

**Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

Diplomová práce

**VIZUÁLNÍ IDENTITA EXISTUJÍCÍHO SUBJEKTU
(Vizuální styl televizní stanice)**

BcA. Tung Dang Duc

Plzeň 2019

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra Designu
Studijní program Design
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Grafický design

Diplomová práce

VIZUÁLNÍ IDENTITA EXISTUJÍCÍHO SUBJEKTU
(Vizuální styl televizní stanice)

BcA. Tung Dang Duc

Vedoucí práce: doc. MgA. Kristýna Fišerová

Katedra designu
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2019

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a nejedná se o plagiát.

V Plzni, duben 2019

.....

podpis autora

Poděkování

Tímto bych chtěl poděkovat doc. MgA. Kristýně Fišerové a prof. ak. mal. Rostislavu Vaňkovi za věnovaný čas, vedení práce a cenné konzultace. Stejně tak bych rád poděkoval MgA. Janovi Kokoliovovi za ochotu, odborné konzultace a cenné rady ohledně motionu, které přispěly k vyšší kvalitě této diplomové práce.

Obsah

1. Úvod	8
2. Téma.....	10
3. Motion graphics	11
3.1 Historie	11
3.2 Vývoj grafického designu v televizním vysílání.....	11
3.3 Experimentální filmy	12
3.4 Filmové titulky	13
3.5 Příchod počítačové animace.....	15
3.6 Současný stav	16
4. Reflexe.....	18
5. Idea a koncept	19
6. Proces přípravy.....	20
6.1. Režerše	20
6.1.1 Fox Comedy	20
6.1.2 Film4.....	21
6.1.3 MTV8	21
6.1.2 Netflix	22
6.1.4 Prima Cool	22
7. Proces tvorby.....	24
7.1 Logo	24
7.2 Vizuelní jazyk	25
7.3 Písmo.....	25
7.4 Barevnost	26
8. On-Air aplikace	27
8.1 Logo Bug.....	27
8.2 On-Air animace.....	28
8.3 Chyron/Lower Third	30

8.4 LineUp	31
8.5 Promo	32
8.6 Ident	33
9. Off-Air aplikace.....	34
10. Závěr.....	38
12. Resumé.....	39
13. Seznam použitých zdrojů.....	40
13.1 Knižní a periodická literatura.....	40
13.2 Internetové zdroje.....	40
14. Seznam příloh.....	42

1. Úvod

Svět kolem nás se mění neuvěřitelnou rychlostí. V posledních letech můžeme díky vývoji a technologiím sledovat videa kdekoliv a na jakýchkoliv chytrých zařízeních. Koncentrace informací se převádí do mluveného projevu s plynoucím a zajímavým vizuálem. Člověk vnímá svět z 80 % očima. Díky tomu si dokážeme jednoduše a efektivně zpracovávat informace. Video už z velké části nahradilo textový obsah. Jen si přiznejme, že lidé zlenivěli. Blogy a krátké sloupky v novinách se mění na vlogy¹. Televizní grafika, firemní identity, prezentace a reklamy a mnohé další domény v oblasti grafického designu se daly do pohybu. Jednoduše řečeno do roviny vizuálních komunikací se dostává další aspekt, a to „motion“.

Motion graphics kombinuje všechny komunikační prostředky vynalezené člověkem od symbolů, písma, fotografie až po kresbu a zvuk. Jeho úkolem je tyto elementy spojit a proměnit v čase. S nadsázkou lze říci, že rozvoj motion graphics je určitým symbolem odrazu moderní doby, je příznačný pro technologicky rychle se rozvíjející společnosti.

Smyslem této práce je rozšířit poznatky v oblasti motion designu. Vedle grafického designu je to pro mě velice zajímavá disciplína současnosti a také směr, kterým bych chtěl v budoucnosti jít. Nové trendy a možnosti se objevují na horizontu každý den a designeři musí reagovat na požadavky. Ten, kdo neumí držet krok se současným vývojem technologií a přizpůsobit se na trhu, se bohužel ztratí v záplavě konkurence. Motion design v rámci České republiky roste díky festivalu Mouvo, který od roku 2016 pořádá každoročně studio Oficina². V Evropě je ještě festival OFFF v Barceloně, který letos bohužel musím vynechat, protože je to zrovna v termínu, kdy se kompletuje a odevzdává diplomová práce. Důvod, proč navštívit takové akce, je zcela jednoduchý. Uvidíte tam všechny vzdělané lidi z oboru, kteří vám ukáží, na čem pracovali, řeknou něco o principu, s jakým se pracuje při tvorbě něčeho tak komplexního jako je motion design, který v sobě

¹ Video blog, zkráceně nazývaný vlog, je blog, při kterém se dotyčná osoba nevyjadřuje písemně, avšak ústně, a zároveň při tom může točit sebe nebo své okolí.

² Pražské studio Oficina se zaměřuje především na motion design a vizuální identitu televizních stanic.

koncentruje téměř všechny složky grafického designu. Navíc vidět krásné věci je vždy příjemné.

V teoretické části textu se práce zaměřuje na pojem motion, popisuje historii, vývoj, a především současný stav tohoto fenoménu. Tvůrčí část spočívá v reflexi z poznatku. Budu se i nadále snažit ze sebe maximálně vydat znalosti z oblasti grafického designu a kombinovat je s disciplínou motion design, se kterou nemám zatím takové zkušenosti. Následně budu usilovat o vytvoření jednotného vizuálního stylu televizní stanice použitelné jak On-air³, tak Off-air⁴.

Cílem je tak vytvořit celek, který by dokázal prezentovat to, čeho jsem jako grafický designer schopný.

³ On-air ve vysílání

⁴ Off-air mimo vysílání / éter dění v TV nebo rádiu.

2. Téma

Vybral jsem Vizuální identitu existujícího subjektu s menší modifikací zaměřený na motion design. Subjektem je nápad, který existuje v mé hlavě už dlouho, a neměl jsem šanci ho dosud realizovat. Díky této diplomové práci jsem postoupil zase o krok blíže. Jedná se o vlastní televizní stanici s osobitým charakterem. Důvod volby jsem už nastínil v úvodu. Doba se mění, technologie jde kupředu. Je tu nová disciplína, která spolu s grafickým designem posouvá hranici vizuální komunikace ještě dále.

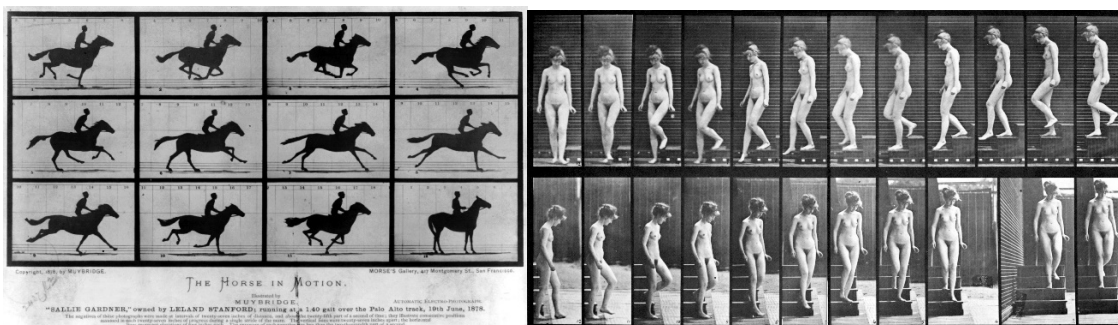
Snažím se také v době svého studia naučit, co nejvíce mohu. Proto jsem si vybral téma, se kterým nemám tolik zkušeností, a s vědomím, že existuje velice málo pramenů zabývajících se motion designem jak z historického, tak i teoretického hlediska. Říkal jsem si, že je tady prostor vyzkoušet si něco nového.

3. Motion graphics

Neexistuje univerzální definice pojmu „motion graphics“, v překladu znamená „pohyblivá grafika“. V Česku je používán také termín „motion grafika“. Termín slouží spíše k rozlišení statické grafiky od pohyblivé, tedy takové, která kombinuje všechny komunikační prostředky od písma, znaků, fotografie až ke kresbě, anebo zvuku k vytvoření iluze pohybu. Výsledek se pak promítá do čtvrtého rozměru, „času“.

3.1 Historie

Jak jsem již zmínil v úvodu, tato disciplína se v dnešní době projevuje výhradně přes digitalizování výstupních zařízení. Vývoj však můžeme sledovat mnohem dále než od příchodu elektronických medií. První pokus o studie pohybu lidí a zvířat byl v roce 1878 díky Eadwardovi Muybridgovi, který pomáhal umělcům pochopit principy pohybu.



Obr. 1: Studie pohybu Eadward Muybridge

3.2 Vývoj grafického designu v televizním vysílání

V lednu 1926, John Logie Baird⁵ úspěšně demonstruje jeho primitivní televizní systém směrem k veřejnému publiku. Byl to experiment, ve kterém používal sadu grafických karet s různými formami, nebo vysázeným textem snímal Baird kamerou přenos televizního signálu. Tato metoda však představuje užití statického grafického designu v pohyblivém médiu. Když televizní vysílání přišlo v roce 1932⁶, přineslo s sebou potenciál pro zlepšení vizuálního zážitku s možnostmi informační grafiky.

⁵ Inženýr a vynálezce prvního televizoru, na kterém byl předveden v roce 1926 přenos živého obrazu.

⁶ První veřejné televizní vysílání přinesl BBC v roce 1932 ve V. Británii.

Historie grafického designu v televizi je však jednou z oblastí, která v prvních dnech postrádala serióznost v porovnání s jinými formami vizuální tvorby. Tehdy tomu ublížilo ještě přerušování vysílání kvůli druhé světové válce a vrátil se až v roce 1946, což vedlo k omezeným zdrojům a investicím ještě po mnoho následujících let.



Obr. 2: Bairdův experimentální přístroj

3.3 Experimentální filmy

Experimentální neboli bezpředmětný film je umělá pohybová hra rozdílných hmot, kreseb nebo světla a stínu bez jakéhokoliv obsahu. Výsledkem je využití filmové techniky k vytváření umělecké kompozice s emocionálním účinkem na diváka. Tyto filmy vznikly počátkem avantgardy 20. století jako protest proti divadelnosti a komerčnosti kinematografie. Za skutečný pojem motion graphics můžeme označit např. sérii Opus⁷ od Walthera Ruttmanna, který animoval technikou frame-by-frame pomocí oleje na akrylovém skle. Hans Richtera – Rhythmus 21⁸ nebo, sérii Studie⁹ od Oskara Fischingera. Spolu s Vikingem Eggelingem tvořili Absolutní film. *„Absolutním filmem se rozumí zejména neinscenovaný materiál v nelogických, ryze výtvarných vztazích a souvislostech. Šlo tu především o potlačení jakéhokoliv racionálního jádra výpovědi.“*¹⁰ Hlavním charakterem Fischingera díla je synchronizace hudby s obrazem, pomocí transformace geometrických tvarů a hudebního rytmu. Původně animace sloužila jako reklama pro nahrávky, později se stala přímo předchůdcem

⁷ Walther Ruttmann: Opus [online]. 1921 [cit. 2019-04-19]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLo8eDZ7Fd0TelwtBPc-Zln48x2okcs82e>

⁸ Hans Richter: Rhythmus 21 [online]. 1921 [cit. 2019-04-19]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=FYPb8uIQENS&t>

⁹ Oskar Fischinger: Studie nr. 5 [online]. 2017 [cit. 2019-04-19]. Dostupné z: <https://vimeo.com/258726727>

¹⁰ ULVER, Stanislav. Západní filmová avantgarda. Praha: Československý filmový ústav, 1991. 323 s. ISBN 8070040718.

hudebních videí. Byla velice oblíbená po celém světě. Avšak po nástupu nacistického režimu byla abstraktní díla bohužel klasifikována jako degenerované umění a bylo obtížné pokračovat na jakémkoliv experimentálním filmu. Jeho dílo *Painting No.1*¹¹ je považováno za jeho vrcholné a nejabstraktnější dílo.

3.4 Filmové titulky

Z experimentální tvorby se motion graphics posunul do filmových titulků. Je to významný krok blíže k televizní grafice, jak ji známe dneska. V polovině 20. století se Saul Bass stal průkopníkem filmových titulků poté, co vytvořil v roce 1955 sekvence titulků pro film „*The Man with Golden Arm*“¹² od Otta Premingera. Pro Alfreda Hitchcocka navrhl efektivní a nezapomenutelné titulky pro filmy „*Vertigo*“¹³ a „*North by Northwest*“¹⁴, kde se objevilo nové využití typografie v oblasti kinematografie, a to kinetická typografie. V době, kdy filmové titulky tvořil pouze statický text, jeho práce s písmem byla naprosto revoluční. Pracoval ještě pro některé největší hollywoodské filmaře jako Stanley Kubrick, Billy Wilder a Martin Scorsese.



Obr. 3: Titulky k filmu *North by Northwest*

¹¹ Motion Painting No.1 [online]. 1947 [cit. 2019-04-19]. Dostupné z: https://vk.com/video-46376037_165361094

¹² The Man with Golden Arm [online]. 1955 [cit. 2019-04-19]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=sS76whmt5Yc&t>

¹³ Vertigo [online]. 1958 [cit. 2019-04-19]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=q42Jdx6T7nl>

¹⁴ North by Northwest [online]. 1959 [cit. 2019-04-19]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=1ON67uYwGaw>

Za nástupce Saula Basse byl považován Pablo Ferro původem z Kuby, který navrhl titulky pro klasické filmy jako „Dr. Strangelove“, „Bullitt“ a „Men in Black“. Ferro přinesl do prostředí nové elementy původem z experimentálního filmu – dynamické, rychlé střihy, detaily, montáže, ruční kresbu a typografie. Obrázky kompozičně dělil a přeskládal je vedle sebe¹⁵.



Obr. 4: Titulky k filmu Dr. Stangelove



Obr. 5: Titulky k filmu The Thomas Crowne Affair

¹⁵ KRASNER, Jon S. *Motion graphic design: applied history and aesthetics*. [2nd ed.]. Boston: Focal Press, c2008. 434 s. ISBN 9780240809892.

3.5 Půchod počítačové animace

John Whitney a jeho bratr James byli průkopníci v mnoha oblastech jako je vizualizace zvuku, počítačové umění a pomáhali k rozšíření kinematografie. Vyvinuli řadu inovativních postupů v animaci, práci s šablonami, optickým tiskem a počítačem generovanou grafikou. Klíčovým bodem byl vývoj technologií a vzniku počítače. Nejprve měl sloužit pouze armádě, později se rozšířil pro některé univerzity. V době, kdy nebyly počítače dostupné veřejnosti, byla produkce motion grafiky poměrně drahá a časově náročná disciplína. John Whitney odkoupil od armády již vyřazené zaměřovací systémy a vyrobil tak vlastní „analogový počítač“, který plně využil¹⁶. Pravděpodobně byl prvním, kdo použil termín „Motion Graphics“ a v roce 1960 založil společnost Motion Graphics Incorporated. Tato společnost vyprodukovala řady filmových titulků a reklam, nechyběla ani motion grafika v podobě televizní grafiky. Spolupracoval se Saul Bassem na titulcích k filmu Vertigo od Alfreda Hitchcocka. Jeho showreel¹⁷ s názvem Catalog byl vytvořen právě vlastním analogovým počítačem.



Obr. 6: Showreel Catalog 1961

¹⁶ PALAIS DE MARI John Whitney [online]. 2014 [cit. 2019-4-20]. Dostupné z: <http://preparedguitar.blogspot.com/2014/10/palais-de-mari-john-whitney.html>

¹⁷ Showreel nebo také demo reel, či sizzle reel je krátce sestříhané video, film představující předchozí práci. Používají to hodně filmaři, herci, animátoři, motion designéři, modely/ky atd.

3.6 Současný stav

Motion design se stává rozmanitým díky vývoji techniky a spolupráci s lidmi z různých oborů. Spektrum populace stoupá vzhledem k dostupnosti médií, zejména internetu. Jako další aspekt, který byl podle mého názoru nenápadně přidán do motionu, je „interaktivita“. Publikum je náročnější a už jim pomalu nestačí krásné pohyblivé animace. Chtějí být také zapojeni do děje. S použitím nových technologií jako Kinect¹⁸, AR¹⁹, VR²⁰ atd. vzniká po celém světě interaktivní instalace např. 150 Media Stream od Leviathan²¹. Do hry se také zapojil AI²² nebo machine learning²³, s tím pracuje např. umělec Memo Akten²⁴, původem z Turecka, který měl velice zajímavou řeč na festivalu Mouvo 2019.

V rámci ateliérového úkolu jsem spolupracoval s Vojtěchem Voborníkem na projektu Graphic Ego. Jednalo se o interaktivní audiovizuální instalace, zaměřené na tvorbu zvuku skrze projevy lidského chování a jeho vizualizaci v reálném čase. Ať už jsou projevy více či méně výrazné, a to jak pohybově, tak zvukově, Graphic Ego je zpracuje a na základě toho v reálném čase vytváří skladby a vizualizace. Každý člověk je unikát, proto si zaslouží pro sebe jedinečný obraz a skladbu.

Mezi má oblíbená motion studia na světové scéně patří: Field, Prologue, Method Studios, Future Deluxe, The Mill, Blind, Blur, Nerdo atd. Někteří designeři dávají přednost práci na volné noze. Jejich tvorba pak má mnohem výtvarnější výraz. Memo Akten, Nia Dias, Ash Thorp, Julius Horsthuis a mnozí další. Na české scéně je to studio Oficina, a z jednotlivců Lukáš Veverka a Petr Skala.

¹⁸ Vstupní zařízení pro snímání pohybu vyráběno společností Microsoft 2010

¹⁹ Rozšířená realita (zkratkou AR) (angl. augmented reality) je označení používané pro reálný obraz světa doplněný počítačem vytvořenými objekty.

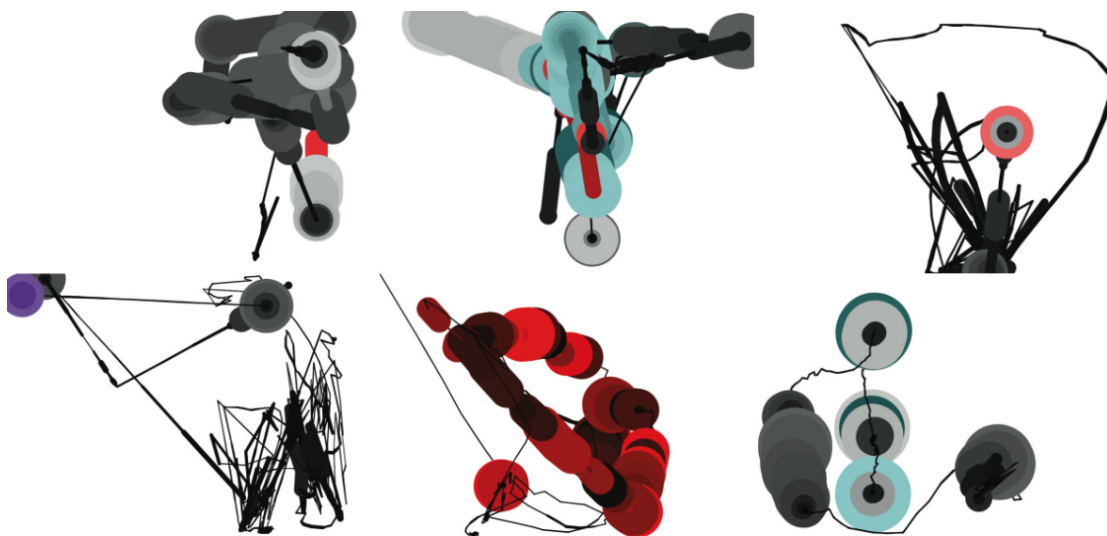
²⁰ Virtuální realita (VR) je technologie umožňující uživateli ocitnout se v simulovaném prostředí, ideálně doprovázené jeho interakcí s ním.

²¹ 150 Media Stream [online]. 2017 [cit. 2019-4-20]. Dostupné z: <https://vimeo.com/214059013>

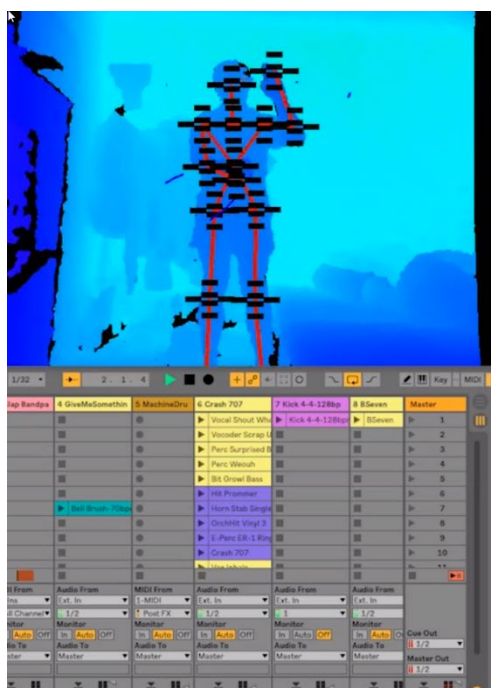
²² Umělá inteligence (anglicky Artificial intelligence, AI) je obor informatiky zabývající se tvorbou strojů řešících komplexní úlohy například z oblasti logistiky, robotiky, zpracování přirozeného jazyka, či zpracování velkých objemů dat.

²³ Strojové učení (anglicky Machine Learning) je podoblastí umělé inteligence, zabývající se algoritmy a technikami, které umožňují počítačovému systému 'učit se'.

²⁴ www.memo.tv/



Obr. 7: Vizuální výstup ega jednotlivce



Obr. 8: Graphic Ego vizualizace v reálném čase

4. Reflexe

Po důkladném studiu vývoje, historie a současnosti motion designu jsem usoudil, že to pro mne bude velká výzva. Studoval jsem 6 let grafický design, nepočítám-li další 4 roky na střední škole. Mezi tím praxe a práce pouze v tomto oboru. K filmu a videu jsem se dostal už mnohem dříve, a to v deseti letech. Při mé cestě do České republiky se celá rodina složila na analogovou kameru. Byla na kazetu s kapacitou na 120 minut, sloužila hlavně na video deníky, které jsem posílal každý měsíc zpátky do Vietnamu. Natáčel a stříhal jsem s tím úplně všechno, jelikož jsem neměl prostředky ani zařízení k zpracování videa. Střih tehdy znamenal přetočit na nezajímavé záběry a přes to natáčet dál.

S motionem jako takovým jsem přišel do styku v roce 2014, kdy jsem poprvé v práci animoval ikony přes Adobe After Effect. Jako samostatný předmět se na naší fakultě dostal až v roce 2017, kdy k nám přišel učit Jan Drozda. Působil krátce, ale za tu dobu nás stihl seznámit s historií, a základní principy animace. Místo něj teď nastoupil Jan Kokolia, se kterým jsem pravidelně konzultoval průběh této diplomové práce. Od příštího roku se otevře oficiálně nový ateliér věnovaný motion designu, kterou povede Lukáš Fišárek, zakladatel studia Oficina a festivalu Mouvo. Podle mého názoru, není to zrovna správný čas na skok do rozjetého vlaku, ale furt lepší než nikdy. Jsme poměrně mladá fakulta, která je otevřená současným trendům na poli designu a užitého umění, motion design mezi ně určitě patří. Přeji tak novému ateliéru hodně úspěchů v budoucnu.

5. Idea a koncept

Osobně nesleduji tolik televizi a pomínou-li živé vysílání, občas se mi stane, že jsem měl vytipovaný krátký rozhovor, film, nebo dokument. Zrovna když mám chvilku času a rád bych se na to podíval, než ji zaplním jinou činností. Bohužel nemohu, protože vysílací program je buď později, nebo jsem to už zmeškal. Nabízí se tu samozřejmě několik řešení, ale za jakou cenu? Stáhnout nelegálně? Ne, všechno se nedá stáhnout a trvá nějakou dobu, než si něco najdete a stáhnete. Nikdo vám pak nezaručí kvalitu staženého materiálu. Navíc je tam jistá šance, že by mohly nastat právní problémy. U chytrých televizí můžete nahrát pořady a podívat se na to zpětně. Stále mi to ale nenaplňuje ten volný čas, který mám zrovna teď. U některých placených televizí je možnost si nastavit „vlastní“ program sestavený z několika stanic, ale musíte se stejně řídit vysílacím časem.

Můj koncept spočívá v předplatném online televize zaměřeném na všechny filmové žánry, seriály a dokumenty v oblasti kultury a umění. Díky online službě můžete sledovat vaše oblíbené pořady kdekoliv ve světě na jakémkoliv chytrém zařízení. A kdykoliv můžete přerušit předplatné, nejste vázán žádnou smlouvou apod. Za velké plus považuji možnost sestavit si vlastní program podle vaše volného času během dne. Velké části z předplatného jsou přímo pro autory festivalových filmů k získání exkluzivní licence na vysílání.

Jsem si plně vědom toho, že idea může být odlišná od reality. K tomu, abychom něčeho dosáhli, si musíme nastavit menší cíle, kam můžeme dojít, a postupně zvyšit nároky. K tomu největšímu dojdeme postupně. Splněné cíle jsou pro mě zatím poznatky z historie oblasti motion graphic, přehled o technologiích a principy využití v praxi. Mluvit a psát o svém nápadu v diplomové práci. Je to jak cestování časem, ale v této chvíli, kdy píšu teoretickou část, mám už za sebou tvůrčí práci. Musím říct, že se mi podařilo splnit menší cíle, které jsem si pro sebe nastavil. V dále je zatím největší cíl, a to realizace, k níž povede ještě dlouhá cesta.

6. Proces přípravy

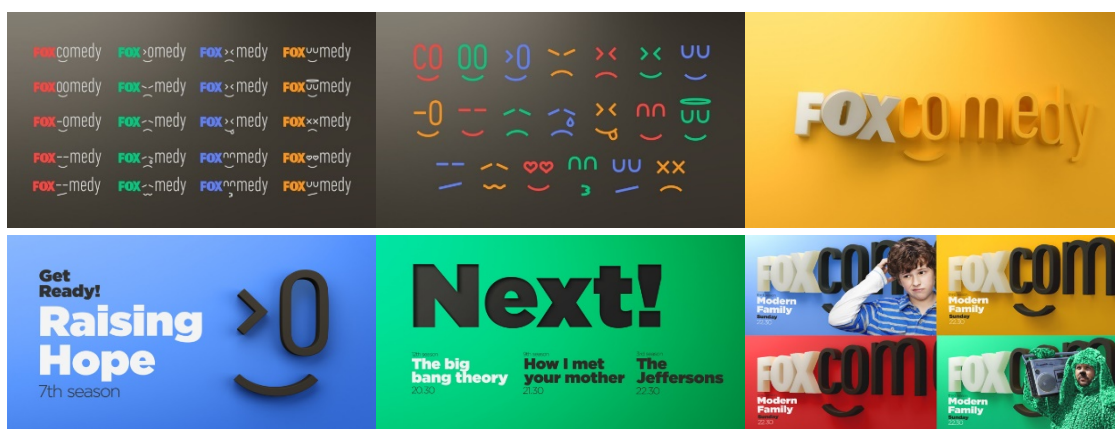
Předtím než začala tvůrčí práce, nastínil jsem svoje ideje a cíle vedoucímu a konzultantovi. Po několika výměnách názorů z obou stran, jsem dospěl k těmto bodům, které by měly charakterizovat moje stanice: osobnost, kontakt s divákem, čistý design, hravost a osobitý styl. Následnou analýzou jsem se tyto termíny v tvůrčí části práce pokoušel implementovat po vizuální stránce jak pro vysílání, tak i mimo, např. Merchandising.

6.1. Rešerše

Jako rešerše mi k této práci do velké míry sloužila první teoretická část. Ta shrnuje počáteční animaci, vývoj technologie a vznik televizí, titulky k experimentálním filmům a počítačovou animaci. Hlavně také současný stav motion designu ve světě a u nás. Kromě zmíněných příkladů v teoretické části jsem se během praktické části snažil zmapovat vizuální styl televizní stanice, anebo online služby s rozdílnou koncepcí, ale s podobným obsahem.

6.1.1 Fox Comedy

Fox Comedy je kanál, který vysílá komediální seriály a filmy. Branding provedlo argentinské motion studio Plenty. Hlavním vizuálním prvkem je série emodži²⁵, které jsou nástrojem k vyjádření různých emocí a dialogu s diváky. Celkový dojem je hravý a zábavný.

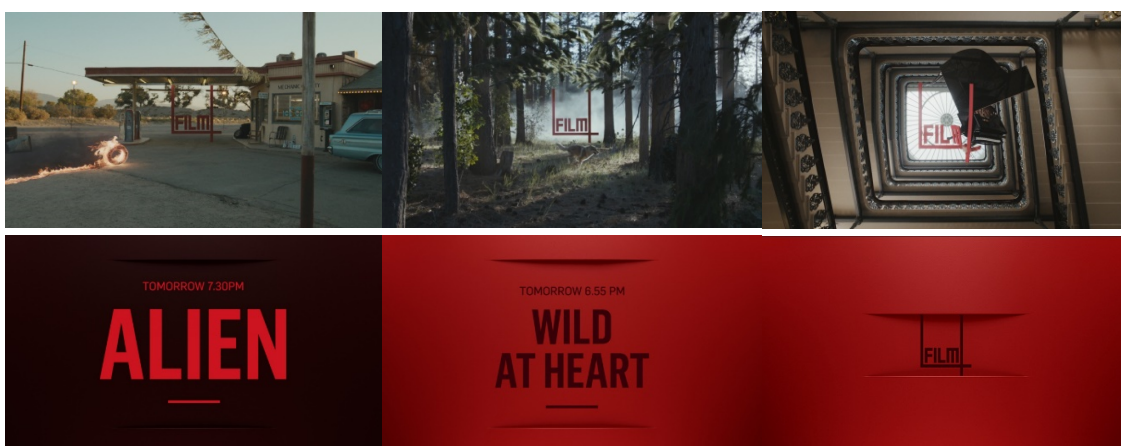


Obr. 9: Vizuální styl vysílání stanice Fox Comedy

²⁵ Emodži je znak v textu, který představuje ideogram nebo smajlík. Jsou oblíbené zejména v elektronických zprávách nebo na webových stránkách.

6.1.2 Film4

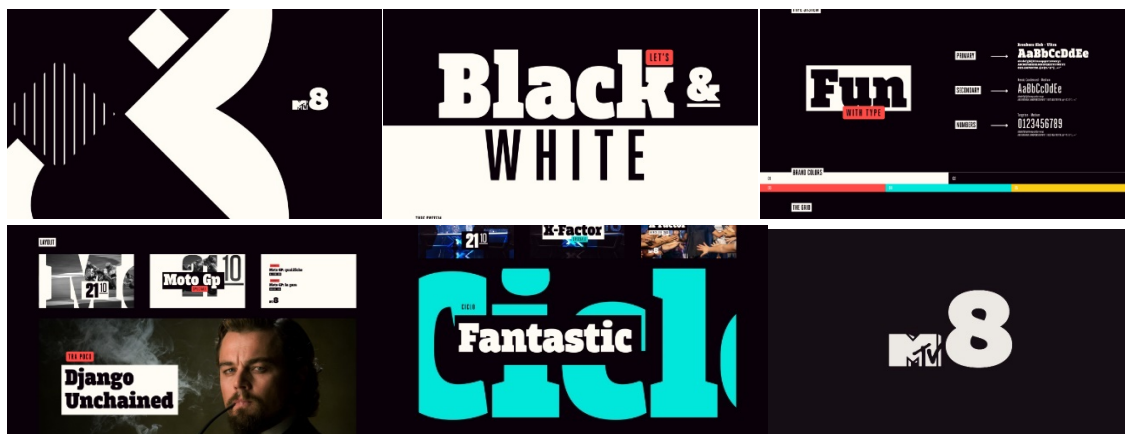
Nová identita Film4 byla od londýnského studia ManVsMachine pod dohledem 4Creative Channel 4. Všechny identity byly natočené kamerou s využitím speciálního zařízení, které poskládalo snímek za snímek. Vytvořil se tak efekt pohyblivého filmového pásu nebo jednotlivých animovaných snímků. Působí velice filmovým dojmem. Vizuální styl na obrazovce a návrhy plakátu zase propůjčují tomuto kanálu atmosféru filmového divadla.



Obr. 10 : Vizuální styl vysílání stanice Film4

6.1.3 MTV8

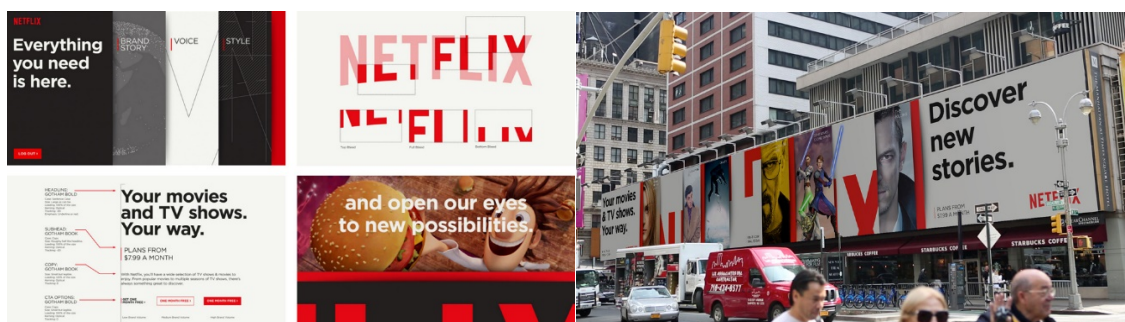
Sky Italia vybrala studio Nerdo, aby rozjelo novou zábavnou stanicí. Cílem je odlišit se od konkurence silným vizuálním stylem. Je to poprvé, co se v Itálii používá černobílá paleta barev v televizním vysílání. Kombinace tučné typografie vypadá velice zajímavě.



Obr. 11: Vizuální styl vysílání stanice MTV8

6.1.2 Netflix

V roce 2016 se Netflix rozhodl provést Rebrand, který dostalo za úkol Newyorské studio Gretel. Původní logo z roku 2014 nebylo součástí. Jejich řešení bylo „The Stack“, což je vizuální forma a identita v jednom. Připomíná nekonečný, ale stále se měnící katalog a individuální výběry, které tvoří jádro Netflixu²⁶. Po vizuální stránce nejde zas tak o nic geniálního, ale schopnost takového systému, který přeskakuje ze statiky do dynamiky, je více než funkční.



Obr. 12: Vizuální identita Netflix

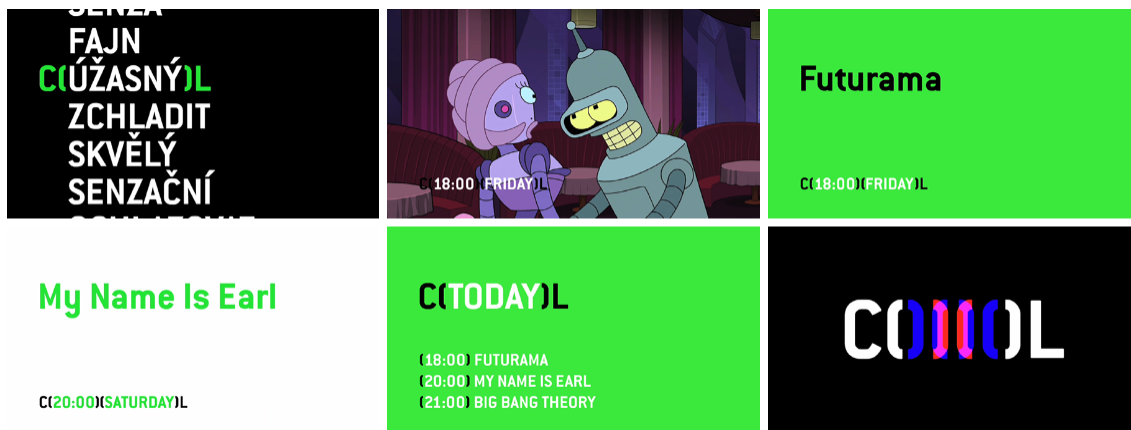
6.1.4 Prima Cool

Vizuální styl stanice Prima COOL, za kterým stojí grafické studio Oficina, se od začátku vymyká běžnému pojetí televizních stanic u nás. Koncept je založený na práci s typografií a na možnosti variace jednoduchého a funkčního loga. K vizuálům je ještě doplněno široké spektrum identity, a to pomocí vektorové grafiky, ASCII²⁷, dabingu

²⁶ Gretel [online]. 2016 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: <https://gretelny.com/netflix>

²⁷ ASCII je anglická zkratka pro American Standard Code for Information Interchange („americký standardní kód pro výměnu informací“)

a generované grafiky. Tvoří tak originální a zábavné stanice pro mladší cílovou skupinu.



Obr. 13: Vizuální styl vysílání Prima Cool

7. Proces tvorby

7.1 Logo

Stavebním kamenem vizuální identity je logo. Jedna z věcí, kterou bylo potřebné vytvořit hned na začátku. Nebyla to tak náročná práce, protože mě bavila. Základem je nápad. K tomu se člověk dopracuje průzkumem a kladením otázek. Ještě předtím je to metoda volného psaní²⁸, která dovoluje psát vše, co nás k určitému tématu právě napadá. Cílem je zapsat co nejvíce myšlenek, názorů, zkušeností apod. Tato metoda se mi vždy osvědčila, proto ji používám ve všech pracích. Pomáhá mi objevit v sobě nečekané nápady, myšlenky a souvislosti. Z textu jsem vybral několik slov a otázek:

*„komunikace, vztah, hra, televize, věc, osoba“,
„Kdo s tebou sdílí dechberoucí momenty ve filmu?“,
„Kdo s tebou vydrží celý filmový maraton?“,
„Na koho se díváš?“,
„S kým trávíš večer?“.*

Pokud se budu držet termínů v procesu přípravy, tak odpověď je „já, mě, se mnou“ jako ta televize. Povyšuju tak hodnotu běžně užité věci na osobnost. Musel jsem sjednotit tato slova, abych s tím dále mohl snadněji pracovat. Tady se nabízí převést je do anglického jazyka. Na rozdíl od českého jazyka nezná skloňování a „me“ už je mnohem lepší. Nakonec jsem se rozhodl, že celý vizuál bude v angličtině kvůli cizím pojmům, které se v On-air aplikaci často nepřekládají do češtiny. Začala tak řada skic a variací na papíře, následně pak digitalizace v počítači.

²⁸ Volné psaní [online]. 2014 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogick%C3%BD_lexikon/V/Voln%C3%A9_psan%C3%AD

Výsledek je jednoduché logo, které lze napsat na klávesnici s písmem Pill Gothic v minuskách a za slovem „me“ stačilo přidat svislice pomocí „Shift+\". Nebo v tabulce ASCII má dekadickou hodnotu 124 (Alt+124).



Obr. 14: Finální verze loga

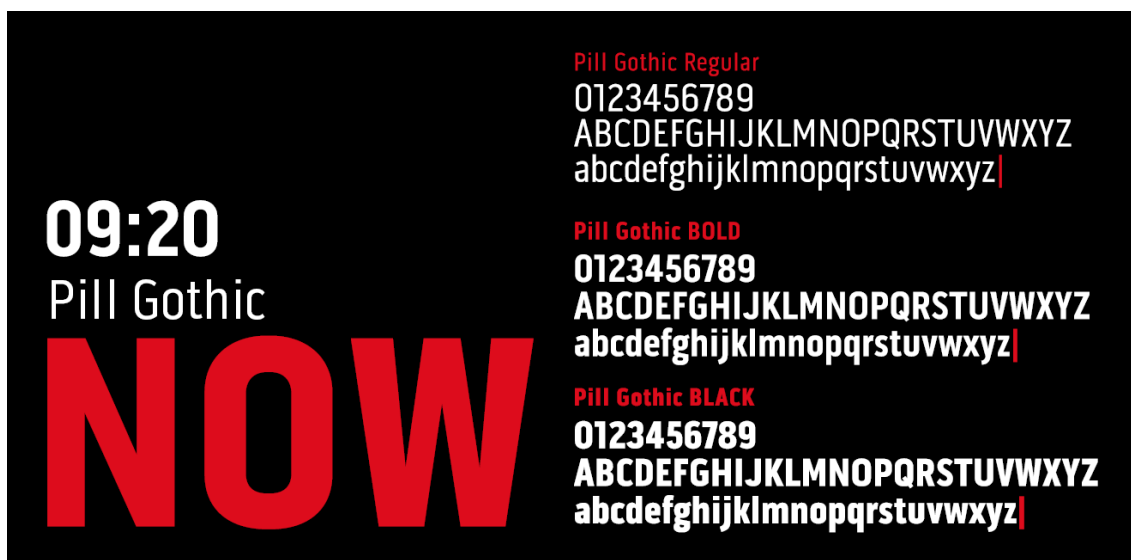
7.2 Vizuelní jazyk

Klíčovým momentem pro vizuelní jazyk celé stanice a zároveň finální verzí loga bylo, když jsem značku převáděl do digitální podoby. Chvilu, kdy jsem napsal slovo „me“ v Illustratoru a pečlivě vybíral písmo pro následnou úpravu podle návrhu na papíře. Mezi tím za slovem „me“ neustále blikal kurzor, dohromady tvořil zajímavý tvar. S drobnou úpravou vznikla finální verze loga, které se dá jednoduše napsat na klávesnici. Popřemýšlel jsem a došel k názoru, že kurzor je vlastně startovacím bodem pro komunikaci v digitálním světě. Zapnete počítač a první věc, co uvidíte, je kurzor. Když se vám nepodaří načíst dokument nebo zamrzne počítač, objeví se divně rotující barevný kruh na Macu, nebo přesýpací hodiny ve Windowsu. Jsou to všechno kurzory, jen mají jinou formu podle potřeby funkcí. S kurzorem můžeme psát text, mazat, označit a oddělovat slova. Tyto vlastnosti jsem se rozhodl převzít a postavit na tom vizuelní jazyk celého Brandu.

7.3 Písmo

Nejsem typ, který má v rukávu několik desítek krásných typů písma a používá je stále dokola. Ano, funguje to, ale je to pro mě nuda. Snažím se vždycky vybrat určitý typ písma, popřípadě ho poupravit pro určené subjekty. Mám rád písma, která nesou určitý charakter a jsou odlišná od ostatních. Po zhlédnutí jak přes obrazovku, tak i v tištěné podobě, mám několik favoritů. Vždycky jsem upínal zrak na Pill Gothic od Christiana Robertsona z dílny Betatype. Hlavně díky dvěma vyčnívajícím literám

„a“ a „g“ v minuskách, které drží vztah k ostatním literám, ale zároveň v sobě nesou unikátnost a vyčnívají z tradiční řady bezpatkového písma. Má silnou rodinu s několika řezy od Thin až po Black. Díky variaci řezu jsem byl schopen flexibilně pracovat jak v On-air aplikaci, tak i v Off-air, a to bez omezení.



Obr. 15: Výběr písma

7.4 Barevnost

Vybral jsem dvě hlavní barvy, a sice červenou a černou a k nim ještě bílou jako doplňkovou. Důvod je prostý. Chtěl jsem do vizuálu navodit atmosféru z červených kobereců, tmu jako v sále a světlo z projektoru.

C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0	R: 255 G: 255 B: 255
C: 0 M: 100 Y: 100 K: 0	R: 227 G: 6 B: 19
C: 80 M: 80 Y: 80 K: 100	R: 2 G: 0 B: 0

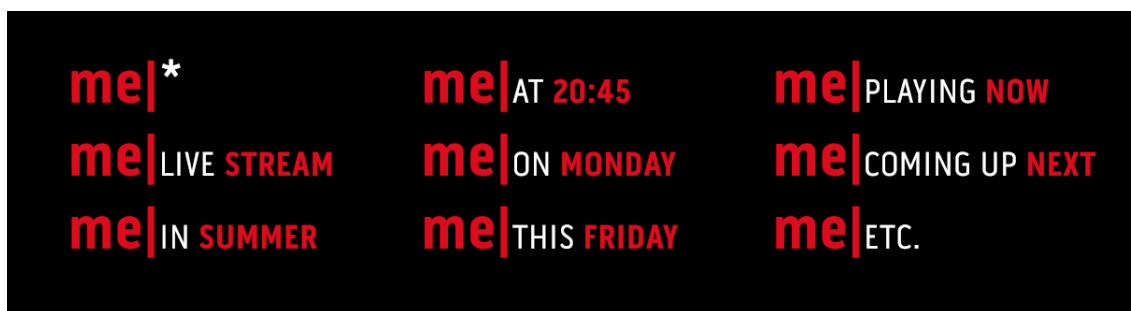
Obr. 16: Barevnost vizuálu

8. On-Air aplikace

On-air prezentace je důležitým aspektem v televizní grafice. Ze všech prvků dohromady tvoří tzv. Broadcast Pack. Kompletní vysílací balík je video informační systém v barevném režimu RGB obsahující kolekci jednotných grafických prvků, které identifikují televizní stanici a propagují program. Přesné specifikace a pravidla používání On-air aplikace určuje manuál vizuálního stylu vysílání, který je také součástí výstupu této práce.

8.1 Logo Bug

Logo Bug nebo DOG (angl. zkratka pro digital on-screen graphic, původně digitally originated graphic) se nejprve používalo hlavně v UK a na Novém Zélandu. V USA, Kanadě, Irsku a Austrálii používali spíše Bug nebo Network Bug²⁹. Je to malé logo, které je permanentně po celou dobu vysílání umístěno v levém horním rohu obrazovky a slouží k identifikaci stanice. Může být animované v určitých časových intervalech. V dnešní době se k němu často připojuje název vysílaného pořadu, nebo různá upozornění jako například pořad pro dospělé apod. Tady jsem to vyřešil snadno díky jednoduchému slovnímu spojení se slovem „me“. Jsou tam prakticky nekonečné možnosti, záleží na kreativitě. Důležité informace jako je čas vysílání, název programu atd. jsou v silnějším řezu a mají stejnou barvu jako logo. Ostatní předložky, spojky nebo přídavná jména jsou v slabším řezu a v bílé barvě.

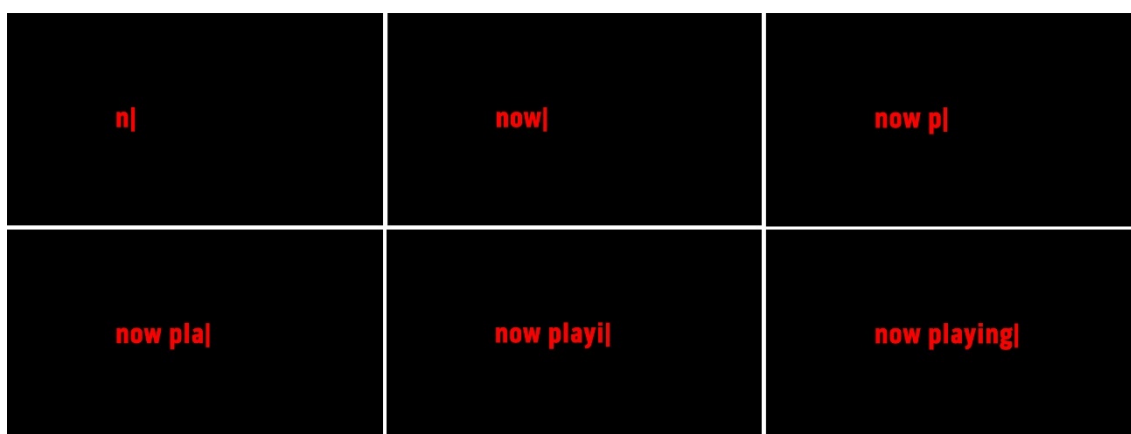


Obr. 17: Variace Bugu

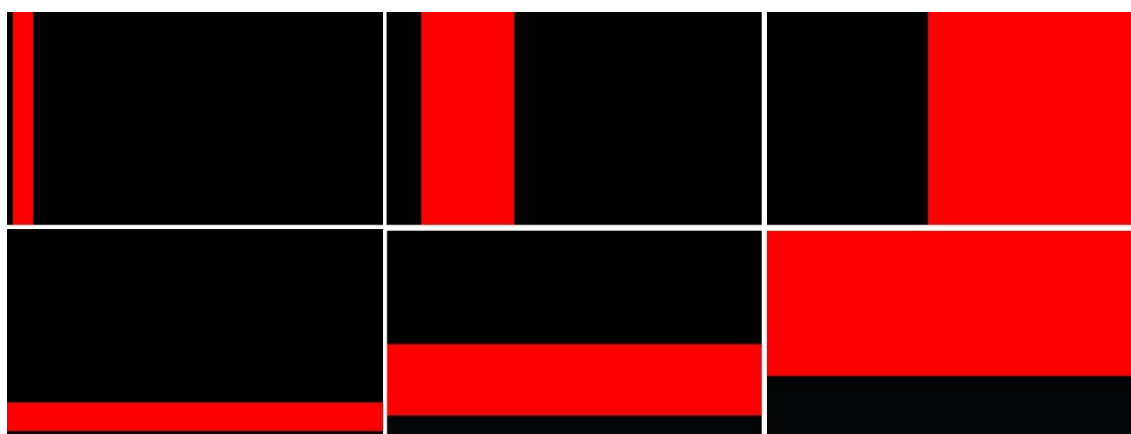
²⁹ Digital on-screen graphic [online]. 2018 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_on-screen_graphic

8.2 On-Air animace

Už jsem zmínil, že vizuální jazyk je založen na jednoduchém principu fungování kurzoru. Chci, aby divák stanici vnímal jako osobnost a tomuto charakteru dopomáhá způsob animace informačního textu. Efekt vychází z psacího nástroje, nebo na klávesnici. Na diváka tak působí dojmem, že za obrazovkou někdo opravdu sedí a komunikuje s ním. Místo přímého stříhu mezi pořady a infoservisem jsem vytvořil dva jednoduché přechody, které fungují jak vertikálně, tak i horizontálně. Informační grafiku podanou v LowerThird a LineUp, jsem vizuálně sjednotil a navrhl mřížky v poměru 16 : 9, červeně definovaná zóna funguje jako prostor, kde mohu následně navrhnout grafiku a informace.



Obr. 18: Animace textu



Obr. 19: Vertikální a horizontální přechody



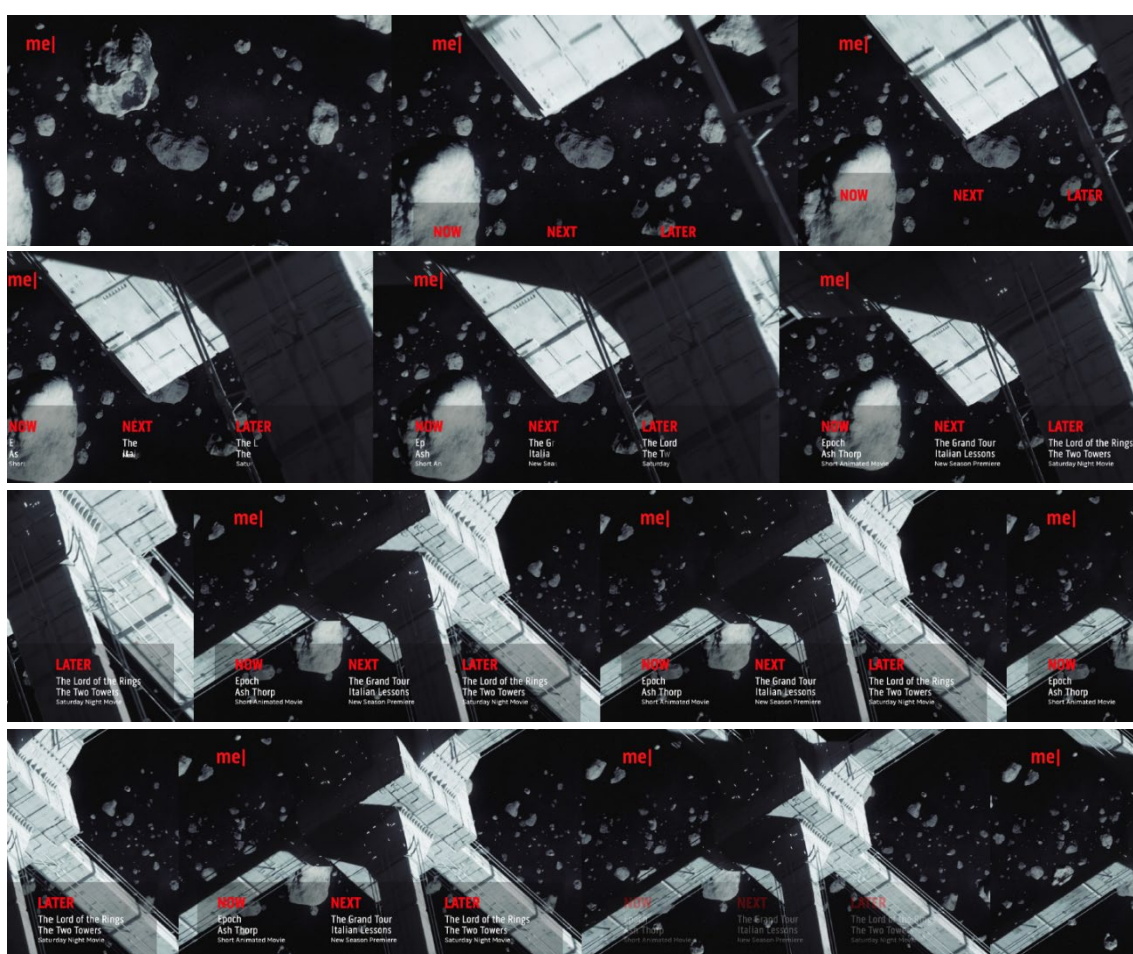
Obr. 20: Lower Thrid Screen Grid



Obr. 21: LineUp Screen Grid

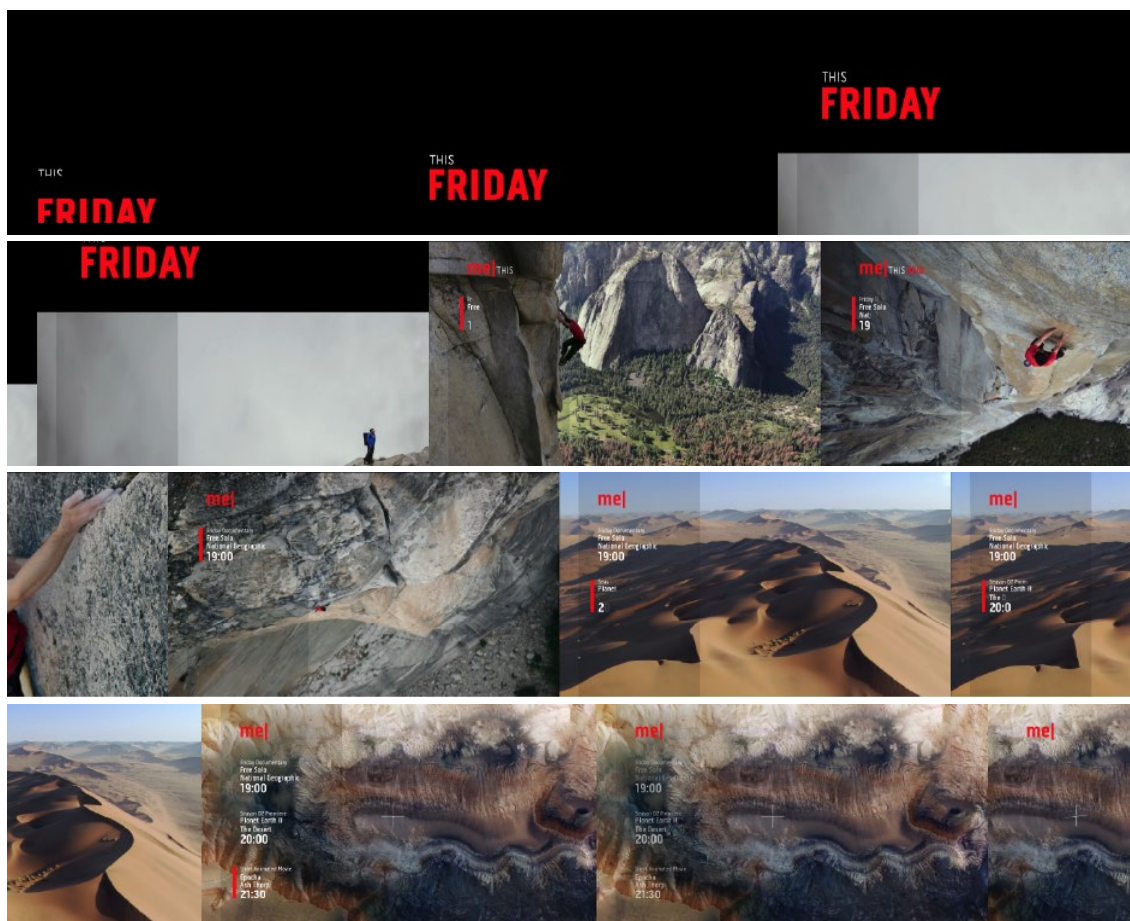
8.3 Chyron/Lower Third

Chyron Corporation byla první firma z New Yorku, která nabízela službu poskytování titulů. Byli tak dominantní v oboru, že se termín „Chyron“ začal používat všeobecně pro titulky na obrazovce. Existuje několik další termínů jako je supers, super bars, straps a name tags. Logičtější název, který později vzešel, je Lower Third³⁰. Je to oblast ve spodní třetině obrazovky kombinující grafiku a text. Slouží k informování diváků o aktuálně vysílaném pořadu. Není nutné dodržet tato pravidla, dnes už se kreativě meze nekladou. Hlavní je podat čitelně informace.



Obr. 22: Lower Third I

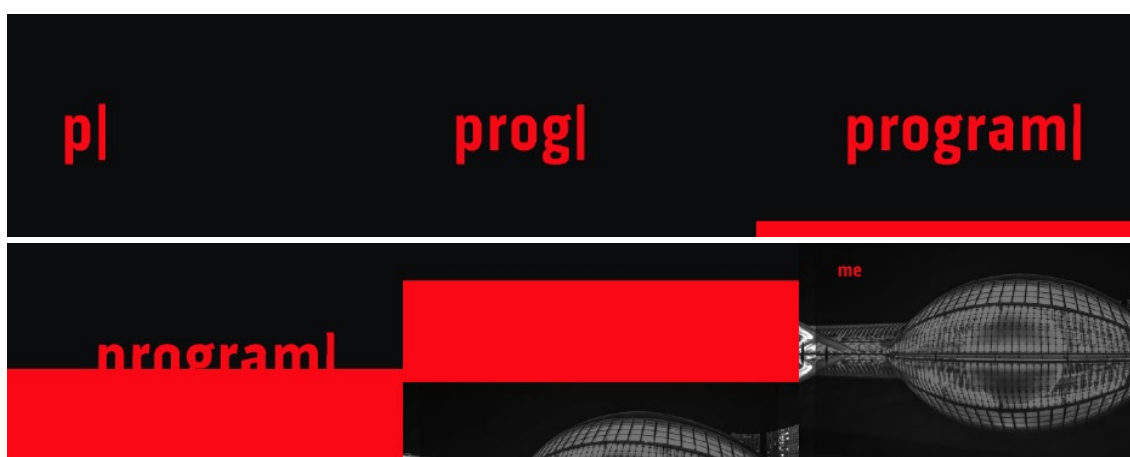
³⁰ Video Translation 101 [online]. 2016 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: <https://www.jbistudios.com/blog/lower-thirds-chyrons-subtitles-dubbing-video-translation>

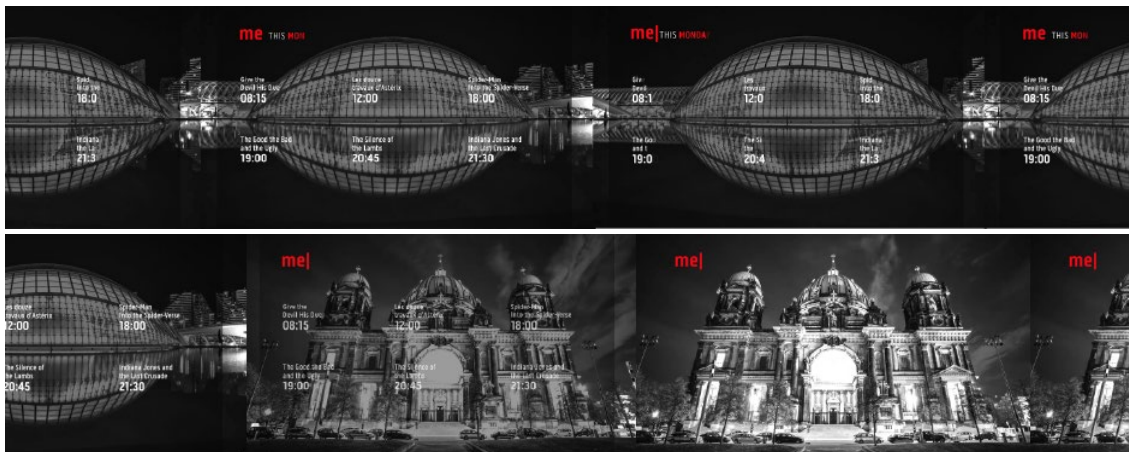


Obr. 23: Lower Third II

8.4 LineUp

LineUp je „Fullscreen“ informační grafiky, která dává divákovi přehled o následujícím programu stanice. Obsahuje názvy pořadu a data vysílání.





Obr. 24: LineUp

8.5 Promo

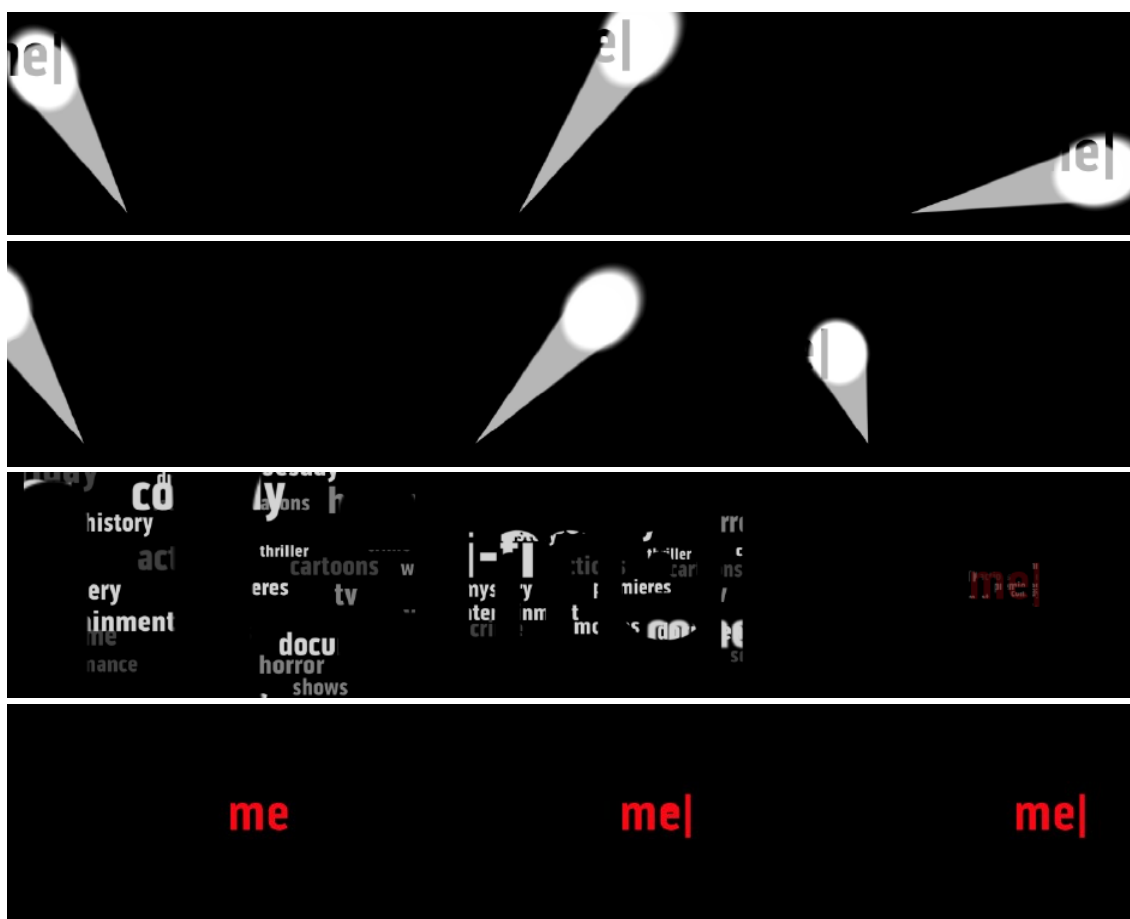
Krátká upoutávka na pořady nebo film. Sestřih zajímavých scén kombinovaný s grafikou a krátkým informativním textem. Tady jsem si vybral seriál Lost a vlastním střihem jsem do identické scény vložil animace logo s textem, abych upoutal diváky na pozdější vysílání.



Obr. 25: Promo seriálu Lost

8.6 Ident

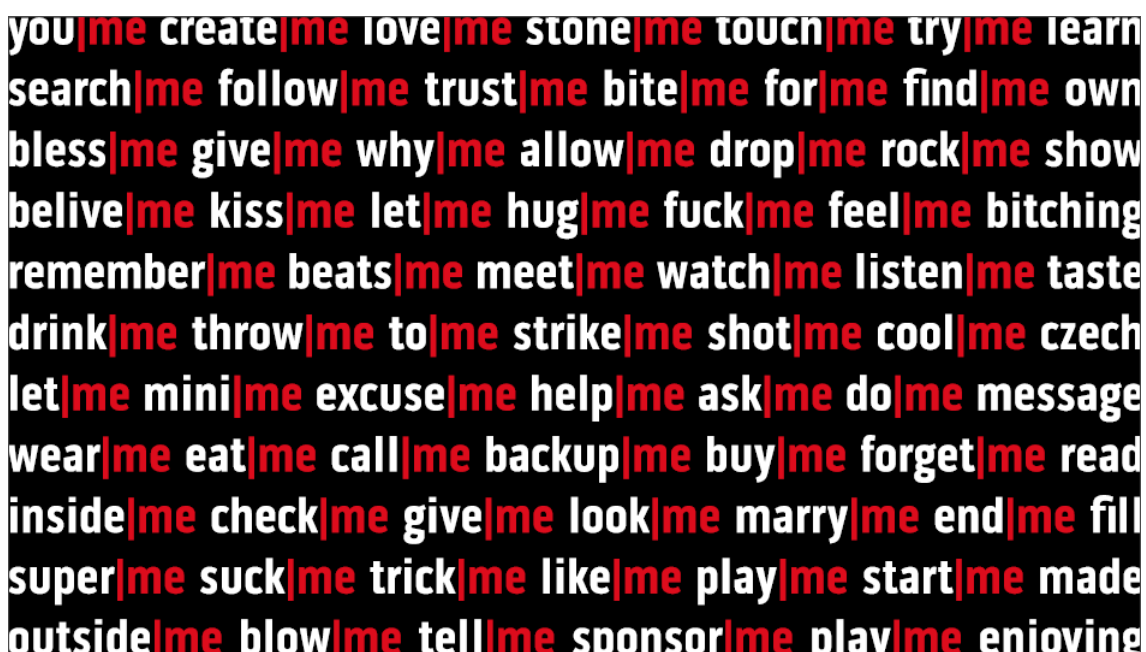
Je významný identifikační prvek televizní stanice ve vysílání. Slouží jak k selfpromotion a vymezení vůči ostatním konkurenčním stanicím, tak i k usnadnění orientace diváků v široké nabídce televizních stanic po celém světě. Vymyslel jsem krátký příběh o sebeobjevování „me“ ve ztraceném ráji filmových žánrů. Spojil jsem téma dramatu a hororu dohromady. Následně výběr různých skladeb a zvukových efektů sestříhal a animoval podle rytmu. V praxi to funguje trochu jinak, kdy máte volnou ruku na tvorbu a o hudbu se nemusíte tolik starat, protože pro každý ident se složí speciální krátký song.



Obr. 26: Ident

9. Off-Air aplikace

Termín Off-Air definuje veškerou grafiku, která je produkována mimo obrazovku. Demonstruje, jak může značka fungovat v odlišném prostředí než na obrazovce. Off-Air aplikace jsou určeny především pro tisk, a tak je nutno přizpůsobit výstup danému médiu. Proto jsem navrhl manuál, který je doprovodným výstupem s animací spolu se třemi plakáty a propagačními materiály jako jsou tašky, placky, otvírák, trička, batoh, čepice. Off-Air aplikace využívá plně potenciál slovního spojení se slovem „me“. V manuálu je definováno, že vertikální linka může stát jak před slovem „me“, tak i za ním. Nejste tu ničím omezeni, záleží pouze na kreativě a znalosti jazyka. Tvoří tak osobní a zábavné spojení mezi brandem a lidmi.



you|me create|me love|me stone|me touch|me try|me learn
search|me follow|me trust|me bite|me for|me find|me own
bless|me give|me why|me allow|me drop|me rock|me show
belive|me kiss|me let|me hug|me fuck|me feel|me bitching
remember|me beats|me meet|me watch|me listen|me taste
drink|me throw|me to|me strike|me shot|me cool|me czech
let|me mini|me excuse|me help|me ask|me do|me message
wear|me eat|me call|me backup|me buy|me forget|me read
inside|me check|me give|me look|me marry|me end|me fill
super|me suck|me trick|me like|me play|me start|me made
outside|me blow|me tell|me sponsor|me play|me enioving

Obr. 27: Off-air variace loga



Obr. 28: Merchandise I



Obr. 29: Merchandise II



Obr. 30: Merchandise III

10. Závěr

Výsledky ze studia teoretické části a rešerše jasně vypovídají o budoucí perspektivě motion designu. Na základě ušlé cesty z historie po současnost si myslím, že je to obor s obrovským potenciálem. Vyžaduje však také široké spektrum znalostí a dovedností nejen v oblasti grafického designu a motion designu, ale týká se to všech ostatních multimediálních oborů včetně zcela jiných sfér jako digitální technologie.

Za slabší považuji část Off-air aplikace. Coby vizuálnímu stylu tomu chybí ještě doprovodné tiskoviny, reklamní kampaně apod. Trochu mě mrzí i nepřítomnost webového rozhraní. Vzhledem k celkovému rozsahu a časové náročnosti animací není ambicí se těmito kategoriemi hlouběji zabývat. Šlo mi spíše o to, abych zjistil něco více o historii motion designu a na základě reflexe rešerší vytvořil základ pro konkurenceschopný vizuální styl aplikovatelný televizní stanicí jak v On-air, tak i v Off-air.

Tato práce pro mě byla velkou výzvou. Významnou úlohu hrál fakt, že v reálném světě se na takovém projektu podílí tým lidí, nikoliv jednotlivců. Pro jednoho člověka s tak malou zkušeností v oblasti motionu by to bylo velké sousto, které se špatně žvýká. Díky cenným radám od vedoucího práce, konzultanta a za podpory blízkých jsem to zvládl. Těmto lidem patří ještě jednou velké díky.

12. Resumé

Subject of the thesis is a visual identity of an existing subject. Is it an idea that has existed in my head for a long time, and I had no chance to realize it. After this diploma thesis, I am one step closer. It's an own TV station targeted to all movies, serials genres, and documents about culture and art. The goals and objectives of the thesis is creating a distinctive, dynamic visual identity for a TV station with current trends in graphic design and motion design. The theoretical part defines the motion and terminology of Motion Graphics, describes history, development and above all the current state of this phenomenon with a focus on Television Graphics. The creative part consists in creating a uniform visual identity applicable in all media.

The results of the study of the theoretical and the research clearly show about future design motion perspective. Based from history to the present, I think it's a field with huge potential. However, it also requires a wide range of knowledge and skills, not only in graphic design and motion design, but in all other multimedia disciplines, including quite different spheres like digital technology.

The whole thesis was a great challenge for me. An important role was the fact that a team of people will be involved in this project in the real world, not an individual. For one person with so little experience in motion design it was a bit difficult. With valuable advice from the supervisor, consultant and with the support of loved ones, I made it. I am thankful to those special people.

13. Seznam použitých zdrojů

13.1 Knižní a periodická literatura

KRASNER, Jon S. Motion graphic design: applied history and aesthetics. Third edition. Burlington, MA: Focal Press, [2013]. ISBN 9780240824703.

JENETT, Daniel, Ingo PETZKE a Erik SPIEKERMANN. Motion design. Hamburg: Gudberg, [2014]. ISBN 3943061124.

JACKSON, Chris. After effects for designers: graphic and interactive design in motion. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, [2018]. ISBN 9781138735873

SHAW, Austin. Design for motion: motion design techniques & fundamentals. Burlington: Focal Press, [2015]. ISBN 9781315749006.

Woolman, Matt. Motion Design: Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema, and Digital Interfaces. RotoVision SA, [2004]. ISBN 2880467896.

ULVER, Stanislav. Západní filmová avantgarda. Praha: Československý filmový ústav, [1991]. ISBN 8070040718.

Yael Braha, Bill Byrne, Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web, Elsevier Inc., 2011, 1. vydání, ISBN 978-0-240-81491-3

13.2 Internetové zdroje

Jennifer Kyrnin. Visual Color Symbolism Chart by Culture. [online]. 20.4.2016 [cit. 2016-04-20]. Dostupné z: http://webdesign.about.com/od/colorcharts/l/bl_colorculture.htm

Video Translation 101 [online]. 2016 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: <https://www.jbistudios.com/blog/lower-thirds-chyrons-subtitles-dubbing-video-translation>

Biography Center for Visual Music [online]. 2017 [cit. 2019-04-19]. Dostupné z: <http://www.centerforvisualmusic.org/Fischinger/OFBio.htm>

PALAIS DE MARI John Whitney [online]. 2014 [cit. 2019-4-20]. Dostupné z: <http://preparedguitar.blogspot.com/2014/10/palais-de-mari-john-whitney.html>

Digital on-screen graphic [online]. 2018 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_on-screen_graphic

Volné psaní [online]. 2014 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogick%C3%BD_lexikon/V/Voln%C3%A9_psan%C3%AD

Graphic Ego [online]. 2018 [cit. 2019-4-20]. Dostupné z: <https://vojtechvobornik.cz/graphic-ego/>

Video Translation 101 [online]. 2016 [cit. 2019-04-21]. Dostupné z: <https://www.jbistudios.com/blog/lower-thirds-chyrons-subtitles-dubbing-video-translation>

14. Seznam příloh

Obr. 1: Studie pohybu Eadweard Muybridge	11
(Zdroj: www.theartstory.org)	
Obr. 2: Bairdův experimentální přístroj.....	12
(Zdroj: www.bbc.com)	
Obr. 3: Titulky k filmu North by Northwest	13
(Zdroj: www.artofthetitle.com)	
Obr. 4: Titulky k filmu Dr. Stangelove.....	14
(Zdroj: www.artofthetitle.com)	
Obr. 5: Titulky k filmu The Thomas Crowne Affair	14
(Zdroj: www.artofthetitle.com)	
Obr. 6: Showreel Catalog 1961.....	15
(Zdroj: www.youtube.com)	
Obr. 7: Vizuální výstup ega jednotlivce	17
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 8: Graphic Ego vizualizace v reálném čase	17
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 9: Vizuální styl vysílání stanice Fox Comedy	20
(Zdroj: www.artofchannelbranding.com)	
Obr. 10 : Vizuální styl vysílání stanice Film4	21
(Zdroj: www.artofchannelbranding.com)	
Obr. 11: Vizuální styl vysílání stanice MTV8	21
(Zdroj: www.artofchannelbranding.com)	
Obr. 12: Vizuální identita Netflix	22
(Zdroj: www.brand.netflix.com)	
Obr. 13: Vizuální styl vysílání Prima Cool	23
(Zdroj: oficina.design)	
Obr. 14: Finální verze loga.....	25
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 15: Výběh písma.....	26
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 16: Barevnost vizuálu	26
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 17: Variace Bugu.....	27
Zdroj: vlastní foto)	

Obr. 18: Animace textu	28
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 19: Vertikální a horizontální přechody	28
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 20: Lower Thrid Screen Grid	29
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 21: LineUp Screen Grid	29
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 22: Lower Third I	30
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 23: Lower Third II	31
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 24: LineUp	32
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 25: Promo seriálu Lost	32
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 26: Ident	33
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 27: Off-air variace loga	34
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 28: Merchandise I	35
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 29: Merchandise II	36
(Zdroj: vlastní foto)	
Obr. 30: Merchandise III	37
(Zdroj: vlastní foto)	