

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Графічний дизайн»

Горшарік Артур Валерійович

**ЕВОЛЮЦІЯ ТИПОГРАФІКИ ТА ГРАФІКИ
В АНІМОВАНИХ ТИТРАХ КІНО**

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Магістр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Дизайн візуальних комунікацій»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.

Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

 А. В. Горшарік

Науковий керівник: Ганоцька Ольга Василівна
кандидат мистецтвознавства, доцент

Харків – 2025

ABSTRACT

Horsharik A. V. Evolution of typography and graphic design in animated film titles – Qualification work on the rights of the manuscript.

Qualification work for obtaining a Master's degree, specialty 022 Design, OPP “Visual Communications Design.” – Kharkiv State Academy of Design and Arts. Kharkiv, 2025.

The qualification work is devoted to the historical analysis of the evolution of animated film title design and the study of stylistic and technical methods that shaped this field from the mid-20th century to the present. Based on the research of leading designers and scholars – such as Saul Bass, Maurice Binder, Pablo Ferro, Kyle Cooper, Karin Fong, and others – the work examines how animated titles transformed from static informational inserts into an independent form of audiovisual expression. Special attention is paid to the formation of graphic language, the development of motion-design techniques, and the gradual transition from analog methods to digital tools and kinetic typography.

The aim of the study was to identify the key stages in the development of animated title design and to determine their influence on contemporary visual communication practices. To achieve this aim, several tasks were performed: the historiography of title-sequence design was analyzed; the stylistic evolution from the 1950s to the 2020s was systematized; the technical innovations that shaped the field were examined; and the role of title sequences as narrative, atmospheric, and conceptual elements of cinematography was defined. The research also highlights how historical approaches continue to influence current design trends in motion graphics.

The methodological basis of the work includes historical, comparative, stylistic, and visual-analytical methods, supported by frame analysis and compositional examination of iconic title sequences. This made it possible to trace the continuity of design principles, identify distinctive stylistic signatures of various

authors, and analyze the interaction between typography, illustration, montage, and animation techniques across different periods.

The scientific novelty lies in the comprehensive synthesis of historical and technical aspects of animated title development, as well as in clarifying the relationship between traditional cinematic techniques and modern motion-design practices. The work demonstrates how the heritage of mid-century designers continues to inform contemporary digital aesthetics.

The practical part of the study presents an original animated title sequence for the Ukrainian historical film *Dovbush*. The project is based on transforming film stills into stylized black-and-white compositions resembling linocut prints, combined with ink-texture animation and a unified typographic system. This visualization emphasizes the narrative and emotional context of the film while demonstrating the possibilities of integrating historical aesthetics into modern digital workflows.

Keywords: animated titles, motion design, typography, film graphics, visual communication, title sequence.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ІСТОРІОГРАФІЯ ЕВОЛЮЦІЇ ТИПОГРАФІКИ ТА ГРАФІКИ АНІМОВАНИХ ТИТРІВ У КІНО. МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ.	7
1.1. Огляд історичних та наукових джерел за темою дослідження.	7
1.2. Методи дослідження.	16
Висновки до першого розділу	17
РОЗДІЛ 2. ПЕРІОДИ РОЗВИТКУ ДИЗАЙНУ АНІМОВАНИХ ТИТРІВ У КІНО	19
2.1. Золотий вік анімованих титрів 1950 - 1960	19
2.2. Комп'ютерна графіка 1970 - 2000	26
2.3. Епоха кінетичної типографіки 2000 - 2025	31
Висновки до другого розділу.	35
РОЗДІЛ 3. ДИЗАЙН-ПРОПОЗИЦІЯ СТВОРЕННЯ СУЧАСНИХ АНІМОВАНИХ ТИТРІВ ДЛЯ ФІЛЬМУ "ДОВБУШ"	38
3.1. Ідея-концепт анімованих титрів до фільму "Довбуш"	38
3.2. Візуально-графічні методи створення титрів до фільму "Довбуш"	40
3.3. Технічне забезпечення відтворення проєкту.	41
Висновки до третього розділу.	43
ВИСНОВКИ	44
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	46
ДОДАТОК А. Аналоги та прототипи	
ДОДАТОК Б. Пошукові рішення	
ДОДАТОК В. Проектна пропозиція	

ВСТУП

Актуальність теми. Дизайн графіки анімованих титрів є важливою складовою кінематографічного мистецтва, що значно впливає на формування емоційного сприйняття фільму глядачем. Анімовані титри виконують функцію не лише інформативного елементу, але й естетичного компонента, що допомагає створити атмосферу фільму, передати його стилістичні особливості та посилити художню цінність. Вступні та фінальні титри часто слугують візуальним вступом або завершенням до кінематографічного твору, задаючи тон та забезпечуючи гармонійне поєднання між різними етапами наративу.

З розвитком технологій анімації та графічного дизайну анімовані титри отримали новий імпульс для свого вдосконалення. Еволюція розвитку анімованих титрів охоплює кілька десятиліть і демонструє еволюцію як технологічних методів, так і дизайнерських підходів. Починаючи з простих анімаційних елементів у класичному кіно XX століття і до сучасних високотехнологічних інтро в блокбастерах та авторських фільмах, анімовані титри стали невід'ємною частиною кіновиробництва.

Незважаючи на значний інтерес до теми серед митців, дизайнерів та дослідників, недостатньо систематизовані знання про історичні етапи розвитку анімованих титрів, їх стилістичні особливості та вплив на сучасні тенденції в дизайні. Відсутність узагальнених наукових досліджень, присвячених саме історії розвитку анімованих титрів, створює проблеми для розуміння їх еволюції та визначення ефективних методів створення анімаційних титрів у сучасному кіно. Це зумовлює актуальність дослідження, спрямованого на виявлення, систематизацію та аналіз ключових етапів становлення дизайну анімованих титрів у кінематографі, а також на дослідження їх впливу на сучасні дизайнерські підходи.

Мета дослідження. Виявити ключові етапи розвитку дизайну графіки анімованих титрів у кінематографі та дослідити їх вплив на сучасні дизайнерські тенденції.

Завдання дослідження:

- аналіз літератури із прикладів встановити основні етапи історичного розвитку графіки анімованих титрів у кінематографі;
- Виявити стилістичні та технічні прийоми, що застосовувались у різні періоди розвитку кінематографу.
- Систематизувати підходи до створення графіки анімованих титрів у контексті розвитку технологій.
- Проаналізувати вплив історичних досягнень на сучасні тенденції у дизайні графіки анімованих титрів.
- Представити проектну пропозицію Розробити рекомендації щодо застосування історичного досвіду у сучасній дизайнерській практиці.

Об'єкт дослідження - графіка анімованих титрів.

Предмет дослідження. Еволюція стилістичних та технічних прийомів створення графіки для анімованих титрів у кінематографі та їхній вплив на сучасний дизайн.

Хронологічні межі дослідження. Від 50 років анімованих титрів у кінематографі до сучасності.

Територіальні межі дослідження. Кінематографічні роботи різних країн, зокрема США, Великобританії, Франції, Японії та інших, де відбувався помітний розвиток анімованих титрів.

Методи дослідження. Методи історичного аналізу, порівняльного аналізу, систематизації, стилістичного аналізу, а також візуального та контент-аналізу анімованих титрів.

Практичне значення. Результати дослідження можуть бути використані для вдосконалення процесу створення анімованих титрів у сучасному кінематографі, а також для навчальних цілей у сфері дизайну.

Структура та обсяг роботи. Робота складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить приблизно 40 сторінок, включаючи 3 додатків, 20 ілюстрацій.

РОЗДІЛ 1

ІСТОРІОГРАФІЯ ЕВОЛЮЦІЇ ТИПОГРАФІКИ ТА ГРАФІКИ АНІМОВАНИХ ТИТРІВ У КІНО. МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Огляд історичних та наукових джерел за темою дослідження

Візуальне оформлення титрів у кінематографі пройшло тривалий шлях еволюції - від простих текстових карток у німому кіно до складних анімованих композицій, які відіграють важливу роль у формуванні візуального стилю фільму. Анімовані титри, як форма поєднання графічного дизайну, типографіки, монтажу та новітніх технологій, стали окремим виразним елементом кіномови. У цьому розділі розглядається історіографія розвитку стилістичних і технічних прийомів створення титрів, із аналізом внеску ключових дизайнерів, змін у візуальній мові титрів та впливу технологічних інновацій на їх формування.

В українському середовищі тема анімованих титрів привертає увагу дослідників. У статті Опалєва М. Л. та Саввіної К. С. "Етапи розвитку анімованої типографіки в моушн-дизайні" (Вісник ХДАДМ, №8, 2014) представлено систематизований огляд історичного розвитку анімованої типографіки як важливого напрямку у сфері моушн-дизайну. Автори виділяють три ключові етапи її становлення: анімовані титри до фільмів, експериментальна анімована типографіка та кінетична типографіка. Це класифікаційне розмежування має суттєве значення для розуміння трансформацій візуальних і технічних прийомів, що використовуються в дизайні титрів: "Виявлено три періоди у розвитку анімованої типографіки: титри до фільмів, експериментальна анімована типографіка, кінетична типографіка" (с. 78, абз. 1).

Особливу увагу автори приділяють титрам як першому етапу розвитку анімованої типографіки, що формувався ще в середині XX століття. Саме з

появою анімованих титрів до художніх фільмів у 1950-х роках, які створювались за допомогою класичних анімаційних технік, починається нова сторінка візуальної комунікації у кіно. Цей етап є безпосередньо релевантним до магістерської теми, адже титри розглядаються не лише як текстова інформація, а як візуальний засіб метафоричного вираження сенсу фільму.

У розумінні авторів, моушн-дизайн виступає ширшим терміном, у межах якого анімована типографіка виконує не просто функцію декору, а стає засобом передачі наративу, стилю та емоційної атмосфери: "Моушн-дизайн - самостійна галузь дизайну... де візуальні ефекти, розроблені на рівні графіки, доповнюють сюжет новим сенсом" (с. 77, абз. 8).

Ця думка перегукується з підходами таких ключових фігур як Сол Басс, який також розглядав титри як частину драматургії фільму. Таким чином, стаття Опалєва і Саввіної надає вагому наукову підтримку історіографічному аналізу - фіксуючи перехід від декоративної до наративної функції типографіки, що трансформувалася під впливом технологічних змін і естетичних пошуків. [["Етапи розвитку анімованої типографіки в моушн-дизайні" \(Вісник ХДАДМ, №8, 2014\)](#)]

У дослідженні Deniz Faramarzi Asli "Typography in Film Credit Sequences" простежується еволюція оформлення вступних титрів у кінематографі, починаючи від початку XX століття до сучасних цифрових практик. Автор розглядає, як типографіка змінювалася разом із технологічними й естетичними тенденціями, та аналізує вплив провідних дизайнерів на формування візуальної мови титрів.

На початку XX століття титри існували у вигляді міжтитрів у німому кіно, які слугували для передачі діалогів, місця подій та часу. Вони були створені вручну на основі типографіки XIX століття та мали переважно просте оформлення: "Generally, credit sequence design remained its conventional fashion during the following decades (1930s – 1940s); though the music may have expressed the mood of the film, the classical typography remained its simplicity on a plain background" (Thomson, 1998).

У 1950-х роках титри почали набувати значення самостійного творчого елементу фільму. Саме в цей період, за словами Hall (2013), народжується сучасне поняття дизайну титрів: “The film title design was actually born in 1955 when director Otto Preminger unveiled his dark thriller *The Man with the Golden Arm* with a striking monochrome graphic sequence designed by Saul Bass.” Бас розробив новаторський підхід до вступних титрів, використовуючи метафоричні графічні засоби, рухомий шрифт, монтаж і анімацію. Його титри стали концептуальним вступом до фільму, що відображав настрій та суть сюжету.

У 1980-х роках комп’ютерні технології почали відігравати ключову роль у створенні титрів. Впровадження цифрової графіки дозволило дизайнерам розширити межі типографіки у русі. Значним внеском у цей процес стала діяльність студії R/Greenberg Associates, яка поєднала креативні підходи з технологіями й започаткувала нову еру у візуальному оформленні кіно: “The company was among the first to approach film-title design as a collaboration of creative talent and technology” (Curran, 2000, p.160).

У 1990-х розвиток програмного забезпечення, зокрема Adobe After Effects, дав новий поштовх для експериментів з анімованим шрифтом. Особливим проривом стали титри до фільму *Seven* (1995) Кайла Купера. Його підхід дозволив створити динамічну типографіку, яка передавала психологічний настрій фільму через рух, форму і структуру букв.

Також важливим аспектом є класифікація стилів титрів, яку запропонував Inceer (2007). Автор виділяє чотири типи: титри на бланковому екрані, титри поверх нерухомого зображення, титри з рухомими зображеннями та музикою, а також титри, створені з використанням моушн-графіки. Така класифікація дозволяє простежити еволюцію від статичного сприйняття до складних анімованих композицій, що стали частиною наративної структури фільму.

Разом з тим, розширення цифрових можливостей має й негативний бік. Hillner (2009) звертає увагу на перенасичення візуальною інформацією, що

ускладнює її естетичне сприйняття: “The growing accessibility of information causes overload of data and visual information... the visual pleasure would also be weakened by the pressure of short time.”

Таким чином, робота Faramarzi Asli дає важливий огляд трансформації титрів як елементу фільму – від простого засобу передачі інформації до повноцінного засобу візуальної комунікації й художнього самовираження, що особливо актуально в контексті дослідження стилістичних та технічних прийомів створення анімованих титрів у кіно. [[Typography in Film Credit Sequences – Deniz Faramarzi Asli](#). c15]

У своїй дослідницькій роботі «An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film» (2007) Меліс Інсір (University of Pennsylvania) розглядає розвиток вступних титрів у кіно як важливого елементу фільмового мистецтва. Авторка проводить історичний огляд трансформацій титрів упродовж XX і початку XXI століть, визначає стилістичні категорії оформлення та аналізує їхнє значення в побудові наративу фільму.

Інсір виокремлює кілька ключових етапів розвитку титрів: від простих текстових карток у німих фільмах до повноцінних візуально-музичних композицій із застосуванням анімації та графіки. Особливо вона підкреслює, що «it was not until the 1950s that opening credit sequences began to be considered as essential elements of a film» (Inceer, 2007, p. 5).

Дослідниця також класифікує титри на чотири стилістичні групи: титри на порожньому екрані (білий текст на чорному фоні), титри на фоні статичних зображень, титри в поєднанні з рухомими зображеннями та музикою, а також титри, створені засобами моушн-графіки – найпоширеніші з 1990-х років.

Особливу увагу Інсір приділяє роботі Сола Баса, якого називає піонером у перетворенні титрів на мистецьку форму. Вона пише: “Bass did not only bring visual unity to film advertising and promotion, but also radically altered the role of titles and credits, making them an integral part of the film and using them to establish mood and audience engagement from the opening frames” (p.16).

Важливу роль також відіграє поява цифрових технологій. Інсір зазначає: “The emergence of computer technology in the 1980s made it easier and more affordable to apply visual effects” (р. 7). Саме це спричинило нову хвилю інновацій у дизайні титрів. Наприклад, вона аналізує роботи студії R/Greenberg Associates, яка однією з перших стала поєднувати креатив та технологію у фільмовій графіці.

Серед прикладів сучасного оформлення титрів Меліс Інсір згадує роботу Кайла Купера для фільму *Se7en* (1995), яку називає “one of the most groundbreaking title designs of the 1990s” (р. 8). За її словами, «Cooper’s design conveyed the disturbing mood of the film from the very beginning and became a reference point for future designers» (р. 8).

Інсір також наголошує на ризиках інформаційного перевантаження в сучасному візуальному середовищі: “Visual pleasure is weakened by the pressure of short time and visual overload” (Hillner, quoted in Inceer, 2007, р. 22). Це свідчить про виклики, які постають перед дизайнерами титрів у цифрову епоху.

Отже, авторка переконливо демонструє, що титри перетворилися з утилітарного елементу на повноцінний засіб візуальної комунікації, який задає тон, настрій і наратив фільму ще до його початку. Її висновки є цінним внеском у дослідження еволюції стилістичних і технічних прийомів створення анімованих титрів у кіно. [[An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film](#)]

Робота «Typography in Film Title Sequence Design» авторства Лі Ю (Li Yu) є ґрунтовним дослідженням, присвяченим аналізу типографіки у дизайні вступних титрів кінофільмів. Авторка досліджує як тип шрифтів, так і стилі анімації, які використовуються у фільмах різних жанрів, і намагається виявити закономірності у виборі типографічних прийомів.

Ю підкреслює, що «typography, as a visual form of language, plays a significant role in representing the mood and tone of a film» (Yu, 2011, р. 4). Це твердження підтверджує важливість стилістичних рішень у початкових титрах як засобу емоційного налаштування глядача.

У роботі також йдеться про функцію типографіки як елементу, що формує очікування щодо жанру та стилю фільму: «Certain typefaces and motion effects have become visual cues for audiences to perceive film genre even before the narrative begins» (Yu, 2011, p. 5). Таким чином, типографіка виконує не лише декоративну, а й наративну функцію, передаючи смислове навантаження.

У дослідженні було запропоновано класифікацію типів шрифтів і анімаційних технік, які зустрічаються у вступних титрах, з подальшим порівнянням у контексті жанру. «Serif typefaces were more frequently found in drama films, while sans-serif and handwritten styles often appeared in comedy or romantic genres» (Yu, 2011, p. 32). Цей аналіз демонструє цілеспрямованість візуальних стилістичних виборів у титрах.

Загалом, дослідження підкреслює значення візуальної комунікації: «Opening title sequences, when designed intentionally, have the power to visually represent the story, set the tone, and create a memorable viewing experience» (Yu, 2011, p. 2). Таким чином, типографіка в титрах перетворюється на інструмент художнього впливу, який підтримує або навіть підсилює сюжетну структуру фільму. [[«Typography in Film Title Sequence Design»](#)]

Робота Тіко Ромао «Cinematic Hybridity: Graphic Design and the End Title Sequence» (2019) є ґрунтовним дослідженням ролі графічного дизайну у створенні фінальних титрів кінофільмів. Автор аналізує, як принципи графічного дизайну, хоча й відмінні від традиційних наративних норм кінематографу, доповнюють основні цілі оповіді у фільмах.

Ромао стверджує, що графічний дизайн у титрах не лише виконує декоративну функцію, але й сприяє глибшому розумінню тем фільму: «Ця стаття стверджує, що принципи графічного дизайну відіграють ключову роль у створенні титрів у фільмах і, хоча вони відрізняються від загальних і наративних норм кіновиробництва, є доповненням до основних цілей наративного кіновиробництва».

У дослідженні також розглядається застосування теорії релевантності для аналізу титрів, де контекстуальні та фігуральні аспекти вимагають чутливості до прагматичних факторів, які важко теоретично врахувати в межах семіотичної рамки. Цей підхід ілюструється на прикладі фінальних титрів фільму «Чорна пантера» (2018), де візуальні елементи підсумовують теми фільму в особливо виразній формі.

Ромао також підкреслює, що фінальні титри мають іншу наративну функцію порівняно з початковими титрами: замість того, щоб діяти як експозиція, вони часто фігурально підсумовують теми фільму у візуально виразній формі. Це дозволяє глядачам пережити завершення фільму з естетичним задоволенням, що підсилює загальне враження від перегляду.

Таким чином, дослідження Тіко Ромао надає цінну перспективу на роль графічного дизайну у фінальних титрах, демонструючи, як візуальні елементи можуть ефективно доповнювати та підсилювати наратив фільму. [[«Cinematic Hybridity: Graphic Design and the End Title Sequence» \(2019\)](#)]

Робота Георга Станіцека «Reading the Title Sequence (Vorspann, Générique)», опублікована в журналі *Cinema Journal* (2009, том 48, випуск 4, стор. 44–58), є глибоким теоретичним дослідженням функцій та значення титрів у кінематографі. Автор розглядає титри не лише як технічний або юридичний елемент, а як самостійний художній об'єкт, що виконує низку важливих функцій у структурі фільму.

Станіцек підкреслює, що титри створюють «порогову ситуацію», яка відокремлює зовнішній світ глядача від внутрішнього світу фільму: «Глядачі опиняються в пороговій ситуації, яка, безумовно, складається з набагато більшого, ніж просто титри. І все ж титри є її частиною і, як такі, враховують цю проміжну зону». Ця «проміжна зона» включає в себе трейлери, афіші, анонси, титри - усі ті візуальні елементи, що формують очікування глядача перед переглядом фільму.

Автор також розглядає титри як «перитекст» – елемент, тісно пов'язаний із самим фільмом, на відміну від «епітекстів» (наприклад, трейлерів), які

існують окремо: «У сенсі зазначеного розрізнення титри є перитекстом; вони більш-менш міцно пов'язані з фільмом, який вони представляють». Це розрізнення дозволяє розглядати титри як частину структури фільму, що має естетичне й наративне значення.

Крім того, Станічек аналізує титри як форму “Schriftfilm” – тобто фільм, побудований навколо типографіки та тексту. Він згадує приклади, де графічний стиль титрів відіграє значну роль у встановленні атмосфери фільму, як-от «Сім» Девіда Фінчера чи «Психо» Альфреда Гічкока.

Таким чином, ця стаття є важливим науковим джерелом для дослідження стилістичних і технічних прийомів анімованих титрів. Вона демонструє, як титри можуть виконувати не лише інформативну, а й естетичну, комунікативну й емоційну функції в кінематографічному мистецтві. [[«Reading the Title Sequence \(Vorspann, Générique\)»](#)]

Стаття Джулії Мей «The Art of Film Title Design Throughout Cinema History», опублікована в *Smashing Magazine*, є оглядом еволюції дизайну титрів у кінематографі, починаючи з епохи німого кіно до сучасності.

Авторка підкреслює, що титри не лише інформують глядача, але й встановлюють настрій фільму: «У них ми бачимо зв'язок між мистецтвом кіновиробництва та графічним дизайном – і, можливо, візуальною культурою загалом. Вони завжди служили більшій меті, ніж самі по собі: просувати загальну історію вперед».

Джулія Мей описує низку стилів титрів, які відображають як художні напрямки, так і соціальні контексти свого часу. Нижче наведено приклади стилів титрів, згаданих у публікації:

1. Ручна типографіка і декорації - характерні для титрів епохи німого кіно, де «lettering was typically hand-drawn, often in a decorative Art Nouveau or Gothic style».
2. Art Deco - популярний у 1920–1930-х роках стиль, що часто використовувався в титрах того часу, символізуючи елегантність і модерн.

3. Модерністська графіка 1950–60-х років – вплив швейцарського стилю, мінімалізму та конструктивізму особливо помітний у роботах Сола Басса, де форма титрів передає суть фільму метафорично.
4. Психоделічна графіка 1960–70-х років - титри відображали нові мистецькі рухи, експерименти з кольором, формами та рухом, як у фільмах того періоду.
5. Цифрова типографіка та спецефекти 1980-90-х - впровадження комп'ютерної графіки, як-от у роботах студії R/GA (наприклад, *Alien*, *Superman*), привнесло футуристичні та технічні елементи.
6. Експериментальні та кінетичні титри 2000-х - з використанням анімації, відеоефектів та монтажу, наприклад, титри до *Se7en* (1995) від Кайла Купера стали прикладом психологічного впливу рухомого тексту.

Ці стилі демонструють не тільки графічну еволюцію титрів, а й їх зв'язок із ширшими культурними та технологічними процесами.

Аналіз наукових досліджень, присвячених анімованим титрам у кінематографі, дає підстави стверджувати, що питання стилістичних і технічних особливостей титрового дизайну в історичній перспективі розглядалися переважно фрагментарно. Виявлені у працях дослідників аспекти здебільшого стосуються загальних рис або етапів розвитку титрів, таких як поява моушн-дизайну, вплив технологій чи роль титрів у наративній структурі фільму. Проте системне вивчення стилістичних прийомів, зокрема метафоричності, графічної експресії, типографічної динаміки й композиційної новизни у прив'язці до технічного контексту (аналогова анімація, комп'ютерна графіка, інтерактивні медіа) - поки що залишається недостатньо розробленим напрямом. Встановлено, що на сьогодні відсутня цілісна типологія стилістичних стратегій в дизайні анімованих титрів, яка дозволила б повноцінно розкрити структуру явища й виявити сталі закономірності його розвитку, що і зумовлює актуальність подальшого дослідження даної теми.

1.2. Методи дослідження

Методи, використані у даному дослідженні, поєднують низку актуальних прийомів мистецтвознавчого, історико-культурного та дизайно-аналітичного аналізу. У роботі застосовано системний підхід, історико-хронологічний метод, типологічний метод, метод візуального аналізу, а також методи порівняння, узагальнення та інтерпретації.

Системний підхід дозволив розглядати анімовані титри як комплексне явище, що поєднує графічний дизайн, кіномову та технологічні інновації. Цей метод став підґрунтям для інтеграції різнорідних компонентів титрів - від шрифтового оформлення до монтажної структури – у єдину комунікативну систему.

Історико-хронологічний метод забезпечив можливість простежити послідовність етапів становлення анімованих титрів у кіно, від перших спроб в епоху німого кіно до сучасних цифрових практик. Такий підхід дозволив виявити ключові періоди, авторів та тенденції, що формували візуальну мову титрів у кінематографі.

Типологічний метод використано у процесі класифікації стилістичних підходів до оформлення титрів. Цей метод дав змогу виокремити основні групи анімованих титрів за формальними ознаками – такими як динаміка шрифтів, способи інтеграції тексту у відеоряд, взаємодія типографіки з музикою та монтажем. Типологія застосовується як спосіб виявлення спільного і відмінного між різними формами титрової анімації у кіно.

Метод візуального аналізу був спрямований на детальний розгляд зразків титрів у кінофільмах різних епох. Він дозволив дослідити естетичні й технічні особливості анімованої типографіки, композиційні прийоми, колористику, динаміку руху шрифту й принципи синхронізації з аудіовізуальними складовими.

Метод порівняння дав змогу зіставити роботи різних авторів і студій, що працювали над титрами в межах різних шкіл дизайну, історичних періодів і технічних етапів. Завдяки цьому методу вдалося окреслити вплив окремих

дизайнерів (зокрема Сол Басса, Моріса Біндера, Кайла Купера) на загальні еволюційні процеси.

Методи узагальнення та інтерпретації використано на завершальному етапі дослідження для формування висновків щодо трансформації стилістичних і технічних прийомів. Вони дозволили вивести загальні закономірності розвитку анімованих титрів як жанрової форми у кіномистецтві та окреслити перспективи подальших досліджень у цій галузі.

Таким чином, комплексне використання методів системного підходу, історико-хронологічного, типологічного та візуального аналізу забезпечило можливість цілісного розгляду еволюції стилістичних та технічних прийомів створення анімованих титрів у кіно. Обрані методи дозволили не лише структурувати дослідницький матеріал, але й виявити специфіку формотворення і стилістику титрової графіки в контексті художньо-візуальної мови кінематографа.

Висновки до першого розділу

У першому розділі було здійснено комплексний аналіз історіографії становлення анімованих титрів у кінематографі як художньо-дизайнерського явища, що перебуває на межі між графічним дизайном, типографікою, анімацією та кіномистецтвом. Узагальнено наукові позиції щодо ролі та функцій титрів у фільмі, їх композиційної структури, естетичної виразності та еволюції технологічних підходів.

Встановлено, що розвиток анімованої типографіки у кінематографі проходив через чотири основні етапи. Перший – класичний період (1900 - 1940-ві роки), коли титри виконували переважно інформаційну функцію в німому кіно й оформлювались у вигляді інтертитрів або простих титульних карток. Другий етап – золота ера титрів (1950-1960-ті роки), що ознаменувалась появою дизайнерських підходів і перетворенням титрів на частину художнього задуму фільму. Третій період – час стилістичних

експериментів і розширення технічних можливостей (1970–1990-ті роки), коли активно використовувались нові аналогові й цифрові засоби та формувались комерційні студії титрування. Четвертий етап – сучасний (від 2000-х років до сьогодення), що характеризується повною цифровізацією, використанням 3D-графіки, анімації та розширенням функцій титрів як самостійного елементу візуальної комунікації.

На основі аналізу наукових джерел (зокрема, робіт М. Опалєв, D. Faramarzi Asli, M. Inceer, G. Stanitzek, T. Romao та ін.) доведено, що титри з часом перетворилися з утилітарного інструменту ідентифікації авторів фільму на автономний художній компонент, здатний задавати настрій, атмосферу і навіть наративну логіку. Акцент зроблено на значенні шрифтів, композиції, руху, ритму, кольору й символізму в побудові емоційного впливу титрів.

Також визначено методи, які було використано у дослідженні – історико-аналітичний, типологічний, візуально-стилістичний, порівняльний та методи системного підходу - що забезпечили комплексне вивчення еволюції та природи анімованих титрів. Застосування міждисциплінарного аналізу дозволило виявити зв'язки між типографікою, дизайном руху та кінонаративом.

Таким чином, у межах першого розділу створено наукову базу для подальшого аналізу художньо-образної мови анімованих титрів та обґрунтовано доцільність подальших досліджень у цьому напрямку.

РОЗДІЛ 2

ПЕРІОДИ РОЗВИТКУ ДИЗАЙНУ АНІМОВАНИХ ТИТРІВ У КІНО

2.1. Золотий вік анімованих титрів 1950 - 1960

У 1950-х роках після Другої світової війни титри починають сприймати як невід'ємну частину кіномови. титри почали сприйматися як важливий елемент кінематографічного мистецтва. Дизайнери усвідомили, що титри можуть не лише інформувати, але й створювати настрій, передавати тематику та навіть розповідати історію. Це призвело до появи більш складних та художньо виразних титрів, які стали невід'ємною частиною фільму. На цьому етапі титри стають повноцінними художніми мініатюрами, які виконують концептуальну функцію.

Основні риси періоду:

- Широке використання графічного дизайну.
- Поєднання друкованих шрифтів і ручної графіки.
- Символічність і метафоричність візуальних образів.
- Ручна анімація та оптичні ефекти.

Цей період умовно можна вважати «золотою добою» завдяки внеску Сол Баса і Моріса Біндера, які задали нову парадигму сприйняття титрів, а також Пабло Ферро.

Сол Басс

Сол Басс (1920–1996) - видатний американський графічний дизайнер і режисер, який революціонізував мистецтво вступних титрів у кінематографі. Його підхід до титрів перетворив їх із формального переліку імен на повноцінний мистецький елемент, що не лише супроводжує, а й підсилює фільм, створює емоційний настрій і концептуально готує глядача до перегляду.

До середини XX століття вступні титри в кіно були рутинним обов'язком — нерухомим текстом на тлі. Першим режисером, який дозволив Бассу відійти від цієї традиції, був Отто Премінгер. У 1955 році Басс створив

титри до фільму *The Man with the Golden Arm*. Це була історія джазового музиканта, який бореться з наркотичною залежністю. Басс виразив тему фільму через абстрактне зображення зламаної руки, виконане у мінімалістичному графічному стилі, що доповнювалося тривожною музикою Елмера Бернстайна. Титри стали візуальною метафорою - тривожним, концептуальним вступом, який не просто повідомляв імена, а вже «розповідав» історію.

Як зазначає Deborah Allison у дослідженні *Film Title Sequences: A Critical Anthology*, «Басс трансформував титри у художню форму, що вступає в діалог із глядачем ще до початку основної оповіді» [[Allison, 2021, ResearchGate.](#)] Басс активно використовував символізм, ручну графіку, синхронізацію з музикою та монтажем. Типографіка в його роботах рухалась, розривалась, переверталась – що вважалось революційним на той час. Його підхід став основою для формування напряму кінетичної типографіки.

Басс вирізнявся глибоким відчуттям візуальної мови. Його стиль формувався на поєднанні мінімалізму, символізму, чіткої композиції та новаторського використання анімації. У титрах до *Anatomy of a Murder* (1959) він використав абстрактну фігуру людського тіла, розчленовану на частини - це не лише натяк на вбивство, а й символ розкладу, аналізу, поділу на деталі, як у судовому процесі. Його фірмовим прийомом стала редукція складних тем до влучної, простішої візуальної форми.

Басс також запровадив використання руху в титрах – рухомої типографіки, що «дихає» в унісон із музикою. Особливо це видно у його співпраці з Альфредом Гічкоком. У *Vertigo* (1958) вступ починається з крупного плану ока, з якого виникають анімовані спіралі, що символізують нав'язливі стани та втрату орієнтації. Ці спіралі були створені за допомогою комп'ютерної анімації Джона Вітні - надзвичайно інноваційної на той час техніки. У фільмі *Psycho* (1960) текст титрів буквально розрізається горизонтальними й вертикальними лініями, і ця візуальна напруга посилює емоційний стан глядача ще до початку фільму. Басс уважно працював із

музикою Бернарда Геррманна – титри та звуковий супровід у нього завжди були одним цілим.

Типографіка в роботах Сола Басса – не просто носій інформації, а повноцінна форма вираження. Він використовував прості, виразні, часом майже грубі шрифти. Усі тексти динамічно змінювалися, зміщувалися, тремтіли чи ламалися. Басс, на відміну від більшості дизайнерів свого часу, розглядав літери як графічні форми, що мають «поведінку» – вони не тільки передають імена, а й настрої, атмосферу, енергію сцени.

Сол Басс мав честь співпрацювати з найвидатнішими режисерами свого часу: Отто Премінгером, Альфредом Гічкоком, Стенлі Кубриком (*Spartacus*, 1960), а пізніше – з Мартіном Скорсезе. У 1990-х він створював титри до фільмів *Goodfellas* (1990), *Cape Fear* (1991) та *Casino* (1995). Скорсезе вважав, що Басс здатен знайти візуальну метафору для будь-якої історії і зробити її частиною структури фільму. Цікаво, що існує припущення, ніби Басс був режисером сцени вбивства у душі з *Psycho*, однак сам Гічкок це не підтверджував.

Основою творчості Баса була глибока ідея візуального мислення. Він казав: «Я намагаюся знайти просту, влучну візуальну метафору для складної теми. Якщо я її знаходжу - це успіх.» В іншому інтерв'ю він зізнавався: «Я хотів, щоб люди не просто сиділи у залі й чекали початку фільму — я хотів, щоб вони вже переживали його.»

Басс вірив у силу простоти - його роботи доводили, що найсильніші ідеї не потребують складних візуальних ефектів, якщо за ними стоїть чітка концепція. Його філософія мала вплив не лише на кінематограф, а й на брендинг: Басс розробив логотипи для AT&T, United Airlines, Minolta, Warner Communications, Girl Scouts тощо. Усі ці проєкти виконані з тією самою естетичною елегантністю та силою редукції.

Сол Басс вважається піонером motion design у кіно. Його ідеї були підхоплені наступними поколіннями дизайнерів. Зокрема, Кайл Купер - автор легендарних титрів до фільму *Se7en* (1995), студії Imaginary Forces, Prologue

Films - продовжили розвивати мову візуального вступу у фільмах, серіалах та іграх. Без внеску Сола Баса сучасні вступні заставки до серіалів HBO, Netflix чи Marvel виглядали б зовсім інакше. Його книга «Saul Bass: A Life in Film & Design», створена у співавторстві з його донькою Дженніфер Басс, є не лише біографією, а й візуальним архівом - демонстрацією того, як глибоко дизайн може проникати у структуру наративу.

Постать Сола Баса є визначальною у становленні анімованих титрів як повноцінного елементу кіномови. Його новаторський підхід до візуального оформлення вступу фільмів не лише змінив сприйняття титрів у масовій культурі, а й заклав основи сучасного моушен дизайну. Завдяки поєднанню мінімалістичної форми, символізму, типографічної виразності та тісної співпраці з режисерами, Басс створив нову мову екранної графіки, яка стала невід'ємною частиною кінематографічного наративу. Його роботи досі надихають дизайнерів у всьому світі, залишаючись еталоном функціонального і водночас емоційного дизайну. Сол Басс не просто відкрив титри - він перетворив їх на мистецтво.

Моріс Біндер

Моріс Біндер (Maurice Binder, 1925–1991) – один із найвпізнаваніших дизайнерів титрів у кінематографії, найбільш відомий своєю багаторічною співпрацею з франшизою про Джеймса Бонда. Його роботи стали символом візуального стилю епохи 1960-х–1980-х років, втілюючи естетику глянцю, еротизму, абстрактної графіки та кінематографічного шику. Як і Сол Басс, Біндер працював на межі дизайну, кіно і графічної поезії, але його мова була іншою- чуттєвішою, яскравішою і візуально звабливою.

Кар'єра Моріса Біндера почалася у рекламній індустрії та у створенні трейлерів, але його справжній прорив стався з виходом першого фільму про Джеймса Бонда – *Dr. No* (1962). Саме з цієї стрічки розпочалася його легендарна серія вступних титрів, яка згодом охопила 14 фільмів бондіани. У

Dr. No вперше було використано «пістолетну рамку» – культовий візуальний прийом, у якому глядач спостерігає за Джеймсом Бондом крізь отвір у стволі зброї. Цей образ став знаковим і увійшов до візуального канону франшизи.

Титри Моріса Біндера відзначаються кількома сталими стилістичними рисами. По-перше, це активне використання силуетів жіночих тіл – напівпрозорих, віддзеркалених, відтінкових або пофарбованих у яскраві кольори. Ці образи часто використовувалися як абстрактні фони, на яких з'являлися імена учасників знімальної групи. Біндер використовував ці фігури не стільки для провокації, скільки як символ чуттєвості, загадковості й еротизму, що стали візуальною візитівкою стилю Бонда.

Інша характерна риса – поєднання живого відео, оптичних ефектів і графіки. Біндер часто застосовував багат шарову експозицію, флуоресцентні кольори, рефракції світла, рідинні ефекти, щоб створити відчуття сюрреалістичного середовища. Наприклад, у титрах до *The Spy Who Loved Me* (1977) жіночі силуети буквально плавають у невагомості, наче в космосі чи під водою – візуальний жест, що перегукується із сюжетами шпигунських пригод і їхньою віддаленістю від реальності.

Тексти у титрах Біндера зазвичай мали нейтральне розміщення, але завжди інтегрувалися у композицію. Його типографіка рідко ставала головним елементом – Біндер дозволяв фону, кольорам і формам диктувати ритм. Він часто синхронізував появу титрів із музикою, що стала ще однією візитівкою бондіани. Власне, вступні титри в його виконанні перетворилися на своєрідні музичні кліпи – синестетичні, динамічні й емоційно забарвлені.

Біндер майстерно працював із символами – ключі, зброя, пісочний годинник, око, коло, тіні, полум'я, вода, світло. Він створював візуальні метафори, які підсвідомо готували глядача до певного психологічного стану. Його титри – це естетика спокуси, небезпеки й драми, подана через форму й колір. Важливо, що Біндер умів створити баланс між естетичною розкішшю і стриманою графічністю, не перетворюючи титри на дешеву сенсацію.

У період, коли цифрова графіка ще не існувала, Моріс Біндер створював свої ефекти вручну – за допомогою оптичних принтерів, фізичних масок, проєкцій і експериментів зі світлом. Його робота - це приклад analog motion design у найвищому ступені майстерності. Така техніка вимагала точного планування, злагодженої роботи з кінокамерою і тривалої постобробки, що лише підкреслює його внесок у розвиток візуального мистецтва в кіно.

Моріс Біндер сформував візуальну мову цілої епохи, а його титри стали еталоном у жанрі шпигунського кіно. Він не просто вводив глядача в атмосферу фільму - він створював ікони. Біндер показав, що титри можуть бути і естетичним, і сюжетним, і психологічним елементом, а також задавати візуальний тон усьому фільму. Його вплив відчувається у численних пізніших роботах - від музичних відео до сучасних заставок у серіалах і фільмах жанру action або thriller.

Ось декілька цитат: «Я завжди хотів, щоб титри змушували глядача зануритися в атмосферу фільму, навіть якщо він ще не почався.» «Тіло, тінь і ритм – ось три складові мого стилю. І музика, звісно.» - інтерв'ю для Sight & Sound.

Пабло Ферро

Пабло Ферро (Pablo Ferro, 1935–2018) – яскравий представник новаторської хвилі дизайнерів титрів, який працював у період культурних зрушень 1960-х років. Його стиль різко контрастував із витонченим мінімалізмом Сола Баса та еротизованою графікою Моріса Біндера. Ферро – це кінематографічний анархіст, що привніс у мову титрів естетику вуличної культури, ручної графіки, візуального монтажу та психологічної напруги. Його роботи були непередбачуваними, ритмічно розірваними, але водночас надзвичайно інтуїтивними і кінематографічно потужними.

Пабло Ферро починав як аніматор і художник у рекламній індустрії Нью-Йорка. Його перша знакова робота у титрах – фільм Dr. Strangelove or:

How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb (1964) Стенлі Кубрика – стала еталоном антистильової революції у дизайні титрів. У цій вступній послідовності, де імена знімальної групи з'являються поверх кадрів дозаправки літака у повітрі, Ферро використав нерівномірний, ніби написаний від руки шрифт, який суперечив тодішнім стандартам типографії. Це був жест – проти формальності, проти симетрії, проти відстороненості.

Ферро активно використовував ручну типографіку. Його шрифти здавалися такими, що щойно виведені пензлем або маркером – живими, експресивними, наче рухами на стіні. Цей стиль був глибоко особистим і протистояв машинності цифрової чи друкарської естетики. Він створював титри, які здавалися відображенням нервового імпульсу – рукописний шрифт передавав емоцію, стан, навіть психоз.

Ще однією рисою його стилю було використання швидкого монтажу. У титрах до The Thomas Crown Affair (1968) режисера Нормана Джуїсона Ферро застосував техніку мультиекрану (split screen), при якій глядач бачить декілька сюжетних ліній одночасно. Цей прийом, новаторський для того часу, не лише задавав ритм, але й формував сприйняття простору – титри були вже не просто вступом, а частиною оповіді, яка активно розгорталася перед очима.

Творчість Ферро була глибоко пов'язана з музикою. Його титри нагадували візуальні імпровізації – монтаж під музику, де кожен фрагмент мав ритмічну вагу. Він мислив не кадрами, а темпом. Його графіка працювала як джаз: несподівано, поліритмічно, з паузами, акцентами та візуальними дисонансами. Цей «візуальний джаз» був способом підкреслити настрій, хаос або внутрішню напругу фільму ще до його початку.

Особливо слід згадати титри до Bullitt (1968), де Ферро створив складну композицію зі зміщених площин, кольорових фільтрів і контрастної типографіки. Цей проєкт став еталоном модерністської естетики міського нуару, де титри взаємодіють з архітектурою міста й настроєм фільму, наче тіні на стінах мегаполіса.

Пабло Ферро був одним із перших, хто поєднав кіно, графіку і політичну мову часу. У його титрах – дух контркультури, протесту, свободи форми. Він створював візуальні метафори не лише сюжетного, а й соціального плану. Його підхід відкрив дорогу новому поколінню дизайнерів, які вже у 1970–80-х роках почали сприймати титри як поле для експерименту, а не лише функціонального інструменту.

У 1970-х Ферро працював над фільмами *A Clockwork Orange* (1971, трейлер), *Zardoz* (1974) та багатьма іншими проєктами, у яких зберігав свою неповторну естетику. Його фірмовий почерк — емоційний, багатошаровий, рукотворний – став основою для подальших пошуків у напрямку альтернативної кінографіки.

Ось декілька цитат: «Титри – це не просто список. Це перша сторінка фільму. Її треба читати очима, вухами і шкірою.» - Пабло Ферро «Я хочу, щоб глядач не знав, чого очікувати. Це і є життя - хаос, ритм, рух.» - інтерв'ю для *Sight & Sound*.

2.2. Комп'ютерна графіка 1970 – 2000

Період 1970 – 2000 років став визначальним для еволюції анімованих титрів у кіно, оскільки саме в цей час відбувся перехід від традиційних фотохімічних і оптичних технологій до цифрових методів виробництва зображення. Швидкий розвиток комп'ютерної графіки, поширення електронних систем обробки відео та поява перших програмних інструментів для анімації започаткували новий етап у візуальній мові кінематографа. Цей етап характеризується зміною не лише технічних засобів, а й способів художнього мислення та побудови титрової драматургії.

У 1970-х роках комп'ютерна графіка переважно існувала як експериментальна сфера, обмежена науковими лабораторіями та спеціалізованими інститутами. Її використання у кіно здійснювалося

фрагментарно, здебільшого у галузі науково-фантастичних фільмів. Водночас сформувалися перші художні підходи до алгоритмічної анімації, які започаткували ідею використання комп'ютера як інструмента художнього проектування руху.

У 1980-х роках ситуація змінилася радикально: значне зростання потужності графічних обчислювальних систем, розвиток векторних дисплеїв та цифрового композитинга спричинили поширення CGI у кіноіндустрії. Саме в цей період комп'ютерна графіка почала застосовуватися у титрах на регулярній основі, що сприяло формуванню нових типів просторової типографіки, ефектів трансформації та комбінованих методів поєднання реального й синтетичного зображення.

Кінець 1990-х років ознаменував завершення переходу до цифрової домінації в титровому дизайні. Завдяки появі програм на зразок Adobe After Effects та широкому розповсюдженню цифрових монтажних станцій титри стали не лише технічним супроводом фільму, а й виразним художнім елементом, який формує атмосферу й наративний контекст. У цей період особливого значення набуває синтез analog і digital-практик, що дозволило дизайнерам вийти за межі чистого CGI та створити нову мову motion design.

У межах цього розділу особлива увага приділяється трьом ключовим фігурам, які репрезентують різні етапи розвитку цифрової графіки у титрах: Джону Вітні-старшому, студії R/Greenberg Associates та Кайлу Куперу. Їхній доробок відображає послідовний розвиток технологій — від зародження алгоритмічної анімації, через індустріалізацію CGI-титрів, до художньої революції цифрової епохи. Аналіз їхніх робіт дозволяє простежити, як змінювалися технічні прийоми, естетика та функціональність анімованих титрів упродовж трьох десятиліть, що визначили сучасний вигляд титрового дизайну.

Джон Вітні-старший (John Whitney Sr.) — піонер алгоритмічної анімації та попередник цифрової титрової мови

Джон Вітні-старший є однією з ключових постатей у становленні комп'ютерної графіки як художньої дисципліни. Його діяльність у 1960 — 1970 роках заклала підґрунтя для розвитку процедурної анімації, на основі якої у подальші десятиліття формувалися техніки цифрових титрів. Вітні працював у той час, коли комерційні графічні станції ще не існували, а використання комп'ютера візуальними художниками розглядалося як експеримент.

Вітні був одним із перших, хто застосовував математичні алгоритми для створення рухомих композицій. Його роботи базувались на гармонічних коливаннях, параметричній анімації та принципах симетрії. Замість традиційної мультиплікації він використовував обчислювальні методи для моделювання поведінки ліній, кривих та абстрактних форм, що створювали ефект «цифрової оптики» — плавної, точно вивіреної анімації.

У контексті титрів його вплив не обмежується конкретними проектами. Вітні сформував візуальну мову, яка пізніше стала базовою для цифрової типографіки та графіки у кіно. Саме його підходи до ритму, повторюваності та алгоритмічної побудови руху були адаптовані у титрах науково-фантастичних стрічок 1970 — 1980 років, таких як *Westworld* (1973) і *The Andromeda Strain* (1971), де виробничі студії застосовували ранні комп'ютерні системи у стилі, близькому до естетики Вітні.

Отже, значення Джона Вітні полягає в тому, що він створив концептуальний фундамент для цифрової графіки, яким пізніше скористалися комерційні студії титрів. Його роботи стали посередником між абстрактним комп'ютерним мистецтвом та застосуванням комп'ютерних методів у кінематографічному дизайні.

R/Greenberg Associates (RGA) — студія, що впровадила CGI у титри та задала стандарти цифрової естетики 1980

Студія R/Greenberg Associates, заснована братами Річардом і Робертом Грінбергами, є однією з найважливіших продакшн-компаній, які у 1970–1990-х роках систематично впроваджували цифрові методи у титрову графіку. На відміну від індивідуальних експериментаторів, RGA працювали безпосередньо на студійній системі Голлівуду, що дозволило їм зробити комп'ютерну графіку частиною масового кінематографа.

Першим проривним проектом студії стали титри до фільму "Superman" (1978). Саме цей випадок часто називають першим масштабним використанням тривимірної типографіки в кіно. Ефект «летючих» титрів був створений за допомогою комбінації оптичного принтингу, рухомої камери та ранніх цифрових розрахунків траєкторії руху тексту. Ця технологія започаткувала новий стандарт — титри перестали бути плоскими статичними написами й набули просторової глибини.

Другий важливий внесок RGA — титри до "Alien" (1979), де художники використовували «алгоритмічне розкладання» літер. Це був один із перших випадків, коли титри формувалися з фрагментів простору кадру, синхронізуючись з атмосферою фільму. Саме ця робота стала символом переходу від декоративної графіки до концептуальних, драматургічно мотивованих титрів.

У 1980–1990 роках RGA активно застосовували ранні цифрові станції для створення візуальних ефектів та титрів у таких фільмах, як *Predator*, *The Untouchables*, *True Lies*, *Ghostbusters*, працюючи з тим CGI-інструментарієм, що тоді тільки зароджувався. Багато з їхніх рішень були технічно інноваційними — від тривимірних летерингів до цифрового композитинга.

Завдяки цим досягненням R/Greenberg Associates стали центральною ланкою у переході від фотохімічних методів до цифрової графіки. Їхній стиль визначав вигляд титрів у фантастичних та екшн-фільмах кінця XX століття, водночас впливаючи на дизайнерів нового покоління.

Кайл Купер (Kyle Cooper) — дизайнер, який радикально переосмислив художню функцію титрів у цифрову епоху

У творчому підході Prologue Films ключовим елементом стала робота з текстурованим, «живим» шрифтом. Типографіка часто має фактуру, подряпини, сліди механічних дефектів або цифрового шуму, що створює відчуття матеріальності та рукотворності. Така естетика підсилює емоційну напругу та дозволяє тексту існувати не як гладкий цифровий елемент, а як фізичний об'єкт, що ніби пройшов через випробування разом із персонажами чи світом фільму.

Важливою складовою стилю є й накладання шарів ручної графіки — каліграфічних мазків, чорнил, органічних текстур. Ці елементи додають титрам людської чуттєвості та відсилають до аналогових технік, які Prologue активно поєднують із цифровою обробкою. Саме цей синтез дозволяє студії формувати впізнавану атмосферу «рукотворного кіно» навіть у високотехнологічних проєктах.

Монтаж у Prologue часто працює як емоційний подразник: різкі ривки, фрагментовані кадри, швидкі переходи задають тон і створюють нервову енергію, що вводить глядача в настрій фільму ще до початку основної історії. Така побудова титрів нагадує маленьку вступну сцену — напружену, ритмічну, іноді майже агресивну.

Важливим аспектом їхнього підходу є гібридизація практичних ефектів та CGI. Prologue часто використовують реальні матеріали — чорнило, скло, металеві поверхні — а потім поєднують їх із цифровою обробкою, 3D-

графікою та композитингом. Це дозволяє зберегти природність текстур при високій складності анімації.

У результаті типографіка в роботах студії перестає бути декоративним шаром. Вона працює як повноправний елемент світу фільму, інтегрований у його атмосферу й ритм. Текст поводить ся як частина простору — з'являється, тремтить, розпадається, реагує на світло, ніби підкоряючись законам цього вигаданого всесвіту.

До ключових робіт Prologue Films належать титри до *Spider-Man* (2002), які стали першою масовою демонстрацією 3D-типографіки з рухом камери, що пролітає крізь структуру павутини. Не менш важливими є титри до *Dawn of the Dead* (2004), де агресивна деструкція тексту підсилює хорор-естетику. У *Iron Man* (2008) студія використовує технологічну графіку, що перегукується з характером героя та стилістикою фільму. А в *X-Men: First Class* (2011) вони поєднують ретро-візуальність із сучасною кінетичною типографікою, створюючи одну з найвпливовіших вступних послідовностей початку 2010-х років.

2.3. Епоха кінетичної типографіки 2000 – 2025

На початку 2000-х дизайн титрів увійшов у фазу стрімкої трансформації. Поширення цифрових інструментів на кшталт After Effects, Cinema 4D, Maya та Houdini перетворило типографіку на динамічний візуальний об'єкт, який здатний взаємодіяти з простором, світлом і камерою. Текст перестав бути суто «носієм інформації» та поступово став повноцінним актором кадру, який має власну пластику, характер і ритм. Саме в цей період формується естетика кінетичної типографіки, де рух, композиція, просторова структура та графічна форма працюють як єдиний синхронізований механізм.

Революція ранніх 2000-х була зумовлена й демократизацією інструментів: дизайнери поза великими студіями отримали можливість

створювати високорівневі титри, що раніше вимагали складних виробничих процесів. На цьому ґрунті з'являється справжній вибух експериментів зі шрифтами, 3D-простором, деструкцією тексту, glitch-естетикою та процедурною анімацією. Візуальна мова титрів стає гібридною, поєднуючи прийоми графічного дизайну, кінематографічного монтажу, анімації та VFX у межах однієї композиції.

Внаслідок таких змін титри перестають виконувати суто утилітарну функцію переліку імен. Вони стають інтродукцією до фільму, що формує його атмосферу, настрій і концептуальну рамку. У 2000 – 2020-х роках титри дедалі частіше виконують роль першої емоційної сцени, задають темп і закладають семантичні інтонації майбутнього сюжету. Це період, коли титри остаточно переходять до категорії storytelling-інструментів, перетворюючись із декоративного додатку на самостійний художній жест.

Prologue Films

У 2000–2010-х роках Prologue Films стала, по суті, лабораторією нової мови титрів. Заснована Кайлом Купером (після виходу з Imaginary Forces), студія зосередилась на емоційно насиченому, «рукотворному» підході, який контрастував зі стерильною цифровою графікою початку 2000-х. Prologue переосмислили роль тексту на екрані: шрифт стає органічною частиною кадру, отримує фактуру, вагу, дефекти – усе, що дозволяє підсилити атмосферу фільму.

Стиль студії тримається на поєднанні практичних ефектів (ink, scratches, handmade textures) із цифровою анімацією. Важливим є драматургічний підхід: титри не «підписують», а *завершують вступну сцену*, створюючи мікронаратив, що веде глядача у атмосферу фільму. У їх роботах текст часто

інтегрований у простір як фізичний об'єкт, ніби підкорюючись тим самим законам світла і матеріальності, що й оточення.

Саме Prologue задали тон для «темних», емоційно гострих титрів комікс-фільмів 2000-х (*Spider-Man*, *The Incredible Hulk*, *X-Men: First Class*). Їх вплив помітний і у ТВ-графіці, і в рекламному motion-дизайні, і в епосі glitch-естетики 2010-х.

Imaginary Forces

Стиль Imaginary Forces базується на поєднанні графічної стриманості й високої концептуальності. У титрах студії домінує чиста, структурована типографіка, що працює не через надмірну динаміку, а через точний ритм, метафору та інтелектуальну побудову композиції. Їхній підхід вирізняється вмінням обігрувати мінімалізм так, щоб він не спрощував образ, а навпаки – загострював зміст. Саме Imaginary Forces сформували одну з найвпізнаваніших мов титрів початку XXI століття: графіка, що дихає архітектурністю, лаконічні силуети, символічне використання кольору та геометрії.

У роботах студії текст часто взаємодіє з образами через метафоричні відповідники. Це може бути тінь, що перетворюється на літеру, лінія, яка стає графічним «маркером» дії, або силует, що формує форму майбутньої композиції. Такий підхід створює інтелектуальну дистанцію: титри не пояснюють сюжет, а дають глядачеві концептуальну підказку. Ритм монтажу стриманий, майже математичний – кожен рух тексту має драматургічне значення, а не декоративну функцію.

Imaginary Forces працюють із простором як із графічним полем, де кадр – це не лише носій інформації, а композиційна структура. Їх роботи вирізняються глибоким розумінням балансу між негативним простором і

активними елементами. Саме ця увага до композиції дозволила студії створити титри, які стали каноном для телевізійних заставок епохи стрімінгу.

До їх ключових проєктів належать *Mad Men* (2007), де використання силуетів і падіння фігури в абстрактний мегаполіс перетворились на символ епохи. У *Boardwalk Empire* (2010) студія поєднала реалістичну зйомку з графічною стилізацією, створивши візуальну метафору влади й корупції. У *Jessica Jones* (2015) Imaginary Forces використали акварельну стилістику та м'яку кінетику, підкресливши психологічний аспект серіалу.

Digital Kitchen

Digital Kitchen сформували абсолютно відмінний підхід до титрів – вони змістили фокус із динамічної типографіки на метафоричну, майже тактильну образність. Їх стиль тримається на сенсорному досвіді: фактурах, крупних планах, повільних рухах, матеріальності предметів. Текст у їхніх роботах існує не як динамічна графіка, а як елемент ритуалу: малий, стриманий, але влучно вписаний у настрій сцени.

Студія працює з реальною зйомкою значно активніше, ніж з цифровими ефектами. Макрозйомка продуктів, тілесних деталей або побутових предметів стає основою композиції, а типографіка обережно інтегрується в цей світ, ніби не порушуючи його природності. Такий підхід створює майже документальний ефект – глядач відчуває матеріальність кадру, атмосферу, запахи, рух часу.

Монтаж у Digital Kitchen повільний і вдумливий, спрямований на створення відчуття споглядання. Їхні титри працюють не на емоційний шок, а на поступове занурення. Вони будують візуальний настрій через дрібні ритуали: зав'язування шнурків, нарізання їжі, підпалювання сірника, крапання рідини. Усе це формує психологічний портрет героя або фільму, і текст у цьому контексті стає лише делікатним штрихом.

Найвідомішими роботами Digital Kitchen стали титри *Six Feet Under* (2001), що буквально заклали нову парадигму телевізійної заставки. Їхня композиція базується на символіці смерті, але поданий через побутові, майже спокійні дії – це створило ефект парадоксальної краси. Титри до *Dexter* (2006) ще сильніше закріпили стиль студії, перетворивши ранкові ритуали на метафору прихованої насильницької природи героя.

Висновки до другого розділу

У другому розділі було здійснено періодизацію розвитку дизайну анімованих титрів у кіно, що охоплює три ключові етапи: «золотий вік» 1950–1960-х років, період становлення та поширення комп'ютерної графіки 1970–2000-х років, а також епоху кінетичної типографіки 2000–2025 років. Такий підхід дозволив простежити не лише еволюцію технічних засобів, але й глибинні зміни у функціях, естетичних принципах і драматургії титрів як складової кіномови.

Перший етап, окреслений як «золотий вік» анімованих титрів 1950–1960-х років, засвідчив перехід від суто утилітарного розуміння титрів як статичного переліку імен до їхнього осмислення як повноцінного художнього елемента фільму. На прикладі творчості Сола Басса, Моріса Біндера та Пабло Ферро було показано, що саме в цей період титри набули статусу візуальної метафори, здатної формувати настрій, окреслювати тематику й задавати семантичну рамку майбутнього наративу. Встановлено, що Басс, спираючись на мінімалізм, символізм і динамічну типографіку, заклав основи подальшого розвитку motion design у кіно; Біндер сформував іконографію жанрового кіно (передусім шпигунського), а Ферро привніс у титри естетику контркультури, рукописної графіки та фрагментованого

монтажу. Таким чином, титри цього періоду постають як художні мініатюри, що вступають у діалог із глядачем ще до початку основної оповіді.

Другий хронологічний блок, присвячений комп'ютерній графіці 1970–2000 років, засвідчив радикальну зміну технічної бази титрового дизайну. На підставі аналізу творчості Джона Вітні-старшого, студії R/Greenberg Associates та подальшої діяльності Кайла Купера було показано, що перехід до цифрових технологій супроводжувався не лише оновленням інструментарію, але й формуванням нових принципів побудови руху, простору та типографіки. Вітні заклав концептуальні засади алгоритмічної анімації, які згодом були адаптовані у комерційній практиці; R/Greenberg Associates стали мостом між експериментальною комп'ютерною графікою й індустрією масового кіно, впровадивши тривимірну типографіку та цифровий композитинг у масштабні постановки; Кайл Купер, працюючи спочатку в Imaginary Forces, а згодом у Prologue Films, радикально переосмислив художню функцію титрів, поєднавши цифрові технології з аналоговими текстурами та драматургічним мисленням. У результаті титри кінця ХХ століття набули складної просторової організації, а їхня візуальна мова стала гібридною, поєднуючи analog і digital-практики.

Третій етап, окреслений як епоха кінетичної типографіки 2000–2025 років, продемонстрував подальше посилення ролі титрів у структурі аудіовізуального твору. Розвиток програмних засобів (After Effects, Cinema 4D, Maya, Houdini) та демократизація доступу до них сприяли тому, що текст у титрах перестав бути статичним носієм інформації й перетворився на динамічний візуальний об'єкт із власною пластикою та характером. На прикладі діяльності студій Prologue Films, Imaginary Forces та Digital Kitchen показано, що титри цього періоду функціонують як перша емоційна сцена фільму або серіалу: Prologue Films сформували мову «рукотворної» цифрової графіки з акцентом на фактурній типографіці та емоційному монтажі; Imaginary Forces кристалізували концептуально-метафоричний, геометризований підхід до титрів, який став каноном епохи стримінгового

телебачення; Digital Kitchen розвинули напрям метафоричної, майже тактильної титрової образності, де ключову роль відіграють фактура, ритуал і сенсорний досвід. Встановлено, що в цей період титри остаточно перейшли до категорії storytelling-інструментів, які формують атмосферу, задають ритм і уточнюють семантичні акценти екранного наративу.

Узагальнюючи результати дослідження, можна стверджувати, що еволюція дизайну анімованих титрів від 1950-х до початку 2020-х років характеризується поступовим розширенням їхніх функцій – від інформаційно-довідкової до повноцінно художньо-наративної. Виявлено спадкоємність між проектами різних епох: мінімалістичні метафори Сола Басса, експресивна графіка Пабло Ферро, analog-експерименти Моріса Біндера, алгоритмічна мова Джона Вітні, цифрові інновації R/Greenberg Associates та драматургічна концепція титрів у Кайла Купера логічно продовжуються в кінетичній типографіці студій Prologue Films, Imaginary Forces та Digital Kitchen. Це дозволяє розглядати історію анімованих титрів не як низку технічних проривів, а як послідовний розвиток специфічної екранної мови, у якій типографіка, рух, звук і образ утворюють єдину комунікативну структуру.

Таким чином, другий розділ заклав теоретико-історичне підґрунтя для подальшого аналізу дизайну анімованих титрів, окресливши ключові періоди, провідних авторів і студії, а також основні стилістичні та технічні тенденції, що визначили сучасний стан цієї галузі.

РОЗДІЛ 3

ДИЗАЙН-ПРОПОЗИЦІЯ СТВОРЕННЯ СУЧАСНИХ АНІМОВАНИХ ТИТРІВ ДЛЯ ФІЛЬМУ "ДОВБУШ"

3.1. Ідея-концепт анімованих титрів до фільму "Довбуш"

У межах практичної частини дослідження було створено авторський проект анімованих графічних титрів до українського історичного фільму *«Довбуш»*. Метою цього етапу стало практичне застосування теоретичних напрацювань щодо розвитку стилістичних і технічних прийомів у дизайні анімованих титрів, а також демонстрація можливостей сучасної графіки та кінетичної типографіки у формуванні цілісного візуального ряду. Основою концепції стало поєднання реалістичних кадрів із фактурною мовою ліногравюри, що дозволило створити нову інтерпретацію візуального матеріалу фільму через засоби графічного дизайну.

Для опрацювання кожного титрового фрагмента були попередньо відібрані ключові стоп-кадри, які найточніше відображають характер персонажів та атмосферу окремих сцен. Кадри переводилися у чорно-білий тональний діапазон, що створює необхідну основу для подальшої стилізації та наближає візуальну структуру до класичної техніки ліногравюри. Подальша обробка передбачала нанесення характерного штриха, моделювання контрастних площин світла й тіні, посилення силуету та узагальнення деталей. Такий підхід дозволив трансформувати реалістичний образ у стилізовану графічну форму, але водночас зберегти впізнаваність персонажів і матеріальність історичного контексту.

Особливе значення у проєкті має використання фактурних плям туші як динамічного елемента. Анімовані розтікання туші виконують роль візуального переходу між сценами, формують додатковий ритм послідовності та створюють ефект проявлення зображення, який підсилює асоціацію з ручними художніми техніками. Таке рішення дозволяє інтегрувати статичну графіку у

рухоме середовище й забезпечити органічний розвиток кадру, що перебуває у постійній трансформації. Завдяки цьому титрова графіка отримує живу, матеріальну текстуру, яка візуально перегукується з історичною тематикою фільму.

Типографічне оформлення було розроблено з акцентом на стриманість та читабельність. Імена акторів виконано у спокійному, геометрично врівноваженому шрифті, який не вступає у конкуренцію з експресивною графічною фактурою. Типографіка функціонує як стабілізуючий елемент композиції, врівноважуючи динаміку туші та складний штриховий малюнок. Завдяки цьому текстові блоки інтегруються в кадр без втрати інформаційної чіткості, але водночас стають частиною загального ритму анімації.

На рівні цілісної побудови титрів важливим було забезпечити не лише стилістичну єдність, але й ритмічну та наративну узгодженість окремих фрагментів. Візуальна логіка послідовності вибудовується через стабільну структуру композиції, повторюваність графічних прийомів, єдину інтенсивність контрасту та уникнення випадкових стилістичних «розривів». Кожен кадр працює не як ізольована ілюстрація, а як елемент візуального ряду, що продовжує історичний настрій фільму та готує глядача до емоційного занурення ще до початку основної оповіді.

Розроблений проєкт демонструє, яким чином техніки традиційної графіки можуть бути адаптовані у цифровому середовищі та поєднані з сучасними прийомами кінетичної типографіки. Поєднання фотографічної основи, стилізованої ліногравюрної штриховки та анімованих фактур туші створює унікальну естетику, яка підтримує загальний дух фільму *«Довбуш»* та водночас розкриває потенціал художнього переосмислення історичного матеріалу у титровому дизайні.

3.2. Візуально-графічні методи створення титрів до фільму "Довбуш"

Процес створення титрів вимагав поєднання традиційних графічних методів зі сучасними цифровими інструментами. На першому етапі було вибудовано чіткий виробничий підхід, що складався з відбору матеріалу, його підготовки, послідовної стилізації та подальшої анімаційної розробки. Для основи використовувалися попередньо відібрані стоп-кадри з фільму «Довбуш», які зберігали структурну цілісність художнього образу й давали можливість працювати з чітко визначеною композицією кадру. Кожен кадр проходив корекцію тону та контрасту, щоб закласти нейтральну, графічно підготовлену основу для подальшого нанесення штриху.

Цифрова стилізація під ліногравюру стала ключовим технічним прийомом, що визначив характер усього проєкту. Штрихування формувалося у кілька етапів: спочатку наносились базові світлотіньові маси, далі виконувалась деталізація локальних площин, після чого композиція доповнювалась дрібнішими штрихами для посилення фактури. Важливим принципом було збереження логіки «ручної» техніки – уникнення механічної рівності та повторюваних цифрових патернів, що могли б зруйнувати ілюзію традиційного друкованого відбитка. Кожен штрих вибудовувався з урахуванням напрямку форми, глибини тіні та об'єму, що дозволяло створювати цілісну графічну структуру.

У проєкті активно застосовувалися анімовані фактури туші, які виконували роль динамічних переходів між сценами. Ці елементи були зняті або створені окремо, після чого інтегровані в композицію титрів через режим змішування й корекцію контрасту. Розтікання туші діяло як візуальний «міст» між кадрами, задавало ритм руху та створювало ефект проявлення зображення. У технічному плані це потребувало побудови шарової структури, де графіка, туш і текст працювали узгоджено, не перекриваючи одне одного та не вибиваючись зі стилістичної логіки.

Типографічні елементи інтегрувалися в композицію на завершальному етапі. Для цього було розроблено набір параметрів для шрифтових блоків:

розмір, інтерліньяж, довжина рядка, положення на екрані. Важливо було уникнути конфлікту між ритмічним штрихуванням та спокійним характером тексту, тому типографіка розташовувалась у зонах з мінімальною фактурною насиченістю. Технічно текст накладався поверх усіх інших графічних елементів, але візуально залишався інтегрованим – завдяки збалансованим пропорціям і стабільній композиційній сітці.

Таким чином, технічні рішення в проєкті були спрямовані на поєднання ручної стилістики з цифровою точністю. Завдяки продуманій послідовності етапів вдалося створити титрову графіку, яка водночас виглядає матеріальною та сучасною, поєднує фактурність традиційної ліногравюри й динамічність анімації.

3.3. Технічне забезпечення відтворення проєкту

На фінальному етапі роботи всі підготовлені графічні й типографічні елементи були об'єднані в єдину титрову послідовність. Завданням було сформувати логічний, ритмічно вибудований і стилістично узгоджений візуальний ряд, який працюватиме як цілісний художній фрагмент фільму. Побудова послідовності починалася з визначення структури входу й виходу кожного титру, тривалості кадру, характеру переходів та загального ритму демонстрації імен. Це дозволило уникнути випадковості й забезпечити рівномірний темп, що відповідає драматургії історичного кіно.

Важливе місце у формуванні завершеної анімації посідають переходи між кадрами. Розтікання туші не просто з'єднувало сцени, а й виконувало функцію емоційного акценту – подекуди воно підсилювало напругу, подекуди створювало плавний, майже медитативний перехід. У поєднанні зі штриховою фактурою це формувало характерний візуальний почерк, який об'єднував усю титрову частину в єдину художню систему. Переходи проєктувалися так, щоб не руйнувати графічну композицію та не відволікати від змісту текстових блоків, а навпаки – підтримувати її.

Особлива увага приділялася зв'язку титрів із наративом фільму. Обрані стоп-кадри та спосіб їхньої стилізації були спрямовані на передачу атмосфери карпатського середовища, напруження сюжету та характерів персонажів. Завдяки цьому титри не виглядають як зовнішній додаток, а сприймаються як природне продовження художнього тону стрічки. Відчуття матеріальності, притаманне ліногравюрі, органічно резонує з історичною тематикою, а монохромна графіка підсилює драматизм та акцентує увагу на силуетах, жестах і фактурі.

На завершальному етапі була проведена корекція руху, швидкості анімації та послідовності появи тексту. Кожен титр перевірявся на візуальну читабельність, баланс між графікою та типографікою, а також відповідність загальному ритмічному малюнку. Після цього послідовність було зведено у фінальний відеофайл, що повністю відображає авторську концепцію та демонструє практичне застосування методів ліногравюрної стилізації в сучасному титровому дизайні.

Сформована анімація титрів створює завершене художнє враження, узгоджене з атмосферою «Довбуша» та здатне підсилити емоційне занурення глядача. Проект демонструє, як традиційні образотворчі техніки можуть бути переосмислені у цифровому середовищі та використані для формування оригінального стильового рішення в кіно.

Висновки до третього розділу

У практичному розділі було продемонстровано, як теоретичні положення щодо еволюції стилістичних і технічних прийомів у дизайні анімованих титрів можуть бути впроваджені у реальний проект. Створення титрової послідовності для фільму «Довбуш» показало, що поєднання традиційних художніх технік із сучасними цифровими інструментами відкриває можливість формувати унікальні візуальні рішення, здатні підсилювати наратив та атмосферу кінематографічного твору.

У процесі роботи було доведено ефективність використання стилізації під ліногравюру як засобу формування виразної, матеріальної фактури кадру. Штрихова мова, тональний контраст і ручна пластика в поєднанні з анімованими фактурами туші створили характерний візуальний почерк, який органічно резонує з історичною тематикою стрічки. Застосування цього прийому у цифровому середовищі продемонструвало можливість адаптації традиційних мистецьких технік до потреб сучасного титрового дизайну.

Технічна частина проєкту підтвердила важливість комплексного підходу: робота зі стоп-кадрами, побудова структури слоїв, типографічна інтеграція та продуманий ритм анімації забезпечили цілісність і злагодженість усієї послідовності. Плавні переходи на основі фактури туші дозволили сформувати логічний монтажний рух між сценами, а спокійна типографіка стала стабілізуючим елементом у композиційно насиченому візуальному середовищі.

Завершене титрове рішення демонструє, що грамотне поєднання стилізації, фактури, темпу та типографіки здатне створити додатковий смисловий шар у стрічці – не просто інформативний блок, а самостійний художній фрагмент, який підсилює фінальне емоційне враження та продовжує настрій фільму у післятитровому просторі. Проєкт підкреслює потенціал сучасної анімаційної графіки у переосмисленні історичних сюжетів і доводить, що титри можуть виступати повноцінним елементом візуального нарративу кіно, завершуючи його узгоджено по стилю і сенсу.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволило комплексно простежити еволюцію графіки та типографіки в анімованих титрах у кінематографі – від перших стилістичних спроб середини ХХ століття до сучасних цифрових практик, що формують естетику кінетичної типографіки. У роботі було послідовно реалізовано поставлену мету дослідження – виявити ключові етапи розвитку дизайну анімованих титрів та проаналізувати їхній вплив на сучасні дизайнерські тенденції.

Досягнення мети стало можливим завдяки виконанню комплексу завдань, що включали історико-аналітичний огляд джерел, визначення стилістичних і технічних прийомів різних періодів, систематизацію підходів до створення титрової графіки та практичне їх застосування у власному проєкті.

У дослідженні було встановлено, що об'єкт – графіка анімованих титрів – є складним, багатокомпонентним явищем, у якому взаємодіють типографіка, монтаж, музичний ритм, анімація та візуальні метафори. У свою чергу, предмет дослідження – еволюція стилістичних і технічних прийомів – показав, що титри розвивалися не лінійно, а хвилеподібно, реагуючи на культурні контексти, технічні інновації та зміни естетичних парадигм.

Проаналізовані матеріали засвідчують, що золотий вік 1950–1960-х років став точкою, у якій титри вперше вийшли за межі суто інформаційної функції. Сол Басс, Моріс Біндер і Пабло Ферро показали, що титри можуть бути художнім висловлюванням, візуальною преамбулою, метафорою й емоційним жестом. Вони створили мову, у якій типографіка «дихає» разом із фільмом, а графіка стає драматургічним інструментом.

Період 1970–2000-х років, позначений стрімким розвитком комп'ютерної графіки, виявився переломним у технічному сенсі. Джон Вітні-старший заклав алгоритмічні основи цифрового руху, R/Greenberg Associates зробили CGI частиною масового кінематографа, а Кайл Купер радикально переосмислив титри як «емоційну прелюдію». Це був час, коли цифрові

технології перестали бути експериментом і стали інструментом художнього мислення.

У епоху кінетичної типографіки 2000–2025 рр. титри остаточно перетворилися на самостійний фрагмент візуального наративу. Prologue Films, Imaginary Forces та Digital Kitchen сформували сучасний канон – від «рукотворної» фактурності та текстурованої типографіки до концептуально мінімалістичних композицій і сенсорної образності. Текст у титрах почав поводитися як повноправний учасник сцени: він рухається, співіснує з простором, реагує на світло та ритм, а інколи й заміщує образи, передаючи емоційну інформацію точніше за зображення.

Практична частина роботи підтвердила релевантність історичного досвіду для сучасної дизайнерської практики. Створений авторський проєкт титрів до фільму «Довбуш» продемонстрував, що спадщина аналогових технік може успішно поєднуватися з цифровими методами. Стилізація під ліногравюру, використання анімованих фактур туші, побудова ритмічної структури та стримана типографіка дозволили створити титрову послідовність, яка не дублює фільм, а розширює його емоційний фінал і продовжує атмосферу в післятитровому просторі.

У підсумку дослідження доведено, що еволюція анімованих титрів – це не лише історія технічних інновацій, а насамперед історія формування особливої візуальної мови, у якій текст і зображення перетворюються на інструменти смислотворення. Анімовані титри сьогодні – це повноцінний художній жест, здатний формувати емоційний тон твору, створювати метафоричні акценти та розширювати межі екранного наративу.

Результати роботи підтверджують, що вивчення історичних стилістичних і технічних прийомів має важливе значення для сучасної практики дизайну. Застосування цих знань у власному проєкті демонструє, що перехід від традиційного до цифрового не знищує художню природу титрів – навпаки, відкриває нові можливості для творчого переосмислення, інтеграції фактур, ритмів та візуальних символів у кінематографічну мову.

Використані джерела

1. Опалєв М.Л., Саввіна К.С.

Етапи розвитку анімованої типографіки в мушн-дизайні

Вісник ХДАДМ, №8, 2014 С. 77–78.

2. [Typography in Film Credit Sequences – Deniz Faramarzi Asli](#)
3. An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film (2007) Меліс Інсір (University of Pennsylvania)
4. [Typography in Film Title Sequence Design](#)
5. [Cinematic Hybridity: Graphic Design and the End Title Sequence» \(2019\)](#)
6. [Reading the Title Sequence \(Vorspann, Générique](#)
7. Smashing Magazine: The Art of Film Title Design Throughout Cinema History
8. Saul Bass: A Life in Film & Design – Jennifer Bass, Pat Kirkham, Laurence King Publishing, 2011
9. [Art of the Title: Saul Bass](#)
10. [Wikipedia – Saul Bass](#)
11. [AZ Quotes – Saul Bass](#)
12. Brown, Royal S. *Overtones and Undertones: Reading Film Music*. University of California Press, 1994.
13. [Art of the Title: Maurice Binder](#)
14. Fielding, Raymond. *Techniques of Special Effects of Cinematography*, Focal Press, 1985.
15. [Wikipedia – Maurice Binder](#)
16. Pablo Ferro: A Career Retrospective, AIGA, 2013
17. [Art of the Title – Pablo Ferro](#)

18. Kronke, David. "Pablo Ferro: Master of Title Design," Los Angeles Times, 1998
19. Ferreira, Jason. The Art of Pablo Ferro. Documentary, 2012
20. Wikipedia – [Pablo Ferro](#)
21. Whitney, John. *Digital Harmony: On the Complementarity of Music and Visual Art*. McGraw-Hill, 1980.
22. Youngblood, Gene. *Expanded Cinema*. Dutton, 1970.
23. Russett, Robert; Starr, Cecile. *Experimental Animation: Origins of a New Art*. Da Capo Press, 1988.
24. Moritz, William. "Digital Harmony of John Whitney." *Animation Journal*, 1995.
25. The Whitney Brother Films Archive (CalArts Archive).
26. Furniss, Maureen. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Indiana University Press, 1998.
27. Rickitt, Richard. *Special Effects: The History and Technique*. Billboard Books, 2006.
28. Solomon, Charles. *Enchanted Drawings: The History of Animation*. Alfred A. Knopf, 1989.
29. Foley, James; van Dam, Andries. *The Computer Graphics Companion*. Addison-Wesley, 1994.
30. Poynor, Rick. *Typography Now: The Next Wave*. Booth-Clibborn Editions, 1991.
31. Bellantoni, Jeff; Woolman, Matt. *Type in Motion: Innovations in Digital Graphics*. Thames & Hudson, 1999.
32. "Kyle Cooper: The Man Behind Se7en's Opening Titles." The New York Times, 1995 (інтерв'ю).
33. Balsom, Erika. "The Aesthetics of Motion Graphics." *Film Comment*, 2001.
34. Imaginary Forces – офіційний архів робіт та інтерв'ю.
35. Prologue Films – каталог робіт та інтерв'ю зі студії.

36. Cooper, K. – Title Design and the Art of the Film Opening (інтерв'ю в Art of the Title, 2012).
37. Prologue Films Official Website – prologue.com
38. Nelmes, J. – Introduction to Film Studies. Routledge, 2019.
39. Art of the Title: “Kyle Cooper: Selected Works” – artofthetitle.com
40. Cinefex Magazine, #110 – розділ про practical-ефекти у титрах початку 2000-х.
41. Imaginary Forces – офіційний сайт: imaginaryforces.com
42. Fong, K. – інтерв'ю для *It's Nice That*, 2018.
43. Art of the Title – «Mad Men: Title Sequence».
44. Poynor, R. *No More Rules: Graphic Design and Postmodernism*.
45. Digital Kitchen – офіційний сайт digitalkitchen.com
46. Art of the Title – «Six Feet Under», «Dexter».
47. McClean, S. *Digital Storytelling: Visual Effects and Titling in Contemporary Television*.
48. Motionographer – інтерв'ю з творчою командою DK, 2007–2012.