Obrázek 9. Plakát k filmu *Vertigo* (1958) vytvořený Saulem Bassem. Zdroj:https://image.invaluable.com/housePhotos/sothebys/29/612029/H0046-L126628566.jpg.

Technologicky experimentoval s kamerami a aparáty. „Od armády získal protiletadlové zaměřovací zařízení o hmotnosti asi 400 kg. K manipulaci s takovým přístrojem bylo potřeba pět dospělých vojáků. I přes to se mu podařilo s pomocí plošiny na zařízení upevnit cels (metronom) a kyvadlo, čímž dosáhl nekonečné rotace.“ (History of computer animation, 2018) Právě takto Whitney a Bass vytvořili efekt „spirály“, kterou známe z legendární titulkové sekvence filmu *Vertigo* (*1958*). Sekvence odpovídá motivům ze samotného filmu. Představuje efekt, kterého se docílí při speciální manipulaci s kamerou. Tento efekt byl pojmenován právě po tomto filmu, tedy *Vertigo*. Tento kamerový trik se většinou používá v momentech, kdy záběry představují subjektivní pocity postavy. Nejčastěji to signalizuje, že postava má buď závrať (jako ve filmu *Psycho* – po bodnutí nožem padá ze schodů), nebo cítí strach a nejistotu (*Poltergeist,* 1982). Vertigo efekt dodává scéně na dramatičnosti a působí mysteriózně.

V titulcích filmu *Anatomy of a Murder* (1959) Bass pracuje s motivem těla rozsekaného na kousky. Nejdříve kamera snímá celé tělo a potom ještě každou končetinu zvlášť, během čehož se objevují jména tvůrců. Když už se ukáží končetiny ve všech možných kompozicích, pohrává si Bass s rozčtvrcováním každé z nich na ještě více kusů. Podobně jako u *The man with the golden arm* je design dvoubarevný, hranatý a stylizovaný. Postava člověka, mrtvoly, připomíná dětský obrázek vystřižený z papíru. I když celkový dojem působí nenuceně, celý koncept je do detailu promyšlen. Styl těchto titulků trochu připomíná obrazy **Henriho Matisse** a jeho expresivně kubistické modré figury.

Obrázek 10. Bassův design k filmu *Anatomy of a murder* (1959).
Zdroj: http://annyas.com/images/saul-bass/saul-bass-anatomy-of-a-murder-billboard.jpg

V titulcích *North by Northwest* (1959) je k vidění neobvyklá transformace producentského loga **Metro Goldwyn Mayer** do zelené barvy. Loga producentských společností totiž často stojí samostatně na začátku filmu a nepodléhají žádným úpravám ani nejsou kompatibilní s designem filmu. Lze tedy předpokládat, že v Baase byla vložena větší důvěra. Společnost mu dovolila, aby design své titulkové sekvence zakomponoval i do úvodního loga se lvem. Byl to rozumný tah, protože divák tak nečelil – představíme-li si, že se film právě promítá v kině – náhlému kontrastu. Sekvence působí celistvě. V těchto titulcích Bass nepracuje plošně, jako u výše jmenovaných. Zde dává titulkům doslova třetí rozměr. Vynalézá tak nový druh kinetické typografie. Místo dvoubarevných geometrických tvarů, vkládá typografii do prostoru výškových budov New Yorku. Nejdřív je budova zelená a potom se barva prolne do reálného obrazu. Řádky se hýbou po osách budovy, jezdí sem a tam. Druhá část sekvence má rázovitější spád. Stejně, jako hudba přidává do rytmu, mění se i pohyb řádků. Na pozadí jsou chaotické výjevy města New Yorku a na nich cestují jména a informace z jedné strany na druhou.

Obrázek 11. Titulky filmu *North by Northwest* (1959).
Zdroj:https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/u9/zy/nm/zs/nxnw_c.jpg?k=0bd6d23a13.

Bass spolupracoval na většině svých titulkových zakázek se svou ženou **Elaine Bassovou** (nar. 1927), s níž se oženil v roce 1961. Její jméno – jako spoluautorky – nebylo ale až do roku 1991 v žádných titulcích zmíněno.

Baasova raná tvorba by se dala označit spíše jako plošná, minimalističtější, s menší škálou barev a motivů.

Během let 1960 –1980 se manželé Baasovi věnovali především rodinnému životu nebo jiným projektům a od tvorby titulků upouštěli. Bass o tomto období tvrdil: „Režiséři si hledali vlastní způsoby, jak uvést film, než aby si k tomu někoho najímali. Všechno se nějak rozplynulo. Nedělali jsme si s tím starosti. Měli jsme příliš dalších zajímavých projektů na práci. Lásku k titulkům jsme ale neztráceli.“ (J. Bass, P. Kirkham, 2011) V roce 1969 byli oceněni Oskarem za svůj krátký film *Why man creates* (1968), v němž kombinovali živou akci s animací. Se svou ženou nadále točil krátké filmy.
Bass se věnoval i vlastní filmové tvorbě. Natočil snímek *Phase IV.* (1974), kde se zabývá tím, co by se stalo, kdyby mravenci převzali nadvládu nad lidmi. Z hlediska žánru lze film zařadit mezi horory.
A vzestup přišel, když v 80. letech manžele Baasovy objevili **Martin Scorsese** a **James L. Brooks.** Následovaly další titulkové sekvence pro *Goodfellas* (1990)*, Cape Fear (1991),* a *Casino (1995).*

Ve filmu *Walk on the wild side* (1962**) Edwarda Dmytryka** (1908–1999) Bass vybočil z křivky a vložil typografii do záběrů svůdně a rafinovaně se pohybující kočky. I když je toto provedení pro Basse netypické, opět se v něm uplatňuje princip metafory. V tomto případě může být kočka metaforou pro jednu ze dvou hlavních postav *Annu Baxterovou* (Jane Fonda), nebo může zvýrazňovat aspekt temného pouličního života. Pracuje i se symbolem bílé kočky, která má vyjadřuje čistotu – opak temnoty. Tato titulková sekvence tehdy inspirovala náctiletého **Stevena Spielberga**. A to dokonce do té míry, že natočil svou vlastní verzi těchto titulků, avšak se svým psem. (*Multiverse: Soul of Bass: DesignVerso, 2017, s. 36)*

Obrázek 12. Titulky filmu *Walk on the wild side* (1962).
Zdroj: https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/we/e5/kq/ce/wotws_c.jpg?k=6c2f3101f.

Čím to je, že jsou Bassovy titulky tak originální a zapamatovatelné? Sám Bass v rozhovoru říká: „Je jasné, že smyslem každých titulků je podpořit film. Jak víte, vytvořil jsem spoustu titulků pro spoustu filmů, a bylo by fér říci, že mnohým z nich jsem oživil jejich jméno. Má první myšlenka byla, co by titulky mohly udělat pro film? Připravit podklad, naznačit jádro filmu a vyjádřit příběh metaforou.“ (*Multiverse: Soul of Bass: DesignVerso, 2017, s. 25–26)* Režisér **Martin Scorsese** to potvrzuje. V příloze časopisu *Multiverse* v rozhovoru říká, (Soul of Bass, DesignVerso, 2017), že při práci Bass pronikl do srdce filmu a našel jeho tajemství.

Baasovým záměrem bylo, aby se diváci pomocí titulků na film naladili. Teprve potom může s diváky skutečně opravdu rezonovat. To by mělo být cílem všech filmových titulků. Zdaleka ne všem se to ale podaří uplatnit v praxi tak jako Baasovi. Bass na titulcích pracoval, dokud se mu nezdály dokonalé. Nazýval se obsesivním puntičkářem, perfekcionistou. Tato vlastnost přinášela kvalitu, která je patrná z jeho práce.

Bass odmítal typ propagace, kdy byl plakát vytvořen z jednoho záběru filmu, nebo z něčeho, co už bylo ve filmu obsaženo. Styl, kterým filmy prezentoval on, byl odvážný. Odvahu mu dodal **Otto Preminger**, který jeho designu věřil. Když mu Bass předložil statické nákresy sekvence, trval na tom, že by takto měly být i ve finální podobě. Bass nesouhlasil, chtěl titulky rozpohybovat. To, jak nakonec sekvence vypadá, je důkazem toho, jakým způsobem byl Bassův názor při realizaci zakázek respektován.

„Práce Saula Basse měla vliv na celé generace umělců a designérů – na **Maurice Bindera**, **Richarda Wiliamse**, **Pabla Ferra**, **Jeana Foucheta**, **Wayna Fitzgeralda**, **Dana Perryho**.“ (*Multiverse: Soul of Bass: DesignVerso, 2017,* s. 99)

Bass vytvořil své poslední titulky v roce 1992. O rok později zemřel. Jeho tvorba tak zůstala „ve staré době“. Bassův design je ale nadčasový. Zřejmě proto, že on sám se nepřizpůsoboval módě, ale móda se přizpůsobovala jemu.

3 POJETÍ ANIMOVANÝCH TITULKŮ U VYBRANÝCH TVŮRCŮ OD 2. POLOVINY 20. STOLETÍ DO SOUČASNOSTI

Autory, jejichž pojetí titulkových sekvenci popisují v této kapitole, jsem vybrala na základě jejich specifického přínosu pro tvorbu titulků. U **I. Lardaniho** to bylo vytvoření grafické podoby titulků pro celý filmový žánr, u dvojice **Kuntzel** a **Deygasová** to byla vynalézavost titulků, která posílila popularitu filmu, a u **Pabla Ferra** se jednalo o experimentální přístup k tvorbě titulků.

3.1.1 Iginio Lardani

Italský tvůrce **Iginio Lardani** (? –1896) se proslavil ikonickým designem titulků je „spagetti westernům“: *A fist full of Dolar* (1964), *For a few dolars more* (1965), *The good, the bad and the ugly* (1966).

Téměř ve všech svých titulcích pracuje s fontem pro western typický, s Egyptienkou.

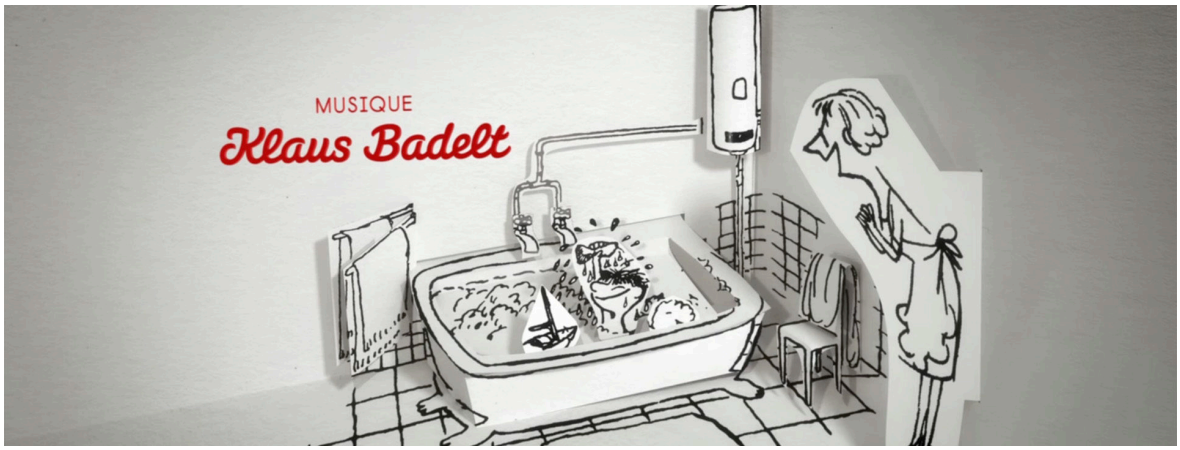
V jeho tvorbě převládá červená barva a velká typografie přes celou kompozici. Pracuje se skvrnami, siluetou, strukturami a barevnou plochou. Výjimkou je sekvence k filmu *For a few dollar more* (1965), kam naopak vkládá jednoduché bílé titulky přímo do děje a nechává na diváka působit osamělou krajinu s jezdcem uprostřed.

Italský filmař a designér Lardani nikdy cíleně nestudoval uměleckou školu. Byl samouk a zajímal se o malbu. Kromě westernových titulků vytvářel trailery k filmům. Nejaktivněji tvořil v letech 1964 –1978. Za svou kariéru vytvořil více než 500 filmových trailerů. Některé z nich byly pro festival v Cannes v roce 1978. Byl inspirací pro svého syna, **Alberta Lardaniho** (data nezjištěna), který se také věnoval titulkovým sekvencím. Synova tvorba není výrazná, **Alberto Lardani** se pohybuje ve stínu svého otce.

Obrázek 13. Ukázka tvorby I. Lardaniho.
Zdroj: https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/sx/zs/73/35/lardani_c.jpg?k=0d8def6bce

3.1.2 Olivier Kuntzel a Florence Deygasová

Olivier Kuntzel a Florence Deygasová (data nezjištěna) mají na svědomí jedny z nejpopulárnějších animovaných titulků vůbec. Titulky k filmu *Catch me if you can* (2002) jsou barevně a rytmicky nabité. Kromě tohoto snímku od **Stevena Spielberga** se Kuntzel spolu s Deygasovou podíleli pouze na dalších dvou titulkových sekvencích: *Le Petit Nicolas* (2009) *a On Otto* (2007). Deygasová je francouzská umělkyně, která studovala animaci ve Florencii. S Kuntzelem tvoří neobvyklou tvůrčí dvojici. Ani jeden z nich se v kariéře stoprocentně nevěnoval animaci, ale i přes to mají na kontě titulky pro úspěšný hollywoodský trhák. Každé z trojice titulků byly vytvořeny pomocí několika technik. Vždy jedna z nich dominuje, pokaždé však jiná. V *On Otto* jsou titulky napsány na předmětech v obraze a všechno je vytvořeno v 3D technice. V *Le Petit Nicolas* převládají kreslené ilustrace na papíře, se kterými se pracuje jako s kulisami.



Obrázek 14. Titulky filmu *Le Petit Nicolas* (2009).
Zdroj: https://www.watchthetitles.com/app/uploads/2011/01/Le-Petit-Nicolas-title-sequence-Kuntzel-Deygas-05-1920x720.jpg.

Titulky v *Catch me if you can* jsou v podstatě grafická 2D animace s postavičkami, které působí jako kreslené. Místo animace postav v počítači, ale dvojice tvůrců zvolila ruční techniku. Za pomoci ručně vyřezaných razítek tisknou jednotlivé fáze. Používají tím stejnou techniku jako hlavní protagonista filmu (Frank Abagnale), když falšuje dokumenty. Snaží se tím jednak přiblížit technice v 60. letech, dodat sekvenci „*handmade*“ nádech a zavděčit se Spielbergovi, který měl k technologiím spíše odpor.

Obrázek 15. Ukázka titulků k filmu *Catch me if you can* (2002).
Zdroj: http://nspa.in/blog/wp-content/uploads/2016/01/dbtraveller-wordpress-blog.jpg.

V článku publikovaném na webové stránce *Art od the title* redaktor přičítá inspirační zásluhy Saulu Bassovi. Deygasová to popírá. Tvrdí, že je z titulků pochopitelně cítit „bassovský" nádech proto, že jsou vytvořeny v retro stylu a zasazeny do jeho doby. Postavičky v titulcích mají účesy typické pro 60. léta a výtvarný styl se koresponduje s tehdejší módou panující v grafickém designu. Jediné, čím lze sekvenci odlišit od opravdové tvorby 60. let, je použití výrazných barev na pozadí (modrá, žlutá, růžová, zelená ad.). Již víme, že **Steven Spielberg** byl velkým fanouškem Saula Basse. Je tedy možné, že přesně věděl, proč si pro tvorbu vybírá tuto dvojici designérů. Každé z jejich titulků jsou nápadité a odlišné, tvůrci nemají vyhraněný výtvarný styl. Je škoda, že motivy z titulkové sekvence nebyly použity i na plakát filmu. Bohužel marketingové strategie filmových studií neumožňují vsadit vše „na jednu kartu", tedy na jeden filmový motiv, podobně jako to dělal Bass. Převažují obavy z toho, že ne každý ocení dobrý grafický plakát, že pro některé diváky je důležitější vidět hlavní herce a kostýmy, že si nevytvoří vztah k zprvu anonymnímu plakátu tak rychle, jako k známým hollywoodským hercům, které znají již z předešlých filmů.

3.1.3 Pablo Ferro

Pablo Ferro (1935–2018) byl grafický designér a animátor, původem z Kuby. Do Ameriky emigroval ve dvanácti letech a ze své rodné země vzpomínal především na farmu svého dědečka, kde pracoval. Jednoho dne ho při práci uštkl škorpion. Dědeček mu řekl, že kdyby byl v pohybu, nikdy by se to nestalo. V interview (na webové stráce *Art of the tittle*)

Ferro tvrdí, že od té doby se pro něj všechno změnilo. Svůj život i svou kariéru od té doby udržoval stále v pohybu, takže se nikdy nenudil.

Ferro je považován za legendu designérského a reklamního světa. Jako **Saul Basse** a jeho generace, stojí i on v řadě nejvýznamnějších titulkových a grafických tvůrců 20. století.

Tvořil titulkové sekvence pro bezpočet filmů. Úzce spolupracoval například se **Stanleym Kubrickem** na traileru pro jeho film *Mechanický pomeranč* (1971) nebo na titulcích pro *Dr. Strangelove* (1964). Ferrův titulkový vizuální styl je těžké orámovat. Co titulky, to originál. Ačkoliv jeden prvek se v několika jeho titulcích opakuje, a to font, který používá pro *Dr. Strangelove* (1964)*, Men in black* (1997), *Stop making sense* (1984) *a Bones,* (2001). Jeho typografie pro *Men in black* se stala tak typickou, že byla použita i v dalším díle, dokončeném v roce 2019, tedy po Ferrově smrti.

Obrázek 15. Ukázka titulků k filmu *Dr. Strangelove* (1964) a fontu, který Ferro používá ve více titulcích. *Zdroj: https://pbs.twimg.com/media/DsTVtahWoAESxpu.jpg.*

Pro Ferrovu tvorbu je i příznačný sled rychlých krátkých střihů. Někdy je využívá tak intenzivně, že sekvence působí poněkud chaoticky. Pravděpodobně se tím snaží docílit navození asociačních pocitů v závislosti na zobrazených motivech. V reklamě na natírací hmotu Dulux je tolik motivů, že je lze těžko na první zhlédnutí všechny zaznamenat. I když je to televizní reklamu, provedení působí spíše jako krátký experimentální film. Je

jisté, že reklama šokuje. Autor v ní používá barevné kontrasty, světelně problikávající záběry, psy, lidské tváře, květiny, architekturu a v neposlední řadě i expresivní a nespecifikovatelné záběry přírody. V závěru reklamy je divák překvapen, jaký produkt vlastně reklama nabízí. Právě díky těmto svým specifickým reklamám se Ferro zviditelnil a díky tomu ho oslovil **S. Kubrick.**

Pod hlavičkou společnosti **FMS** (Ferro, Mogubgub and Schwartz) Ferro a jeho přátele pracovali na televizních reklamách a designových zakázkách. Ve videu *Singer industries,* (1964) pro *New York World's fair* (Světová výstava) se inspirovali principem uspořádání časopisu. Viděl spoustu fotek a obrázků vedle sebe, a tak ho napadlo je takto poskládat i v obraze. Techniku nazývají jako *multiscreen*. Tuto techniku využívají i v sekvenci *The Thomas Crown Affair* (1968).

Ferro dělal titulky pro fantasy horor *Beetlejuice* (1988) od **Tima Burtona** nebo pro oblíbené psychologické drama *Good Will Hunting* (1997), kde je pozadí titulků s efektem kaleidoskopu, a vytváří tím snový efekt. Skvěle tak odráží charakter hlavního hrdiny, který je hodně přemýšlivý a potýká se psychickými problémy. Pablo Ferro svou tvorbou dokázal, že se celý život držel svého životního kréda *keep moving.*

Obrázek 16. Ukázka titlulků *Good Will Hunting* (1997) a efektu *kaleidoskop.*
Zdroj: https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/9o/nf/r4/x8/gwh_c.jpg?k=54b6075071.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 PREPRODUKCE

4.1 Námět

Mým prvním záměrem bylo animovat příběh knihy *Město bez mraků,* kterou jsem napsala pro svou grafickou maturitní práci na střední škole. Po návštěvě libereckého festivalu Anifilm 2020 jsem své rozhodnutí přehodnotila. Získala jsem inspiraci a chuť přijít s novým tématem. Nejvíce mě inspirovaly filmy: *Sh_t Happens* (2019)*, Pračka* (2020), Zápas v kleci (2019).

Obrázek 17. Obrázek z krátkého filmu *Sh_t Happens* (2019). Zdroj:https://static.labiennale.org/files/styles/full_screen_slide/public/cinema/2019/Schede_film/970x647/Orizzonti/sh_it-happens.jpg?itok=mLqxkY-B.

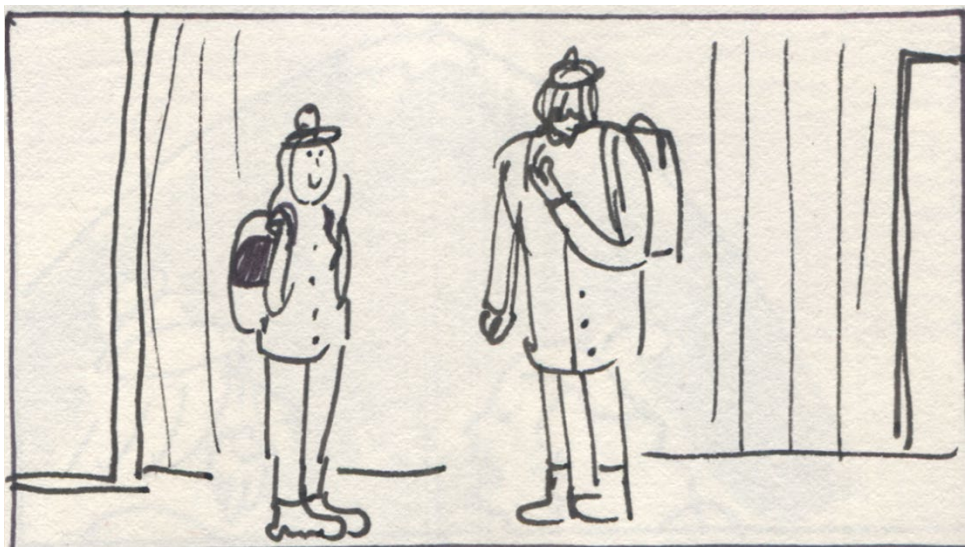
Námět mého bakalářského animovaného filmu Rotsethornet je inspirován skutečnou událostí. Zážitek ze studijního pobytu v norském městě Volda byl intenzivní a vzpomínky na něj ve mně rezonovaly ještě několik měsíců po návratu. Rozhodla jsem se proto vyprávět prostřednictvím animovaného filmu jednoduchý příběh s nekomplikovanou zápletkou, který zachycuje jedno z dobrodružství, které jsem se svým přítelem ve Voldě zažila. Zvolený námět je ale také ilustrací toho, jak někdy funguje partnerská komunikace, domnívám se proto, že film by mohl mít i obecnější přesah.

4.2 Storyboard a animatik

Nápad animovat naši norskou historku přinesl příliv inspirace, a z nápadu se rychle zrodil storyboard. Mé předchozí zkušenosti říkají, že první skica vypadá vždycky nejlépe. Způsob, jakým jsem tužkou zobrazila charaktery a pozadí na strukturovaném papíře, ovlivnil další fáze výtvarného procesu.

I když je dějová linka vytvořena na základě reálné události, scénář jsem poupravila pro potřeby animovaného filmu. Zachovala jsem přitom hlavní linii příběhu, místo děje, charaktery postav i prostředí. Podobu storyboardu jsem konzultovala s Eliškou Chytkovou, Kateřinou Čupovou a s mými spolužáky. Prostřednictvím jejich komentářů jsem získala důležitou zpětnou vazbu, kterou jsem využila v dalších krocích před přípravy.

Obrázky storyboardu jsem naskenovala a vložila do programu *TvPaint,* v němž jsem překreslila hlavní fáze pohybu. K těm jsem pak přidala další snímky. Tak jsem získala hrubý přehled o podobě příběhu. Animatik byl tedy na rozdíl od storyboardu nakreslen digitálně. Verzi filmu v animatiku jsem kromě mé vedoucí práce a spolužáků konzultovala i s profesorem Hejcmanem, který mě – nikoli poprvé – utvrdil v tom, že i sebejednodušší skica může být výstižná a není nutné od ní upouštět.



Obrázek 18. Ukázka snímku ze storyboardu.

4.3 Character design

Dvě hlavní – a současně jediné – postavy příběhu jsem se rozhodla ztvárnit tak, aby se jejich charaktery co nejvíce přibližovaly realitě. Chtěla jsem tím docílit autenticity, která mě bude inspirovat v procesu tvorby a která může zapůsobit i na diváky.

Ženská hrdinka je moje alter ego. Postava muže představuje mého partnera a kolegu – Sebastiana. Animovaným charakterům jsem ponechala prvky pro nás oba typické: poměr mezi výškou postav, barevnost oblečení, pohyby a gesta, mimiku a další.

Výtvarné provedení postav usilovalo o co největší jednoduchost. Práci mi ulehčila několikaletá praxe v kreslení portrétů, figur a skic – jak vlastních, tak Sebastiana. Důkladná pozorování a díky nim i detailní znalost neverbální komunikace nás obou mi umožnila zachytit i v jednoduché kresbě zmiňované typické projevy obou hrdinů. Pokusila jsem se při animaci postav využít nadsázku, která charakteristické rysy postav zesílila a vnesla do příběhu – alespoň částečně – humor.

Když jsem konzultovala svou práci, uvědomila jsem si, že oba hrdiny je možné interpretovat nejen jako nás dva – tedy Sebastiana a mě, ale i jako jakoukoliv ženu a jakéhokoliv muže a náš příběh jako situaci, která se mohla odehrát mezi jakoukoliv ženou a jakýmkoliv mužem.

Obrázek 19. Character design postav.

5 ZVOLENÁ TECHNIKA

5.1 Popis zvolené techniky

Od chvíle, kdy jsem se rozhodla pro tento námět, jsem věděla, že animace nebude stoprocentně digitální. Nejdříve jsem chtěla vytvořit ručně malované pozadí a do něj animovat v programu *TVPaint* pomocí kreslícího tabletu. Při rozhodování, kterou techniku zvolit, a jak ji kombinovat, jsem vytvořila několik výtvarných návrhů. Po konzultacích s vedoucí práce jsem se rozhodla celý film zanimovat kvašem na papíře.

Pomocí prosvětlovací podložky jsem jednotlivé snímky malovala kvašovými barvami na papír o gramáži 60g/cm^2.

Obrázek 20. Paleta kvašových barev.

Většina scén byla při malbě rozdělena do více vrstev. Pozadí je tedy na jednom papíře, charaktery na druhém a případné detaily (např. mraky) na třetím. Pouze dva záběry jsou vytvořeny ***totální animací.*** Ve většině případů jsou scény vytvořeny ze dvou nebo až z osmi pohybujících se vrstev.

Ve filmu jsou čtyři detaily (ptáci, voda, lano, odlesky na hladině), které jsou tak malé, že by bylo zbytečně komplikované je animovat na papír (objekt na papíře by měl velikost několika milimetrů), a navíc by použité množství papíru pro animaci těchto prvků bylo absurdní. Proto jsem tyto prvky animovala digitálně, aniž by to bylo v animaci patrné.

5.2 Důvod volby techniky

Malba anilinovými barvami je jedna z mých nejoblíbenějších technik a považuji ji za svou silnou stránku. Protože jsem si ale od začátku charaktery postav představovala spíše grafičtěji, rozhodla jsem se použít kvašové barvy, se kterými bylo možno zacházet podobně jako s barvami anilinovými. Použití kvaše umožnilo docílit větší plošnosti barev a minimalizovalo množství náhodných skvrn.

5.3 Rizika a obtíže zvolené techniky

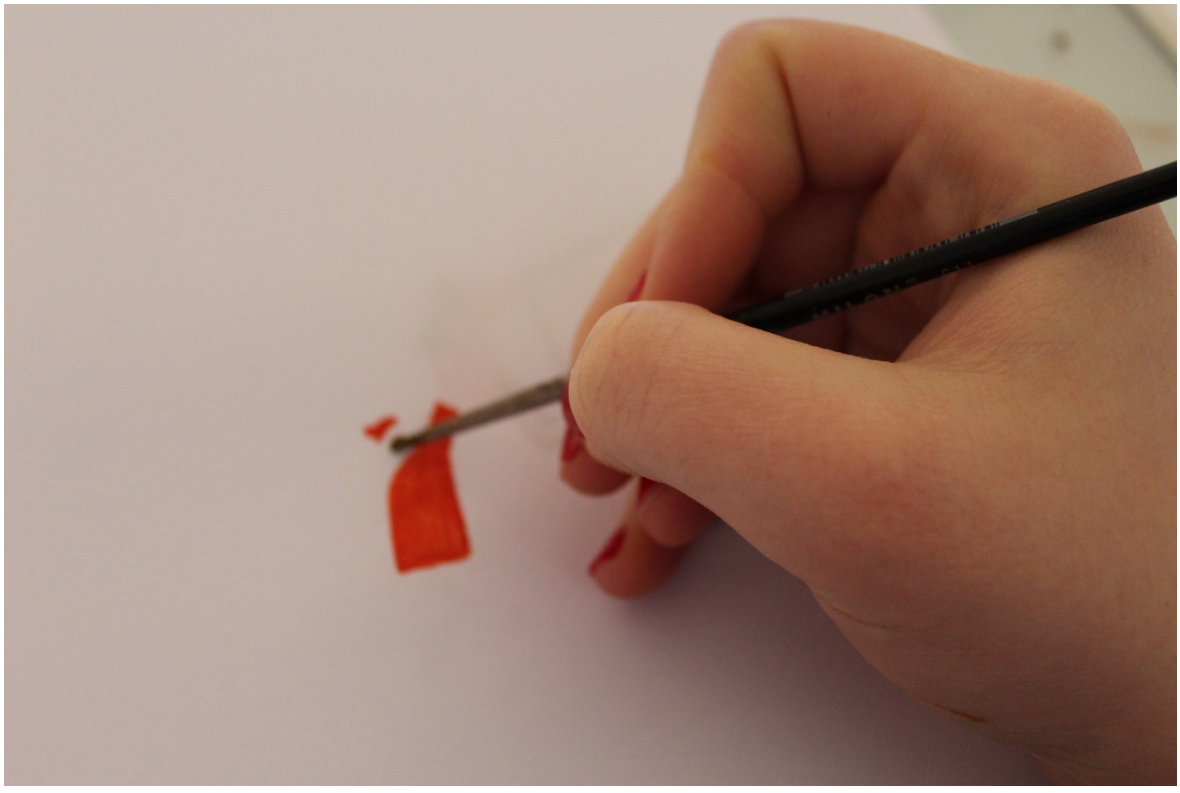
Malba štětcem na tenkém papíře způsobila zvlnění a deformaci papíru. Zprvu nežádoucí vedlejší efekt se stal zajímavým strukturálním ozvláštněním techniky.

Malba snímků přímo na papír vyžadovala velké soustředění. Chtěla jsem se vyhnout plýtvání papírem (i přesto jsem spotřebovala více téměř 1500 listů papíru), takže jsem se snažila být co nejpřesnější. Klíčové snímky jsem od oka obkreslovala z animatiku přímo barvou na papír. V některých scénách došlo k úplnému přemalování snímků, takže jsem se použití většího množství papíru stejně nevyhnula.

5.4 Přínos zvolené techniky

Považuji za svou slabou stránku – jako animátora – že nemám svůj vyhraněný digitální styl. Proto jsem rozhodla využít techniku, která mi umožnila ukázat moji silnou stránku, a tou je malba a kresba. Kresbu i malbu rukou považuji za nenahraditelnou, nepůsobí odosobněně a díky ní mohu vyjádřit své pocity a vnímání světa.

Přínosem zvolené techniky bylo i to, že jsem stovky hodin věnovaných tvorbě bakalářského filmu nestrávila pouze prací na počítači, ale i klasickou animací.



Obrázek 21. Malba jednoho ze snímků.

6 TVŮRČÍ PROCES

6.1 Zjištění časové náročnosti animace jedné scény

Při přípravě technického scénáře jsem příběh rozčlenila do 28 scén. Po konzultaci se střihačkou jsem vypustila jednu scénu, která se ukázala pro příběh jako nevýznamná. Některé scény jsem navrhla tak, aby se daly použít jako smyčka. Scény ve smyčce byly na výrobu snazší, než např. ty vytvořené totální animací. Po první namalované scéně jsem odhadla, že tvorba jedné scény bude trvat přibližně 2–4 dny, a to i s postprodukcí.

6.2 Časový plán

V programu Excel jsem si vytvořila časovou osu, do které jsem vypsala všechny záběry (1–27) a k nim stanovila přesná časová rozmezí, kdy je budu animovat. Jednotlivé záběry jsem označila určitým počtem hvězdiček podle náročnosti scény, abych věděla, co mě čeká v dalším týdnu. Časový rozvrh se mi podařilo dodržet téměř přesně. Tu a tam jsem se odchýlila o 2–3 dny, tento „skluz“ se mi však podařilo vždy dohnat.

6.3 Přenos animace do počítače a postprodukce

Každý namalovaný snímek (jeden papír) jsem ručně skenovala (v rozlišení 300ppi, ve formátu PNG) na skeneru do počítače, abych získala jeho digitální podobu. Po digitalizaci celé sekvence a pozadí jsem snímky načasovala v programu TVPaint. Pokud se zdál pohyb špatný, nebo jsem s ním nebyla z nějakého důvodu spokojena, přemalovala jsem konkrétní snímky nebo i celou sekvenci a poté celý proces skenování opakovala. Byla-li sekvence v pořádku, profázovala jsem ji, domalovala mezi každou dvojici jeden nebo další dva snímky.

Jakmile byla celá sekvence zdárně zanimovaná a oskenovaná, přišel čas na zkomponování vrstev. Nad vrstvu s pozadím jsem vložila tu s charaktery s efektem *Multiply*. V některých scénách byly charaktery v jedné vrstvě, ale většinou spíše každý zvlášť. Pod vrstvu s charaktery jsem vložila jednu prázdnou. Do té jsem bílou barvou malovala siluety přesně opisující pohyb těla ve vrstvě charakterů nad ní. Papír, na kterém byly tedy charaktery namalované, se prolnul a barevná postava šla vidět díky podmalovanému pozadí. Tuto techniku „podmalování“ mi poradila má vedoucí práce.

6.4 Spolupráce se zvukařem

Od začátku jsem věděla, že bych byla ráda, aby zvuk pro můj film vytvořil zvukař. Pro tyto účely jsem nahrála video, v němž ve zkratce popisuji svůj příběh, zatímco se na obrazovce promítají výtvarné návrhy a úryvky animatiku. Hned poté jsem všechny své představy o zvuku během průběhu filmu zaznamenala do technického scénáře. Vedoucí mé bakalářské práce mě propojila se zvukařem Lukášem Peškem, kterému jsem zaslala podklady z preprodukční fáze a domluvili jsme na spolupráci.

U již hotového filmu jsem musela změnit titulky, protože zvukař ke spolupráci přizval ještě kolegu, který mu pomohl zkomponovat hudbu.

6.5 Tvůrčí dilemata

Celý proces tvorby bakalářského filmu jsem důkladně promýšlela, zvažovala jsem možné obtíže a rizika. Díky tomu v průběhu práce nenastala situace, kterou bych považovala za nějaké zásadní dilema nebo kdy bych musela upravovat svá rozhodnutí. Jednotlivé etapy jsme zvládala podle plánu.

Po dokončení filmu mi vedoucí práce navrhla, abych zvýraznila motivaci jednoho z hrdinů v první polovině filmu. To by znamenalo vytvořit nově jednu scénu, dvě scény změnit a upravit zvuk. Přestože jsem připomínku vedoucí práce považovala na důležitou, rozhodla jsem se, že do již hotového filmu zasahovat nebudu. Při finalizaci bakalářské práce jsem byla se svou prací spokojena, vložila jsem do ní veškeré své zaujetí, energii i um a nechtěla jsem, aby mi tento dodatečný zásah vzal radost z práce, kterou jsem při tvorbě filmu zažívala. Vzhledem k tomu, že se nejednalo o zakázku pro klienta, využila jsem možnost rozhodnout se jako autor samostatně.

ZÁVĚR

Počátky filmu přinesly tři typy filmových titulků: úvodní titulky, mezititulky a závěrečné titulky. Funkce a význam titulků se v průběhu více než jednoho století jejich existence zásadně proměnily. S koncem éry němého filmu ztrácí na významu mezititulky. Dřívější pouhé rámování filmu je nahrazeno experimenty s titulky a hledáním nových možností, jak titulkovými sekvencemi vzbudit zájem publika.

Další změny v titulkové tvorbě přinesl technický pokrok 1. poloviny 20. století. Důležitým mezníkem byl vynález optické tiskárny, který umožnil vkládat titulky do filmu. V 90. letech 20. století se po té, co se na trhu objevil software After Effects, začínají využívat motion efekty. Digitalizace umožnila pracovat s typografií bez problémů, které přinášela ruční výroba titulků..

Zásadní vliv na tvorbu filmových titulků měl grafický designér Saul Bass, který do filmového průmyslu vnesl grafické pojetí titulků, a k jejich informační funkci tak přidal i funkci estetickou. Svým přístupem inspiroval celé generace filmařů a designérů.

Do historie se zapsala řada originální tvůrců titulků. Například Iginio Lardani vytvořil sérii titulků pro žánr označovaný jako *Spagetti western.* Také díky němu se typografie, kterou používal, stala typickou pro tento žánr. Tvůrčí dvojice Olivier Kuntzel a Florence Deygasová přinesla do filmu retro pojetí titulků, a to jak z hlediska techniky, tak vizuální podoby. I Pablo Ferro vnesl do animace titulků několik nových přístupů, například techniku multiscreen nebo střih vytvářející rychlý sled záběrů.

Za připomenutí stojí i to, že vývoj a změna významu filmových titulků způsobily, že v současnosti nahlíží filmový průmysl na autory filmových titulků jinak, než tomu bylo v počátcích. Byly tak naplněny cíle, které si kladli designéři stávkující za svá autorská práva v roce 1948.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

SOLANA, Gemma. BONEU, Antonio. *Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies*, Gingko Press; 180 pages, Har/DVD edition (June 21, 2014), ISBN-13 : 978-1584235378.

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

VRZÁKOVÁ, Barbora. *Filmové titulky*. Brno, 2016 [cit. 2020-11-06]. Bakalářská práce. Vysoké učení technické v Brně. Fakulta výtvarných umění. Ateliér grafického designu 2. Vedoucí práce Šrámek,, Jan Šrámek,, Jan

KUČEROVÁ, Vendula. *Redesign titulků hraného filmu*. Plzeň, 2014. Bakalářská práce. Západočeská Univerzita v Plzni, Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara. Vedoucí práce prof. ak. mal. Jiří Barta.

Animované filmové titulky: Animované filmové titulky-Marie Procházková. In: PROCHÁZKOVÁ, Marie. *Anifilm Program* [online]. 1. 2012, 2012, s. 1 [cit. 2021-02-04]. Dostupné z: http://www.anifilm.cz/2012/cs/program/workshop-prednasky-a-diskuse/specialni-program/animovane-filmove-titulky-maria-prochazkova/

WIGAN, Mark. Moving Image. WIGAN, Mark. *Moving Image: Basics Illustration 02: Sequential Images*. 2007. London: AVA Publishing, 2007, s. 25 [cit. 2021-02-04].

COLINGTON, Mark. Modernism. *Modernism: The End of Genre & The Metanarrative.: Animation in Context: A Practical Guide to Theory and Making.* 2016. London: Fairchild Books, 2016 [cit. 2021-02-04].

YATES, Derek a Jessie PRICE. Experience. YATES, Derek a Jessie PRICE. *Experience: Communication Design: Insights from the Creative Industries*. 2015. London: Fairchild books, 2015, s. 40-71 [cit. 2021-02-04].

TOMŠEJ, DIS., BcA. Stanislav. *Historie a estetika motion graphic designu* [online]. Zlín, 2011 [cit. 2021-02-04]. Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.

Jennifer Bass and Par Kirkham*, Saul Bass: A life in Film & Design,* Laurence King Publishing, 2011, p. 264

ELEKTRONICKÉ ZDROJE

Iginio Lardani. *Watch The Titles!* [online]. Remco Vlaanderen, 2011 [cit. 2021-5-16]. Dostupné z: https://www.watchthetitles.com/

Art of the tittle [online]. To, 2007 [cit. 2021-02-04]. Dostupné z: https://www.artofthetitle.com/

History of Computer Animation (CGI): History of computer animation 1950's-2010's [online]. 2018 [cit. 2021-5-17]. Dostupné z: https://computeranimationhistory-cgi.jimdofree.com/

Dabingforum.cz: filmy a seriály - hezky česky. *Dabingforum* [online]. 2000 [cit. 2021-5-17]. Dostupné z: https://www.dabingforum.cz/

Motion Grapher: Unexpected inspiration [online]. 2006 [cit. 2021-02-04].

Kuntzel + Deygas [online]. [cit. 2021-5-18]. Dostupné z: http://kuntzel-deygas.com/

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Ukázka mezititulků z *One Week* (Buster Keaton, 1920) 12
Obrázek 2 Ukázka fontu *Wello Casual* 15
Obrázek 3 Titulky Woodyho Allena 16
Obrázek 4 Fotografie jedné z prvních optických tiskáren 16
Obrázek 5 Obraz Oskara Fishingera 21
Obrázek 6 Ukázka části storyboardu Saula Basse pro scénu ve filmu *Psycho* (1960) 24
Obrázek 7 Plakát filmu *The man with the golden arm (1955* 25
Obrázek 8 Přebal alba kapely The White Stripes 25
Obrázek 9 Plakát k filmu *Vertigo* (1958) vytvořený Saulem Bassem 26
Obrázek 10 Bassův design k filmu *Anatomy of a murder* (1959) 26
Obrázek 11 Titulky filmu *North by Northwest* (1959). 27
Obrázek 12 Titulky filmu *Walk on the wild side* (1962) 28
Obrázek 13 Titulky filmu *Le Petit Nicolas* (2009) 31
Obrázek 14 Ukázka titulků k filmu *Catch me if you can* (2002). 32
Obrázek 15 Ukázka titulků k filmu *Dr. Strangelove* (1964) 33
Obrázek 16 Ukázka titlulků *Good Will Hunting* (1997). 34

Obrázek 17 Obrázek z krátkého filmu *Sh_t Happens* (2019) 36
Obrázek 18 Ukázka snímku ze storyboardu 37
Obrázek 19 Character design postav 38
Obrázek 20 Paleta kvašových barev 39
Obrázek 21 Malba jednoho ze snímků 40