

УДК 655.24.004.032.6

Опалєв М. Л., Саввіна К. С.

Харківська державна
академія дизайну і мистецтв

ЕТАПИ РОЗВИТКУ АНІМОВАНОЇ ТИПОГРАФІКИ В МОУШН-ДИЗАЙНІ

Опалєв М. Л., Саввіна К. С. Етапи розвитку анімованої типографіки в моушн-дизайні. У статті проводиться огляд літератури з історії анімованої типографіки в моушн-дизайні та виділяються етапи її розвитку. Виявлено три періоди у розвитку анімованої типографіки: титри до фільмів, експериментальна анімована типографіка, кінетична типографіка. Сьогодні галузь титрів інтенсивно розвивається завдяки широкому використанню комп'ютерних технологій і стає самостійною індустрією. Численні експерименти з графемою втілюються в життя в різних галузях мультимедіа, де знаковість шрифту посилює функціональність візуальної взаємодії. Рухомий шрифт піднімає візуальну комунікацію і графіку руху на новий рівень і відображає справжній дух новаторства і уяви в сучасному дизайні. Всі ці три види анімованої типографіки зараз активно втілюються в життя дизайнерами всього світу. Це сприяє широким можливостям в різноманітних експериментах, пов'язаних із пошуком нової художньої образності. Таким чином, ми маємо великі перспективи подальшого дослідження численних об'єктів моушн-дизайну, в яких анімована типографіка використовується як основний чинник комунікативного впливу.

Ключові слова: моушн-дизайн, комп'ютерна анімація, типографіка, мультимедійний дизайн.

Опалєв М. Л., Саввіна Е. С. Этапы развития анимированной типографики в моушн-дизайне. В статье сделан обзор литературы по истории анимированной типографики в моушн-дизайне и выделены этапы ее развития. Выявлены три периода в развитии анимированной типографики: титры к фильмам, экспериментальная анимированная типографика, кинетическая типографика. Сегодня отрасль титров интенсивно развивается благодаря широкому использованию компьютерных технологий и становится самостоятельной индустрией. Многочисленные эксперименты с графемой воплощаются в жизнь в различных отраслях мультимедиа, где знаковость шрифта усиливает функциональность визуальной взаимодействия. Подвижной шрифт поднимает визуальную коммуникацию и графику движения на новый уровень и отражает истинный дух новаторства и воображения в современном дизайне. Все эти три вида анимированной типографики сейчас активно

воплощаются в жизнь дизайнерами всего мира. Это способствует широким возможностям в различных экспериментах, связанных с поиском новой художественной образности. Таким образом, мы имеем большие перспективы дальнейшего исследования многочисленных объектов моушн-дизайна, в которых анимированная типографика используется как основной фактор коммуникативного воздействия.

Ключевые слова: моушн-дизайн, компьютерная анимация, типографика, мультимедийный дизайн.

Opalev M., Savvina K. Stages of development of animated typography in motion design. In last years, there has been an growing popularity of Motion design. The objectives of this study are to define of animated typography in Motion design and distinguished stages of its development. So far this method was been applied to classification of visual material by genre and chronological periods. The result of the research support the idea about three periods of animated typography development: title sequences, experimental animated typography, type in motion. Today, the industry is title sequences becomes an independent industry. Numerous experiments with grapheme put into practice in various sectors of the multimedia, where the character font enhances the functionality of visual interaction. Type in motion raises of the visual communication and motion graphics to a new level and reflects the spirit of innovation and imagination in modern design. All these three kinds of animated typography is now actively put into practice by designers all over the world. The present results are significant in opportunities in a variety of experiments related to the search for a new artistic imagery.

Keywords: motion design, computer animation, typography, multimedia design.

Постановка проблеми. Моушн-графіка — графіка, що змінюється в часі, в якій рух повідомляє глядачеві додатковий сенс. Прийнято вважати, що моушн-дизайн — це дизайн графічний, тільки в русі. Більш поглиблене визначення цієї галузі дизайну пропонують українські дослідники М. Опалєв і М. Мурашко: «Моушн-дизайн — самостійна галузь дизайну, спрямована на проектування об'єктів брендингу та арт-об'єктів за допомогою прийомів і технологій комп'ютерної анімації, звукового дизайну і можливостей інтерактивності, де візуальні ефекти, розроблені на рівні графіки, доповнюють сюжет новим сенсом» [3].

Використання динамічної графіки надає дизайнерам широкі можливості в експериментах, пов'язаних із пошуком нової художньої образності. Еволюція типографічних елементів демонструє зміни, що підхоплюються та візуалізуються в анімації. Зростаюча кількість анімаційних роликів, що виходять у світ та з'являються в цифрових мережах і на телебаченні, свідчать про популярність анімації та її важливість як невід'ємного елементу моушн-дизайну. Питання про принципи використання шрифтів у анімації в різних формах екранної культури є недостатньо вивченими в сучасній літературі, яка

присвячена екранним мистецтвам, що свідчить про актуальність теми даної роботи. Часткове копіювання у вітчизняній анімації досвіду зарубіжних авторів і студій моушн-дизайну також вказують на **актуальність обраної теми.**

Зв'язок із науковими чи практичними завданнями. Робота є частиною держбюджетної теми «Логіко-семіотичне моделювання візуального простору: соціокультурні й філософські аспекти», реєстраційний №0112U001612.

Матеріали статті можуть бути використані для подальших досліджень моушн-дизайну, а також при проведенні лекційних занять з історії мультимедійного дизайну для студентів дизайнерських спеціальностей.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Відомий британський дизайнер-графік С. Морісон (S. Morison) у праці «Перші принципи типографіки» визначає типографіку як мистецтво належного розташування складального матеріалу відповідно до конкретного призначення [8].

Мистецтвознавець і дизайнер В. Кричевський у праці «Типографіка в термінах і образах» окреслює типографіку як графічне оформлення друкованого тексту за допомогою набору і верстки (монтажу), проектування або безпосереднє моделювання вигляду твору друку [1].

Значенню візуалізації тестового повідомлення присвячена дисертація російської дослідниці К. Лаврентьєвої [2]. В цій роботі вона стверджує, що назріла необхідність розглянути проблеми тексту в графічному дизайні з точки зору візуальної культури, специфіки сучасних художніх засобів моделювання текстової інформації, показати своєрідну поетику тексту в графічному дизайні. Основним предметом дослідження стає «візуальний образ тексту», особливість роботи дизайнера-графіка з текстовим матеріалом, досвід експериментальної творчості в цій галузі.

Автори монографії «Шрифт і типографіка» («Type and Typography»), дослідники із Великобританії А. Хацлам і Ф. Бейніс (A. Haslam, P. Baines) розкривають можливості шрифту, що пов'язані з використанням комп'ютерних технологій [6]. Вони пишуть про відповідальність цього процесу у зв'язку з тим, що коли персональний комп'ютер став звичайним інструментом творчості, мільйони людей включилися у використання шрифтів і роботу з набором, але ніхто не замислюється, що ж відчуває сама типографіка, виявивши себе у просторі повної свободи і невизначеності кордонів. Шрифт структурує і режисує візуальну мову, а типографіка створює зв'язок, характер зображення. І форма шрифту, і набір потрібні для донесення повідомлення. Естетика та функціональні аспекти мають велике значення у процесі створення типографічних об'єктів.

Автори книги «Type in motion», американські мистецтвознавці Дж. Белантоні і М. Вулман

(J. Bellantoni, M. Wollman) у своїй праці пишуть, що використання типографіки сьогодні не знає кордонів. Слова на папері стали об'єктом самостійного проектування у дизайні. Анімована типографіка, на думку авторів, встановлює стандарти для розвитку типографіки та дизайну. «Type in motion» демонструє інновації в цифровій графіці, які є серйозними дослідженнями останніх тенденцій в дизайні; представляє різноманітність використання типографіки в мультимедійному дизайні, розглядає роботи дизайнерів, де якісна типографіка відіграє велику роль. Автори також аналізують типографіку в рекламних роликах і документальних фільмах [4].

У другому виданні «Type in motion» М. Вулман представляє роботи найвідоміших студій моушн-дизайну з усього світу. На думку автора, підвищення візуальної комунікації і графіки виходять на новий рівень. М. Вулман демонструє величезні кроки, які були зроблені в цій галузі і відображає справжній дух новаторства у сучасному моушн-дизайні [9].

Мета роботи полягає в аналізі стану наукової літератури, яка стосується анімованої типографіки і в окресленні етапів її розвитку в моушн-дизайні. Також важливим вважається виділити функціональні особливості типографіки в моушн-дизайні.

Виклад основного матеріалу дослідження. Поняття *типографіка* трактується як мистецтво знаходження шрифту та складових поліграфічного набору на визначеному форматі. Для дизайнера-графіка, який займається створенням друкованої продукції, літери являють собою складову художньої мови.

Американський дослідник М. Франц (M. Frantz) визначає початок історії анімаційної типографіки з робіт американського дизайнера-графіка Сола Басса (Saul Bass), називаючи його «першим видатним моушн-дизайнером». В обзорі, присвяченому С. Бассу, він наводить наступні слова дизайнера про свою творчість: «Моєю першою думкою про призначення заголовка картини завжди було те, що він має демонструвати настрій, а головне — ядро сюжету, висловити саму історію метафоричним способом. Я завжди бачив заголовок фільму як засіб, яким можна було б доторкнутися до аудиторії таким чином, що коли фільм тільки почався, у глядачів уже був би емоційний резонанс» [5]. Зараз можна знайти досить багато оглядів із дизайну титрів. Мабуть, одним із вагоміших досліджень цієї галузі дизайну є книга американського дослідника Дж. Краснера (Jon S. Krasner) «Моушн-дизайн та мистецтво анімації: принципи і практика» [7].

Таким чином, *першим етапом* розвитку анімованого шрифту у моушн-дизайні можна визначити анімовані титри до художніх кінофільмів у 50-х роках ХХ-го століття. Звичайно, перші анімовані титри робились засобами класичної анімації. Але в наш час комп'ютерних технологій розробка анімованих титрів для художніх

кінофільмів і телепередач набуває надзвичайного розвитку і стає самостійною індустрією.

Початок експериментам із типографікою поклав у 60-х роках XX-го століття швейцарський дизайнер-графік В. Вайнгарт (W. Weingart). Він відмовився визнавати загальноприйняті принципи класичної типографіки, і експериментував зі шрифтами, розтягуючи, скручуючи, перевертаючи окремі літери та слова. В. Вайнгарт поставив перед собою мету створити нову концепцію типографічного оформлення та породив постмодерністський напрям у дизайні під назвою «Швейцарський типографічний панк». Таким чином типографіка стала набирати незвичайних композиційних форм, поступово наближуючись до становлення її як елементу дизайну.

Експансія комп'ютерних технологій в галузі культури і мистецтва на рубежі XX–XXI ст. сприяла переходу анімації на новий, більш масштабний і якісний рівень. Застосування новітніх технологій в анімації сприятливо вплинуло і на еволюцію шрифтових композицій, що призвело до появи нових засобів виразності типографічних форм. Технології відкрили нові способи впливу на свідомість глядача за допомогою просторового, стереоскопічного зображення, голограми, тривимірної типографіки, різних видів світлових проєкцій. За допомогою сучасних технологій тривимірної графіки ідею, настрій та емоції можна виразити тільки формою букв. У моушн-дизайні шрифтова типографічна композиція є засобом самовираження, що стає самостійною творчою формою. Завдяки великій кількості виразних засобів, прийомів і технологій, анімована типографіка — це чудове поле для художніх експериментів із формами, композицією і навіть матеріалами. Більшість таких експериментів впливає на свідомість глядача на абстрактному рівні та має потужний емоційний вплив.

Однією із перших таких спроб є експериментальна робота «Чітке місто» («The Legible City», 1989) австралійського медіа-дизайнера Джеффри Шоу (Jeffrey Shaw), що стала невід'ємною частиною інтерактивного мистецтва 1990-х рр. У цій установці глядач іде на велотренажері в темній кімнаті, відчуючи віртуальну подорож країнами світу. Будівлі Манхеттену, Амстердаму та інших міст складаються з великих об'ємних літер, які формують слова. Реальні фізичні навантаження на велосипеді перетворюються на віртуальну подорож у світ кінетичної типографіки.

Поряд із експериментами, де використовується весь спектр технічних і технологічних досягнень, продовжують розвиватись традиційні види анімації типографіки. Іде пошук нестандартних технік виконання анімації, де не застосовуються комп'ютерні ефекти та елементи комп'ютерної графіки. Прикладом цього є ще один, вже сучасний типографічний експеримент, зроблений дизайнером із Нью Йорку Тянь Мін Ляо (Tien-Min Liao). Він полягав у тому,

щоб нанести окремі елементи букв на руки темною фарбою, і за допомогою жестів створити з окремих фрагментів спочатку велику літеру, а потім і малу (рядкову) зміною положення руки і пальців. Таким чином був продемонстрований візуальний зв'язок між літерами в різних регістрах.

У мультимедійних типографічних композиціях прикладного характеру знаковість шрифту посилює функціональність носіїв — екранних форм і гаджетів. Такі композиції розробляються для елементів текстової навігації на веб-сайтах, мобільних пристроях, на візуальну взаємодію з якими робиться акцент. Способи, які можуть бути використані та включені для створення привабливої, ефективної, динамічної типографіки, можуть бути наступними:

- поєднання типографіки і фотографії, поєднання ілюстрацій з анімацією;
- модифікації форми шрифту засобами технологій тривимірної графіки;
- використання анімованих типографічних композицій при відсутності інших видів зображень;
- анімація окремих символів, щоб створити картину, дію, настрій або почуття;
- експерименти з різноманітними матеріалами, якими створюються анімовані шрифти;
- шрифтова анімація, комбінована зі звуком і звуковими ефектами.

Зараз в Інтернеті можна побачити величезну кількість подібних експериментів, де зміною форми букв можна виразити ідею, настрій, емоції, що стає сьогодні окремим видом творчості. Ці експерименти знаходять втілення в сучасних видах реклами, в проєкціях на фасадах будівель, у виставкових мультимедійних проєктах тощо. Кількість і вагомість експериментів із типографікою у сучасних галузях мультимедіа дозволяє виділити їх у окремий, *другий етап* розвитку анімованого шрифту у моушн-дизайні. Як вже було сказано вище, він розпочався на початку 90-х років XX століття.

У сучасних мультимедійних електронних засобах ми все частіше стикаємося з різними формами анімації текстових повідомлень. Вербальне значення повідомлення, реалізованого анімованим шрифтом, посилюється рухом. Про те, що не тільки текст у моушн-дизайні несе інформацію, але і саме рух як такий, пише згаданий вище Дж. Краснер: «Рух, залежно від свого характеру, впливає на формування художнього образу: повільно впливаючий із темряви шрифт створює відчуття загадковості або спокою, а динамічний напис, що крутиться — радості чи, може бути, нервозності» [7].

Кінетична типографіка, або «рухомий шрифт» («Type in motion») не фіксується в потрібному положенні й має динаміку. Її можна побачити у рекламних роликах, заставках телебачення, фільмах, анімованих логотипах, відеоіграх, музичних кліпах і навіть у мобільних пристроях. Цифрові технології,

наявність і доступність персональних комп'ютерів — все це дає можливість створювати унікальну рухому типографіку. Одним із її ключових переваг є емоційний вплив на глядача шляхом графічного переходу. Слово може стати виразним через спосіб його зміни в часі.

За визначенням «рухомий шрифт» — це текст, який змінює свою форму, колір, шрифт, рухається в часі для того, щоб посилити емоційний вплив повідомлення. У цьому контексті повідомленням може бути вірш, монолог або діалог із кінофільму, текст пісні, телефонна розмова тощо. Такий вид повідомлення представляє собою анімацію, в якій замість зображень рухаються букви та слова. Таку типографіку, як правило, ділять на 2 типи — «рухому» і «рідку». У «рухомій» букви та слова рухаються й переміщуються один щодо одного, а в «рідкій» вони можуть залишатися на одному місці, але при цьому — видозмінюватись, перетікати з однієї форми в іншу.

Можливо, першими експериментами із рухомим шрифтом почали займатись дизайнери американської студії МК-12 (робота «Brazil Inspired», 2002 р.). Але тотальне захоплення динамічною типографікою сталося після появи анімації «Intonation», розробленої студентом із США Джарраттом Муді (Jarratt Moody) в 2007 році.

Існує безліч способів, щоб намалювати картину або розповісти історію з рухом шрифту. Головне — типографіка має слідувати правилам хорошої оповіді, в якій повинні бути чітко визначені початок, середина і кінець.

Таким чином, *третьім етапом* розвитку анімованої типографіки можна визначити рухомий шрифт («Type in motion»), де головною метою є формування повідомлення. Він розпочався на початку XXI століття.

Висновки:

1. Анімована типографіка — це об'єкт проектування, що обґрунтовує необхідність у формулюванні теоретичних і методичних принципів її створення, а також виявлення її специфіки. Дизайн анімаційних типографічних композицій вимагає не лише знань у сфері формування анімаційної шрифтової графіки, а й спеціалізованого вивчення значення анімованої типографіки в мистецтві.
2. Початком історії анімованої типографіки та її *першим етапом* можна назвати ранні анімовані титри до художніх кінофільмів, які з'явилися у середині XX століття. Сьогодні ця галузь інтенсивно розвивається завдяки широкому використанню комп'ютерних технологій і стає самостійною індустрією.
3. Експериментальна анімована типографіка як *другий етап* її розвитку була закладена художниками інтерактивного мистецтва на початку 60-х років XX століття. У наш час ці численні експерименти з графемою, що виконуються як сучасними розвиненими комп'ютерними засобами, так і різнома-

нітними нестандартними техніками, втілюються в життя в різних галузях мультимедіа, де знаковість шрифту посилює функціональність візуальної взаємодії.

4. «Type in motion» — шрифт, який рухається або якось змінює свою форму в часі, функцією якого є посилення емоційного змісту повідомлення. Цей вид рухомого тексту з'являється у вигляді перших експериментів із шрифтами на комп'ютері з 2000 року, можна виділити в *третьій етап* розвитку анімованої типографіки. Зараз він піднімає візуальну комунікацію і графіку руху на новий рівень і відображає справжній дух новаторства й уяви в сучасному дизайні.
5. Всі три види анімованої типографіки, що виділені в цій роботі, зараз активно втілюються в житті дизайнерами всього світу. Це сприяє широким можливостям в різноманітних експериментах, пов'язаних із пошуком нової художньої образності.

Таким чином, ми маємо великі **перспективи подальшого дослідження** численних об'єктів мистецтва, в яких анімована типографіка використовується як основний чинник комунікативного впливу.

Література:

1. Кричевский В. Типографика в терминах и образах / В. Кричевский. // Том 1: Типографика в терминах и образах. — М: Слово, 2000. — 144 с.
2. Лаврентьева Е. А. Текст и контекст в графическом дизайне: (актуальные проблемы и тенденции визуализации текста): автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. искусствоведения: специальность 17.00.06 Техн. эстетика и дизайн / Лаврентьева Е. А. // Моск. гос. художеств.-пром. ун-т им. С. Г. Строганова — Москва, 2008. — 27 с.
3. Опалев М. Л., Мурашко М. В., Определение мультимедийного дизайна и систематизация его объектов / М. Л. Опалев, М. В. Мурашко // Вісник Харківської Державної академії дизайну і мистецтв. — Х.: ХДАДМ, 2012.
4. Bellantoni J., Wollman M. Type in Motion: Innovations in Digital Graphics / J. Bellantoni, M. Wollman // Published by Rizzoli International Publications, 1999. — 176 p.
5. Frantz M. Changing Over Time: The Future of Motion Graphic / M. Frantz, 2003 // Режим доступу: <http://www.mattfrantz.com/thesisandresearch/motiongraphics.html>.
6. Haslam A., Baines P. Type and Typography / A. Haslam, P. Baines. // New York: Watson-Guptill, 2005. — 240 p.: 300 il.
7. Krasner, Jon S. Motion graphic design & fine art animation: principles and practice / Jon S. Krasner // Elsevier/Focal Press, 2004.
8. Morison S. The Typographic Book, 1450—1935 / S. Morison. // A Study of Fine Typography Through Five Centuries, 1963.
9. Woolman M. Type in Motion 2 (Second Edition) (No. 2) / M. Woolman // Published by Thames & Hudson, 2005. — 256 p.: 300 il.