

УДК 008:312.421

DOI <https://doi.org/10.32782/facs-2025-3-2-33>**Андрій РУДИЙ***аспірант кафедри туризму, документних та міжкультурних комунікацій, Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна», вул. Львівська, 23, м. Київ, Україна, 03115***ORCID:** 0009-0000-9046-7955

Бібліографічний опис статті: Рудий, А. (2025). Digitus moushn yak informatsiino-komunikativna tsilisnist' formoutvorennia. *Fine Art and Culture Studies*, 3-2, 251–256, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-3-2-33>

DIGITUS MOUSHN YAK INFORMATSIIHO-KOMUNIKATIVNA TSILISNIST' FORMOTVORENNIA

Актуальність проблеми. Неологізм «digitus moushn» дозволяє розширити категорію дигітального до естетичного, визначити моушн-дизайн як спонуку, одну із сфер технологічно визначеної анімації або динаміки зображень, цілісність інформаційно-комунікативного простору. **Мета статті** – визначити феномен моушн-дизайну як дигітальну цілісність проектного процесу. **Методологія дослідження** визначається полісистемним та компаративними підходами в контексті motin дигітальних трансформацій візуальної інформації. **Наукова новизна статті.** Стиль шрифту, його розмір, характерний нарис, деформація дають можливості для привернення уваги до тексту, акцентуації словесно визначеного вербального контенту. Пограми, які мають значення для моушн-дизайну (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro), дають можливість ефективно переструктурувати, розширювати інформацію, здійснювати певний палімпсест у візуальному просторі, де перцептивна динаміка формується як рух об'єктів до центру або від центру, до кутів, до краю, вихід за межі умовної рамки або формату. Тобто все те, що спочатку реалізувалося як намальований рух і його трансформації у вигляді анімації за допомогою кінема, переходить в систему автоматичної кінематики, яку здійснюють програми. **Висновки.** Існують стратегії презентації інформації: прецедент, баланс і менеджмент. Прецедент – кожен елемент медіа-технології стає новітньою концепцією передавання інформації, яка загострює її комунікативну сутність. Баланс – знаходження гомеостазу, рівноваги між різними комунікативними потоками. Менеджмент – керування проектами, потоками технологічно здійснених інформаційних субструктур. Моушн-дизайн як функціональна система орієнтований на естетичну інформаційну конструкцію, яка презентується в контексті передавання інформації.

Ключові слова: візуальна культура, моушн-дизайн, дигітальні технології, дизайн-менеджмент, гомеостаз.

Andrii RUDYI*PhD student at the Department of Tourism, Documentary and Intercultural Communications, Open International University of Human Development “Ukraine”, 23 Lvivska St, Kyiv, Ukraine, 03115***ORCID:** 0009-0000-9046-7955

To cite this article: Rudyi, A. (2025). Digitus moushn yak informatsiino-komunikatyvna tsilisnist' formoutvorennia [Digitus motion as informational and communicative integrity of formation]. *Fine Art and Culture Studies*, 3-2, 251–256, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-3-2-33>

DIGITUS MOTION AS INFORMATIONAL AND COMMUNICATIVE INTEGRITY OF FORMATION

Relevance of the problem. The neologism “digitus motion” allows you to expand the category of digital to aesthetic, to define motion design as an incentive, one of the spheres of technologically defined animation or image dynamics, the integrity of the informational and communicative space. **The purpose of the article** is to define the phenomenon of motion design as the digital integrity of the design process. **The research methodology** is determined by polysystemic and comparative approaches in the context of motin digital transformations of visual information. **Scientific novelty of the article.** The font style, its size, characteristic outline, deformation provide opportunities for drawing attention to the text, accentuation of verbally defined verbal content. Programs that are important for motion design (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro) make it possible to effectively restructure, layer information, and carry out a certain palimpsest in visual space, where perceptual dynamics is formed as the movement of objects to the center

or from the center, to the corners, to the edge, going beyond the conventional frame or format. That is, everything that was initially implemented as a drawn movement and its transformation in the form of animation using kinema, passes into the system of automatic kinematics, which is implemented by programs. **Conclusions.** There are strategies for presenting information: precedent, balance, and management. Precedent – each element of media technology becomes a new concept of information transmission, which sharpens its communicative essence. Balance – finding homeostasis, equilibrium between different communicative flows. Management – managing projects, flows of technologically implemented information substructures. Motion design as a functional system is focused on aesthetic information construction, which is presented in the context of information transmission.

Key words: visual culture, motion design, digital technologies, design management, homeostasis.

Постановка проблеми. Формотворення digitus моюн – це формотворення суто естетичні, орієнтовані на вплив, сугестію, керування потоків інформації і на увагу реципієнта. Цей аспект ще мало визначений в моюн-дизайні, в певній мірі анігілюється, не помічається. Якщо говорити про технічні інструменти здійснення моюн-дизайну, то вони достатньо відомі, але не вони визначають феномен digitus моюн. Комп'ютерні програми, які продукують рух як візуальну субструктуру у віртуальному просторі – це Adobe After Effects, що орієнтований на зміну графічних елементів в певному реальному часові, Adobe Premiere Pro – інструмент моюн-дизайну, де відеоредактори реалізують систему створення відеороликів. Відеоролики, починаючи від 30-секундних і в більш широкому діапазоні, – це сконцентрована інформація, яка дає можливість її акцентувати і презентувати більш активно. Програма Motion від Apple Inc формується як пакет Final Cut Studio 2. Це той програмний елемент, який дає можливість генерувати інформацію. Програма Cinema 4D має вбудовані інструменти для створення продукту моюн-дизайну, наприклад, плагіни MoGraph, Advanced Render, MOCCA і інші.

Отже, цього достатньо, щоб побачити, наскільки гостро і багатовимірно розгортається технічний парк застосування сучасних технологій в анімаційній графіці, веб-дизайні, рекламі тощо. Програми забезпечення використовуються досить насичено, дизайнер, який володіє ними, розширює діапазон своїх формотворчих можливостей: здійснює відеомонтаж, анімацію, розгортає якості зображення в системі віртуального візуального поля. Здійснюється певний рендеринг. Рендери – це вже обробка відео та його удосконалення. Цей відеопроduct формується в системі Media Encoder.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Культурологічні, естетичні проблеми комунікативного простору культури аналізувались у працях Р. Арнхейм (Arnheim, 1974),

Р. Барта (Barthes, 1967) З. Баумана, 2008, М. Бахтіна (Bakhtine, 1984), Е. Морена (Morin, 2007), Ю. Легенького, 2023 та ін. Проектно-модельні виміри візуальних комунікацій зазначені в розвідках М. Моженка, 2018, М. Опалева, 2012, В. Прокопчука, 2020 та ін. Однак проблема моюн-дизайну як дигітальної системної цілісності ще не достатньо визначена.

Мета статті – визначити феномен моюн-дизайну як дигітальну цілісність проектного процесу.

Виклад основного матеріалу дослідження. Дизайн-моушн був відкритим і сформувався набагато раніше, ніж всі технічні системи його продукування. Сама історія умовно починається з 1980-х років, коли були винайдені перші анімаційні пристрої. Вважається, що батьками-засновниками моюн-дизайну є Сол Басс, Пабло Ферро і Джон Вітні, хто першими стали робити флешбуки і здійснили перетворення анімації на комп'ютерну систему самоздійснення можливостей програмного забезпечення, яке працює з рушійними об'єктами. Рушійні об'єкти мають два виміри: експліцитний, тобто це фізичний візуальний рух, та імпліцитний, коли рух відбувається як внутрішня динаміка перцепції в системі кадру, або формату носія інформації. Як відомо, кадр належить кінематографу, формат – графічним засобам презентації інформації, але так чи інакше все це орієнтує на те, що реалізується внутрішня динаміка, яку надзвичайно гостро моделюють такі психологи, як Р. Арнхейм, Дж. Гібсон та ін.

Сол Басс культивував рушійність об'єктів. Одною із популярних його робіт стала заставка до фільму Отто Премінгера «Людина з золотою рукою». Він також робив титри для інших кінофільмів, наприклад, «Вестсайдська історія», «До Півночі через північний захід» та інших. Його типографіка, робота з титрами генеалогічно походить від німого кінематографу.

Якщо поглянути на історію формування реальності перцептивної динаміки, яку

досконало описує Р. Арнхейм в його роботі «Мистецтво і візуальне сприйняття», посиляючись на школу гештальт-психології, то можна сказати, що цей інструментарій перцептивної динаміки орієнтований на психологію сприйняття, є підосновою визначення динамічних візуальних конфігурацій (Arnheim, 1974). Принципи типографіки і використання шрифтів лежать в основі багатьох творів моушн-дизайну. Особливо це характерне для реклами з її логодизайном, іграми в словесні блоки, де їх перестановка, монтаж відкривають широкі можливості для застосування моушн-дизайну.

Сучасні програми змінюють реальність моушн, що потребує естетичного осмислення. Генеалогічно все походить від фото, але вже Ортега-і-Гассет писав, що в Дагері бачили нового месію, але помилилися, він був не месією, а банальним імітатором реальності. Ролан Барт ще більш радикально говорить, що фото екзистенційно укорінене в бутті людини, його не можна сприймати як документ, хоча документальне фото – це розгорнутий жанр документування інформації.

Те ж саме відбувається з віртуальністю. Новий міф, нова віртуальність, новий візуальний простір – все це орієнтовано на гратуал, тобто усталений гештальт, самообраз, але згодом гратуал перетворюється на інгратуал. Віртуальна реальність як екранний феномен походить від більш давніх культурних коренів (за римським визначенням, *virtus* – це «доблесний, кращий, завершений»), але згодом її стали розуміти суто як техногенну екранну реальність. Те ж саме відбувається і з моушн. Моушн походить від ранніх ластівок, відкритих листів, які розсилалися з текстом, який можна було прочитати будь-кому. Частіше всього тексти були банальними і шаблонними. Але така відкритість, широта спілкування, комунікативний пресинг відкритого простору, звичайно, дає можливість формування вже більш специфічних моушн-продуктів.

Також важливо зазначити, що той досвід, який акумулювало фото, театральний, живописний, графічний досвід формотворення, потім переходить в кінематограф, зокрема кінематограф високого штибу. Моушн в системі фільмографії стає класичним і затребуваним продуктом, що дає можливість адаптувати високу поетику класики до глядача, який не завжди може оцінити

поетичний і кінематографічний образ як такий. Існує багато різних образних конотацій відео, починаючи від раннього німого кінематографу до кінематографу тоталітарних часів, де використовуються заставки і закладки з емблемами, які є легко впізнаними маркерами країни. Чого варта, наприклад, вставка скульптури «Робітник і колгоспниця» в усіх кінофільмах радянської доби; чого варта вставка в кінофільмах Третього рейху зі всім відомим орлом. Ці типові маркери, вставки, стають не лише визначенням динаміки, а й презентують час, культуру, легко наводять кореляцію між політичною, естетичною, художньою реальністю.

Digitus як вказуючий перст в системі моушн – це естетична, сугестивна реальність спонуки, яка орієнтована на акторів, акторів і реципієнтів в широкому сенсі, що споживають дизайн-продукцію, продукцію кінематографічну, фотографічну тощо. Моушн – це та стратегія, образ переходу із одної системи в іншу, де *digitus* стає симбіозом культурних практик як синтез мистецтв і технологій, рефлексії – осмислення логістики і візуальної конструкції, патернів. Це своєрідний атракціон, завершений образ дії, або атрактор, втеча в світ візуальних рекреацій, які дають можливість зазначити сутність того чи іншого екранного образу. Отже, можна стверджувати, що *digitus* в моушн як активний впливовий естетичний феномен є системою-посередником, комунікантом, орієнтованим на метакультурний, метахудожній простір взаємодії.

Говорячи про феномен глобалізації, уніфікації і певної контрфракційної реальності ніщівіння культури та колонізації одних культур іншими, важливо зазначити, що в ХХІ-му столітті виникають конкуруючі, антагоністичні, інколи комплементарні процеси взаємодії мистецтв і культур, що заявили про себе вже в кінці ХХ-го століття і продовжують свій розвиток сьогодні.

Такий широкий горизонт спонукає до усвідомлення того, що комунікація має бути керованою, впливовою і орієнтованою на *digitus* як вказуючий перст, бренди, корпорації і ті фірми, які вже набули в системі культуротворчих маркетингових ланцюгів ваги та зазначили свій пріоритет. Єднання гомогенізації, спрощення, редукції і універсалізації, поширення комунікативного поля потребує ефективного

засобу керування інформацією проектами інформаційно-комунікативних повідомлень. Дизайн-менеджмент виконує цю функцію на правах модифікаційної стратегії широких комунікативних взаємовпливів інформаційно-комунікативних систем.

В 70-х роках на горизонті дизайну в графічному просторі з'явилася так звана «нова хвиля», яка зазначила себе як міжнародний швейцарський стиль. Його визначають по-різному: говорять, що це панк-стиль, стверджують, що він дав чисту і ясну мову класики, інколи його пов'язують з кіберпанком, дигітальними інсталяціями (типографіки переважно). Винахідниками і родоначальниками нового стилю є Вольфганг Вайнгарт і Армін Хофманн. Останній дуже активно займався викладацькою діяльністю і сформував принцип точки як композитного епіцентру растрових структур. Ідеї модульних сіток, регулярних субструктур, на основі яких формується кадр візуалізації інформації, стали засадою нового принципу модуляції інформаційного цілого.

Вайнгарт створив швейцарський панк, особливістю якого є руйнування традиційних рамок, продукував надзвичайно гострий протест проти всього того, що прийшло у вигляді модульних сіток і растрових субструктур. Типографіка, здійснена Вайнгартом, легко адаптувалася в будь-яку систему моушн, була орієнтована на технологізований геометричний контекст і легко пов'язувалася з трансформацією комп'ютерних програмних структур.

Отже, система протестного руху, яка знайшла свої визначення в молодіжних рухах панку, хіпі, япі і інших, поступово переходить в практики дизайну. Виникає кіберпанк, формується система візуальних і віртуальних графічних образів, які утворюють нову класику візуальної культури. Радикальний модернізм, система презентації інформації орієнтована на контраст, візуальний вибух, на панк, протест, деконструкцію. Ці прийоми приходять в графічний дизайн.

Можна сказати, що всі роботи, які структуруються в той час, поєднують в собі гостру кінематику і динаміку зображення, шрифт інколи гротескний, інколи звичайний, класичний, реалізується як системний простір трансформації візуального і вербального. Все це можна охарактеризувати як своєрідний колаж, який

реалізує можливості, з одного боку, натуралізації фотомонтажу, а з іншого – абстрактних систем композиційних імплікацій, де спрацьовує логіка прямого куту, центрування, розподілу на візуальні зони, які чітко визначають сфери уваги і візуальних конструкцій, візуально-інформаційного поля.

Не можна не вказати на особливу роль дизайн-менеджменту як своєрідної дигітальної системи моушн в контексті орієнтації візуальних потоків і керування увагою на таких великих форумах, як всесвітні виставки. Опрацьовується ряд іконок, візуальних патернів, які дають можливість легко зчитати інформацію і керувати увагою глядача, реалізувати його можливості сприймання інформації. Ігрові шоу, візуальні і віртуальні конструкції, високотехнологічні медіа, кінофільми з використанням сучасних відеоефектів стають одним з інструментаріїв відеоефектів в світових виставках. Можна говорити, що технології комунікації стають гостро візуально і віртуально визначеними. Так, на виставці Експо-2008 цифрові стіни із води були створені студентами Массачусетського технологічного інституту.

Інтегровані медіа-технології в експозиційному просторі дають можливість утворення своєрідних візуальних рекреацій, які потрібно комунікативно оснастити системою моушн, – все це той сегмент, де виставковий простір перетворюється на своєрідний атракціон, низку розвинутих реалій керування увагою реципієнта. Інтерактивне середовище формується як звуковий, візуальний і вербальний графічний контент. Тут легко з'єднується екранна реальність з предметно-натуральною. Людина, яка проходить повз екран, бачить на ньому своє відображення і легко вступає в взаємодію з іншими зображеннями, але не як натуралізований суб'єкт-реципієнт, а як суб'єкт візуального і віртуального дискурсу.

Така інсталяційна реальність є новою композитною системою, яка утворює своєрідну медіалізацію інформації. Виникають своєрідні гібриди, медіа-музеї, медіа-архіви. Це цілком відкритий архів, де користувач може актуально засвоїти велику кількість інформаційних даних. Утім система медіа-музеїв як один із своєрідних метакультурних і метахудожніх атракторів потребує свого моушн-продукту, який реалізується як синтетичний конструкт, що орієнтує

в складних реаліях музеїфікації, дигіталізації, віртуалізації інформації.

Відтак, формується новітня топологія, просторова розмірність, дигітальний маршрут як орієнтація в просторовому лабіринті. Якщо згадати, що топологія – це розділ математики, що вивчає властивості фігур, розмірність, зв'язність, що залишаються інваріантними при безперервних перетвореннях, то топологічна структура – це певна суміш розрізнянь, яка трансформується в своєрідний порядок, завданий маршрутом сприйняття інформації. Ці маршрути здійснює *digitus* моюшн, реалізує їх як складну архітектуру, яка має в собі достатньо гострі конотації з розподілом простору в архітектурі як такої.

Моушн виходить за межі екранних технологій, виходить за межі графіки і за межі орієнтованого на віртуальний світ контексту, стає своєрідним способом орієнтації в архітектурному просторі, коли архітектура, зокрема здійснена новітніми технологіями нелінійних систем, потребує свого маршруту огляду, своїх систем бачення. Такими новітніми системами стають, наприклад, музей Гуггенхайма в Більбао (архітектор Френк Гері), де в простір інтер'єру нагадує інопланетний корабель.

Висновки. Система моюшн як комунікативна реальність реалізується в контексті дигітальних технологій як певний принцип комунікації, опосередкування просторових, візуальних, інформативних потоків інформації. Візуальна мова, якою здійснюється цей маршрут опосередкування, може бути досить

різною, починаючи від фото, кінематографа, типографіки, інформаційного шрифтового заповнення формату презентації інформації до широких візуальних констеляцій. Все це потребує свого *digitus* моюшн, який реалізується як певна картосхема, система комунікації.

Отже, *digitus* моюшн – це система, орієнтована на естетичний феномен катарсису, на зняття напруги, утворення рекреативного простору, який можна визначити як атрактор, що, з одного боку, підвищує динаміку візуальних комунікацій, з іншого – дає спокій, рівновагу, гомеостаз. Єдність динаміки і спокою стає головними гармонізуючими епіцентрами, що можна зазначити як *digitus* моюшн, або як дигітальні технології моюшн-дизайну, який реалізується в плані естетизації і гуманізації комунікативного простору в цілому.

Важливо вказати на особливу роль моюшн-дизайну в контексті дигітальних технологій, яка не зводиться до компенсації неусталеного стану естетичного напруження реципієнта, а є пошуком системи гармонізації рецепції у віртуальних ознаках простору. Дизайн як естетична реальність, дигітальна система дає можливість активного, інколи контрфрактивного, вибухового самоздійснення новітніх візуальних реалій формотворення, зокрема кіберпанку. Утім тяжіння до завершеного гармонійного сприйняття графічної комунікативної реальності і водночас до простору комунікації в архітектурі, медіа – це складний, розгорнутий в часові і просторі процес.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Бауман З. Глобалізація. Наслідки для людини і суспільства / пер. з англ. І. Андрущенко. Київ : Вид. дім «Києво-Могилянська академія», 2008. 109 с.
2. Легенький Ю. Соціальний дизайн: образ і документ в часові і просторі культури. Київ-Переяслав-Ніжин : Видавець Лисенко М. М., 2023. 383 с.
3. Моженко М. В. Титри та анімована графіка в кіно та на телебаченні. *Мистецтвознавчі записки*. 2018. Вип. 33. С. 330–337. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mz_2018_33_43
4. Опалев М. Л., Мурашко М. В. Определение моюшн-дизайна и систематизация его объектов. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв* : зб. наук. пр. Харків, 2012. Вип. 6. С. 31–35.
5. Прокопчук В. Елементи моюшн-дизайну як складова композиції кадру в кіно на прикладі фільму «Вітаємо у зомбіленді». *Scientific Collection "InterConf"*, (39) : with the Proceedings of the 8th International Scientific and Practical Conference "Science and Practice: Implementation to Modern Society" (December 26–28, 2020) in Manchester, Great Britain. 2020. P. 1121–1125.
6. Arnheim R. Art and visual perception. URL: https://monoskop.org/File:Arnheim_Rudolf_Art_and_Visual_Perception_1974.pdf
7. Bakhtine M. Les genres du discours, dans *Esthétique de la création verbale*, Paris, Gallimard. 1984. URL: <https://www.gallimard.fr/Catalogue/GALLIMARD/Bibliotheque-des-Idees/Esthetique-de-la-creation-verbale>
8. Barthes R. *Système de la mode*. Editions du Seuil : Paris. 1967.

9. Morin E. Method: towards a study of humankind. The nature of nature (Vol. 1). J. L. Roland Belanger (transl. and introd.). Peter Lamg. 1992. URL: https://monoskop.org/images/a/ad/Morin_Edgar_Method_vol_1_The_Nature_of_Nature.pdf

REFERENCES:

1. Bauman, Z. (2008). Hlobalizatsiia. Naslidky dlia liudyny i suspilstva [Globalization. Consequences for man and society] / per. z anhl. I. Andrushchenka. Kyiv : Vyd. dim "Kyievo-Mohylianska akademiia" [in Ukrainian].
2. Lehenkyi, Yu. (2023). Sotsialnyi dyzain: obraz i dokument v chasovi i prostori kultury [Social design: image and document in time and space of culture]. Kyiv-Pereiaslav-Nizhyn : Vydavets Lysenko M. M. [in Ukrainian].
3. Mozhenko, M. V. (2018). Tytry ta animovana hrafika v kino ta na telebachenni [Titles and animated graphics in cinema and television]. *Mystetstvoznavchi zapysky*. 2018. Vyp. 33. S. 330–337. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mz_2018_33_43 [in Ukrainian].
4. Opalev, M. L., Murashko, M. V. (2012). Opredelenye moushn-dyzayna y systematyzatsyya eho ob'ektov [Definition of motion design and systematization of its objects]. *Visn. Khark. derzh. akad. dyzaynu i mystetstv* : zb. nauk. pr. Kharkiv, 2012. Vyp. 6. S. 31–35 [in Ukrainian].
5. Prokopchuk, V. (2020). Elementy moushn-dyzaynu yak skladova kompozytsiyi kadru v kino na prykladi fil'mu "Vitayemo u zombilendi" [Elements of motion design as a component of the composition of a frame in cinema using the example of the film "Welcome to Zombieland"]. Scientific Collection "InterConf", (39): with the Proceedings of the 8th International Scientific and Practical Conference "Science and Practice: Implementation to Modern Society" (December 26–28, 2020) in Manchester, Great Britain. P. 1121–1125 [in Ukrainian].
6. Arnheim, R. (1974). Art fnd visual persception. URL: https://monoskop.org/File:Arnheim_Rudolf_Art_and_Visual_Perception.pdf
7. Bakhtine, M. (1984). *Les genres du discours*, dans *Esthétique de la création verbale*, Paris, Gallimard. URL: <https://www.gallimard.fr/Catalogue/GALLIMARD/Bibliotheque-des-Idees/Esthetique-de-la-creation-verbale>
8. Barthes, R. (1967). *Système de la mode*. Editions du Seuil : Paris.
9. Morin, E. (1992). Method: towards a study of humankind. The nature of nature (Vol. 1). J. L. Roland Belanger (transl. and introd.). Peter Lamg. 1992. URL: https://monoskop.org/images/a/ad/Morin_Edgar_Method_vol_1_The_Nature_of_Nature.pdf