

# Analogna kinetička tipografija

---

**Puklin, Nikola Mišel**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2022**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University North / Sveučilište Sjever**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:614051>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-02-06**



*Repository / Repozitorij:*

[University North Digital Repository](#)





# Sveučilište Sjever

**Diplomski rad br. 41/MEDD/2022**

## **Analogna kinetička tipografija**

**Nikola Mišel Puklin, 2679 / 336**

Koprivnica, rujan 2022. godine





# Sveučilište Sjever

Odjel za Umjetničke studije

Diplomski rad br. 41/MEDD/2022

## Analogna kinetička tipografija

### Student

Nikola Mišel Puklin, 2679 / 336

### Mentor

Niko Mihaljević doc. art.

Koprivnica, rujan 2022. godine

# Prijava diplomskog rada

## Definiranje teme diplomskog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za umjetničke studije		
STUDIJ	diplomski sveučilišni studij Medijski dizajn		
PRISTUPNIK	Nikola Mišel Puklin	MATIČNI BROJ	2679/336
DATUM	12.09.2022.	KOLEGIJ	Tekst i pismo
NASLOV RADA	Analogna kinetička tipografija		
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	Analog kinetic typography		
MENTOR	Niko Mihaljević	ZVANJE	doc.art.
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. doc.art. Andro Giunio, predsjednik		
	2. doc.art. Igor Kuduz, član		
	3. doc.art. Niko Mihaljević, mentor		
	4. doc.art. Luka Borčić, zamjenski član		
	5.		

## Zadatak diplomskog rada

BROJ	41/MEDD/2022
OPIS	Diplomski rad kroz filozofski aspekt sagledava pojam i uporabu kinetičke tipografije od najranijih primjera pa sve do danas. Pojam kinetičke tipografije ne veže se samo uz tipografiju u doslovnom pokretu kakvu poznajemo danas, stoga su kroz podjelu kinetičke tipografije na analognu i digitalnu objašnjena sva njezina značenja. U ovom radu se kroz niz povijesnih i aktualnih primjera sagledava i objašnjava značenje odnosno filozofija ili stav vezan uz ono što kinetička tipografija može biti. Iako je tema ovog diplomskog rada analogna kinetička tipografija, u pisanom dijelu diplomskog rada bilo je nužno pojasniti određene pojmove koji su usko povezani uz taj pojam. Finalni produkt je publikacija koja isključivo kroz vizualan sadržaj pojašnjava odnosno prikazuje širok spektar značenja analogne kinetičke tipografije. Također, publikacija služi kao neka vrsta vizualnog priručnika. U radu je potrebno: - objasniti pojmove vezane uz statičnu, animiranu, eksperimentalnu i kinetičku tipografiju - objasniti kroz povijesne i aktualne primjere podjelu i filozofiju koja se veže uz pojam kinetičke tipografije - ostvariti finalni produkt (publikaciju) - objasniti kreativni proces i zaključak

ZADATAK URUČEN 13.9.2022. POTPIS MENTORA



## **Sažetak**

Razvojem tehnologije svjedočili smo različitim promjenama, kako u tehnološkom smislu tako i u društveno-komunikacijskom, u čemu važnu ulogu ima tipografija. U ovom radu sagledavaju se pojmovi tipografije u općem smislu, statične tipografije, kinetičke tipografije i druge podvrste tipografije uz popratne primjere čija je povijest iznimno duga. Važnu ulogu zauzima kinetička tipografija koja je u ovom radu podijeljena na dvije glavne cjeline: analognu i digitalnu kinetičku tipografiju. Obje su pobliže pojašnjene kroz niz različitih primjera u praksi. Publikacija kroz niz vizualnih interpretacija sagledava pojam analogne kinetičke tipografije te ih objedinjuje na jedinstven način.

### **Ključne riječi:**

tehnologija, tipografija, statična tipografija, kinetička tipografija, analogna kinetička tipografija, publikacija

## **Summary**

With the development of technology, we have witnessed various changes, both in the technological sense and in the social-communication, in which typography plays an important role. This paper covers the themes of typography in the general sense, static typography, kinetic typography, and other sub-types of typography with examples whose history is extremely long. An important role is played by kinetic typography, which in this paper is divided into two main units: analog and digital kinetic typography. Each of them is explained in more detail through a number of different examples in practice. The publication looks at the concept of analog kinetic typography through a series of visual interpretations and unites them in a unique way.

### **Keywords:**

technology, typography, static typography, kinetic typography, analog kinetic typography, publication

# Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Tipografija.....	2
3. Statična tipografija.....	3
3.1. Plakat.....	3
3.2. Publikacija.....	5
4. Animirana tipografija.....	9
4.1. Film.....	9
4.2. GIF.....	14
5. Eksperimentalna tipografija.....	15
6. Analogna i digitalna kinetička tipografija.....	19
6.1. Analogna kinetička tipografija.....	19
6.2. Digitalna kinetička tipografija.....	25
6.3. Kinetička tipografija na umjetničkoj sceni.....	26
6.4. Kinetička tipografija u marketingu.....	28
7. Analogna kinetička tipografija u formi publikacije.....	32
8. Zaključak.....	41
9. Literatura.....	43
10. Popis slika.....	46



# 1. Uvod

Tipografija ima važnu ulogu u informiranju, educiranju, ali i vizualnom izražavanju. Kroz povijest svjedočili smo različitim potrebama za dogovaranjem i uspostavljanjem jedinstvenog tipografskog sustava koji će biti svima razumljiv, različitim izumima koji u omogućili masovnu produkciju (izum tiskarskog stroja) kao i različitim razmišljanjima o „ispravnoj“ uporabi tipografije (Jan Tschichold, Emil Ruder, Emigre, Bauhaus i mnogi drugi).

Kroz dugu povijest tipografije razvila su se različita pravila i standardizacija tipografije pa u trenutnom povijesnom trenutku možemo definirati što pripada „tradicionalnoj“, a što „eksperimentalnoj“ tipografiji.

Važno je naglasiti da set pravila mora postojati kako bi prenošenje informacije, a samim time i pisana komunikacija, uopće bila moguća. Ipak, činjenica je da danas postoji izniman broj pravila, od kojih su neka kontradiktorna, po kojima se definira standard uporabe tipografije.

U radu se sagledava povijesni dio tipografije, podjela na statičnu i animiranu kao i razvoj kinetičke tipografije te uporaba iste u svakodnevici danas. Glavni dio obuhvaća podjelu kinetičke tipografije na analognu i digitalnu kako i njezin povijesni razvoj. Finalni produkt je publikacija koja se sastoji isključivo od vizualnog sadržaja kojoj je cilj prikazati širok spektar odnosno ideju toga što kinetička tipografija može biti ovisno o kutu gledanja bilo da se sagledavaju činjenice ili da se zauzima filozofsko stajalište vezano uz istu.

Cilj ovog rada istražiti je mogućnosti izrade kinetičke tipografije prikazane u formi publikacije.

## 2. Tipografija

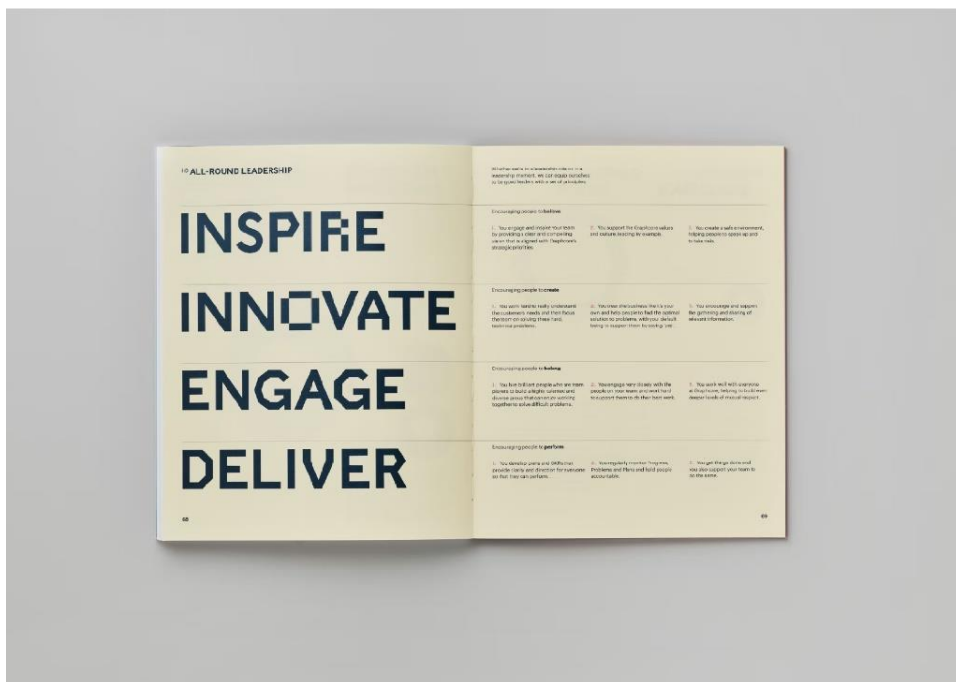
Kroz povijest, razvijale su se različite tehnologije i ideologije ove discipline od kojih svaka odgovara na pitanja i probleme o vremenu u kojem je nastala. Moderna tipografija kakvu poznajemo danas, uglavnom se bazira na principima i teorijama iz 20ih i 30ih godina prošlog stoljeća čija je osnova modificirana kako bi odgovarala današnjim potrebama. [1]

Tipografija se danas sastoji od niza manjih pod kategorija, a iznimno je važna disciplina posebice u grafičkom dizajnu. Razvoj tehnologije i društva postavlja nove standarde uporabe tipografije. Danas su manje važna sirova pravila oko korištenja tipografije, a više ona alternativna. Jedan od razloga je zasigurno potreba publike za nečim novim odnosno „još ne viđenim“. Društvo je kroz veliku izloženost grafičkom dizajnu na internetu postalo svjesnije „lijepog“ dizajna, a samim time bolje razumije pravila o tipografiji. Jednako tako koncentracija pojedinca pala je na minimum stoga ni ne čudi što se sve više umjetničkih organizacija ili dizajnerskih agencija okreću prema alternativnim, još ne istraženim, metodama stvaranja vizuala u kojima tipografija ima značajnu ulogu kako bi zadržali trenutne i pridobili nove korisnike i potencijalne kupce. [2]

Dylan Mulvaney, u svom radu *Typography: From Fixed to Fluid*, govori o podjeli tipografije u dvije glavne skupine, fiksiranu i fluidnu tipografiju. U fiksiranu tipografiju ubraja pokrete kao što su futurizam, dada, funkcionalna tipografija, punk tipografija i druge od kojih svaki ima vlastite ideale, tehnologije i ciljeve kojima se bavi, a koji odgovaraju na probleme tog vremena. Drugim riječima, govori o nekoj vrsti uzorka ili pravila koja dominiraju u prethodno navedenim razdobljima. Druga skupina, ona u kojoj prema Mulvaneyu živimo sada, govori o bezgraničnim mogućnostima koje tipografija danas nudi. Radi se o vremenskom periodu u kojem pravila ne postoje već se za svaki jedinstveni problem pronalazi idealno rješenje specifično za njega. Svaki novi projekt drugačiji je od prethodnog, ali svi imaju isti cilj - prepoznatljiv dizajn koji odgovara svakom klijentu i kontekstu. [3]

### 3. Statična tipografija

Statična tipografija je pojam koji se u ovom kontekstu koristi kao neka vrsta grupacije medija u kojima je ona najprisutnija. To su primjerice forme poput plakata, publikacije, brošure, billboarda itd. Pojam statična tipografija u ovom radu prvenstveno se referira na set pravila Jana Tschicholda, švicarski dizajn i njegovu čistoću odnosno uporabu *grid* sistema i neku vrstu pisanog pravila iščitavanja prethodno navedenih formi. Pod pojmom statična tipografija misli se na bilo koji oblik izrade tipografskih slovnih znakova ili uporabu istih u raznim formama koje ni na koji način ne simuliraju pokret.

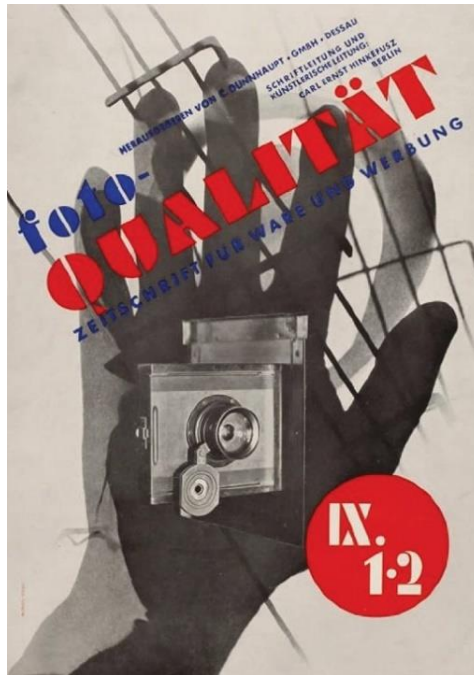


Slika 1 Pentagram, Layout design for Graphcore, The Companio, 2021.

#### 3.1. Plakat

Plakat je zasigurno jedan od najstarijih načina informiranja o nekom događaju, sadržaju, mjestu i vremenu ili proizvodu. Iako tragovi plakata kao tiskane forme koja služi za obavještanje postoje od 15. stoljeća, početak plakata kao forme koju danas poznajemo veže se uz 1860-te s izumom litografije. [4] Od svog nastanka pa do danas forma plakata i njegova namjena mijenjala se kroz godine te iako mnogi smatraju kako je uloga plakata da informira, plakat kao forma danas se koristi na različite načine. Plakat danas nije samo forma kojom se prenose informacije o nekom događaju,

njegovom vremenu i mjestu odvijanja već se koristi i u edukativne svrhe, primjerice infografike u formi plakata ili pak u antiratne svrhe. Primjerice projekt 4<sup>th</sup> block ove je godine organizirao izložbu niza plakata napravljenih na temu rata u Ukrajini čiji su autori brojni dizajneri diljem svijeta. S razvojem tehnologije ostavlja se dojam kako je tiskani plakat kao forma na tragu izumiranja, a deformiranje definicije plakata ne pomaže u tome.



Slika 2 László Moholy Nagy, *Foto Qualität*, 1931.



Slika 3 Josef Müller-Brockmann, *Beethoven Poster*, 1955.



*Slika 4 Damian Kłaczkiwicz, Mothers love, 2022.*

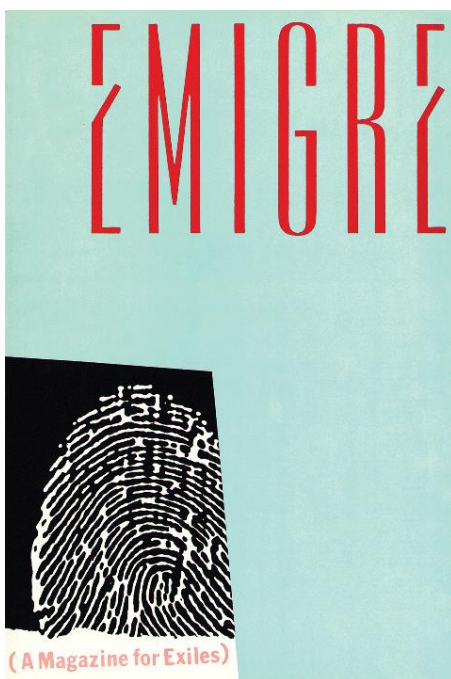


*Slika 5 Pentagram, It's All Our Blood poster, 2015.*

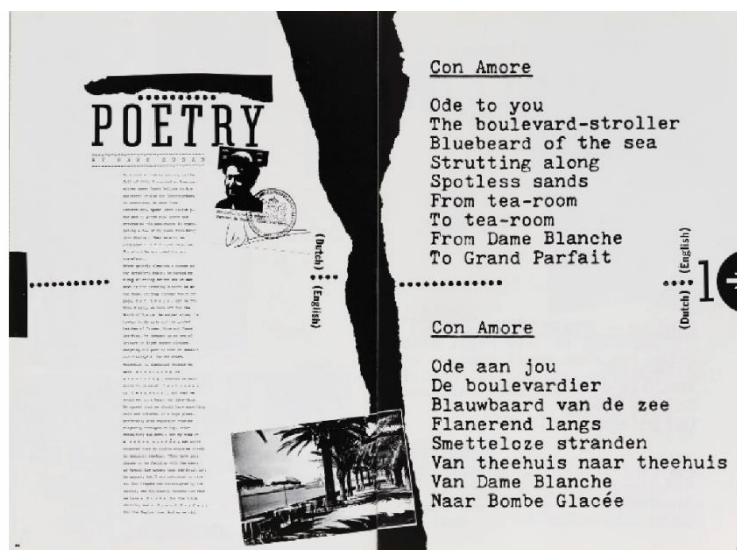
### **3.2. Publikacija**

Publikacija je pojam koji se najčešće veže uz časopise i knjige čija je funkcija da bude dostupna javnosti. Moglo bi se reći da su publikacije skup informacija sažete na jednom mjestu bilo da se radi

o tiskanoj ili digitalnoj formi. Publikacije su često stručnog karaktera s naglaskom na subjektivno mišljenje, interpretaciju autora odnosno dizajnera iste. Zasigurno jedne od najutjecajnijih publikacija ikada su one Zuzane Licko, odnosno časopisa Emigre. Prijelom i cjelokupan dizajn Emigre bio je vrlo inovativan, naročito za to vrijeme. Moglo bi se reći kako je njihov rad preteča današnjoj eksperimentalnoj tipografiji te služi kao inspiracija za rad mnogim dizajnerima današnjice. [5]



Slika 6 *Émigré*, Prvo izdanje časopisa, naslovna stranica, *A Magazine for Exiles*, 1984.



Slika 7 *Émigré*, Prvo izdanje časopisa, prijelom stranica, *A Magazine for Exiles*, 1984.



Slika 8 Mélanie & Nicolas Zentner, Prestige magazine, naslovna stranica, 2022.



Slika 9 Mélanie & Nicolas Zentner, Prestige magazine, prijelom stranica, 2022.

Dizajn publikacije danas ne podrazumijeva samo “lijepo” organizirati prijelom stranica i dizajnirati naslovnu stranicu. Kako je pomoću industrijalizacije i razvojem tehnologije podignuta svijest i razumijevanje pojedinca vezano uz tipografiju i dizajn, tako je podignuta i ljestvica kriterija prema kojima se određuje kvaliteta, u ovom slučaju, publikacije. Pod tim se ne misli samo na kvalitetan sadržaj koji publikacija u sebi sadržava već i na cjelokupni dojam koji uključuje i kvalitetu dizajna. Jedan od primjera kvalitetne, kreativne i inteligentno napravljene publikacije na domaćoj sceni je 5. izdanje Vizkulture odnosno časopisa *V magazine* iz 2020. godine koji je iste godine dobio posebno priznanje od strane Hrvatskog dizajnerskog društva.





Slika 10 Vizkultura, V magazin, naslovna stranica, 2020.



Slika 11 Vizkultura, V magazine, prijelom stranica, 2020.



## 4. Animirana tipografija

Tipografija od samog početka pa sve do danas prolazi kroz različita unapređenja i usavršavanja, ali najvažnije je spomenuti vrijeme kada se pojavila pokretna tipografija u filmovima. Tipografija u pokretnu promijenila je način na koji publika gleda na primjenu tipografije te je otvorila nove mogućnosti za mnoge dizajnere. Razvoj tehnologije i pojava interneta omogućili su brzo i lako usavršavanje izrade novih tipografskih pisama zbog čega ih danas postoji preko 200 000. [2]



*Slika 12 Si Tran, Moving posters, 2019.*

### 4.1. Film

Pojava filma i grafičke animacije otvorila je vrata mnogim kreativcima, a film Alfreda Hitchcocka *North by northwest* jedan je od ranijih primjera uporabe kinetičke tipografije kakvu ju poznajemo danas.

Tipografija u svijetu filma ima veliku važnost. Najavne i odjavne špice su uvod i zaključak filma te na neki način definiraju svojevrsni identitet filma. Još jedan segment tipografije u filmu su titlovi koji se pojavljuju po dogovorenom sustavu znakova kako bi gledatelj što bolje razumio film, naročito ako se radi o filmu na gledatelju nepoznatom jeziku ili ako je gledatelju potrebna transkripcija dijaloga. Krajem 30ih godina prošlog stoljeća mnogi filmski studiji počeli su izrađivati

vlastite sekvence naslova, a jedni od takvih pionira su *The Warner Bros Studios*. Od sredine 30ih do kraja 40ih godina prošlog stoljeća, sve je veći broj filmskih tvrtki surađivao s raznim umjetnicima kako bi stvorili jedinstvene naslovne sekvence svojih filmova. 1950-ih i 1960-ih godina redatelji i dizajneri počeli su češće direktno surađivati te im je na taj način omogućen slobodan i drugačiji pristup stvaranju. S druge strane, uporaba kinetičke tipografije u filmske svrhe rezultirala je originalnim i jedinstvenim prijenosom poruke. 1970-ih i 1980-ih uvedeno je pravilo prema kojem se navode svi sudionici u stvaranju filma u odjavnu špicu. Danas izrada naslovne sekvence ima veliku ulogu u stvaranju vizualnog identiteta pojedinog filma, a podjela po žanrovima omogućila je izradu specifičnih naslovnih sekvenci. [6]



Slika 13 *The Warner Bros Studios, The public enemy, naslovna špica, 1931.*

Tipografiju korištenu za naslovne špice u 20-im i 30-im godina prošlog stoljeća karakterizira dekorativan, umjetnički odnosno slobodni stil. Radi se o vremenu kada je prevladavala uporaba dekorativnih pisama koja su na granici s rukopisnim, a naslovna špica *Warner Bros Studios* je zasigurno izuzetak s obzirom na sveukupan trend tog vremena.



Slika 14 711 Ocean Drive, naslovna špica, 1950.

U periodu od 1950. pa sve do 1990. godine nije postojao nekakav specifičan trend ili određena vrsta tipografije koja se koristila. U to vrijeme najavne špice bile su rađene u serifima, sansserifima, dekorativnim pismima pa čak i pismima rukopisnih karakteristika. Svaka naslovna špica je jedinstvena te na neki način drugačija od ostalih. Ono što je jasno vidljiva preferenca, jest uporaba verzala u odnosu na kurente. *711 Ocean Drive* jedan je od ranijih primjera najavnih špica u kojoj je tipografija bila statična dok je u pozadini bila snimka u pokretu. Jedina iluzija pokreta tipografije u konkretnom primjeru je pojavljivanje tipografije pomoću prijelaza odnosno pretapanja iz ili u crnilo. Puno 22 godine nakon izlaska filma *711 Ocean Drive*, objavljen je film *The Godfather* koji također ima jednostavnu naslovnu špicu u kojoj se tipografija pojavljuje pomoću pretapanja iz ili u crnilo no ovaj put bez pozadine u pokretu.



Slika 15 *The Godfather*, naslovna špica, 1972.



Slika 16 *Back to the future part 3*, naslovna špica, 1990.

Digitalizacija tipografije i razvoj tehnologije omogućili su dizajnerima tada inovativne stvari pa su najavne špice uglavnom prenatrpale efektima kao što su 3D slova, tipografija u perspektivi, uporaba gradijenta i futurističkih elemenata. Upravo naslovna špica za *Back to the future part 3* primjer je kaotične uporabe svega dostupnog. U naslovnoj špici prvo se pojavljuje riječ “back” koja ulazi u kadar s desna na lijevo te se zaustavlja u sredini kadra. Zatim se pojavljuje “to the future”

pomoću pretapanja te na posljertku “part 3”. Tekst zatim biva obasjan svjetlosnim efektima te špica završava s pretapanjem naslova u crnilo. Naslovna špica filma ostavlja dojam kaosa, kao da su prilikom izrade korišteni svi dostupni vizualni efekti. Kroz analizu špica izgleda nepromišljeno, ali ovakav pristup odgovara kontekstu ovog specifičnog filma.



*Slika 17 Inception, naslovna špica, 2010.*

Naslovne špice danas uglavnom karakterizira minimalističan pristup prilikom izrade iste što nije nužno pravilo već praksa u većini slučajeva. Naravno postoje izuzeci kojima kao inspiracija služe filmovi i tipografija nastala u period u 1920.-ih pa sve do ranih 2000.-ih. Upravo se minimalističan pristup vidi u naslovnoj špici filma *Inception* iz 2010. godine. Naslov filma pojavljuje se naglo iz crnila, traje relativno kratko te nestaje pomoću pretapanja ponovno u crnilo. Animacija je vrlo jednostavna no učinkovita. Ono što je također drugačije u najavnoj špici filma *Inception* u odnosu na primjerice prethodno navedeni *Back to the future part 3* jest činjenica da se naslovna špica pojavljuje na kraju filma odnosno u odjavnoj špici, a ne u najavnoj kao što je to uobičajena praksa.

## 4.2. GIF

Animacije u GIF formatu danas se koriste više no ikad i to u različite svrhe. Preko GIF animacija u marketinške svrhe, prezentacijske svrhe (prezentiranje novog vizualnog identiteta kampanje ili tvrtke ili pak proizvoda klijentu odnosno publici) pa sve do javnih poziva na umjetničke i dizajnerske natječaje. Prema istraživanju Microsofta prosječna razina koncentracije pojedinca pala je na svega 8 sekundi. [7] Kada se uzme statistika u obzir nije ni čudno da se formati kraćeg trajanja počinju sve više koristiti. Pojava društvenih mreža poput TikToka pokazala je kako je interes publike daleko veći prema slici u pokretu odnosno video formatima nego prema statičnoj slici stoga ni ne čudi da se GIF format najviše koristi od strane raznih dizajnerskih studija, agencija, umjetničkih organizacija i kolektiva. [8]

## 5. Eksperimentalna tipografija

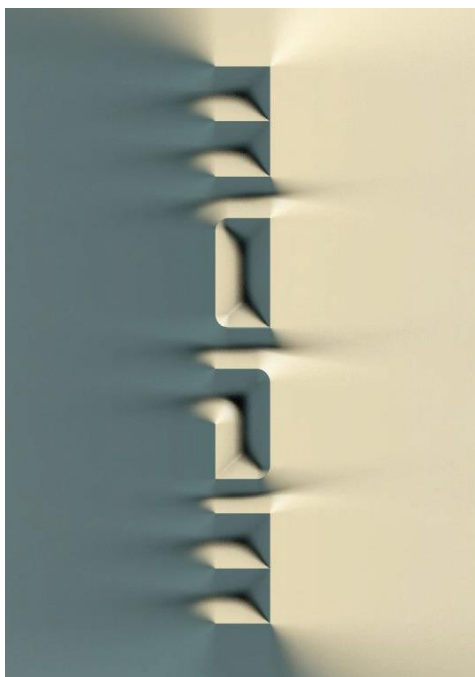
Pojam eksperimentalno uzima se zdravo za gotovo gledajući kroz povijest. Uzmimo primjerice eksperimentalnu fotografiju. Pojam ima svoju definiciju oko koje se većina fotografa slaže no njezin je početak teško odrediti. Neki smatraju početak eksperimentalne fotografije pojavom camere obscure dok drugi rad svima poznatog Man Ray-a. Bilo kako bilo, mišljenja su različita te ista stvar vrijedi za pojam eksperimentalna tipografija.

U svom članku *Experimental typography. Whatever that means*. Peter Bil'ak prolazi kroz nekoliko definicija i shvaćanja same riječi „eksperimentalno“. Od značenja riječi u znanstvenim svrhama pa sve do značenja iste u tipografiji. U svojoj referenci na knjigu Teala Triggsa *The Typographic Experiment: Radical Innovation in Contemporary Type Design*, Peter Bil'ak spominje kako je autor knjige od trideset i sedam ispitanih svjetski priznatih dizajnera dobio trideset i sedam različitih definicija o pojmu „eksperimentalna tipografija“. Hamish Muir, osnivač dizajnerskog studija 8vo, smatra kako je svaki posao vezan uz tipografiju eksperimentalnog karaktera dok s druge strane Melle Hammer, smatra kako eksperimentalna tipografija ne postoji niti nikada nije. Iako se u knjizi spominju različite definicije pojma, dvije definicije odskaču na način da se barem dijelom preklapaju s drugim definicijama zbog čega je njihovo značenje najutjecajnije. [9]

Jedna od tih definicija je ona Davida Carsona koji govori o tome kako je eksperimentalno nešto što do tada nije napravljeno, nešto što još nije viđeno ili se nije čulo za to. Druga definicija je ona Michaela Worthingtona, britanskog dizajnera sa sjedištem u Sjedinjenim Američkim Državama, koji govori o tome kako pravi eksperiment znači riskirati. Obje definicije su poprilično bazične te bi se iste mogle koristiti kao početna definicija bilo koje druge umjetničke grane što znači da otvaraju prostor za subjektivno tumačenje i nadogradnju. [9]



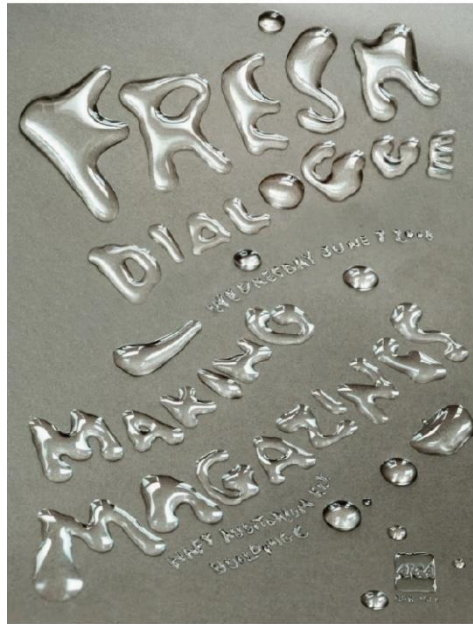
*Slika 18 Isidro Ferrer, Temporada, 2014.*



*Slika 19 Cheolhong Kim, Silhouette, 2015.*

S jedne strane eksperimentalna tipografija je svaki oblik dekonstrukcije slovnih znakova ili izrada istih na nekonvencionalan način. Moglo bi se reći da se radi o nekoj vrsti umjetnosti u kojoj je naglasak na emociju odnosno koncept ideje dok se čitljivost stavlja u drugi plan. Eksperimentalna tipografija nudi slobodu izražavanja i materijala te se tipografski znakovi mogu izrađivati pomoću primjerice željeza, stakla, prirodnih materijala, žice, tjestenine itd.





*Slika 20 Stephen Doyle, Doyle Partners, 2006.*



*Slika 21 Peter Defty Geordie Alphapet*

S druge strane eksperimentalna tipografija je proces u kojem dolazi do dekonstrukcije postojećeg pisma kako bi nastalo novo. Čitljivost je u ovom slučaju izrazito relativno važna s obzirom na to da je osnova svega abeceda odnosno unaprijed definirana baza za daljnji rad, no ipak nije presudna. Tipografski znaci u ovom slučaju zadržavaju svoju formu uz dizajnerov subjektivan element odnosno ideju koja se pretvara u gotov proizvod. Drugi riječima, eksperimentalna tipografija je

proces izrade slovnih znakova koji prestaju biti eksperimentalnog karaktera kada dizajner odluči da je njihova forma finalna, a rezultat je prihvaćen od strane većine.



*Slika 22 Xtian Miller, Desensitization*



*Slika 23 Anna Luashenko, Poster for the festival an experimental music, 2016.*

Zaključak je da službena definicija pojma eksperimentalna tipografija ne postoji već se radi o subjektivnom mišljenju i kutu iz kojeg se sagledavaju činjenice, primjeri i povijesni pregled tipografije kao discipline.

## 6. Analogni i digitalni kinetički tipografija

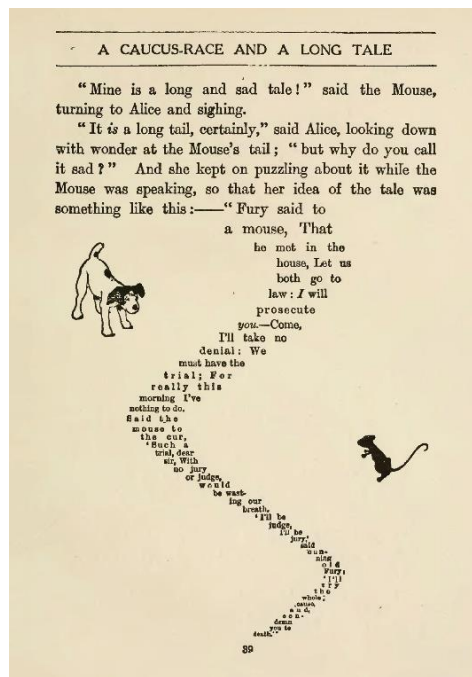
Kinetička tipografija danas podrazumijeva prikaz teksta u pokretu na ekranu, no iznimno je važno znati povijest kinetičke tipografije kako bi se u potpunosti moglo razumjeti što kinetička tipografija jest. Upravo je to glavna tema ovog poglavlja u kojem se kroz povijesne činjenice i vizualne primjere kinetička tipografija dijeli na analognu i digitalnu kinetičku tipografiju. Važno je naglasiti kako se analogna kinetička tipografija zasniva na teoriji i filozofiji prema kojoj se pokret simulira pomoću fragmentacije, dekonstrukcije, pomacima u perspektivi i mnogim drugim ne tradicionalnim, ne linearnim uporabama tipografije. S druge strane, digitalna kinetička tipografija se ne bazira na teorijama i filozofijama već ona jest tekst u doslovnom pokretu prikazan na nekom od danas ponuđenih vrsta ekrana.

### 6.1. Analogni kinetički tipografija

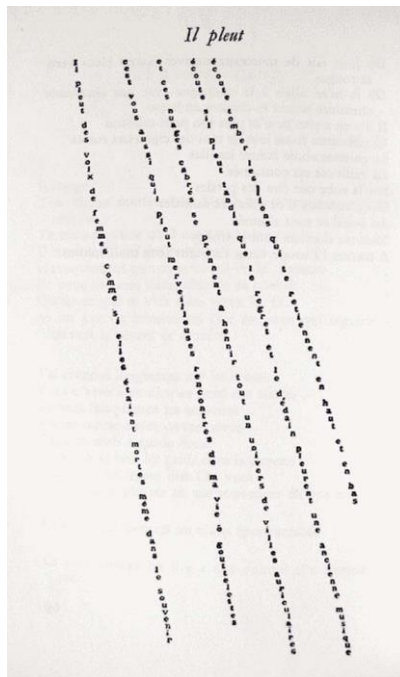
Povijest kinetičke tipografije iznimno je duga te njeni korijeni sežu sve do 1865. godine i rada *Alice's Adventures in Wonderland* autora Lewisa Carrola točnije pjesmu poezije *The Mouse's Tale*. [10] Kada se priča o analognoj kinetičkoj tipografiji misli se na bilo koji pomak u perspektivi riječi ili samih slovnih znakova kontra linearnom odnosno tradicionalnom shvaćanju uporabe tipografije i teksta. Primjeri uporabe analogne kinetičke tipografije su mnogobrojni, a neki od njih nalaze se u nastavku ovog poglavlja. Njihov utjecaj na kinetičku tipografiju, kakvu ju poznajemo danas, izrazito je velik. Kako se razvijala tehnologija, tako su nastajale nove metode stvaranja analogne kinetičke tipografije. Tako je primjerice rad Boba Noorda, *Advertisement* (vidi sliku 24.) iz 1960. godine za *Pirelli*, talijanskog proizvođača guma, eksperimentalnog karaktera. Noord je koristio fotografske tehnike kako bi zadovoljio željenu vizualnu formu iluzije pokreta, u ovom slučaju rotacije. Važno je naglasiti kako je prethodno navedeni primjer jedan od rijetkih koji za stvaranje dizajna odnosno iluzije pokreta, koristi fotografske tehnike s obzirom da je to bila rijetkost u 60-im godinama prošlog stoljeća. Dizajneri tog vremena više su bili fokusirani na simulaciju pokreta pomoću različitih načina presavijanja papira, a manje prema istraživanju novih tehnologija i mogućnosti koje one nude. [11]



Slika 24 Bob Noorda, Advertisement, 1960.



Slika 25 Lewis Carroll, The Mouse's Tale, 1865.



*Slika 26 Guillaume Apollinaire, Interior Page, 1916.*

Tijekom cijelog svog stvaralačkog perioda László Moholy-Nagy, poznati mađarski dizajner, slikar, fotograf i profesor u Bauhaus školi, imao je snažan vizualni izričaj i utjecaj rad drugih dizajnera i umjetnika. U svom radu Typofoto pomoću tipografije u perspektivi, koja se koristi umjesto tragova guma, stvara iluziju pokreta i brzine. Radi se o kombinaciji fotografije i ručno ispisanih slovnih znakova. [11]



*Slika 27 László Moholy-Nagy, Typofoto, 1924.*

Dizajn Roberta Brownjohna jedan je od primjera u kojem repeticija i pravilno pozicioniranje elemenata može imati snažnu vizualnu poruku. Dizajn navlake za ploču simulira pokret, potencijalno čak i ritam glazbe. Ovo je primjer dizajna koji je izrazito jedinstvenog izgleda s obzirom na boju koja dominira formatom, ali je važno naglasiti kako boja u ovom slučaju ne pridonosi simulaciji pokreta već vizualnoj harmoniji.



*Slika 28 Robert Brownjohn, Album Cover, 1957.*

Franco Grignani i njegov plakat iz 1959. godine za *Necchi*, talijanskog proizvođača šivaćih mašina, primjer je u kojem dizajner razmišlja izvan okvira samog pokreta i primjene kinetičke tipografije. Može se reći kako repeticija elemenata slovnih znakova u ovom slučaju ne simulira samo pokret već i asocira na zvuk i vibracije samog stroja. [11]





*Slika 29 Franco Grignani, Advertisement, 1959.*

Plakat Petera Megerta za izložbu iz 1965. godine klasičan je primjer analogne kinetičke tipografije i mogućnosti koje ona nudi. Još je važnije naglasiti kako su u ovom radu jasno vidljivi korjени nekih od radova današnjice. Bez obzira na linearnost u ovom radu, pokret odnosno iluzija dobivena je pomoću rotiranja filma te podešavanja fokusa. Ovaj plakat zasigurno i danas ima snažan utjecaj na mnoge dizajnere koji se bave kinetičkom tipografijom. [11]



*Slika 30 Peter Megert, Poster, 1965.*

Rad Helmuta Schmidta *Magazine Cover* iz 1966. godine primjer je fragmentacije odnosno lomljenja elemenata dizajna koji mogu stajati zasebno dok je u isto vrijeme njihova osnova vidljiva. Dizajn je vrlo minimalističkog karaktera te kompozicija igra važnu ulogu. U dizajnu je jasno vidljiva uporaba mreže čije je prisustvo u ovom slučaju izrazito važno kako bi se dobio odgovarajući balans, usklađenost te vizualni ritam i harmonija.



*Slika 31 Helmut Schmid, Magazine Cover, 1966.*

Umjetnici, dizajneri, animatori i mnogi drugi na različite načine pomiču granice uporabe kinetičke tipografije kako bi predstavili neki proizvod, sebe, pojasnili određeni sadržaj i slično. Moglo bi se reći kako uporaba kinetičke tipografije postaje standard današnjice. Iznimno je važno osvijestiti kako su svi primjeri koji su navedeni unutar ovog poglavlja nastali su prije digitalnog doba.



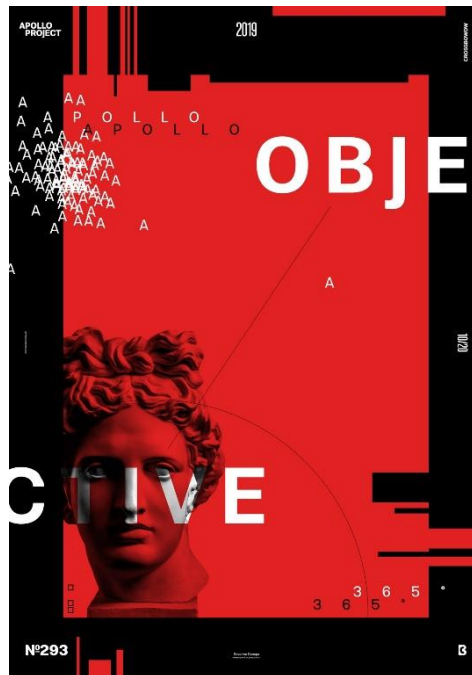
## 6.2. Digitalna kinetička tipografija

Barbara Brownie opisuje kinetičku tipografiju kao animaciju riječi odnosno teksta. Prema Brownie, tipografija pokriva koncepte tipografije u pokretu i fluidne tipografije. Nadalje opisuje kako se tipografija u pokretu koristi za promjenu pozicije teksta na ekranu kao i ponavljanje pokreta na jedan ili više načina. S druge strane govori kako se fluidna tipografija odnosi na promjene u slovnim znakovima koji su rezultat deformacija njihove osnovne strukture. [12]



Slika 32 Roberto Warner, *Kinetic typography case study 02*, 2019.

Istraživanje Milde Kuraitytė, Anne Besseman i Erika Nuytsa pod nazivom *Impact of Kinetic Typography on Readers' Attention* iz 2020. godine zasniva se na podjeli kinetičke tipografije prema Barbari Brownie. Njihovo je istraživanje pokazalo da je prosječno trajanje vizualnog stimulusa čitatelja veće kada se radi o statičnoj tipografiji u odnosu na kinetičku tipografiju. Izuzetak su potkategorije fluidne tipografije: konstrukcija, otkrivanje i metamorfoza. [13]



Slika 33 Severino Canepa, *Objective Poster #293*, 2019.

Uporaba kinetičke tipografije postavlja mnoga opravdana pitanja, a jedno od najvažnijih je zasigurno čitljivost teksta. S obzirom na to da digitalna kinetička tipografija, danas najčešća vrsta kinetičke tipografije, koristi vrijeme kao jednu od glavnih komponenata, izrazito je bitno obratiti pažnju prilikom izrade iste kako ne bi došlo do kaosa i ne shvaćanja poruke. Fluidna tipografija definira se kao nešto što karakterizira deformaciju odnosno preobrazbu u kombinaciji s brзом animacijom. Bez obzira na prethodno spomenuto istraživanje, uporaba kinetičke tipografije sve je češća u današnje vrijeme. [14]

### 6.3. Kinetička tipografija na umjetničkoj sceni

DEMO Festival umjetnička je manifestacija sa sjedištem u Nizozemskoj koju organizira Studio Dumbar / DEPT. Festival čije je puno ime *Design in motion* na jednom mjestu okuplja najbolje animacije iz cijeloga svijeta čiji su autori brojni dizajnerski studiji, agencije i pojedinci. Radi se o festivalu koji prikazuje trenutno najbolje od najboljih grafičkih animacija, pa tako i kinetička tipografija zauzima jedan veliki segment sadržaja koji ovaj festival nudi, kako građanima diljem Nizozemske, tako i ostatku svijeta. *DEMO Festival* primarno prikazuje svoj sadržaj putem ekrana postavljenih diljem Nizozemske, stoga bismo mogli reći kako se nov način prikazivanja izložbenog sadržaja već počeo primjenjivati te na svoj osebujan način ulazi u naš osoban prostor. Ovaj način prikazivanja izložbe i njezinog sadržaja svako je pozitivan. Iako je današnje znanje pojedinca daleko

veće od istog prije 50 godina, ovakve intervencije zasigurno pridonose generalnoj edukaciji i razumijevanju umjetnosti i dizajna. [15]



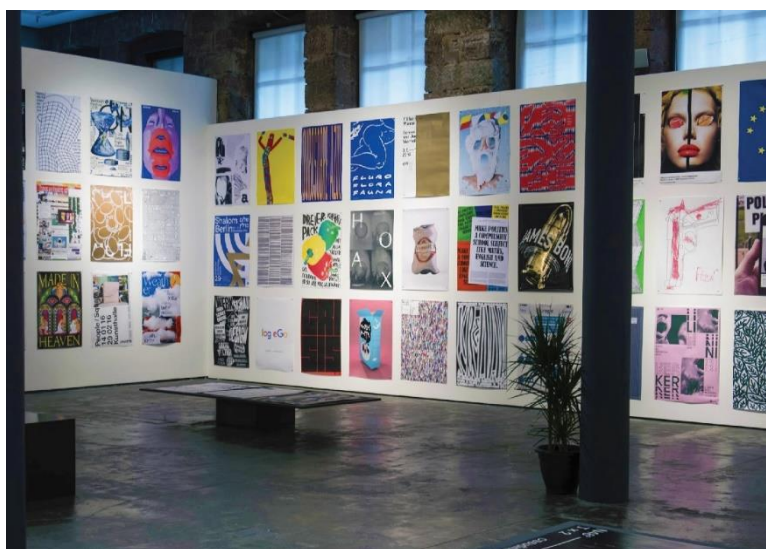
*Slika 34 Demo Festival, Exhibition in Netherlands, 2019.*

Motyf je međunarodni simpozij i izložba medijske umjetnosti koja istražuje trenutno prisutne trendove i budućnost interaktivne i pokretne tipografije u umjetnosti, dizajnu, prostoru i tehnologiji. Tema festivala 2021. godine bila je „Komuniciranje složenosti“ čiji je cilj bio istražiti kako se elementi i principi vizualnog, pokretnog i interaktivnog dizajna mogu iskoristiti unutar interaktivnih i prostornih radova. [16]



*Slika 35 Motyf, Exhibition in Wellington New Zealand, 2022.*

*International Poster Competition* nastao je 2014. godine s ciljem promocije suvremenog plakata, a postavlja pitanja vezana uz plakat kao formu. Je li plakat prikazan na ekranu i dalje plakat? Je li plakat koji nije pravokutan i dalje plakat? Je li plakat koji je snimljen ili animiran još uvijek plakat? [17] Radi se o organizaciji koja promovira visoko kvalitetne radove dok u isto vrijeme propitkuje i istražuje granice izrade plakata. Prema njima, osnovna uloga plakata je informiranje, promoviranje i provokacija. Ono po čemu se *International Poster Competition* razlikuje od primjerice *DEMO Festivala* u prvom je redu zasigurno prostor u kojem se izložbeni program prikazuje. Također ono po čemu se ova dva festivala razlikuju je i prikazivanje radova. S jedne strane imamo analogni pristup, mogli bismo reći uobičajen ili tradicionalan, dok s druge strane imamo u potpunosti digitaliziranu situaciju. Oba pristupa su zanimljiva, jedan prikazuje moderan pristup u prošlom vremenu, analogni pristup prikaza kinetičke tipografije, dok drugi prikazuje moderan pristup u budućem vremenu, digitalni pristup prikaza kinetičke tipografije na ekranu.



Slika 36 *International Poster Competition, Exhibition in Scotland, 2018.*

## 6.4. Kinetička tipografija u marketingu

Uporaba kinetičke tipografije u marketinške svrhe zasigurno vuče korijene iz uporabe iste u umjetničke svrhe. U današnje vrijeme sve je veća potreba za pridobivanjem promatračeve pažnje te je istu izrazito teško dobiti i zadržati s obzirom na to da već nakon dvije sekunde promatrač / potencijalni kupac / korisnik odluči zanima li ga sadržaj koji mu se prikazuje ili ne. Stoga se može reći kako je u današnje vrijeme kreativnost pojedinaca stavljena na neku vrstu testa. U nastavku ovog poglavlja spominju se neke od kampanja, dizajnerskih studija, vizualnih identiteta i tako dalje, kako bi se pobliže prikazala standardizacija, trendovi i popularizacija kinetičke tipografije.

Kreativna kampanja *Don't blink* koji je prvi napravio *Apple* za promociju *iPhone 7* 2016. godine odličan je primjer kreativnosti koji se koristi i danas kao inspiracija i početna točka za brojne druge nove kreativne kampanje. *Don't blink* je kampanja u kojoj *Apple*, na tada inovativan način, predstavlja *iPhone 7* svojim korisnicima. U 107 sekundi dolazi do naglih izmjena u pozadinskim elementima kao i u tipografiji te od promatrača zahtijeva koncentraciju što je u vrijeme nastanka kampanje, bilo izrazito drugačije od onoga što je konkurencija do tada nudila. *Don't blink* kampanja jedan je od mnogobrojnih primjera na koji se način može utjecati na promatrača kako bi se njegova pažnja zadržala. [18]



*Slika 37 Apple, Don't blink, 2016.*

Studio Size dizajnerski je studio sa sjedištem u Zagrebu. Radi se o relativno mladom kreativnom studiju koji na inovativan način spaja intelektualnost, funkcionalnost te umjetničke prakse čiji je glavni fokus na animaciji te upotrebi kinetičke tipografije. Moglo bi se reći kako Studio Size postavlja nove standarde za predstavljanje nekog proizvoda ili pak novog vizualnog identiteta. Drugim riječima, velika se pažnja pridodaje prilikom izrade prezentacije proizvoda ili brenda. Zsigurno najbolji primjer kreativnosti, onoga što animacija i kinetička tipografija nudi danas jest portfolio ili bolje rečeno videofolio Studija Size. [19]

## Branding & motion studio



Slika 38 Studio Size, web stranica

Uporaba kinetičke tipografije može pobuditi kreativnost pojedinca ili potaknuti na razmišljanje no najvažnije, pravilna uporaba kinetičke tipografije može imati snažan utjecaj u prenošenju poruka i emocija. Jedan od takvih primjera je kreativna kampanja *Content Creatures* za *Macmillan Cancer Support* čiji je primarni cilj bio edukacija britanskih građana o ozbiljnosti bolesti raka. Promotivni video sastoji se od boja koje su prisutne u vizualnom identitetu tvrtke te uz suptilnu uporabu kinetičke tipografije u kombinaciji s vizualnim elementima, ostavlja se snažan dojam na promatrača. Ova kampanja jedan je od mnogobrojnih primjera koji pokazuje u kolikoj mjeri pravilna uporaba kinetičke tipografije može imati snažan utjecaj na promatrača.



Slika 39 Content Creatures, Macmillan Cancer Support, 2016.



Vizualni identitet njemačke tvrtke *Reinvent* jedan je od primjera koje zasigurno treba spomenuti kada je riječ o uporabi kinetičke tipografije. Kroz kompletan vizualni identitet proteže se skladna paleta boja, određena ideja i cilj tvrtke, no najsnažniji utjecaj na promatrača ima njihova GIF animacija čiji je autor Atanas Giew. Dekonstrukcijom postojećih riječi nastaju nove na način da se svaki slovni znak zasebno pomiče unutar kadra kako bi se dodao prefiks „RE“ odnosno kako bi se promijenilo izvorno značenje riječi. Ovaj primjer uporabe kinetičke tipografije zasigurno odskače od uobičajenog. [20]



*Slika 40 Four Plus Studio, Reinvent The Legal Innovation Hub, 2018.*

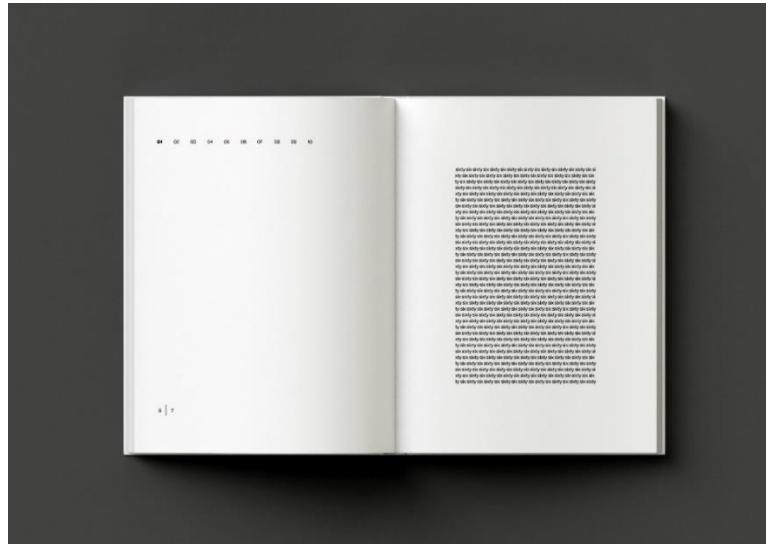
## 7. Analogna kinetička tipografija u formi publikacije

Izrada analogne kinetičke tipografije primarno ovisi o znanju pojedinca, njegovom razumijevanju i najvažnije, o filozofiji koja stoji iza ideje projekta. Pod navedenim prvenstveno se misli na plakat koji je oblik statične komunikacije odnosno prenošenja informacije, no kada tipografija, kao jedan od glavnih elemenata plakata kao forme za prenošenje informacije, simulira pokret na bilo koji način, tada možemo govoriti o analognoj kinetičkoj tipografiji (vidi sliku 42). U ovom slučaju ideja kinetičke tipografije leži u filozofskom aspektu sagledavanja i analiziranja vizualnog. Drugi primjer analogne kinetičke tipografije može biti stranica u publikaciji koja ovisno o kutu pod kojim se savije, daje novi kontekst priči koja se na navedenoj stranici nalazi. U ovom slučaju od čitatelja se traži fizička interakcija u kojoj različitim presavijanjima papira fizički pomiče otisnute slovne znakove kako bi im dao novu funkciju (vidi sliku 47). Još jedan primjer analogne kinetičke tipografije može biti stranica koja se na prvi pogled doima kao kompilacija apstraktnih elemenata, na primjer vertikalne linije, koje u kombinaciji s prozirnou folijom, koja također na sebi sadrži apstraktne elemente, stvara vidljiva tipografska slova. Pojednostavljeno, prozirna folija stavlja se na podlogu kako bi linije odgovarale jedne drugima te pomoću fizičkog pomaka prozirne folije dolazi do pomaka slovnih znakova čime se stvara iluzija pomaka slova odnosno riječi (vidi slike 52, 53, 54).

Moglo bi se reći kako analogna kinetička tipografija može biti mnogo toga, ovisno o kutu gledanja ili filozofiji koja stoji iza projekta odnosno njegove ideje. Cilj ove publikacije nije edukacija odnosno detaljni opisi, smjernice o tome kako napraviti određenu vrstu kinetičke tipografije već se kroz različite principe sagledavaju različite filozofije, ideje i načini promatranja sadržaja. Publikacija je podijeljena na deset glavnih poglavlja od koji svako iduće poglavlje postaje kompleksnije od prethodnog. Kroz 244 stranice isključivo vizualnog sadržaja, prikazani su različiti načini stvaranja analogne kinetičke tipografije i što sve analogna kinetička tipografija može biti.

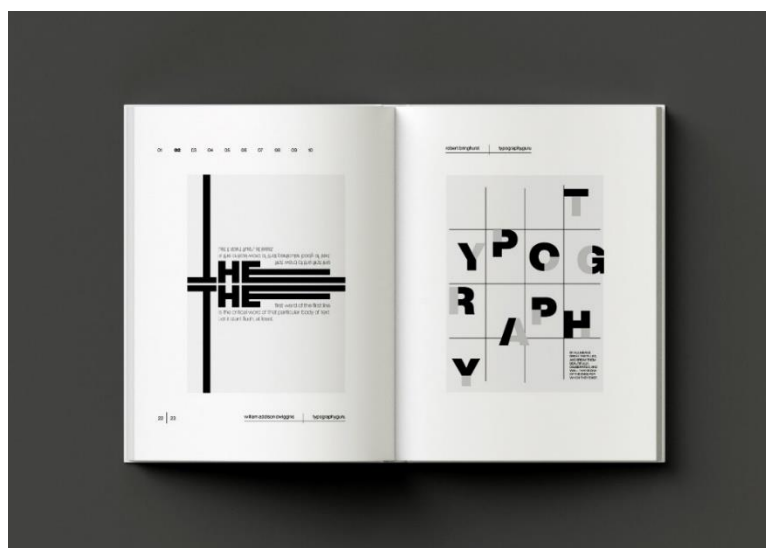


Prvo poglavlje obuhvaća plakate koji koriste analognu kinetičku tipografiju na način da se pomoću kompozicije, repeticije i organizacije simulira pokret. U ovom poglavlju naglasak je na filozofski aspekt kinetičke tipografije s obzirom na to da danas kinetička tipografije predstavlja mnogo više od minimalnog pomaka u perspektivi.



Slika 41 Nikola Mišel Puklin, *Analog kinetic typography, chapter 1*, 2022.

Drugo poglavlje sastoji se od plakata koji se referiraju na definicije pojma tipografija od strane jedanaest najutjecajnijih i najpoznatijih tipografa, grafičkih dizajnera, web dizajnera, umjetnika i profesora svih vremena. Vizualni sadržaj koji obuhvaća ovo poglavlje nužno ne prikazuje doslovno značenje pojma već je svojevrсно subjektivno definiranje istog.



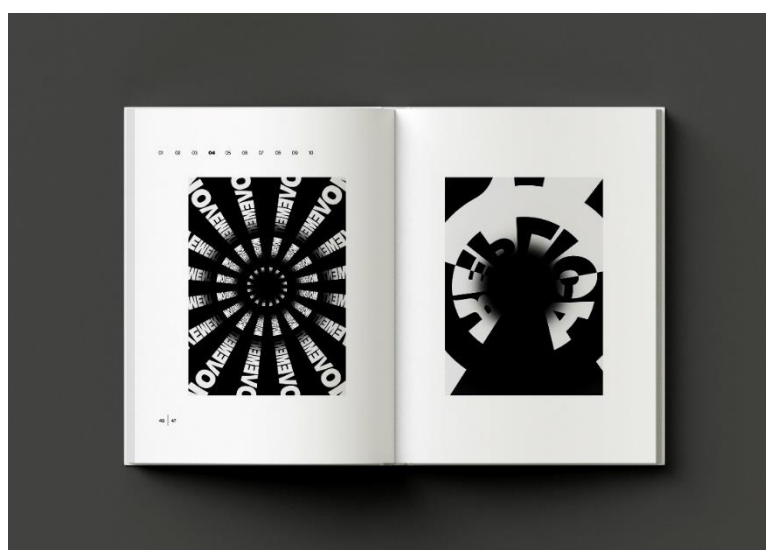
Slika 42 Nikola Mišel Puklin, *Analog kinetic typography, chapter 2*, 2022.

Treće poglavlje obuhvaća radove rađene po setu pravila Roberta Bringhursta iz knjige *The Elements of Typographic Style*. Radi se o poglavlju sačinjenom od vizualnog sadržaja čija je osnova određena pravilom Roberta Bringhursta no koje nužno nije prevedeno u vizualni kod značenja istog već je subjektivnog karaktera koji u nekim slučajima ide kontra Bringhurstove originalne logike.



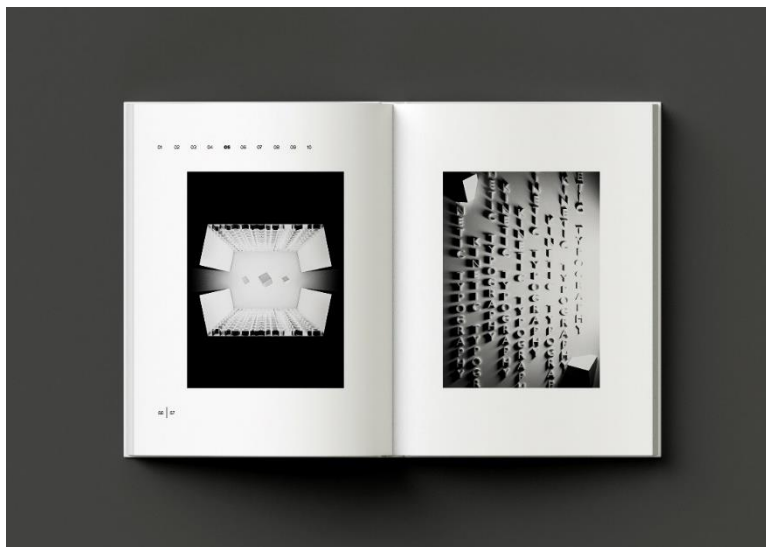
Slika 43 Nikola Mišel Puklin, *Analog kinetic typography, chapter 3*, 2022.

U četvrtom poglavlju istražuju se mogućnosti stvaranja iluzije 2D tipografije unutar 3D prostora. U ovom poglavlju važnu ulogu igra perspektiva s obzirom na to da je ona jedini element koji simulira pokret. Deformacije u slovnim znacima prirodna su posljedica slova koja slijede perspektivu.



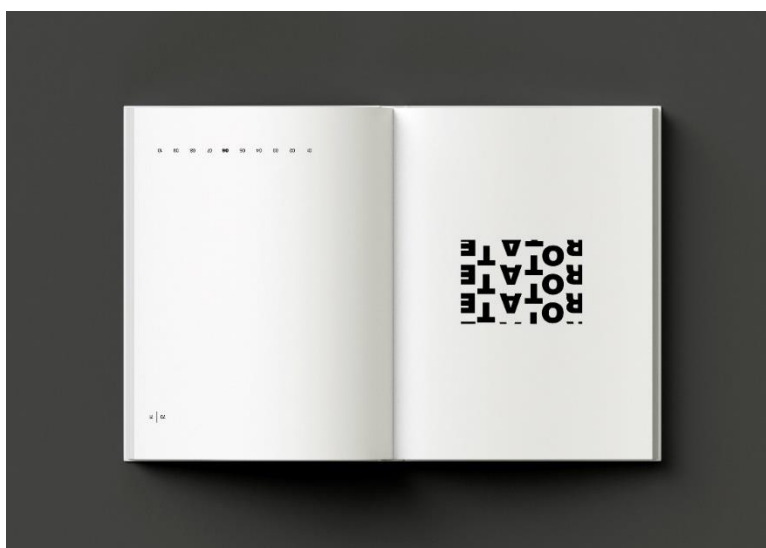
Slika 44 Nikola Mišel Puklin, *Analog kinetic typography, chapter 4*, 2022.

Peto poglavlje obuhvaća radove u kojima se istražuje uporaba kinetičke tipografije unutar 3D prostora, drugih 3D elemenata kao i 3D tipografije. U ovom poglavlju naglasak je na iluziju koja nastaje prilikom kombiniranja 3D elemenata sa svjetlom. Specifična pozicija svjetla unutar kompozicije može rezultirati prividom perspektive koja ne postoji ili pak simulirati pokret. (vidi sliku 45, desni plakat).



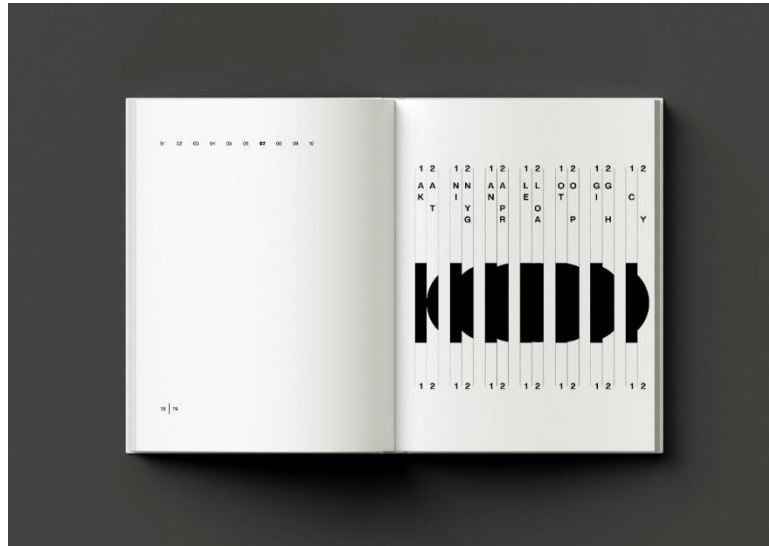
*Slika 45 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 5, 2022.*

Šesto poglavlje služi kao neka vrsta vodiča. Ovo poglavlje kao glavnu referencu uzima pojam tipografije koji se koristi kako bi se informiralo, educiralo ili pobliže objasnio određeni sadržaj. Sukladno tome u ovom poglavlju traži se od čitatelja da fizički rotira knjigu.



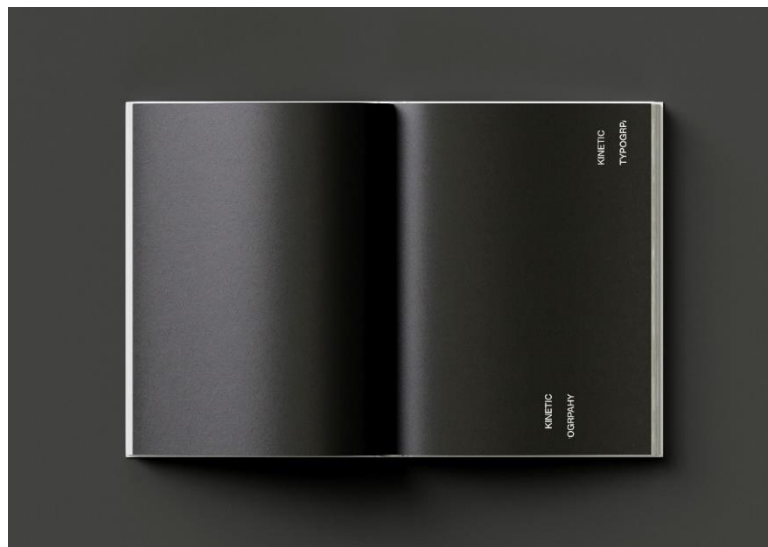
*Slika 46 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 6, 2022.*

Sedmo poglavlje je na neki način nastavak na prethodno poglavlje s obzirom na to da se u ovom poglavlju traži od čitatelja da fizički presavije određeni dio stranice knjige kako bi došlo do nužne vizualne promjene. Ideja ovog poglavlja je fizička promjena stranica u kojima se sadržaj prilagođava te tako mijenja svoje izvorno značenje.



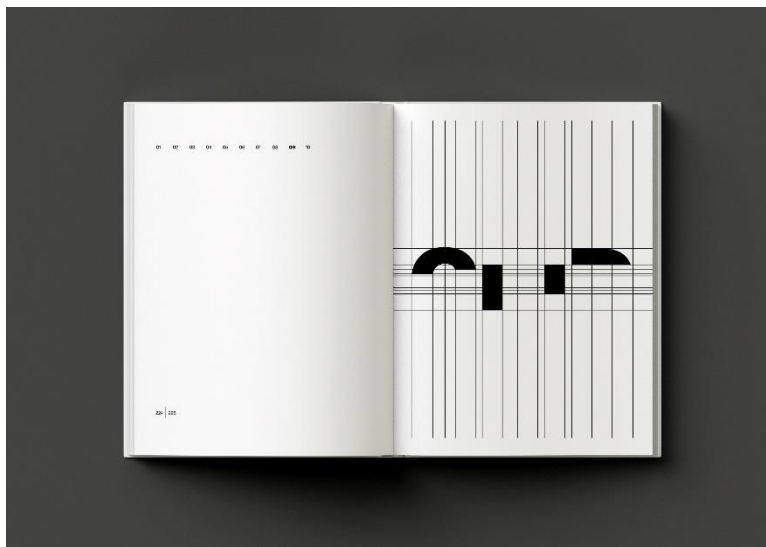
Slika 47 Nikola Mišel Puklin, *Analog kinetic typography, chapter 7*, 2022.

Osmo poglavlje funkcionira na principu *flipbooka* u kojem tipografija zaista ostavlja dojam pokreta u prostoru i vremenu. Naravno, radi se o simulaciji u kojoj je ista riječ na svakoj novoj stranici na drugoj poziciji čime se dobiva na iluziji pokreta.

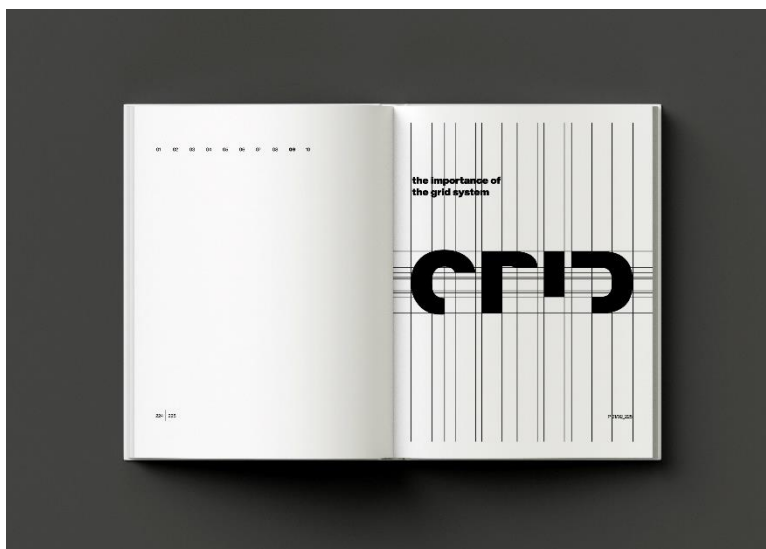


Slika 48 Nikola Mišel Puklin, *Analog kinetic typography, chapter 8*, 2022.

Deveto poglavlje sastoji se od apstraktnih kvadrata otisnutih na papiru koji se na prvi pogled doimaju kao greška unutar tiska ili pak kao sakriveni sadržaj stranice. Upravo je sakriveni sadržaj stranice ideja ovog poglavlja u kojem kvadrati otisnuti na posebnom prozirnom papiru imaju važnu ulogu. Kako bi se sadržaj stranice mogao pročitati potrebno je točno pozicionirati druga dva (transparentna) papira jedan preko drugog.



*Slika 49 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 9, part 01, 2022.*



*Slika 50 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 9, part 02, 2022.*

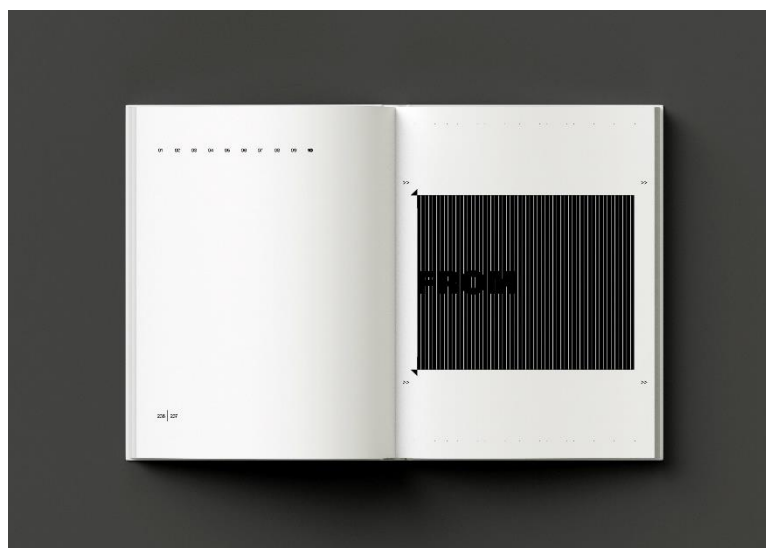


*Slika 51 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 9, part 03, 2022.*

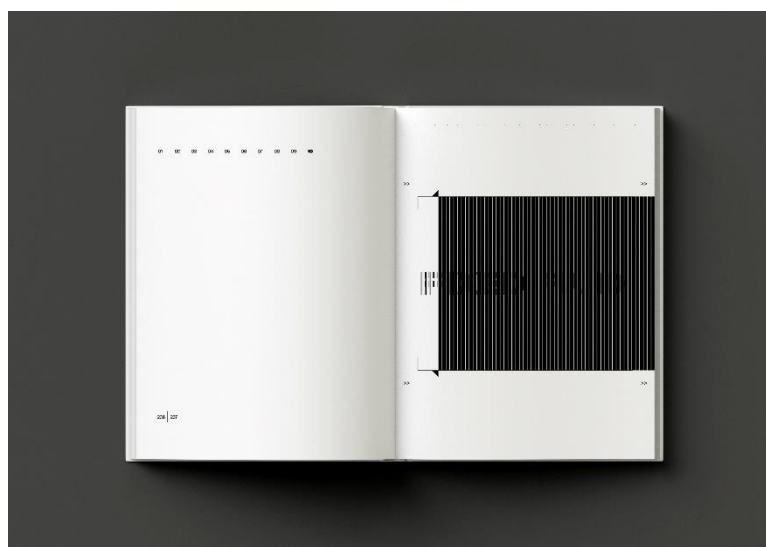
Posljednje, deseto poglavlje također uz sebe ima transparentnu foliju pomoću koje se otkriva sadržaj stranice no u ovom slučaju čitatelj mora fizički pomicati transparentni papir s lijeva na desno. Ovo poglavlje zasigurno je najkompleksnije unutar cijele publikacije te je najbliže kinetičkoj tipografiji u kojoj se ne radi o ideji pokreta, kao što je to bilo u prvom poglavlju, već se zaista simulira pokret tipografije.



*Slika 52 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 10, part 01, 2022.*



*Slika 53 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 10, part 02, 2022.*



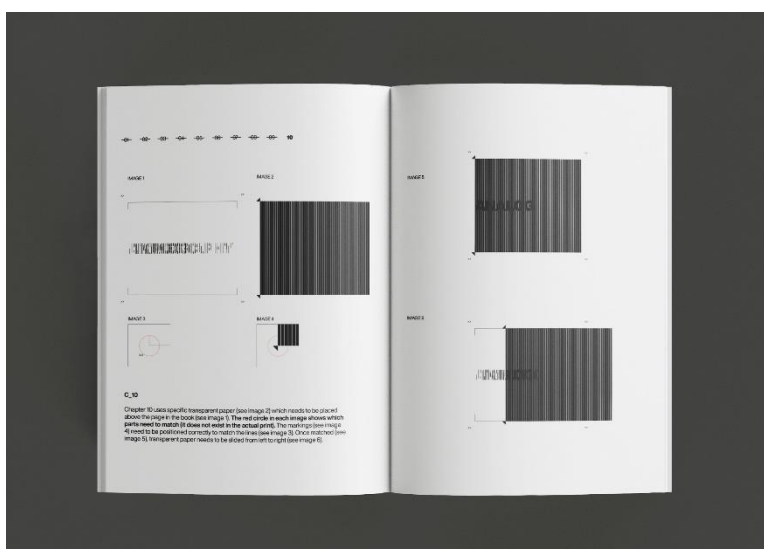
*Slika 54 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 10, part 03, 2022.*

Cijela publikacija je neka vrsta skaliranja informacija, kompleksnosti sadržaja sa svakim idućim poglavljem čiji cilj nije objašnjenje nastanka samih radova već ideja toga što kinetička tipografija može biti ili jest. Sav sadržaj prikazan u publikaciji rađen je specifično za nju.



*Slika 55 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, publikacija, 2022.*

Uz publikaciju dolazi i priručnik čija je funkcija pobliže objasniti specifična poglavlja (7, 9 i 10) odnosno način na koji se prethodno navedeni čitaju.



*Slika 56 Nikola Mišel Puklin, Priručnik, 2022.*



## 8. Zaključak

Razvoj tehnologije omogućio je modernizaciju i ubrzanost življenja u kojem su pojedinci i njihova kreativnost stavljeni na test. Uporaba kinetičke tipografije u umjetničke i marketinške svrhe pokazala je u kojem smjeru ide budućnost, čemu se pridodaje više pažnje, što se popularizira i postaje svojevrsni standard za prenošenje informacije. Kao i u slikarstvu, fotografiji, grafici ili bilo kojoj drugoj disciplini, važno je sagledati povijesne činjenice vezane uz početak i razvoj iste kako bi se pravilno moglo referirati, nadograditi ili pak stvoriti nešto novo. Mnogi primjeri uporabe kinetičke tipografije danas doimaju se nepromišljeno i bezrazložno, za razliku od prijašnjih uporaba koje su bile korištene sa specifičnom namjenom. Globalna digitalizacija ne znači da je uporaba kinetičke tipografije uvijek opravdana već da se ista popularizira. Važno je naglasiti kako je kinetička tipografija samo alat koji prenosi poruku od autora do čitatelja odnosno promatrača na vizualno jedinstven način.

U Koprivnici, 20. 09. 2022.



## IZJAVA O AUTORSTVU

### I

#### SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, NIKOLA MIŠEL PUKLIN (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica ~~završnog~~/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom ANALOGNA KINETIČKA TIPOGRAFIJA (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:

(upisati ime i prezime)

(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, NIKOLA MIŠEL PUKLIN (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom ~~završnog~~/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom ANALOGNA KINETIČKA TIPOGRAFIJA (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:

(upisati ime i prezime)

## 9. Literatura

[1] Backmann J.M., Grid Systems, Švicarska, 2009., Niggli, ISBN: 978-3-7212-0145-1

[2] Haley A., Poulin R., Tselents J., Seddon T., Leonidas G., Saltz I., Henderson K., Alterman T., Typography Referenced: A Comprehensive Visual Guide to the Language, History, and Practice of typography, Sjedinjene Američke Države, 2012., Rockport Publishers, ISBN: 978-1-59253-702-0

[3] Mulvaney D., Typography: From Fixed to Fluid, 2021., URL:  
<https://www.printmag.com/typography/typography-from-fixed-to-fluid/>, pristupljeno:  
01.08.2022.

[4] Britannica, The Editors of Encyclopaedia. "poster". Encyclopedia Britannica, 2013., URL:  
<https://www.britannica.com/topic/poster>, pristupljeno: 01.08.2022.

[5] Heller S., Anderson G., The typography idea book: Inspiration from 50 Masters (Type, Fonts, Graphic Design), London, 2016., Laurence King Publishing Ltd, ISBN: 978-1-78067-849-8

[6] Pektas Turgut O., Kinetic typography in movie title sequences, 2012., URL:  
<https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1877042812033472?token=26E764B0234ECBCFC5535965C7678A36ABE34EF645AEE26478B44EA6E2AF4F937C5BDE75C8F942953FC1B8CD0F96876E&originRegion=eu-west-1&originCreation=20220821151619>, pristupljeno:  
03.08.2022.

[7] Ranieri & Co., Changing Attention Span and What it Means for Content, 2021., URL:  
<https://www.ranieriandco.com/post/changing-attention-span-and-what-it-means-for-content-in-2021>, pristupljeno: 05.08.2022.

[8] Arbona, Sve što trebate znati o algoritmu Instagrama, 2022., URL:  
<https://www.arbona.hr/blog/drustveni-marketing/sve-sto-trebate-znati-o-algoritmu-instagram/3119>, pristupljeno: 03.08.2022.

- [9] Biřak P., Experimental typography. Whatever that means., 2005., URL: [https://www.typotheque.com/articles/experimental\\_typography\\_whatever\\_that\\_means](https://www.typotheque.com/articles/experimental_typography_whatever_that_means), pristupljeno: 07.08.2022.
- [10] Farmer M., The 2022 PRINT Typography Report, 2021., URL: <https://www.printmag.com/typography/the-2022-print-typography-report/>, pristupljeno: 10.08.2022.
- [11] D’Onofrio G., The Graphic Vocabulary of Modern Kinetic Typography, Lecture at SFPL Main Library, 2018., URL: <https://letterformarchive.org/events/view/the-graphic-vocabulary-of-modern-kinetic-typography>, pristupljeno: 20.08.2022.
- [12] Brownie B., One Form, Many Letters: Fluid and transient letterforms in screen-based typographic artefacts, 2007., DOI: <https://doi.org/10.31165/nk.2007.12.20>, pristupljeno: 20.08.2022.
- [13] Kuraitytė M., Besseman A., Nuytsa E., Impact of Kinetic Typography on Readers' Attention, 2021., URL: <https://journals.uc.edu/index.php/vl/article/view/4632>, pristupljeno: 21.08.2022.
- [14] Brownie B., Fluid characters in temporal typography, 2013., URL: <https://search.informit.org/doi/epdf/10.3316/informit.222235466823003>, pristupljeno: 21.08.2022.
- [15] Demo festival, URL: <https://demofestival.com/>, pristupljeno: 15.08.2022.
- [16] MOTYF, URL: [https://motyf2021.webflow.io/#motyf\\_about](https://motyf2021.webflow.io/#motyf_about), pristupljeno: 15.08.2022.
- [17] International Poster Competition, URL: <https://intl.international/competition-legacy/>, pristupljeno: 16.08.2022.
- [18] Cone J., 4 ways “Don’t Blink” is a masterclass of type and rhythm, 2016., URL: <https://motionographer.com/2016/09/14/4-ways-dont-blink-is-a-masterclass-of-type-and->

rhythm/?fbclid=IwAR0tS0jqtCkhHidCp6N4t2PCWUbpSOw2s\_OndssoQ\_AFG7j1zRyRsCnKi  
Sw, pristupljeno: 15.08.2022.

[19] Studio Size, URL: <https://studio-size.com/about/>, pristupljeno: 14.08.2022.

[20] FourPlus, URL: <https://fourplus.bg/project/reinvent>, pristupljeno: 19.08.2022.

## 10. Popis slika

Slika 1 Autor: Pentagram, Layout design for Graphcore, The Companio, 2021.

Izvor: [t.ly/Txbl](https://t.ly/Txbl) \_\_\_\_\_ 3

Slika 2 Autor: László Moholy Nagy, Foto Qualität, 1931.

Izvor: [t.ly/EVuc](https://t.ly/EVuc) \_\_\_\_\_ 4

Slika 3 Autor: Josef Müller-Brockmann, Beethoven Poster, 1955.

Izvor: [t.ly/l\\_Dn](https://t.ly/l_Dn) \_\_\_\_\_ 4

Slika 4 Autor: Damian Kłaczekiewicz, Mothers love, 2022.

Izvor: [t.ly/H95g](https://t.ly/H95g) \_\_\_\_\_ 5

Slika 5 Autor: Pentagram, It's All Our Blood poster, 2015.

Izvor: [t.ly/hVkf](https://t.ly/hVkf) \_\_\_\_\_ 5

Slika 6 Autor: Émigré, Prvo izdanje časopisa, A Magazine for Exiles, 1984.

Izvor: [t.ly/5nQh](https://t.ly/5nQh) \_\_\_\_\_ 6

Slika 7 Autor: Émigré, Prvo izdanje časopisa prijelom stranica, A Magazine for Exiles, 1984.

Izvor: [t.ly/X1-J](https://t.ly/X1-J) \_\_\_\_\_ 6

Slika 8 Autor: Mélanie & Nicolas Zentner, Prestige magazine cover, 2022.

Izvor: [t.ly/U1CS](https://t.ly/U1CS) \_\_\_\_\_ 7

Slika 9 Autor: Mélanie & Nicolas Zentner, Prestige magazine prijelom stranica, 2022.

Izvor: [t.ly/IURv](https://t.ly/IURv) \_\_\_\_\_ 7

Slika 10 Autor: Vizkultura, V magazin, 2020.

Izvor: [t.ly/Xk0u](https://t.ly/Xk0u) \_\_\_\_\_ 8

Slika 11 Autor: Vizkultura, V magazin prijelom stranica, 2020.

Izvor: [t.ly/tYYm](https://t.ly/tYYm) \_\_\_\_\_ 8

Slika 12 Autor: Si Tran, Moving posters, 2019.	
Izvor: <a href="https://t.ly/XIic">t.ly/XIic</a>	9
Slika 13 Autor: The Warner Bros Studios, Naslovna špica, 1931.	
Izvor: <a href="https://t.ly/eFsM">t.ly/eFsM</a>	10
Slika 14 Autor: 711 Ocean Drive, Naslovna špica, 1950.	
Izvor: <a href="https://t.ly/OUQw">t.ly/OUQw</a>	11
Slika 15 Autor: The Godfather, Naslovna špica, 1972.	
Izvor: <a href="https://t.ly/mula">t.ly/mula</a>	12
Slika 16 Autor: Back to the future part 3, Naslovna špica, 1990.	
Izvor: <a href="https://t.ly/oCNf">t.ly/oCNf</a>	12
Slika 17 Autor: Inception, Naslovna špica, 2010.	
Izvor: <a href="https://t.ly/OZfi">t.ly/OZfi</a>	13
Slika 18 Autor: Isidro Ferrer, Temporada, 2014.	
Izvor: <a href="https://t.ly/QK9r">t.ly/QK9r</a>	16
Slika 19 Autor: Cheolhong Kim, Silhouette, 2015.	
Izvor: <a href="https://t.ly/v8J4">t.ly/v8J4</a>	16
Slika 20 Autor: Stephen Doyle, Doyle Partners, 2006.	
Izvor: <a href="https://t.ly/x-42">t.ly/x-42</a>	17
Slika 21 Autor: Peter Defty, Geordie Alphapet	
Izvor: <a href="https://t.ly/AW1A">t.ly/AW1A</a>	17
Slika 22 Autor: Xtian Miller, Desensitization	
Izvor: <a href="https://t.ly/YnWG">t.ly/YnWG</a>	18
Slika 23 Autor: Anna Luashenko, Poster for the festival an experimental music, 2016.	
Izvor: <a href="https://t.ly/1yRa">t.ly/1yRa</a>	18

Slika 24 Autor: Bob Noorda, Advertisement, 1960.	
Izvor: <a href="https://t.ly/eRyj">t.ly/eRyj</a>	20
Slika 25 Autor: Lewis Carroll, The Mouse's Tale, 1865.	
Izvor: <a href="https://t.ly/uB9c">t.ly/uB9c</a>	20
Slika 26 Autor: Guillaume Apollinaire, Interior Page, 1916.	
Izvor: <a href="https://t.ly/pX9-">t.ly/pX9-</a>	21
Slika 27 Autor: László Moholy-Nagy, Typofoto, 1924.	
Izvor: <a href="https://t.ly/UrgK">t.ly/UrgK</a>	21
Slika 28 Autor: Robert Brownjohn, Album Cover, 1957.	
Izvor: <a href="https://t.ly/OnYa">t.ly/OnYa</a>	22
Slika 29 Autor: Franco Grignani, Advertisement, 1959.	
Izvor: <a href="https://t.ly/6aGn">t.ly/6aGn</a>	23
Slika 30 Autor: Peter Megert, Poster, 1965.	
Izvor: <a href="https://t.ly/pObGN">t.ly/pObGN</a>	23
Slika 31 Autor: Helmut Schmid, Magazine Cover, 1966.	
Izvor: <a href="https://t.ly/66S1">t.ly/66S1</a>	24
Slika 32 Autor: Roberto Warner, Kinetic typography case study 02, 2019.	
Izvor: <a href="https://t.ly/xni5">t.ly/xni5</a>	25
Slika 33 Autor: Severino Canepa, Objective Poster #293, 2019.	
Izvor: <a href="https://t.ly/V4d4">t.ly/V4d4</a>	26
Slika 34 Autor: Demo Festival, Exhibition in Netherlands, 2019.	
Izvor: <a href="https://t.ly/yEm-">t.ly/yEm-</a>	27
Slika 35 Autor: Motyf, Exhibition in Wellington, 2022.	
Izvor: <a href="https://t.ly/fQ_0">t.ly/fQ_0</a>	27



Slika 36 Autor: International Poster Competition, Exhibition in Scotland, 2018.	
Izvor: <a href="https://t.ly/JA69">t.ly/JA69</a>	28
Slika 37 Autor: Apple, Don't blink, 2016.	
Izvor: <a href="https://t.ly/VAiD">t.ly/VAiD</a>	29
Slika 38 Autor: Studio Size, Web stranica	
Izvor: <a href="https://t.ly/JNZ7">t.ly/JNZ7</a>	30
Slika 39 Autor: Content Creatures, Macmillan Cancer Support, 2016.	
Izvor: <a href="https://t.ly/TiF4">t.ly/TiF4</a>	30
Slika 40 Autor: Four Plus Studio, Reinvent The Legal Innovation Hub, 2018.	
Izvor: <a href="https://t.ly/p7gf">t.ly/p7gf</a>	31
Slika 41 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 1, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	33
Slika 42 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 2, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	33
Slika 43 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 3, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	34
Slika 44 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 4, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	34
Slika 45 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 5, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	35
Slika 46 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 6, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	35
Slika 47 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 7, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	36
	49

Slika 48 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 8, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	36
Slika 49 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 9, part 01, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	37
Slika 50 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 9, part 02, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	37
Slika 51 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 9, part 03, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	38
Slika 52 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 10, part 01, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	38
Slika 53 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 10, part 02, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	39
Slika 54 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, chapter 10, part 03, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	39
Slika 55 Nikola Mišel Puklin, Analog kinetic typography, publikacija, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	40
Slika 56 Nikola Mišel Puklin, Priručnik, 2022.	
Izvor: vlastita arhiva	40