

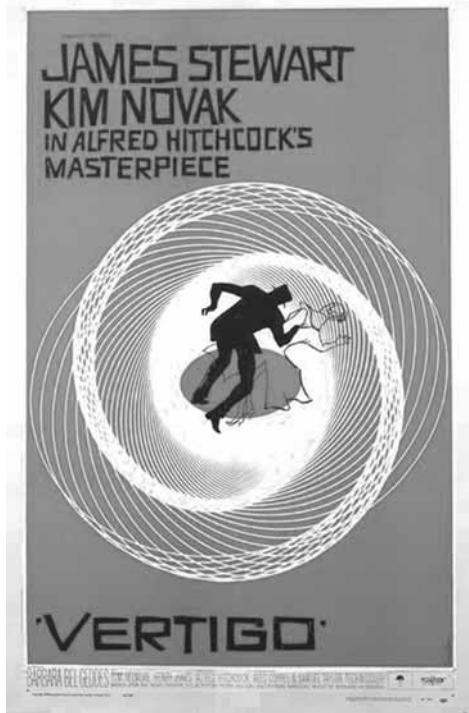
Motion grafika a jej prepojenie na vizuálnu komunikáciu (respektíve χρησται)

Vývoj animácie v klasickej podobe (naratívny animovaný príbeh) myšiaka Mickeyho prešiel cez experimentálny film Normana McLarena a videoklipy až k novým médiám, ako sú VJ-ing, motion grafika, prípadne animovaný videoart (demoscéna, processing) či videohry (intra, machinima, motion-capture), dlhú cestu. Ani odborníci často nevedia definovať, či tieto „nové médiá“ ešte patria pod médium animácie, alebo už tvoria samostatné médiá. Isté však je, že definícia animácie ako takej platí pre všetky z nich. V rámci prepojenia vizuálnej komunikácie a animácie je momentálne najzaujímavejším médiom, resp. formou vyjadrenia, takzvaný Motion Design (alebo motion grafika). Ide o prepojenie statickej grafiky (logotypy, texty) a jej následné rozanimovanie do finálnej podoby. Výdatne sa využíva v televízii a filme, najčastejšie ako titulkové sekvencie filmov, packshoty, spoty a znelky televíznych upútaviek, intrá relácií, alebo aj ako rozanimované logo daného kanála. Motion grafika sa využíva taktiež ako súčasť takmer každej „hranej“ reklamy, často ide o záverečnú textovú informáciu (slogan) či rozanimovanie loga. Pojem Motion Graphics bol spopularizovaný na základe knihy Trishe a Chrisa Meyerovcov s názvom Creating Motion Graphics, ktorá je manuálom pre užívateľov programu Adobe After Effects. Tento program bol svojím spôsobom revolučný a znamenal začiatok rozmachu aplikácií, ktoré nepracovali čisto iba so strihaním videa, ale priamo s jeho postprodukciami a úpravou. Napriek tomu, že program pracuje s 2D, v novších verziách je možnosť docieliť ilúziu tzv. pseudo 3D. Okrem klasických nastavení prináša

aj špeciálne efekty, compositing (vrstvenie a komponovanie jednotlivých objektov do jednej kompozície), farebné korekcie a nastavenia, ako aj možnosť prenášania a následného upravovania 3D objektov z jednotlivých 3D softvérov.

Vývoj technológií a dostupnosť programov spolu s ich užívateľskou prijateľnosťou a ovládaním zapríčinili doslova rozmach motion grafiky v posledných rokoch a v súčasnosti sa bez nej nezaobíde žiadna reklamná kampaň (pokiaľ nie je iba v printovej podobe). Historické korene pojmu Motion Graphics siahajú až do 60. rokov minulého storočia, keď John Whitney (jeden z priekopníkov počítačovej animácie a tvorca experimentálnych filmov) založil spoločnosť s názvom Motion Graphics Inc. Netreba však zabúdať na Saula Bassa (držiteľ Oscara a pioniera animovaného grafického dizajnu), ktorý sa preslávil svojimi animovanými titulkami v úvodných sekvenciách mnohých filmov, za všetky spomeňme aspoň papierikovou (cut-out) technikou animovaný The Man with the Golden Arm či úvodnú kinetickú typografiu v Hitchcockovom filme Na sever severozápadnou linkou. Ako grafický dizajnér navrhol napríklad logo pre AT&T či Continental Airlines.

Zatiaľ čo v minulosti používali tvorcovia animovaných titulkových sekvencií vtedy nedostupné počítačové technológie či klasickú animovanú techniku, dnes si dokáže profesionálne titulky vytvoriť doma na počítači prakticky takmer každý. Samozrejme, potrebuje k tomu estetické čítanie, vedomosti grafického dizajnéra a softvér.



^ Vertigo (1958), réžia: Alfréd Hitchcock, titulková
 sekvencia: Saul Bass.
 > Catch Me If You Can (2002), réžia: Steven Spielberg,
 titulková sekvencia: Olivier Kuntzel a Florence
 Deygas pre Nexus Productions.

V súčasnosti sú najrozšírejšími už spomínaný Adobe After Effects, Discreet Combustion či Apple Motion (ktoré využívajú bežní užívatelia aj profesionálne štúdiá či televízie) na 2D grafiku, či 3D softvér na tvorbu 3D (Cinema 4d, 3dMax, Maya a ďalšie).

Táto dostupnosť programov však (podobne ako vo vizuálnej komunikácii) spôsobila aj logický prílev nekvalitných, diletantských diel, ktoré sa bohužiaľ prenášajú aj do praxe (rozprávať by o tom vedel ne jeden divák lokálnych televízií, ktoré často nedodržiavajú ani základné pravidlá ako napríklad rozpal; tie komerčnejšie televízne stanice si naštastie väčšinou dávajú na kvalite záležať). Keď už sme pri typografii, stačí sa pozrieť na youtube a do vyhľadávача zadať slovné spojenie „animation-typography“ a okamžite sa vyrojí veľké množstvo „módnych“ videí, ktoré pomocou typografie ilustrujú pesničky od známych svetových interpretov. Nejde však o plnohodnotné animované videoklipy, ale naopak o motion-graphic videá pracujúce čisto s typografiou, ktoré vytvorili fanúšikovia v daných programoch. Populárnym príkladom toho, ako môže animovaná typografia vyjadrovať emócie, je napríklad

film od dizajnéra Jarratta Moodyho, ktorý už nejaký ten rok visí na youtube a pomocou grafiky ilustruje zostrihané audio dialógy jednotlivých postáv z kultového filmu Pulp Fiction. Typografia sa mení podľa rýchlosti, akcentu a farby hlasu dialógov. Je to jeden z mnohých príkladov, ktoré v súčasnosti zažívajú „slávu“ na sociálnych sieťach. Rovnakým spôsobom na to ide aj film Typography in Motion od Ellen Lupton & Co, ktorý vtípne ozrejmuje základné pravidlá a úlohu samotnej typografie.

Pokiaľ by sme sa mali pozrieť na prepracovanejšie diela, nesmieme zabudnúť na aj u nás známy (a dnes už legendárny) videoklip Remind me od nórskej skupiny Röyksopp, ktorý zrejme najlepšie vyjadruje spojenie animovaný film – grafický dizajn – typografia. V tomto prípade však už nejde „iba“ o video vytvorené v rámci motion grafiky, ale o čistokrvný animovaný videoklip so silným dôrazom na celkovú grafickú stránku (nielen typografickú). Klip z dielne francúzskeho motion graphic štúdia H5 ukazuje jeden deň v živote ženy pracujúcej pre londýnsku korporátnu spoločnosť. Dej sa odohráva uprostred súčasnej „pretechnizovanej“ spoločnosti a pracuje s grafickým štýlom, ktorý sa uplatňuje prevažne v grafoch, schema-



tických diagramoch, rebríčkoch či encyklopédiách. Popri klasickej 2D animácii sú využité aj 3D prvky. Videoklip bol zaradený do desiatky najlepších animovaných videí v rámci hitparády televízie MTV. Ak by sme sa mali pozrieť viac do súčasnosti, tak momentálne sú vychytené videá od francúzskej tanečnej skupiny Justice, s ktorými sa mal možnosť oboznámiť aj náš divák prostredníctvom MTV. V prvom single D.A.N.C.E vidíme dvojicu mladíkov (kompozične majú urezané hlavy a ťažisko kamery je upriamené na ich hrud), ktorí sa promenádujú po nočnom klube. Nebolo by na tom nič nezvyčajné, pokiaľ by sa im každú chvíľu pomocou animácie nemenil dizajn trička. Týmto spôsobom sa vo videoklipe vystrieda viac než stovka samostatných originálnych návrhov tričiek, a každý z nich je prepracovaný. O réžiu sa postarala dvojica Jonas & François. Druhým spomínaným videom je DVNO, ktorý vyrobilo francúzske štúdio Machine Molle a v ktorom pomocou fiktívnych, neexistujúcich logotypov ilustrujú daný text piesne. To, čo však zaujme diváka už na prvý pohľad, je citácia logotypov a celkovo grafika z 80. rokov. Tieto dva videoklipy azda najlepšie vystihujú prepojenie typografie / grafického dizajnu a animácie do

výslednej motion grafiky. Príkladov však existuje samozrejme oveľa viac.

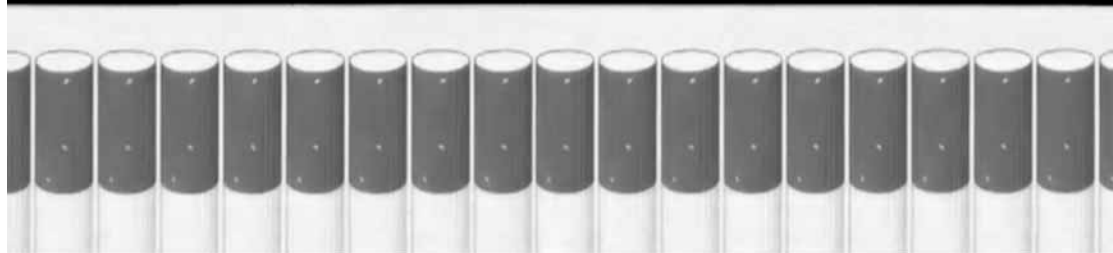
Meno Andrew Kramer je známe asi každému, kto sa aspoň trochu zaujíma o motion grafiku a vizuálnu postprodukciiu. Na stránke www.videocopilot.net pravidelne uverejňuje video tutorials (návody) na rozličné postupy pri výrobe vizuálnych efektov. Od bezplatného tréningu pre začiatníkov až po zložitejšie efekty a motion grafiku, ktorá sa využíva aj pri veľkých filmových produkciách. Stránka, resp. meno samotného Kramera, sa na internete stalo takým pojmom, že pokiaľ sa objaví video či vizuál (napr. na youtube, kde je možnosť komentovania videí) vyznačujúci sa jeho rukopisom, okamžite sú spájané s jeho menom (prípadne je autor obvinený z kopírovania jeho štýlu). Treba však dodať, že v prípade Videocopilot mnohokrát ide o gýčový (síce profesionálne spracovaný) komerčný dizajn, ktorý sa objavuje aj vo vizuále našich domácich komerčných staníc. Edukačná hodnota jeho „tutoriálov“ je však nespochybniteľná a každopádne prínosná pre začínajúceho motion grafika.



^> Ďakujeme, že fajčíte (2005), réžia: Jason Reitman,
titulková sekvencia: Shadowplay Studio.

Filmové titulky sú kapitolou samou osebe. Od základných, jednoduchých animácií typu rozhýbania (rozostrenia, animovania rozpalov, zmeny farby) titulkov až po kompletne graficky prepracované sekvencie titulkov, ktoré odkazujú k deju. Z tých starších netreba opomenúť už spomínané klasiky od Saula Bassa či celú sériu o Jamesovi Bondovi, ktorú odštartovala úvodná sekvencia z filmu Dr. No (1962), kde sa s pomocou geometrických tvarov a farebných zmien prejavila až takmer „kinetická“ typografia. Titulky ku kultovej sérii Ružový panter vychádzali z komiksového štýlu a okrem gagov známych postavičiek sa v nich dá nájsť aj množstvo typografických fórov. Z tých novších určite stojí za zmienku americká rozprávka Ríša hračiek (2007), kde dané titulky spolu s ďalšími prvkami vytvárajú graficky čisté „animované ilustrácie“. Veľmi nápadité animované titulky, ktoré exponujú dej filmu, má aj Chytý ma, ak to dokážeš (2002), v ktorom ide o dolapenie podvodníka/falšovateľa, ktorý uniká polícii. Celá úvodná sekvencia sa odohráva na letisku a pomocou graficky štylizovaných figúrok a drobných typografických vtipov sledujeme naháňačku. Naopak, výrazný podiel typografie je v úvode filmu Ďakujeme, že fajčíte (2005), kde

Written for the screen and directed by
JASON REITMAN



titulková sekvencia pozostáva iba z dizajnov jednotlivých škatuliek od cigariet, ktoré sa navzájom prelínajú. Namiesto logotypov jednotlivých značiek sú použité mená tvorcov filmu. Aby sme spomenuli aj európsky film, v nemeckom Lola beží o život (1998) je celá úvodná titulková sekvencia animovaná a prepojená priamo na príbeh, hlavná hrdinka pred titulkovou sekvenciou začne beh, ktorý je následne vyjadrený animáciou. Titulky sú ručne animované a taktiež charakter samotného písma je ručný. Vo francúzskom filme Zvrátený (2002) sa titulky začínajú (tak ako celý film) od konca, animácia je minimálna, titulky však zaujmú výraznou grafickosťou a nápadom spracovania. Výrobe titulkových sekvencií sa v súčasnosti venujú prevažne špecializované animátorské štúdiá. Výrazných titulkových sekvencií je však toľko, že by vydali na jeden samostatný článok. Čo sa týka využitia samotnej typografie v naratívnom animovanom filme (odhliadnuc od úvodných a záverečných titulkov), tak raz za čas sa objaví film, ktorý stavia na týchto princípoch. Jedným z filmov, na ktorého „typografickej idei“ bol vystavaný celý dej, je napríklad krátky nemecký film Test otcovstva (Waterschaftest, 2006)

od režisérky Katherine Landgrebe, v ktorom sa celý príbeh odohráva na displeji mobilného telefónu práve s pomocou meniaceho sa textu prichádzajúcich a odoslaných textových správ. Aj na Slovensku sa už urodilo niekoľko krátkych filmov, ktoré ako súčasť naratívneho príbehu využívajú typografiu či kaligrafiu, dostupné sú v rámci archívu internetového festivalu Azyl; spomeňme napr. Typofutbal JPN – SVK (2005) od Radka Čepčeka, v ktorom hrajú fonty medzi sebou futbal, či Moj (2006) od Žltého, v ktorom autor prostredníctvom motion grafiky portrétuje osobnosť. Naopak, experimentovaniu s typografiou v rámci animácie a nových médií sa venuje Ján Šicko, ktorý bol v roku 2008 za svoju tvorbu nominovaný medzi finalistov Ceny Oskára Čepana.

#

Autor je výtvarníkom a filmárom, v súčasnosti programovým dramaturgom Medzinárodného festivalu animovaných filmov Fest Anča.