

VYSOKÁ ŠKOLA UMĚLECKOPRŮMYSLOVÁ V PRAZE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2021

David Řeřicha

VYSOKÁ ŠKOLA UMĚLECKOPRŮMYSLOVÁ V PRAZE

Ateliér tvorby písma a typografie

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

DAVID ŘEŘIČHA

ESTETIKA TITULKOVÝCH SEKVENCÍ

Praha 2021

Vedoucí bakalářské práce: MgA. Filip Kraus

Konzultant bakalářské práce: Mgr. Lukáš Pilka

Academy of arts, architecture and design in prague

Studio of Type design and Typography

BACHLEOR THESIS

DAVID ŘEŘIČHA

MOVIE TITLE SEQUENCE AESTHETICS

Prague 2021

Bachleor Theisis Supervisor: MgA. Filip Kraus

Bachleor Theisis Consultant: Mgr. Lukáš Pilka

Anotace

Tato bakalářská práce vychází z mého zájmu o přesah 2 oborů, kterým se věnuji, přičemž jedním z nich je moje studijní zaměření – typografie a druhým moje příležitostná práce na filmovém place.

Práce obsahuje stručnou historii sekvencí filmových titulků, od jejich počátků, přes specifická žánrová zvýraznění až po současnou strukturu a problematiku.

Vrátíme se o více než sto let zpět v čase, kdy byly vynalezeny film a následně animace. Estetiku titulků budeme následovat v dobách ovlivněnými krizemi, vzestupy a transformacemi filmového průmyslu. Zmíním zásadní první a průlomové objevy díky kterým tento obor vzkvetl. Zaměřím svou pozornost na několik propojených žánrů, sci-fi, thriller a horor. Prostřednictvím nich přejdu k některým milníkům v historii nebo současnosti a vyberu ty, které se nejvíce zaměřují na typografii.

Přiblížím také vznik televizních seriálů a streamovacích platforem, jejich výhod a nevýhod. Práce poskytne také úplnou možnou strukturu sekvencí filmových titulků, včetně úvodu se studiovou znělkou, závěrečné sekvence a úplný závěr filmu. Dále práce uvádí některá konkrétní písma a jejich nadužívání ve filmech a současné trendy, softwarové problémy nebo překážky v designu titulů.

Všechny myšlenky a informace shromážděné z rešerže a hledání promítnu do svého výstupu titulkových sekvencí.

Klíčová slova:

Titulky, film, sekvence, historie, struktura, současnost.

Annotation

This bachelor's thesis comes from my interest in overlapping 2 fields which I am working in, one of them being my study focus – typography, and the other being my occasional grip work on a film set. Thanks to my father, a director of photography, movie production is something I grew up on.

Thesis contains a brief of history of movie title sequences, from its beginnings, through specific genre highlights to the structure and current problems.

We will get more than hundred years back, when film and animation were invented. Going through history with movie title sequences influenced by crises, rises and transformations of the movie industry. We will mostly be looking into the „first“ inventions, thanks to which the technique offers a huge amount of ways for title designers and spreading. I will focus my attention on several connected genres, sci-fi, thriller and horror. Through these I will be heading to some milestones in history or present times and choosing the ones most focused on typography.

We will also touch the invention of TV shows and stream channels, their advantages and disadvantages. We will also give a complete possible structure of movie title sequences, including the intro with a studio anthem, end credit sequence and roll-ups at the very end of the movie.

We will point out some specific typefaces and their overuse in movies and contemporary trends, software problems or obstacles in title design.

We will summarise all thoughts and information gathered in my research in one or more title sequences output.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem byl v souladu se Směrnicí o nakládání s výsledky činnosti ve výzkumu, vývoji a inovacích na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze seznámen s povinností uvést při jakémkoli nakládání s mou bakalářskou prací (prezentace, výstava, či jiná forma) název nebo logo UMPRUM.

Zároveň prohlašuji, že jsem svou bakalářskou práci vypracoval samostatně s vyznačení všech použitých pramenů a spoluautorství.

V Praze dne:

Jméno a příjmení: David Řeřicha DiS.

Podpis:

Úvod

Výběr a zaměření mé bakalářské práce podléhá deformaci mnou studovaného oboru v kombinaci s mými pokusy o animovanou grafiku, prací na filmovém place za kamerou a výtvarně i před ní a vztahem ke kinematografii, který jsem získal díky kameramanské profesi mého otce.

Zkombinovat typografii s filmem je přirozené vyústění mých studií i životních zkušeností. Všechno napovídalo tomu, že bych se rád dostal blíže tomuto oboru. Nerad ale vstupuji někam bez dostatečného základu či informací. Zároveň bych se rád jako jeden z mála mezi svými vrstevníky opřel o toto téma a přiblížil se odborné skupině, která se tímto zabývá.

Tato práce by měla dostatečně naplnit moje znalosti potřebné k srozumitelné komunikaci v oboru, a dodat mi pevný základ s přehlednou dějovou i vizuální historií oboru.

Toho bych chtěl dosáhnout studováním, rešeršemi, hledáním principů, analýzami sekvencí, klasifikací písem k jednotlivým žánrům, úvahami, definováním či specifikováním faktů, paradigmat a archetypů. Prohloubit ovládání softwaru na úroveň adekvátní času strávenému na výstupu bakalářské práce. Výstup by měl být reprezentativním dílem pro vstup do odvětví oboru.

Na pomoc si vezmu v tomto oboru jedinečnou knihu Andrey Vacovské *Typografie filmových titulků*, podrobně popisující kompletní tvorbu československých titulků v letech 1945–1993, a přispívat budu také z knihy *Uncredited* autorů Gemmy Solany a Antonia Boneaua. Webová stránka www.artoftitle.com by mi měla dát dostatečnou zásobu zhlédnutých filmových titulkových sekvencí, které budu potřebovat nejen ke klasifikování použitých písem. Zaneš bych chtěl i poznatky z prezentace Radka Siduna o nej-používanějších písmech ve filmových titulcích a z prezentace Alana Záruby zaměřené na filmové titulky.

Samotná práce bude založena na těchto nosných bodech:

- Zmapování a nastudování historie filmových titulků a jejich vzniku, technologií jejich tvorby, vzniku animace titulků, jejich obsah a estetika.
- Vytyčení žánrů a jejich konvencí
- Současná vizuální podoba titulkových sekvencí, problémy typografie
- Zhodnocení načerpaných informací, závěr a výstup

1 Historie

1.1 Vznik filmových titulků

*„V úplných počátcích byli titulky němých filmů rozděleny na „hlavní titulky“, které zobrazovaly hlavní informace (produkce, hlavní titulek, obsazení, režie apod.) a „mezi-
titulky“, které byly mezi scénami a nesly informace důležité k pochopení filmu (dialogy,
přechody v čase nebo vývoj děje).“¹ Díky své nekomplikovanosti se dá estetika všech
úvodních titulků od vynálezu bratrů Lumièreů a jejich prvních filmů od roku 1895 až do
avantgardního meziválečného období dá nazvat jako „bílá na černé“. Technologicky
v dnešní době tento vzhled vypadá jako protiklad tištěných médií, původním důvodem
však bylo potlačení nedokonalostí a skvrn na nasnímaném negativu filmu. „Titulky byly
většinou malované na sklo bílou barvou písmomalířem a poté nasnímané kamerou.“²
Metoda nenaskýtala žádné jiné možnosti, předání informace fungovalo stejně dobře
i v pozdějších kolorovaných pokusech. Díky konkurenci filmový trh rostl a vzkvétal,
utušovaly se i jeho potřeby a limitace. V té době vznikl také takzvaný „star system“ –
způsob a hierarchie zobrazování obsazení hlavních herců. Typografie filmových titulků
v té době byla velmi neutrální a bez emocí. Estetikou navazovala hlavně na viktorián-
skou éru.*

1 Gemma Solana a Antonio Boneu. *Uncredited*, 2013, s. 17

2 Andrea Vacovská. *Typografie filmových titulků*, 2016, s. 102

1.2 Technologie

Úvodní titulky, kamerou nasnímané ručně malované na sklo bílou barvou nebo tištěné a následně invertované, vytvářel v té době písmomalíř, trh byl volný. Profese grafického designéra ještě neexistovala, a tak se užívala písma a styl typografie podle ostatních titulů a módy tehdejší doby, bez ohledu na celkovou vizuální identitu filmu. Jak se ale filmový průmysl začal etablovat, jednotlivá studia najímala písmomalíře jako typografy přímo do svých filmových dílen. V počátcích 20. stol je pro podobu filmových titulků hlavní inspirací vývoj technologie tisku, fotografie a filmu. V roce 1990 pak zahraje technologie s nástupem počítačů v estetice filmových titulků stejnou roli. Příkladem velmi rozšířeného písma v němých filmech je Photoplay 1927, Samuel Welo, z knihy *Studio Handbook for Artists and Advertisers*. Podobně jako Photoplay, i písma Pastel nebo National Old Style byla často používána v němých filmech. Přebírala se také písma v té době užívaná v tisku. Nejstarší filmy se pak mohly náhodně díky písmu shodovat v jakési vizuální identitě s jinými průmyslovými odvětvími jako reklama, obalový design, vydavatelství apod. Písmo ale bylo zásadním tématem, tvůrci titulků podléhali avantgardním tendencím. Pro zvýšení čitelnosti s ohledem na gramotnost tehdejší doby se začala prosazovat bezpatková písma bez historizujících dekorací v tučných řezech. Tento model se dodnes používá v závěrečných „tahácích“. Od 20. do 30. let filmový průmysl začíná používat trikovou kopírku původně navrženou pro animaci, která umožňuje exponovat filmové titulky přímo do nasnímaného filmu. Ve 30. letech je přizpůsobena pro filmové triky (poprvé použita v roce 1933, ve filmu *King Kong*, Linwood G. Dunn). Model „bílá na černé“ se však díky své jednoduchosti a úpornosti konzumerismu převládajícímu ve filmových titulcích stále používá a má své zástupce v průběhu dekad, např. *Monthy Python*, 1975, *Annie Hall*, 1977 nebo *Kill Bill*, 2004.

1.3 Optická triková kopírka

„Od počátků filmových titulků malovaných na sklo, které přinesly i možnost titulků nad promítaným obrazem, nebylo možné přirozeně řešit přechody a prolínačky nebo časosběry apod. Titulky byly tvořeny jako separátní stopa a režisér neměl ve střížně již možnost nijak časově ani stříhově stopu ovlivnit či upravit.“³ Optická triková kopírka, projektor spojený a obrazově kalibrovaný s kamerou, umožnil průchod všem technologickým omezením a dal prostor neomezené kreativě až do nástupu primitivních počítačů v 80. letech. V těchto dobách již nebyly filmové titulky omezeny technikou, která by určovala i jejich estetiku. To, co začalo samotnou estetiku v průběhu dekad určovat, byly buď převraty v ideologii grafického designu, nebo krystalizování konvencí vizuální estetiky jednotlivých žánrů. Jako první se tedy pomocí trikové kopírky propisují do celkové estetiky úvodních filmových titulků avantgardní a futuristické tendence v meziválečném období.

3 Gemma Solana a Antonio Boneu. *Uncredited*, 2013, s. 31

1.4 Titul jako logo

V roce 1930 v následku krachu na newyorské burze padají filmová studia do rukou bank, které kreativní odvětví transformují na průmysl ve světovém měřítku. Nátlakem byla vyvinuta i masovější produkce „béčkových“ filmů. V té době zaujímá avantgarda v grafickém designu nové pozice, spolu s propagačními rozměry filmových produkcí a producentů se stává z titulů a titulků logo filmu. Estetika je velmi úderná, zpravidla svou velikostí. Konkurence i trh rostou a produkce tlačí na dostatečné odlišení se či vybočení z nastupující masové produkce. K tomu má napomoci škála používaných písem s efekty zaměřenými na estetiku tématu, která se rozšiřuje vzhledem k poptávce, identitě produktu nebo cílové skupině. Publikum již neuhýbá před přijíždějícím vlakem na plátně, jako např. *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, 1895, ale prahne po příbězích, životech, snech a fantaziích. Žánry jako western, science fiction, muzikál, melodrama a horror se stávají nejžádanějšími.

1.5 Znělka Studia

Znělka studia Ve Spojených státech v reakci na vysokou konkurenci vytvářejí filmová studia první produkční znělky, které jsou vkládány ještě před titulkovou sekvencí (např. Universal Studios, Paramount Pictures, Warner Brothers a 20th Century, Metro Goldwyn Mayer). Tyto se znělky se v průběhu let s vylepšováním technologií proměňovaly, idea ale zůstávala, stejně jako identita produktu v grafickém designu. Universal Studios – písmo kolem planety, Warner Bros. – štít a 20th Century Fox – logo na oslavném 3D piedestalu, všechny tyto příklady drží ideu svých znělek dodnes. V průběhu let se také znělka i logo často přizpůsobovaly přímo obsahu filmu, aby podpořily jeho náladu. Poprvé je upravený právě dekorovaný štít Warner Bros. ve filmu *The Adventures of Robin Hood*, 1938, navozující středověký charakter, stejně jako následující titulková sekvence.

1.6 Stylizace písma

Kromě nejrozumnějších efektů, reliéfních, plastických i stínovaných, navozuje atmosféru příběhu výběr písma a kombinování písem i písmen ve slovech, a to i s nástupem barevného filmu. Etablovaly se tak nejen písmové prvky, které charakterizují daný žánr filmu, jako egyptienky ve westernu, lomené nebo roztékající se písmo v horroru, ale také vizuální prvky, jako satén či drapérie v romanci apod. Jedno je ale na písmové klasifikaci většiny titulů používaných v této době společné, a to proporce. Jde o úzká až kondensovaná písma, která šetří místo, a umožňují tedy vytvářet tituly i titulky mnohonásobě větší než konstruované grotesky se čtvercovou kuželkou.

1.7 Struktura úvodní sekvence

Jak je v kapitole „bílá na černé“ uvedeno, hned zpočátku, kdy už film nebyl jen krátká sekvence a obsahoval komplexnější titulky, vznikl takzvaný „star system“, určující hierarchii herců a tvůrců. Později byl tento systém upozaděn na třetí pozici za velkorysý titul a jméno režiséra. V těchto dobách výrazného zviditelňování produkcí se upozadila nebo vytěsnila většina technických profesí. Před něj pak přibyla znělka studia a toto pořadí zůstává zachováno dodnes. První film, který narušuje vnitřní hierarchii a strukturně tak udává moderní směr, je *The Maltese Falcon*, 1941, v jehož titulková sekvenci je jméno režiséra na posledním místě těsně před začátek filmu, jak tomu je i dnes.

1.8 Animace

Animace, původně navržená pro animované filmy, proniká do filmových titulků od počátku 20. stol. Prvním animovaným filmem je *Humorous Phases of Funny Faces*, 1906. Hlavní roli v té době sehrál Walt Disney, který v roce 1922 animovaný film proslavil. Odvětví se brzy propsalo do ostatních filmových produkcí a jednotlivá studia založila vlastní triková oddělení. Díky ekonomické výhodnosti výroby se začala výrazně používat i ve filmových titulcích.

1.9 Žánry

Estetika titulků se nadále štěpí s neskutečnou setrvačností, za 2. světové války, jež byla pro umělecké obory obří ranou, a krátce po ní vznikají další podněty pro náměty, kombinují se a mutují žánry a vznikají tak i nové formáty filmu. V rámci této bakalářské práce se vydáme pouze určitým směrem, a to jak v žánru, tak ve volbě zmiňovaných titulů. Zaměříme se na jedny z nejatraktivnějších žánrů s divácky nejsilnější cílovou skupinou – thriller, science fiction a horror. Budu vybírat také tituly, které v těchto žánrech buď hrají významnou roli v rámci technologie, nápadu či efektů kamery, nebo takové, které se jeví jako typograficky zajímavé nebo diskutabilní.

2 Vybrané žánry

2.1 Horror – Strach

„Samotný hororový žánr měl už od samých počátků filmu své zástupce. Prvním byl hororový film, Le Manoir du Diable, 1896, brzy poté ho následoval Shinin No Sosei, 1898. Publikum začíná prahnout po okultních a děsivých tématech.“⁴ Úspěšné jsou také tituly vycházející z klasické literatury, Dracula, Frankenstein apod. Horror byl hodně ovlivněn tlakem produkce, zaměřující se na konzumní společnost, a estetika jeho titulků, obzvláště v „béčkových“ titulech, vytvořila separátní kapitolu. Samotný žánr pak dělíme na další podžánry, jako kultovní horror a body horror, a od 80. let také zombies, vrazi v maskách, nalezené nahrávky či panenky Anabelle. Mezi první filmy s titulky zbavenými estetiky předválečných propagačních tendencí a poskytujícími prostor pro čistou typografii a její efekt zobrazení patří The Thing From Another World, 1951. Zajímavě zkombinovaná znělka produkce spolu s animací je ve filmu The Fearless Vampire Killers, 1967, kde se proslulý lev Metro Goldwyn Mayer promění ve vampýra, z jehož zubu odkápne kapka krve a pak hravě pohybuje mezi úvodními titulky. Zásahem masivní „béčkové“ produkce a podžánrů ztrácí estetika některých hororových titulků určitou vážnost. To je ale přirozené, jelikož horror byl kombinován i s komedií.

4 [www.premiumbeat.com/blog, A Guide to the Basic Film Genres](http://www.premiumbeat.com/blog/A-Guide-to-the-Basic-Film-Genres), vyhledáno 12. 4. 2021

2.2 Thriller – Napětí

Žánr, který se jako podžánr vyprofiloval, oddělil a rozkvetl z jasné poptávky publika až v 60. a 70. letech, je jedním hlavních nosníků kvalitní kinematografie. Nejprve adaptuje špionážní a detektivní literaturu. Později nejlepším způsobem přibližuje rozrušující nebo neobjasněné pravdy společnosti či vládních institucí. Mezi nejskloňovanější titul zastupující tento žánr je film *Birds* Alfreda Hitchcocka z roku 1963. Žánr se poté začal dělit na další podžánry, jako konspirační thriller, kriminální, špionážní apod. Je charakteristický tím, že nemá diváka děsit, nýbrž napínat a nesetkáváme se v něm s ničím nadpřirozeným. Milníkem ve zpracování titulků a estetiky typografie jsou tituly Jamese Bonda, například *Dr. No*, 1962, autorem jehož sekvence je proslulý designér titulků Saul Bass, nebo *From Russia with Love*, 1963, kde je písmo promítané na ženský akt. V odvětví kriminálního thrilleru najdeme ještě zásadnější sekvenci, která vyprofilovala unikátní model a stala se archetypem pro celý žánr, a to ve filmu *Se7en*, 1995, Davida Finchera, Titulková sekvence, o kterou se postaral Kyle Cooper, jeden z žáků Saula Basse, je stěžejní ve svém nápadu. Skládá se z živé akce prokládané titulky dvou druhů písma, jež jsou prolínané analogovými glitchy. Nechává nás abstraktně nahlédnout do zákulisí opačné strany, než ze které je příběh popisován. Jména vyškrábaná do negativu mají sentimentální nádech, což vyvolává ještě větší údiv, a kombinace s analogovým rozkladem a rozkopírováním verzálek písma Helvetica dodává sekvenci plasticitu a další rozměr. Pokud se ještě chvilku zdržím u Fincherových titulů, kde je vždy patřičný prostor pro titulkovou sekvenci, a přeskočím devadesátkové inspirace počítačovou technikou jako *Hra*, 1997 a *Klub Rváčů*, 1999, dostanu se k filmu *Panic Room*, 2003. Jeho úvodní titulky se této estetiky zbavují a berou z ní jenom to nejvykrytalizovanější. Čisté plastické verzálky s texturou lesklého kovu písma Copperplate levitují mezi mrakodrapy ulicemi Manhattanu. V titulkové sekvenci filmu *Zodiac*, 2007, vyvolává napětí a podněcuje zvědavost morfování písma mezi runovými znaky či znameními Zodiaca a minuskami, napodobujícími písmo psacího stroje. Morfování písma, konkrétně v hlavním titulku seriálu *Mindhunter*, 2017, se budu věnovat v rámci kapitoly Variabilní písma.

2.3 Science Fiction – Fascinace

„Jeden z myšlenkově nejpodnětnějších žánrů má své nejznámější první zastoupení už v němém filmu – *A Trip To Moon*, 1902. Divák, okouzlen svou nevědomostí ve vědě a vstupem do vesmíru, objevuje v žánru únik z reality, po kterém tak touží.“⁵ Do tohoto žánru se v průběhu let promítaly všechny technologické a vědecké objevy, teorie i konspirace, jako nové životní formy, umělá inteligence, mimozemské civilizace. Mezi nejzmiňovanější a esteticky nejprůlomovější sekvence, především díky typografii a časování, je ve filmu *Alien*, 1979. Čistá, avantgardní centrální kompozice i kontrast s jemným pohybem v pozadí a postupným zobrazováním dřívů a vedlejších tahů, podtržené hudebním podkladem, nenechají divákovou pozornost ani na chvíli uniknout. Hudba spolu s barevností a velmi klidným a vyrovnaným časováním, přesně napovídají, o jaký žánr se jedná, jaké bude tempo a vážnost filmu. Jednoduchost estetiky dělá tuto sekvenci pro diváka časově nezařaditelnou. Díky tomu je nadčasová a funkční i dnes.

5 [www.premiumbeat.com/blog, A Guide to the Basic Film Genres](http://www.premiumbeat.com/blog/A-Guide-to-the-Basic-Film-Genres), vyhledáno 13. 4. 2021

3 Titulkové sekvence dnes

3.1 Televizní seriál

„Televizní seriál je fikční audiovizuální dílo zpřístupňované divákům prostřednictvím televizního nebo internetového vysílání a složené nejméně ze dvou dílů (epizod), které vytváří vlastní fikční svět.“⁶

Formát televizního seriálu, jako I Love Lucy, 1951, Rodina Bláhova, 1959, se rozvinul díky úspěchu a zacílení reklamy v rozhlasových seriálech, které úspěšně, opakovaně a pravidelně lákaly posluchače. V 90. letech se díky kabelovým televizím rozvíjí koncept a styl označovaný jako „quality television“, narativně i produkčně složitější a komplexnější seriály obsahující autorský rukopis, kontroverznější témata nebo filmový styl. Mezi průkopníky patří Twin Peaks, 1990, Akta-X, 1993, nebo Buffy, přemožitelka upírů, 1997. Jejich největší rozmach přichází po roce 2000 se seriálem Ztraceni, 2004.

V moderní tvorbě hraje stěžejní roli a navozuje interpretaci jádra právě titulu Alien, svým časováním, zaměřením na typografii a uvedením do časové roviny, úvodní sekvence titulu Stranger Things, 2016. V podobné estetice, i barevnosti, která je mi velmi blízká svou jednoduchostí a silou, je i animace hlavního titulu seriálu Elite, 2018, ten však spadá spíš do žánru thriller.

6 www.wikipedia.org, *Televizní seriál*, vyhledáno 24. 4. 2021

3.2 Webová televize

„Webová televize je původní televizní obsah (např. webový seriál) produkováný pro veřejné vysílání přes World Wide Web. Je součástí internetové televize. Počátky audiovizuálních webových televizních pořadů sahají do poloviny 90. let 20. století, tehdejší možnosti však byly limitovány pomalým internetovým připojením a neexistencí streamování. Dlouhou dobu se také jednalo o nezávislé projekty. Zlom nastal kolem roku 2005, kdy vznikly streamovací služby YouTube, Vimeo a Dailymotion, umožňující nahrávat uživatelům jejich vlastní obsah. V roce 2009 vznikly ceny Streamy Awards určené webovým televizním projektům. Velký rozmach webové televize nastal po roce 2012, kdy vlastní pořady začaly produkovat společnosti Netflix či Amazon.“⁷

3.3 Internetová televize

„Internetová televize (též on-line televize) je digitální distribuce televizního obsahu (televizních pořadů) po veřejném internetu. Doplnuje tak klasické pozemní televizní vysílání, kabelovou televizi a satelitní televizi. Pro obsah vysílaný internetovou televizí se používá pojem webová televize. K největším poskytovatelům internetové televize patří nezávislé služby jako Netflix a Amazon Video, služby vlastněné tradičními televizemi (HBO Go, Hulu) či videoportály YouTube a Vimeo. V Česku patří k internetovým televizím např. Stream.cz, MALL.TV nebo DVTV.“⁸

7 www.wikipedia.org, Webová televize vyhledáno 24. 4. 2021

8 www.wikipedia.org, Internetová televize vyhledáno 24. 4. 2021

3.4 Titulky v internetových televizích

Streamovací platformy přinášejí hned několik převratů. Produkce se předhánějí, kdo nejkvalitněji „zabalí“ tento formát, ovlivňující dějiny celovečerního filmu. „Balení“ filmu se rozumí jeho vizuální identita, logo a komunikace s titulkovými sekvencemi, provázanost s dějem a ucelenost grafických a vizuálních výstupů. Jednou z klíčových změn hierarchie produkce seriálů, která začala lákáním diváka na určitý čas kvůli reklamě, je možnost zveřejnění celé série najednou. Je tudíž potřeba připravit seriál i pro prezentaci při víkendovém maratonu. Z toho vyplývá potřeba možnosti odstranění předělů mezi epizodami. V mnohých seriálech produkovaných přímo internetovými televizemi se tak v úvodu nedočkáme sestřihu ani souhrnu z předchozích dílů. Podobně jako to pro titulkovou sekvenci nabízí tlačítko „skip intro“.

3.5 Skip intro

Tlačítko „skip intro“ sice umožňuje diskreditovat designéry titulkových sekvencí, zároveň ale poukazuje na vzácnost jejich práce coby uměleckého díla, ne jako pouhého propagačního materiálu, jak tomu bylo dříve. Poskytuje divákovi svobodu volby, jakou roli pro něho titulková sekvence hraje a zda potřebuje navodit atmosféru před spuštěním epizody či nenarušit kontinuitu jednotlivých epizod.

4 Struktura titulkových sekvencí

„Určit „důležitost“ při otvírání objednávky filmových kreditů může být výzvou. V některých případech může být konkrétní kredit považován za důležitější z důvodu typu filmu. Určit důležitost a potřebu titulků může být výzva. V některých případech může konkrétní sekvence zahrát z důvodu typu a žánru filmu důležitější roli.“⁹

Nejsnazší dělení titulkových sekvencí je na úvod a závěr. Úvodu předchází znělky produkce a vrcholí hlavním titulem filmu, po kterém následuje režie. Závěr se může zvláště v různých formátech a žánrech lišit. Pravidlem v každém titulu jsou však závěrečné „taháky“ před nimiž se může objevit vizuálně zpracovaná závěrečná titulková sekvence.

4.1 Znělka produkce

První, co předchází jakémukoli úvodu filmu, je znělka produkčního studia. V některých případech je vizuální identita či tematika filmu promítnuta přímo do loga hlavní produkce. Kamera se pak místo stmívačky do černé může přesunout přímo do děje a úvodní titulkové sekvence se tak dočkáme až po několika minutách. V případě „cold show“ se úvodních titulků nemusíme dočkat vůbec, hlavní titul se ale zobrazí vždy.

9 [www.studiobinder.com/blog, The Ultimate Guide to Film Credits Order Hierarchy](http://www.studiobinder.com/blog/The-Ultimate-Guide-to-Film-Credits-Order-Hierarchy), vyhledáno 3. 5. 2020

4.2 Úvodní titulková sekvence

Již od počátku filmu se řešila hierarchie vyobrazení jmen obsazení, titulu a tvůrců filmu. Už ve 40. letech začala být určitá sekce řazena až za hlavní titul těsně před film, ta pak dostává cíleně největší divákovu pozornost. Jak filmový průmysl rostl, počty členů štábu se zvyšovaly a v 70.–80. se objemné úvodní titulky rozdělují a proměňují v „taháky“ a s většinou informací se přesouvají na konec filmu, kde vzniká místo i pro závěrečnou sekvenci. V úvodních sekvencích tak v moderní tvorbě zůstávají jenom nejn nutnější informace a je dán větší prostor výtvarnému zpracování. Pro lepší přehled mohu dnešní vizuální stránku, s výjimkou 2D animace, rozdělit na 2 vrstvy. Pozadí, jež může být živou akcí či 3D animací, a titulky, které nesou především informaci. Obě vrstvy mohou podléhat narativu, pokud však pozadí nese dostatek informací, typografie by měla sloužit jen jako podpůrný prvek a s dobrým nápadem přijít nenápadně. Rozpis nejpoužívanější hierarchie úvodních titulků jsem přidal do přílohy. Estetika typografie může titulu vepsat jedinečnou identitu. To je pak v rámci televizních nebo internetových seriálů umocněné. Dobrým příkladem je *American Horror Story*, 2011.

4.3 Hlavní titulek

Je hlavním nosičem názvu filmu, často tak bývá i jeho logem. Nachází se vždy v úvodu, a to ve speciální poloze. Jména v úvodní titulkové sekvenci můžeme rozdělit pomyslnou čarou, tu v tomto případě tvoří hlavní titulek. Princip bych však vysvětlil obráceně – to, co je pod čarou, tedy až po hlavním titulku, je hierarchicky významnější než jména umístěná nad čarou. O tom, kdo bude nad a kdo pod čarou, ale již nerozhoduje designér titulků. Hlavní titulek může v rámci celé úvodní sekvence sehrát zásadní roli, a pozvednout tak typografii blíže k její světlé budoucnosti. A potvrdit tak její nadčasovost v kvalitně odvedené práci. Skvělým příkladem je úvodní sekvence titulu *Stranger Things*, 2016. Dobře načasovaná a sestříhaná animace hlavního titulu, v tomto případě částečný lettering, tvoří celou pointu a vypráví příběh, záběry na detaily k sobě se přibližujících křivek spolu s dramatickou hudbou eskalují a konečný dojem po shlédnutí sekvence je více než satisfakční. Tento směr, kdy je typografie hlavním aktérem sekvence, bych chtěl promítnout do svého výstupu.

4.4 Uzavírací sekvence

Na místě bezprostředně po posledním záběru filmu, kde dříve v němém filmu bývala karta „konec“ se od 60. a 70. let až dodnes nachází uzavírací sekvence. Ta je často v podobě karet jednotlivých postav, herců či autorů. Její přítomnost však záleží na vybraném žánru a rozpočtu. V mnou vybraných žánrech bývá větší důraz kladen na úvodní sekvenci. Hierarchii závěrečné sekvence jsem přiložil do přílohy.

4.5 Taháky

Závěrečné titulky neboli „taháky“ – *„Výtvarník psal na dlouhých stolech třímetrové i delší seznamy jmen. Tyto dlouhé pásy se posléze navíjely na speciální buben, kterým se otáčelo během snímání titulků kamerou.“*¹⁰ V dnešní době zpravidla podléhají normalizaci. Písmo je většinou neutrální se zřetelem na čitelnost. Nejčastěji vidáme bílé titulky s potlačenou barevností na černém pozadí. Obsahují kompletní výčet štábu i všech kteří se na filmu podíleli, včetně log sponzorů, studií a půjčoven techniky. Můžeme se setkat i s navazující vizuální podobou taháků na vizuální identitu či náladu filmu. Potlačené pozadí spolu s rozkladem písma tahácích filmu *Autopsy of Jane Doe*, 2016. V některých případech se setkáme s netradičním vizuálně atraktivním řešením této sekce, jako ve filmu *True history of the Kelly gang*, 2019.

10 Andrea Vacovská, *Typografie filmových titulků*, 2016

5 Typografie

5.1 Písmo

Výběr písma, jeho stylizace a přechody mezi jednotlivými titulky mohou být stěžejní k navození nálady a atmosféry filmu. Kromě těch, která sama o sobě nesou z jiných vrstev kulturní asociace (Western, Psychedelia, Fraktura) se nedá se říci, že by si jednotlivé žánry osvojily určitá písma. Výjimkou potvrzující pravidlo je písmo Eurostile. Dají se však najít nejpoužívanější písma ve filmovém průmyslu – Trajan a Gotham – a určením jejich asociací se dovtípit, proč se objevují v tolika žánrech.

EUROSTILE

Písmo, které je nejen nejpoužívanějším v žánru sci-fi, ale objevuje se hojně také ve vizuálech displejů, hologramů a v nejrůznějších výstupech na vesmírných lodích. Jeho geometrická konstrukce divákovi nejvíce evokuje systémové písmo, obzvláště pak v číslicích, které jsou v daných výstupech nejvíce používány.

TRAJAN

Písmo Trajan je spolu s písmem Gotham nejužívanějším ve filmovém průmyslu. Písmo v chápání naší kultury evokuje tradici, serióznost a vážnost. Může tedy utužit povědomí o filmu. Je zajímavé, že jeho nadužívání skrze nejrůznější žánry, jako by mu na síle s dobou spíše přidávalo, než ubíralo.

GOTHAM

Z jakého důvodu je toto písmo mezi nejužívanějšími, můžeme vyvodit z jeho *klasifikace*¹¹. Jeho čistota spolu s humanistickými proporcemi, geometrickou konstrukcí a monolineární tloušťkou z něho činí univerzální písmo bez autorského vkladu, což perfektně splňuje avantgardní tendence stanovené ve filmu v dřívější době. Je zcela neutrální a neutralita v typografii znamená zaručenou kvalitu a legitimitu daného slova.

ITC WILLOW - AMERICAN HORROR STORY

Původně televizní seriál, který podobně jako řada novodobých blockbusterů přichází s vlastním písmem pro vizuální identitu titulu. V tomto případě však písmo nenese efekt nanesený na křivky písma, ale samotná konstrukce navozuje podivnou a bizarní atmosféru seriálu. Typografie hraje ve všech devíti sériích po 12 dílech podobně důležitou roli jako jejich herecké obsazení. Písmo ITC Willow je totiž zásadním grafickým a zapamatovatelným pojítkem mezi směsicí jen okrajově provázaných příběhů.

¹¹ Jan Solpera, *Klasifikace typografických písem latinkových*, 1977

5.2 Verzálky a minusky

Zajímavým kontrastickým prvkem často užívaným a oblíbeným ve filmových titulcích, je recese v nedodržování pravidel gramotnosti a upřednostňování výrazu typografie a její kompaktnosti. Tedy absence kombinování versálek a minusek. Může se tedy stát že i vlastní jména slavných herců nemají velké písmeno na počátku křestního jména ani příjmení, např. *Zodiac*, 2007. To se v tisku považuje za „vzporné“ elementy či chyby. Samotné minusky totiž i přesahujícími dříky do spodní a horní dotažnice působí kompaktněji a nenápadněji. Naopak verzálky jsou zpravidla používány pro hlavní tituly a loga filmů, pouze pokud titul nenesé právě vlastní jméno postavy jako název filmu. Předávají tak informaci nejjasněji a nejzřetelněji. To je stěžejní hlavně v závěrečných „tahácích“.

5.3 Variabilní písma

„Můžeme vytvořit libovolnou osu, dokonce několik libovolných os zároveň. Písma mají typicky osu tučnosti, šířky, někdy optickou velikost os a příležitostně osu naklonění. Když splníme technické požadavky (variabilní písmo odpovídá tomu, co bylo součástí kompatibility křivek v předchozí technologii Multiple Masters) a použijeme k tomu vektorové křivky, můžeme vytvořit téměř cokoliv, například animaci.“¹²

Od roku 2017 je pro tvůrce písem dostupný otevřený formát písma, který kromě jiných více typograficky užitečných výhod sebou nese možnost animace, kterou v sobě nese přímo písmový soubor. Typograf tak může pro animaci vše potřebné připravit a určit tím jasné mantinely, jak křivky animovat. Zdá se, že ještě dlouho nebude možné variabilním fontem nahradit nánosy efektů, které se k filmové typografii díky animaci tak hodí, ač v tiskové typografii by byly nepřípustné. Mohl by však adaptací v animačních programech jako je Adobe After Effects ušetřit hodiny času strávené nad složitým morfováním písma, při němž je nutné písmo rozložit na křivky. Přitom dobře použitá variabilní osa hlavního titulu na konci sekvence může nastolit klid a na diváka přenést klíčovou ideu (Mindhunter, 2017–2019). To je zatím možné usnadnit pomocí pluginu Type Morph. Ani tak ale nelze text po aplikaci morfu zpětně upravovat.

12 www.thenextbigthingintype.umprum.cz/about, *Drahý čtenáři*, vyhledáno dne 5. 5. 2021

5.4 Efekty a typografie

Vybrané žánry se shodují právě v některých částech estetiky filmových titulků. Jde většinou o pochmurnou barevnost, přítomnost černé plochy, vinětace, podněcující prvky, kontrast, sérii obrazů, myšlenkové pochody, vždy na míru zkombinované nebo podřízené typografii, která podvědomě ovládá celé dění. Konkrétními efekty, které mohou v různých kombinacích dosáhnout divácké přitažlivosti, jsou rozostřování, prolínání, obtahová linka, narušení škrábanci, prachem či jinou texturou, pohyb písma, velikost nebo rozpaly znaků apod.

5.5 Software

V roce 2020 se na trhu objevila alternativa programu Adobe After Effects. Program Cavalry nabízí kromě editování videa a vytváření animací podporu variabilního formátu písem. To je v animaci písma zásadní krok a je možné, že Adobe bude tvrat ještě roky, než funkci adaptuje přímo do svých animačních programů. Existuje ale i plugin, který umožňuje také animovat variabilní písma. Kromě programu Cinema 4D, který je ideální na prostorový pohyb a dává nekonečné možnosti pro tvorbu obrazové stopy titulkových sekvencí, budu používat Adobe After Effects ke střihu, časování, dodání typografie a efektů. V Adobe Premiere budu video stopu míchat se zvukovou a pokusím se také prozkoumat možnosti použití variabilních písem v programu Cavalry. Profesionálními programy používanými v titulkových sekvencích a vyžadujícími silnější hardware jsou pak například Houdini nebo Maya.

6 Výstup

V mém výstupu se budu snažit prolomit obtíž s variabilními fonty, prohloubit a rozšířit své zkušenosti v programech After Effects a Cinema 4D a vytvořit jednu nebo více titulkových sekvencí, které budou dostatečně odpovídat zmíněné problematice, žánrům i estetice. Zásadní bude výběr titulů, které budu interpretovat, nabízí se varianty jako např. „re-make“ úvodní titulkové sekvence vzniklé v době analogových technik, pozvednutí její technologie a estetiky na současnou úroveň. Jinou možností je vlastní interpretace současného titulu či na něj navazujícího dílu. Praktická část bude určitě obsahovat také „taháky“ s nápadem promítnutí současných technik a inovací. Hlavním účelem bude ukázat schopnost ovládat software potřebný pro tuto disciplínu, přesahující oblast typografie. V praktické části se budu snažit také použít především svá písma, kterým jsem v průběhu práce připravil variabilní osy či nové řezy. Písmo Alura by mělo posloužit pro závěrečné „taháky“ se svou variabilní osou mezi řezy Light a Bold. Písmo Tien Serif, kterému jsem vykonstruoval řez Sans, může být díky svým proporcím praktické pro titulkovou tvorbu. Některým znakům jsem přidal osu, již jsem pracovně nazval Disappear. Dvojitý skelet písma v jednom z masterů fontu dokáže animací nechat křivky kompletně zmizet, či naopak, objevit se. To by mohlo být v titulkové tvorbě stěžejní, protože odpadá nutnost výběru prolínacího nebo zobrazovacího efektu.

6.1 Hudba

V neposlední řadě je třeba zmínit zásadní podíl hudby a zvukové stopy na dojem a náladu každé titulkové sekvence. Na základě sluchových vjemů klasifikujeme dojem mnohem méně prvoplánově než na základě vjemů vizuálních. Ve své práci budu také testovat variabilní písmo reagující na zvuk a tóniny.

Závěr

Po přečtení dostupných knih a hlubších rešerší na internetu, které se k oboru tvorby a historie filmových titulků vztahují, se se pokusím o krátké formulování výsledků.

Zmínili jsme se nejen o vzniku prvních filmů a jejich titulků na konci 19. století ale i o technikách používaných pro jejich tvorbu, jako malování barvou na sklo i pozdější vynález trikové kopírky, jenž udal směr celému průmyslu, či o vzniku „taháků“ titulků na konci filmu a jejich technice namotání na speciální buben.

Dozvěděli jsme se o ovlivnění estetiky úvodních titulkových sekvencí ideologiemi grafického designu v avantgardě a příčinách proč dříve vypadaly všechny titulky podobně. Probádali jsme také důvod a sílu barevnosti černá a bílá a vývoj hierarchie zobrazování tvůrců a obsazení filmu. Víme o znělkách produkcí, které předcházejí filmu, jejich vzniku vyvolaném rostoucí konkurencí, o adaptace na jednotlivé žánry a o vývoji v čase s rozvojem technologie. Zaměřili jsme se na žánry, thriller, horror a science fiction, rozebereme jejich nejznámějších titulkové sekvence a tituly. Prozkoumali jsme také na kompletní strukturu filmových titulků od úvodu až po závěrečné „taháky“. Seznámili jsme se s písmy Eurostile a ITC Willow, signifikantní pro určité žánry nebo tituly, i nejpoužívanější písma ve filmovém průmyslu Trajan a Gotham a jejich klasifikaci. Obeznámili jsme se s absencí kombinování verzálek a minusek a jaké základní efekty (blur, opacity apod.) se používají pro prolínání titulků.

Reflektovali jsme také moderní trendy v podobě seriálů, internetových televizí a streamovacích platforem, které dnes titulkovým sekvencím dominují. Zaměřili jsme se na techniku v dnešní době – používaný software Cinema 4D, Adobe After Effects, Cavalry, Houdina a Maya. A náhledli jsme na současnou problematiku – používání variable fonts.

Popsaný výstup by měl být názornou ukázkou pochopení ideologie v jednotlivých žánrech, ovládnutí softwaru potřebného pro tvorbu titulkových sekvencí a inovaci v rámci implementace variabilních fontů do titulkových sekvencí.

Seznam literatury a dalších pramenů

Gemma Solana a Antonio Boneu, *Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in movies*, 2013

Jourdan Aldrege *A Guide to the Basic Film Genres*, www.premiumbeat.com/blog/guide-to-basic-film-genres

Dustin Herdenson, *Stranger Things*, www.artofthetitle.com

Andrea Vacovská, *Typografie filmových titulků: úvodní filmové titulky v československém hraném filmu 1945–1993*, 2016

Edward Buscombe, *Cinema Today*, 2003

Kristin Thompson a David Bordwell, *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*, 2007

Jan Tschichold, *Nová Typografie*, Umprum, 2021

Rainer Erich Scheichelbauer, *Drahý čtenáři*, www.thenextbigthingintype.umprum.cz/about

Arnon Shor, *The Ultimate Guide to Film Credits Order Hierarchy*, www.studiobinder.com/blog/where-credit-is-due-film-credits-order-hierarchy-with-free-film-credits-template

Jan Solpera, *Klasifikace typografických písem latinkových*, 1977

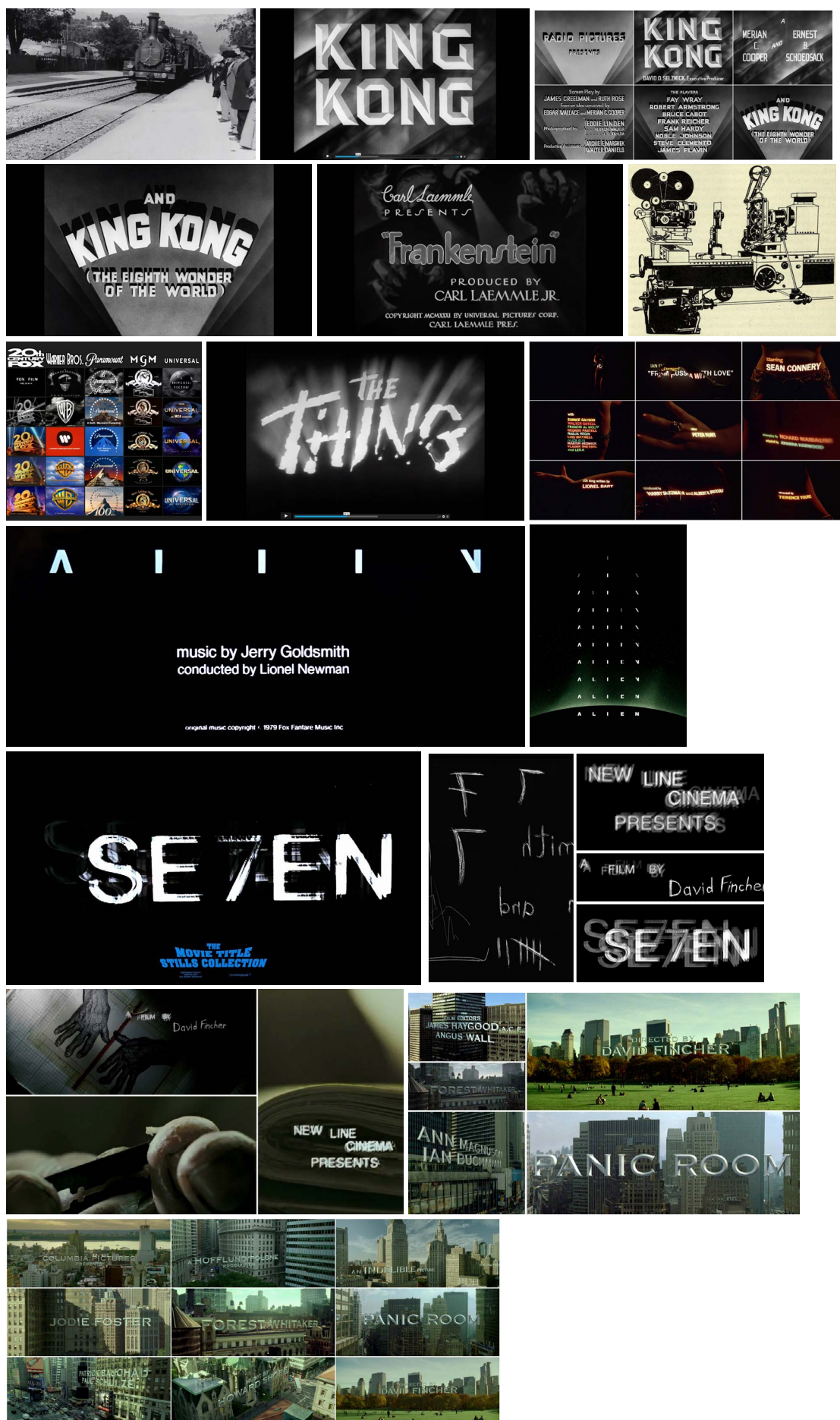
Československá filmová databáze, *David Fincher*, www.csfd.cz/tvurce/2895

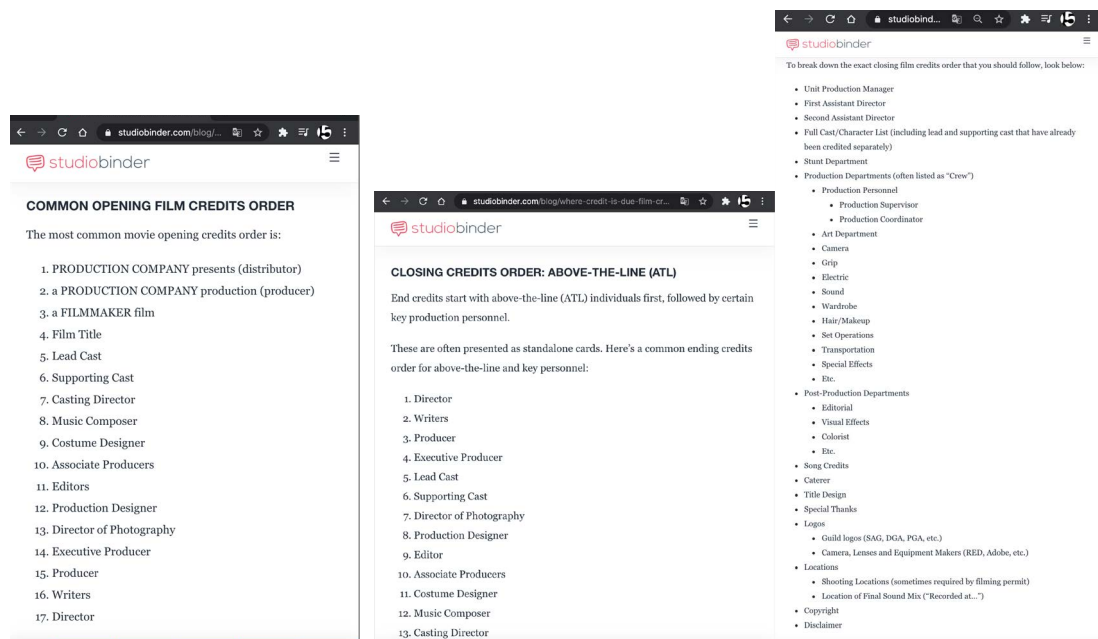
Československá filmová databáze, *Alfred Hitchcock*, www.csfd.cz/tvurce/2935

Rodney Twelfree, *Top 10 James bon movies*, www.top10films.co.uk/blog

Televizní seriál, *Internetová televize*, *Webová televize*, www.wikipedia.org

Obrazová část



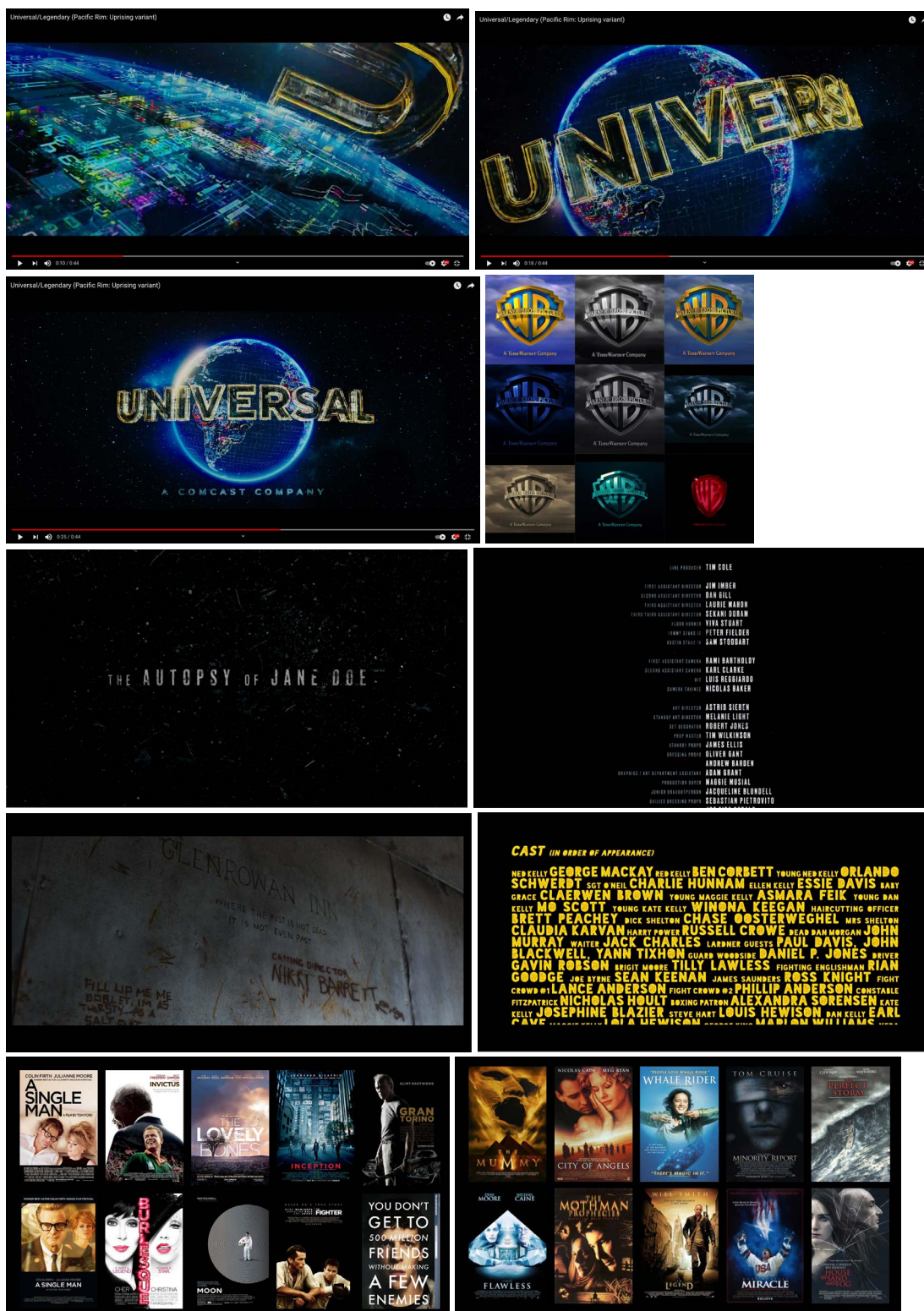


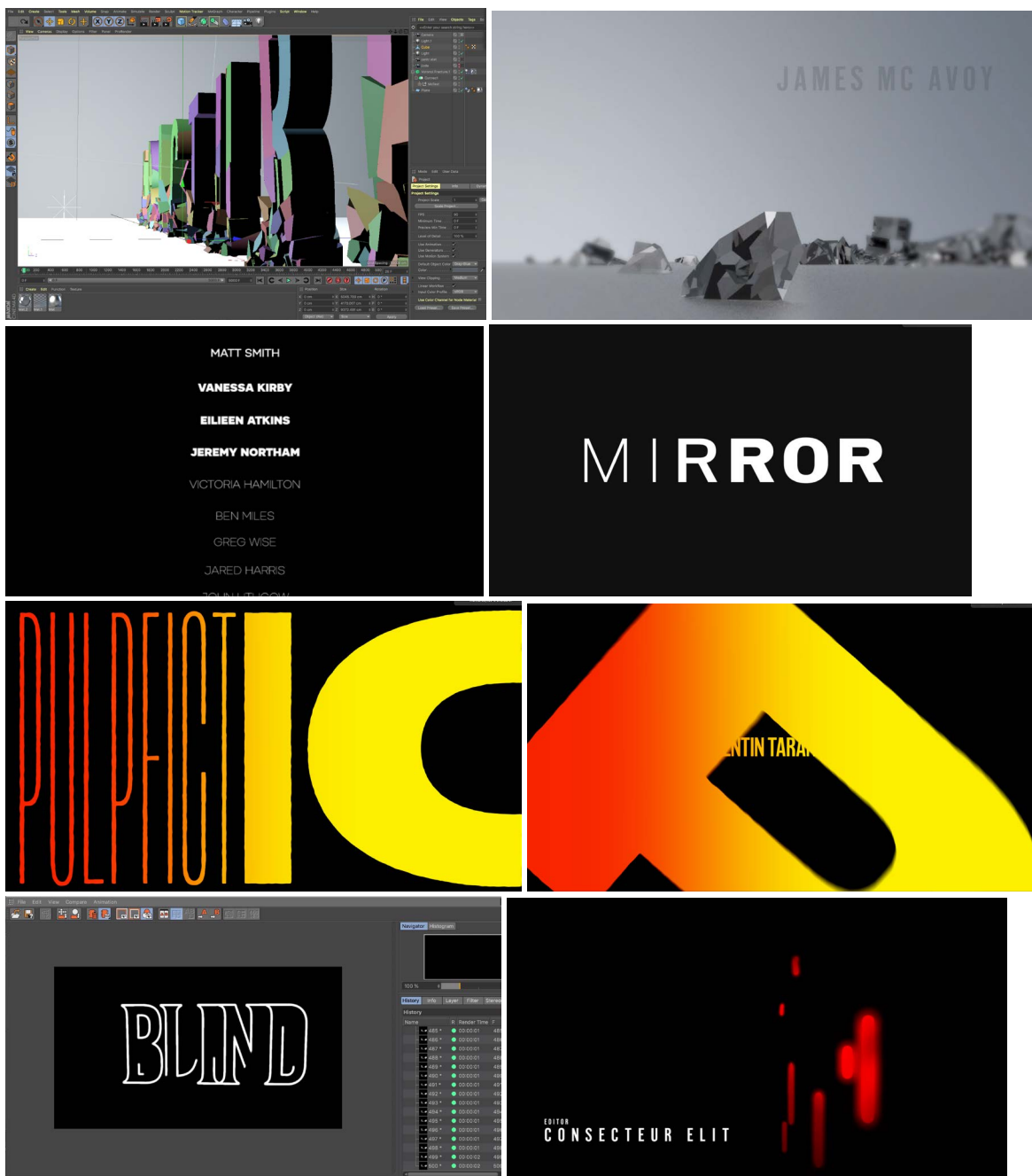
ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz
 1234567890

ABCDEFGHIJKLMNŲ
 QRSUVWXYZÀÅ&
 1234567890(\$£.,!?)

ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ
 ÀÅÉÎabcdefghijklmn
 opqrstuvwxyzàåé&12
 34567890(\$£€.,!?)

57





Poděkování:

Nikola Benešová

Jana Melicharová

Richard Řeřicha

Štefan Osciátka

Viktor Mizera

Jirka Macků

Filip Kraus

Matyáš Bartoň

Diorek