

Опалев М.Л.

доцент кафедри МД

Мурашко М.В.

преп. кафедри МД

Харьковская государственная
академия дизайна и искусств

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МОУШН-ДИЗАЙНА И СИСТЕМАТИЗАЦИЯ ЕГО ОБЪЕКТОВ

Аннотация. Систематизированы объекты моушн-дизайна и области его применения. Проанализированы определения, существующие на данное время. Предложено определение, отображающее суть термина и обладающее профессиональной научной четкостью.

Ключевые слова: моушн-дизайн, моушн-графика, дизайнер, мультимедийный дизайн, компьютерная анимация, видеофильм, музыкальный клип, телевизионный эфир, графика, компьютерные технологии.

Анотація. Опалев М.Л., Мурашко М.В. Визначення моушн-дизайну та систематизація його об'єктів. Систематизовано об'єкти моушн-дизайну та галузі його застосування. Проаналізовані визначення, існуючі на даний час. Запропоновано визначення, яке відображає суть терміну і володіє професійною науковою чіткістю.

Ключові слова: моушн-дизайн, моушн-графіка, дизайнер, мультимедійний дизайн, комп'ютерна анімація, відеофільм, музичний кліп, телевізійний ефір, графіка, комп'ютерні технології.

Summary. Opalev M.L., Murashko M.V. Definition of Motion Design and systematization of its facilities. Systematized existing objects of Motion Design and its use. Analyzed definitions of Motion Design, existing at a given time. A definition that reflect the essence of the term and has the professional scientific precision.

Keywords: Motion Design, Motion Graphics, design, multimedia design, computer animation, video-film, music clip, TV spots, graphics, computer technologies.

Надійшла до редакції 8.10.2012

Постановка проблемы. Отсутствие удовлетворительной терминологии является признаком недавно возникшего вида дизайна, основанного на быстроте развития компьютерных технологий и компьютерной анимации, методов и нетрадиционных способов создания фильмов и интерактивных средств. Вследствие этого существует недостаток научных обобщений на данную тему, что подтверждает новизну данного исследования.

Согласно определению, часто встречающемуся на веб-сайтах дизайн-студий и в интервью с дизайнерами, занимающихся разработкой соответствующей продукции, моушн-дизайн — это дизайн графический, только в движении. Под такое определение не попадает большая часть продуктов, которые, при детальном рассмотрении, несомненно, являются объектами моушн-дизайна. Интуитивно более точным будет определение российского теоретика и практика моушн-дизайна Артема Куренкова: «моушн-графика — графика, изменяющаяся во времени, в которой движение сообщает зрителю дополнительный смысл, неразличимый в отдельно взятом кадре» [9]. Если мы принимаем это определение дословно, то тут же возникает необходимость в поиске той самой взаимосвязи между графикой и движением, а по сути, анимацией именно в контексте дизайна. Чтобы приблизиться к более достоверному и точному отображению сути термина «моушн-дизайн», необходимо, на наш взгляд, более подробно рассмотреть его с разных сторон.

Актуальность проведенных исследований. Семь лет назад инструментарием для создания объектов моушн-дизайна владели только самые современные на то время студии. Темпы, которыми развивается эта отрасль дизайна, сверхдинамичны и идут в ногу с развитием компьютерных технологий и интернета. Помимо технологий постоянно возникают новые тенденции, инструменты, решения, что в сопряжении с различными сферами искусства, приводит к образованию новых и новых объектов моушн-дизайна. На сегодняшний день моушн-дизайнер — очень востребованная профессия, поскольку эта индустрия молодая и находится в процессе своего становления.

В современном мире объекты данного направления дизайна часто встречаются в обычной жизни, например в оформлении телеэфира, спецэффектах и титрах к фильмам, видео-рекламе. Так, например, 12 минут из каждого часа мирового вещания — это работа моушн дизайнеров¹. Но лучший и грамотно исполненный моушн-дизайн можно найти на страницах специализированных интернет-порталов и в веб-ресурсах мировых брендов.

Отсутствие объективного и полного определения «моушн-дизайн» осложняет, зачастую, взаимопонимание заказчика дизайн-проекта и исполнителя (моушн-дизайнера). Осложняется также профессиональное общение между самими дизайнерами.

Методика. Классифицированы объекты исследования, разработана их структура. Затем был проведен максимально полный анализ определений «моушн-ди-

¹ По материалам Википедии — свободной энциклопедии.

зайн» взятых из различных источников. Как правило, эти определения были опубликованы за последние 3–5 лет. Печатные источники были найдены в единичных экземплярах, ввиду новизны темы. Это касается как украинских и российских статей, так и оригинальных зарубежных источников. В основном нами была использована самая оперативная информация, находящаяся в виде статей на страницах специализированных веб-сайтов.

Цель статьи — на основании анализа фундаментальных и прикладных исследований систематизировать объекты моушн-дизайна, проанализировать определения, существующие на сегодняшний день, и основываясь на полученных данных, вывести всеохватывающее и лаконичное определение моушн-дизайна.

Результаты исследований. Прежде всего, следует сказать о том, что адекватного русскоязычного термина, обозначающего исследуемую область дизайна, не существует. Здесь мы присоединяемся к мнению российского искусствоведа Татьяны Чулюскиной, которая считает название «моушн-дизайн» пока непривычным, но достаточно органичным, т.к. и первая и вторая части этого словосочетания англоязычного происхождения [1].

Чтобы вывести максимально универсальное определение, мы сочли необходимым, прежде всего, проанализировать области применения моушн-дизайна. Эти области поляризуются в две группы — в группу арт-объектов дизайна и в группу объектов коммерческого проектирования (Таблица 1). Речь идет именно о

Таблица 1. Области применения моушн-дизайна

Арт-объекты для выставок, арт-акций, концертов и фестивалей	Дизайн-объекты коммерческого проектирования, брендинг
<p style="text-align: center;">ГОРОДСКАЯ СРЕДА</p> <p>— аудиовизуальные инсталляции (видео-проекции, синхронизированные со звуком, направленные на различные поверхности — стены зданий и помещений, природную среду, и др.); — видео-скульптуры (видео-проекция на скульптурных объектах).</p> <p style="text-align: center;">КОНКУРСЫ, ФЕСТИВАЛИ, ВЫСТАВКИ</p> <p>— анимационные короткометражные фильмы (с элементами компьютерного проектирования); — выставочные видео-скульптуры; — интерактивные выставочные объекты (интерактивные видео-проекция и столы); — фоновые клипы на презентациях (специально разработанные анимации, запускаемое на экраны во время презентаций); — анимированная инфографика, проецируемая на экран при докладе, лекции; — оживление картин (приведение статичных полотен в движение при помощи компьютерной анимации).</p> <p style="text-align: center;">ТЕАТР, КОНЦЕРТ</p> <p>— проекции в качестве декораций (проецирование статичных изображений на задник сцены); — видео-картирование декораций и актеров (проекция анимации и видео с учетом формы объектов); — оформление сцены музыкальных фестивалей; — фильмы и анимация для плазменных экранов; — промоушн театральных спектаклей в интернете и на телевидении.</p> <p style="text-align: center;">ТЕЛЕВИДЕНИЕ И ИНТЕРНЕТ</p> <p>— экспериментальный моушн-дизайн (компьютерные эксперименты с видео и анимацией); — анимированная типографика (type in motion); — портфолио и шоурилы; — анимированная инфографика; — музыкальные клипы.</p>	<p style="text-align: center;">ГОРОДСКАЯ СРЕДА</p> <p>— анимационные и видео-баннеры; — интерактивные баннеры.</p> <p style="text-align: center;">КИНОИНДУСТРИЯ</p> <p>— концепт кинофильма; — трейлеры и тизеры; — анимированные титры (анимация, взаимодействующая со шрифтом); — спецэффекты и анимационные вставки в кинофильм.</p> <p style="text-align: center;">ТЕЛЕВИДЕНИЕ</p> <p>— фирменный стиль телеканала и передачи (заставки, перебивки, анимированные логотипы); — компьютерная реклама торговых марок; — социальная реклама; — реклама фестиваля, выставки, городского праздника, спортивного события.</p> <p style="text-align: center;">ИНТЕРНЕТ</p> <p>— анимированный промоушн веб-сайта, компьютерной программы, компьютерной игры; — видео-уроки и tutorиалы; — мультимедийные поздравления и обращения; — демонстрационные ролики для плагинов и программ; — заставки, анимационные переходы и оформление меню компьютерных игр; — анимированные баннеры и видео-баннеры для веб-сайтов; — анимированные загрузчики, заставки, переходы и виртуальные персонажи на презентационных веб-сайтах.</p> <p style="text-align: center;">ИНТЕРАКТИВНЫЕ УСТРОЙСТВА</p> <p>— заставки, интерфейсы, анимированные обои и игровые приложения для мобильных устройств; — общественные сенсорные информационные средства.</p>

поляризации, когда, например, в группе арт-объектов можно найти ролики, частично несущие коммерческую составляющую (музыкальный клип), а к дизайн-объектам коммерческого проектирования принадлежит большая группа, имеющая отношение к искусству (киноиндустрия).

Проанализированные нами определения можно разделить на три группы:

1. Определения, данные профессиональными графическими дизайнерами-практиками;
2. Определения, данные специалистами в области кино и телевидения;
3. Определения, относящиеся к дизайн-публицистике.

Первая группа — определения дизайн-студий и дизайнеров-практиков.

Студия «One Frame» предлагает следующее определение: «*Motion Design — направление современного искусства, представляющее симбиоз графического дизайна и динамической графики, такой как фильмы, видео или компьютерная анимация*» [13]. Данное определение содержит в себе ещё одно нераскрытое определение — динамическая графика, что вводит читателя в заблуждение. К тому же автор охватывает только малую часть применения моушн-дизайна в проектировании объектов, а именно область кино- и теле-производства. Что имеется в виду под общим термином «компьютерная анимация» — остается нераскрытым. Спорным является также утверждение, что это именно искусство.

По словам российского моушн-дизайнера Артема Куренкова: «*Принято считать, что моушн-дизайн — это дизайн графический, только в движении. Если есть история, рассказанная во времени, то моушн-дизайнер, кроме собственно дизайнерских навыков, должен ещё немного быть режиссёром, оператором, монтажёром, программистом и продюсером, саунд-дизайнером. Такого количества степеней свободы нету ни в одном виде дизайна. С этой точки зрения моушн дизайн становится ближе к кино и интерактивному дизайну, чем к дизайну графическому. Моушн-графика, — графика, изменяющаяся во времени, в которой движение сообщает зрителю дополнительный смысл, неразличимый в отдельно взятом кадре*» [9].

В размышлениях А. Куренкова есть стремление выдвинуть парадигму моушн-дизайна. Но при этом он, все-таки, останавливается на определении «моушн-графика», уходя, по сути, от термина «дизайн». Остается под вопросом, к чему стоит отнести объекты моушн дизайна, к графическому дизайну или все же кино- и теле-производству. Тем не менее, автором сказана очень важная фраза о «дополнительном смысле», которая может стать ключевой в определении моушн-дизайна. Соглашаясь со словами автора данного определения, выделим, что анимация является главной составляющей моушн-дизайна.

По материалам российского сетевого дизайн-журнала «Дежурка»: «*Моушн-дизайн — это графика в движении. На сегодняшний день он используется практически везде: примеры этого вида искусства вы можете увидеть в титрах к фильмам, рекламе, на веб-сайтах и т.д.*» [8]. Авторы данного определе-

ния шагнули немного дальше в областях применения моушн-дизайна и расширили этот круг. Но, как мы видим, авторы считают моушн-дизайн дизайном прежде всего графическим, который является основой и для титров и для веб-дизайна. При этом данное определение не охватывает медиа-пространство, арт-направления и не касается телеэфира.

Следующие определения давались участникам мастер-класса в галерее «ГАРАЖ», г. Москва: «*Моушн-дизайн — явление сравнительно молодое. Приемы, которые в графическом дизайне известны десятки лет, только начинают приходить в движение. Однако, несмотря на потрясающее разнообразие работ и на безграничные возможности дизайна в движении, у большинства работ есть что-то неувлимо общее. Эти общие принципы объединяют не только работы в данном жанре. Это приёмы, которые также являются общими для всех видов дизайна: графического дизайна, дизайна интерьеров, предметного дизайна. Они причудливо, до неузнаваемости, мутируют в этой медиа-среде, оставаясь по сути теми же*» [7]. Подобные размышления не имеют характер определения, но они ценны тем, что автор проанализировал не только саму суть термина «моушн-дизайн», но и графические приемы создания продукции в этой сфере. Также автор упомянул о связях с другими областями дизайна, об основополагающих элементах самого дизайна. Данные выводы приводят нас к тому, что моушн-дизайн, это безусловно среда дизайна, а не, например, только кино- или же теле-производство.

В блоге студии «Skidle Sky» автор вывел следующее определение: «*Моушн дизайн — это искусство оживления графики с помощью инструментов анимации*» [11]. Вышесказанное определение представляет собой попытку связать графику с искусством одушевления неживых статичных объектов. С этой точки зрения автор, на наш взгляд, очень близок к сути, заложенной в термине «моушн-дизайн».

По описанию, приведенному на веб-сайте студии «Golova»: «*Использование компьютерных технологий для создания и анимации рисованных графических объектов и персонажей носит название моушн дизайна*» [15]. В отличии от предыдущего мнения, в данном случае упор сделан именно на анимацию графических элементов. При этом определено, что объекты и персонажи рисованные, а сама анимация компьютерная. В противовес можно сказать, что и графические объекты, и персонажи в моушн-дизайн могут быть также компьютерные. А иногда приемом для создания определенного видеоряда в продуктах моушн-дизайна является и классическая анимация.

Мэтт Вулман рассматривает моушн-дизайн в своей книге следующим образом: «*Это сближение анимации, иллюстрации, графического дизайна, кино, скульптуры и архитектуры, некоторые из их аспектов*» [4]. Данное определение затрагивает множество областей применения моушн-дизайна и описывает его источники, но при этом не раскрывает само понятие.

Опираясь на приведенные выше определения, мы можем заключить, что, несмотря на некоторые найденные ключевые фразы, приведенные опреде-

ления являются неразвернутыми. Они захватывают лишь малую толику от всего, что представляет собой моушн-дизайн.

Вторая группа — определения специалистов в области кино и телевидения.

По материалам Википедии — свободной энциклопедии: «*Моушн-дизайн является видом графического дизайна т.к. он использует графические принципы проектирования в контексте кино или видео-продукции, с помощью анимации или кинематографических приемов*» [18]. Определение в Википедии предполагает, что моушн-дизайн относится и к сфере кино, и к графическому дизайну, и к анимации в равной степени. Но такое определение, собравшее в себе все качества, которыми обладает моушн-дизайн, не раскрывает, в частности, возможности интерактивности. Можно сказать, что такое заключение является пока наиболее обширным и четким.

Ещё в одном определении Википедии: «*Motion graphics (анимационный дизайн) — визуальное оформление для видео, телевидения и кино. Создаётся в основном при применении компьютерных технологий. Но нередко встречаются и работы, созданные при использовании классических приёмов съёмок на видео, в основном комбинированных или анимационных. Применяется для создания видеоклипов, оформления телевизионного эфира, заставок телепередач, титров в кино, рекламных роликов*» [17]. Несмотря на то, что автор уже включил в определение традиционные виды производства видеофильмов, чем на наш взгляд моушн-дизайн не является, он отступает от параллелей с кинопроизводством как таковым. Делается больший упор на то, что такой дизайн является, всё-таки, самостоятельным.

Описание, размещенное на страницах студии «Я-Production»: «*Видео дизайн (моушн-дизайн) — это современное визуальное оформление для видео, телевидения и кино, это графика в движении. Видео дизайн создается 2D и 3D редакторами и сопровождается музыкой и музыкальными эффектами. Моушн-дизайн охватывает практически все области дизайна, творчества и искусства. Видео дизайн — это искусство создания идеально красивой картинки. Специалист по видео дизайну должен уметь подмечать все нюансы, обладать изысканным художественным вкусом, чувствовать ракурс и владеть всеми техническими аспектами данной профессии*» [5]. Несомненно, это первое определение, где указано, что видеоряд создается и синхронизируется под музыку. Также довольно точно описаны навыки, которыми должен обладать моушн-дизайнер. Но все же здесь автор видит применение моушн-дизайна более в сфере телевидения или кино. Конечно, именно моушн-дизайн оформляет эфир, но в таком случае и арт-объекты, и ряд объектов коммерческого проектирования остаются вне пределов внимания.

Согласно статье размещенной на странице сайта «Scream School»: «*Моушн дизайн — уникальная профессия, являющая собой сплав дизайна, анимации, режиссуры и визуальных эффектов, предоставляет целую палитру технологий и инструментов для ви-*

зуализации любой идеи в сфере теле-дизайна, рекламы, медиа-ресурсов» [6]. В данном определении моушн-дизайн стал не просто сферой художественного проектирования, а по сути, профессией с упором на технологии.

По словам Луиса Сендхауса «*Моушн-дизайн описывает широкий спектр областей проектирования и производства, которое включает в себя проекты для кино и видео, включая анимацию, визуальные эффекты, названия фильмов, телевизионное оформление, рекламные ролики, мультимедийные презентации, цифровые видеоигры*» [3]. Автор делает здесь акцент на производстве и постобработке видеоклипов и другого видео в различных сферах. Упоминаются также и игры. Однако, вышеперечисленные области применения моушн-дизайна всё равно не дают четкого представления о самом процессе художественного проектирования.

В определении известного дизайнера титров к художественным фильмам Кайла Купера дизайн выделен как часть моушн-дизайна: «*Так много того, что называется моушн-дизайн, в конце концов, имеет вид визуальных эффектов и иллюстраций, оставляя за бортом содержание, типографику и цвет, которые составляют основу хорошего дизайна*» [16]. В данном определении автор уже отделяет моушн-дизайн от процесса производства видео. Он видит всё вместе, в контексте одного объединенного метода проектирования.

Определения этой группы сделаны с упором на использование моушн-дизайна как инструмента оформления телеэфира и кинопроизводства. Определено, что моушн-дизайнер также должен иметь режиссерские навыки и видение.

Третья группа — дизайн-публицистика.

Описание со страницы фриланс-портала «Вштаге»: «*Моушн дизайн — это не просто летающие сферические вспышки и извивающиеся ленты. Это целый вид искусства, показывающий как мимолетна и быстротечна жизнь. Такой дизайн не обладает формой, поскольку она все время находится в состоянии изменения, однако его содержание может рассказать многое о внутреннем мире человека, его создающем. Резко сменяющие друг друга абстрактные формы заставляют зрителя затаить дыхание и, на секунду, вырывают его из цепких объятий реальности*» [14]. Это вдохновенное определение представляет собой некое философское рассуждение, с попыткой проекции движения на экране на жизнь человека и ее сущность. Основной вывод, к которому приходит автор, что моушн-дизайн — это движение не обладающее конкретной формой. И действительно, видеоклип не является напрямую объектом, к которому можно прикоснуться. И автор анимации, проектируя образы, объекты и среду, передает определенное настроение, которое должен уловить зритель. Здесь уже говорится об эмоциональной сущности моушн-дизайна.

В статье Мэтта Франца моушн-дизайн определяется как: «*Неповествовательные, абстрактные изображения на экране, которые изменяются во времени*» [12]. Данное определение дает понятие о том,

что это графика, которая изменяется во времени. К таким выводам приходили и рассмотренные выше авторы, и автор учебного пособия по моушн-дизайну Джон Краснер [2], с которыми нельзя не согласиться. Но что касается повествовательности, то здесь можно поспорить, поскольку проекты моушн-дизайна всегда заключают в себе как смысловую, так и визуальную концепцию, которая передана средствами анимации.

Форум моушн-дизайнеров «Aeclub»: «*Моушн-дизайн — это способ превратить технологию в искусство, это способ превратить картинку в увлекательную историю, протяженную во времени. Наконец, это один из самых интересных и бурно развивающихся видов дизайна*» [10]. В этом кратком и емком определении упор делается также на впечатление и настроение, но не упускается из виду и технологичность создания продуктов моушн-дизайна. Автор очень уверенно и четко говорит здесь о новизне и актуальности моушн-дизайна как одного из видов дизайна в целом.

Проанализированные определения дают представления о том, чем является моушн-дизайн. Но ни одно из них не содержит в себе полного охвата всех визуальных и функциональных его возможностей. В результате анализа определений становится очевидным, что современный моушн-дизайн является самостоятельной областью художественно-проектной деятельности, возникшей от слияния графического дизайна и традиционной мультипликации и кинематографии, основанной на бурном развитии компьютерных технологий в конце XX века. В отличие от графического дизайнера, моушн-дизайнер проектирует движение графики, которое «...благодаря композиции, ритму появления, характеру анимации создает пронзительный сложный художественный образ» [1]. Этим, на наш взгляд, «чистый» объект моушн-дизайна отличается и от традиционных видов мультипликации (анимации) и кино, где идеи реализуются на драматургическом уровне. При этом нельзя отрицать, что к моушн-дизайну относятся и фильмы, имеющие свою драматургию, но в которых нашел применение проектный подход: дизайн персонажей, компьютерное проектирование объектов, моделирование окружающей среды. Исходя из этих рассуждений, а также с учетом приведенных выше классификаций, анализа существующих определений предлагается следующее определение: **моушн-дизайн** — *самостоятельная область дизайна, направленная на проектирование объектов брендинга и арт-объектов с помощью приемов и технологий компьютерной анимации, звукового дизайна и возможностей интерактивности, где визуальные эффекты, разработанные на уровне графики, дополняют сюжет новым смыслом.*

Выводы. Исследование современной терминологии показало, что термин «моушн-дизайн» только проходит свое становления, требует уточнения и конкретизации, а также обособления в отдельный самостоятельный вид художественного проектирования. Такая ситуация говорит о незрелости самой области медиа-дизайна, о периоде ее стремительного становления. Но, с другой стороны, быстрая динамика в развитии данной сферы и важность ее технологий в брендинге,

искусстве, науке, образовании побуждает к более активным и глубоким исследованиям моушн-дизайна.

К введению в научный оборот предложено следующее определение: **моушн-дизайн** — *самостоятельная область дизайна, направленная на проектирование объектов брендинга и арт-объектов с помощью приемов и технологий компьютерной анимации, звукового дизайна и возможностей интерактивности, где визуальные эффекты, разработанные на уровне графики, дополняют сюжет новым смыслом.*

Литература:

1. Чулюсина А. Дизайн-анимация: кино или дизайн? / А. Чулюсина / Ракурсы. Вып. 9, с. 191-196 / Ред. сост. А. С. Варганов – М.: ГИИ, 2012.
2. Krasner, Jon S. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Focal Press, 2008.
3. Sandhaus, Louise. Los Angeles in Motion: A Beginner's Guide from Yesterday to Tomorrow. SEG D Journal, 2006.
4. Woolman, Matt. Motion Design: Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema, and Digital Interfaces. Rotovision, 2004.

Электронные ресурсы

5. Видео дизайн. // <http://tatfilm.ru/blog/1296/>
6. Моушн дизайн. // <http://www.screamschool.ru/programs/p/?id=174>
7. Моушн-дизайн: как они это делают? // <http://archive.garagecc.com/events/lectures/17491.phtml>
8. Моушн дизайн: примеры и уроки. // <http://www.dejurka.ru/tag/моушн-дизайн/>
9. Куренков А. Что такое моушн-дизайн. // <http://kak.ru/columns/moveit/a9476/>
10. Что такое моушн-дизайн. // <http://aeclub.net/forums/lofiversion/index.php?t8379.html>
11. Что такое моушн дизайн — Motion design. // <http://skidelsky.com/motion-design/>
12. Frantz, Matt. // <http://www.mattfrantz.com/>
13. Motion Design. // <http://www.oneframe.ru/Cneцэффекты-VFX/motion-design.html/>
14. Motion Design. // <http://vshtate.ru/service2557-Motion-Design>
15. Motion Design (Моушн дизайн). // <http://golova.tv/News/9.html>
16. Motion Design. Web Blog by Mark Webster. // <http://motion-design.wordpress.com>
17. Motion_graphics. // http://ru.wikipedia.org/wiki/Motion_graphics
18. Motion_graphic_design. // http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphic_design