

**МОУШН-ДИЗАЙН У КОНТЕКСТІ
УКРАЇНСЬКОГО СУЧАСНОГО
МЕДІА-АРТУ:
ЗМІСТ І ПЕРСПЕКТИВИ**

Вікторія Олійник,
<https://orcid.org/0000-0002-3455-6942>
кандидат мистецтвознавства, доцент,
Київський університет культури,
Київ, Україна
viktoriya0308@ukr.net

**MOTION DESIGN IN THE CONTEXT
OF UKRAINIAN CONTEMPORARY
MEDIA ART:
CONTENT AND PERSPECTIVES**

Viktoriya Oliynyk,
<https://orcid.org/0000-0002-3455-6942>
PhD in Art History, Associate Professor,
Kyiv University of Culture,
Kyiv, Ukraine
viktoriya0308@ukr.net

Анотація

Мета дослідження полягає у визначенні змісту моушн-дизайну як популярного напрямку дизайн-діяльності в Україні, його ролі та перспектив у контексті сучасних українських графічних тенденцій в цілому та медіа-арту зокрема. **Методи дослідження.** Методологія побудови дослідження зумовлена темою, ґрунтується на комплексному використанні методів узагальнення, дедукції, порівняння, прогнозування, аналогії, а також хронологічного та аналітичного методів. **Наукова новизна.** Дана стаття демонструє новий погляд на деякі поняття у межах дослідження, що надійно вкорінилися у сучасному мистецькому повсякденні і тим самим спричинили необхідність здійснення об'єктивної оцінки, актуальної для теперішніх реалій. Зокрема, важливою є пропозиція щодо розширення класифікації продукції моушн-дизайну: замість розподілу проектів за двома типами (на арт-об'єкти та комерційні об'єкти) обґрунтовано виділення третьої групи – інформаційних об'єктів. Така класифікація дає можливість не лише більш точно конкретизувати жанри численних творів моушн-графіки, а й сформулювати відповідні алгоритми їхнього проектування з урахуванням нового розуміння змісту. Також у ході дослідження було доведено, що український моушн-дизайн наразі перебуває на визначальному етапі, коли, з одного боку, можна констатувати перспективу стрімкого

Abstract

Research aim is to determine the content of motion design as a popular direction of design activity in Ukraine, its role and prospects in the context of modern Ukrainian graphic trends in general, and media art in particular. **Research methods.** The research methodology is determined by the topic, based on the complex use of methods of generalization, deduction, comparison, forecasting, analogy, as well as chronological and analytical methods. **Scientific novelty.** This article demonstrates a new look at some concepts within the scope of the study, which are firmly rooted in modern artistic everyday life and thereby caused the need for an objective assessment relevant to current realities. In particular, the offer to expand the classification of motion design products is important: instead of dividing projects into two types (art objects and commercial objects), the allocation of a third group – information objects – is justified. Such classification makes it possible not only to more accurately specify the genres of numerous works of motion graphics but also to formulate the corresponding algorithms for their design, taking into account a new understanding of the content. Furthermore, during the research, it was proved that Ukrainian motion design is currently at a decisive stage, when, on the one hand, it is possible to state the prospect of rapid advancement of this art form thanks to favorable socio-cultural circumstances, and on the other hand, an undeniable problem on this

просування вперед цього виду мистецтва завдяки сприятливим соціокультурним обставинам, а з іншого – беззаперечну проблему на цьому шляху, яка стала результатом відставання вітчизняної освіти від активної динаміки діджитал-попиту. Тому очевидно, що найближче десятиліття може скерувати вектор розвитку моушн-дизайну у нашій країні на вищий рівень за умови необхідних трансформацій освітньої системи і, звичайно ж, стабілізації економіки після воєнних дій на території України. **Висновки.** Моушн-дизайн – це специфічний та ефективний прийом роботи з графічним контентом різної якості, який передбачає синтез результатів численних видів іншої дизайн-діяльності, як-от анімації, 3D-моделювання, відеодизайну, ілюстрації тощо. У зв'язку з цим моушн-дизайнер має бути універсальним фахівцем і володіти значним обсягом теоретико-практичних знань та навичок. На жаль, у галузі української моушн-індустрії наразі можна констатувати дефіцит майстрів подібного рівня. Проте заслуговує схвальної оцінки активна популяризація даної професії і всіх супутніх аспектів, що, без сумніву, дає надію на швидке просування моушн-дизайну. Тим більше, що протягом тривалого періоду (понад 30 років) ми спостерігаємо у нашій країні потужну динаміку цього виду мистецтва у контексті медіа-арту – зростання від елементів продакшну кіно і телебачення до окремої, повноцінної галузі діджитал-маркетингу.

Ключові слова:

моушн-дизайн, медіа-арт, аудіовізуальне мистецтво, анімація, кадр, динамічна графіка, відеодизайн.

path, which has become as a result of domestic education lagging behind the active dynamics of digital demand. Therefore, it is obvious that the coming decade can direct the vector of development of motion design in our country to a higher level, provided the necessary transformations of the educational system and, of course, economic stabilization after military actions on the Ukrainian territory. **Conclusions.** Motion design is a specific and effective method of working with graphic content of different quality, which involves the results synthesis of numerous types of other design activities, such as animation, 3D modeling, video design, illustration, etc. In this regard, a motion designer must be a versatile specialist and possess a significant amount of theoretical and practical knowledge, and skills. Unfortunately, in the field of the Ukrainian motion industry, it is currently possible to state a shortage of masters of a similar level. However, the active popularization of this profession and all related aspects deserves praise, which, without a doubt, gives hope for the rapid advancement of motion design. Moreover, for a long period (more than 30 years), we have been observing the powerful dynamics of this art form in the context of media art in our country – growth from elements of production cinema and television to a separate, full-fledged field of digital marketing.

Keywords:

motion design, media art, audiovisual art, animation, frame, dynamic graphics, video design.

Вступ 1

Попри загальне зростання популярності, ідентифікація вітчизняного моушн-дизайну на тлі інших інноваційних напрямків дизайн-діяльності відбувається повільно і видається дещо розмитою. Основною причиною такої ситуації є відносно короткий термін існування моушн-дизайну в Україні як окремої галузі (приблизно з кінця минулого століття), за який фахівці-практики ще не встигли у достатній мірі опанувати відповідний художньо-технічний інструментарій та спеціальні теоретичні положення, що у свою чергу, ще недостатньо розроблені нау-

ковцями. Як результат, маємо несистематизований комплекс наукових засад – сформульованих, переважно, на основі спостережень за практичною діяльністю моушн-дизайнерів, та поодиноких досліджень вузько окреслених проблем медіа-арту. Саме тому у вітчизняному науковому просторі фіксуємо гострий дефіцит аналітичного осмислення галузі моушн-дизайну з погляду її потенціалу та перспектив, що демонструє актуальність даної статті.

Мета дослідження **2**

Відтак, мета дослідження полягає у визначенні змісту моушн-дизайну як популярного напрямку дизайн-діяльності в Україні, його ролі та перспектив у контексті сучасних українських графічних тенденцій в цілому та медіа-арту зокрема.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Як відомо, моушн-дизайн є одним із проявів інтерактивного дизайну, а також медіа-мистецтва, і, в той же час, споріднений з відео-артом, цифровим мистецтвом та іншими різновидами сучасної інноваційної творчості. До того ж, "моушн-дизайн – це графіка в динаміці, яка на сьогоднішній день використовується практично скрізь" (Храмова-Баранова & Зайцева-Дячок, 2018, с. 138). Тому при розробці відповідної джерельної бази справедливим буде брати до уваги, окрім прямих досліджень моушн-дизайну, також наукові розвідки, присвячені аспектам розвитку сучасного мистецтва, пов'язаного з анімаційним та аудіовізуальним проектуванням (Ландяк, 2015).

Так, серед дослідницьких робіт, присвячених проблемам моушн-дизайну, в українському науковому просторі можна виділити лише кілька, авторами яких є переважно харківські вчені. Зокрема, заслуговують на увагу публікації М. Опалєва (Опалєв, 2012; Опалєв & Саввіна, 2014), котрий шукав критерії визначення моушн-дизайну, спираючись на його прояви у сучасному мистецькому середовищі. Дослідник з'ясував, що згаданий різновид дизайн-діяльності є цілком самостійним і утворився шляхом злиття графічного дизайну і традиційних мультиплікації та кінематографії. При цьому видатною і цінною якістю продуктів моушн-дизайну М. Опалєв слушно вважає стрімкість її сприйняття глядачем, на відміну від довготривалих "розповідей" повнометражних кінострічок тощо.

У науковому тандемі з іншою дослідницею К. Саввіною М. Опалєв представив три етапи розвитку анімованої типографіки в моушн-дизайні і дійшов висновку, що зараз рухомий шрифт знаходиться на новому рівні і відображає справжній дух новаторства й уяви в сучасному дизайні (Опалєв & Саввіна, 2014).

Дослідниці М. Мурашко у своїй дисертації на прикладі рекламного відеоролику вдалося визначити, систематизувати і класифікувати загальні та інноваційні специфічні засоби

моушн-дизайну, а також встановити його напрями розвитку (Мурашко, 2017). Цікавою є авторська класифікація інструментарію створення композиції, що передбачає його розподіл на засоби організації та гармонізації візуального ряду, а також засоби посилення виразності візуального середовища. М. Мурашко (2017) переконана, що «головним засобом моушн-дизайну, який впливає на динамічність, є простір», адже, на її думку, саме рух крізь середовище і зміна площини, яка неможлива у навколишньому реальному світі, приваблює погляд глядача, примушуючи заново вивчати кадр.

Ще одна авторка, Я. Пруденко (2011), у своїй публікації представила цікавий огляд українського медіа-арту, висвітливши особливості його розвитку і презентувавши відповідні культурно-мистецькі проекти. Ці матеріали яскраво ілюструють складний шлях становлення інноваційного мистецтва в нашій країні, що пов'язане, насамперед, з відсутністю належної технічної бази та пізнім налаштуванням Інтернет-доступу. Так, дефіцит потужних навчальних лабораторій пригальмував на десятки років і розвиток вітчизняного моушн-дизайну.

Серед іноземних джерел за темою дослідження були опрацьовані з метою розуміння прикладних аспектів закордонної специфіки та відмінностей аналітичних підходів до оцінки продуктів моушн-дизайну роботи Дж. Краснера (Krasner, 2004; 2008), Ф. Сільвейра (Silveira, n.d.) та авторського колективу на чолі з І. Хассенфратцем (Hassenfratz et al., n.d.).

До джерельної бази також увійшли матеріали тематичних сайтів ("Top Motion Design Trends To Look For In 2021", n.d.; "Top Motion Graphics Trends In 2022", n.d.), результати спілкування з представниками української моушн-індустрії та візуальні приклади динамічної графіки різних жанрів і сфер застосування, доступні для аналізу.

Методологія побудови дослідження, передбачена темою, ґрунтується на комплексному використанні методів узагальнення, дедукції, порівняння, прогнозування, аналогії, а також хронологічного та аналітичного методів.

Результати дослідження

4

Як уже зазначалос, в аспекті ідентифікації моушн-дизайну, насамперед, існує проблема перетину, чи навіть взаємопоглинання ключових номінативів, оскільки через надшвидкий технологічний розвиток у мистецтві з'являються все нові відгалуження і жанри. Ці новостворені поняття інколи виникають паралельно і часто включають за змістом інші, котрі потім складно повністю виокремити. До прикладу – зіставимо моушн-дизайн, відео-арт, електрографію та цифрове мистецтво. Всі ці напрямки, самостійно існуючи, безумовно, так чи інакше стосуються сучасного мистецтва та медіа-арту, але

мають й інші єднальні фактори: обов'язкове використання комп'ютерних технологій розробки, цифровий формат, залежність від електроджерела тощо.

Тим не менше, серед запропонованих дефініцій моушн-дизайну у процесі даного дослідження виділено два, котрі найкраще розкривають це поняття. Автором першого з них є науковець М. Опалев (2012), який вважає моушн-дизайн самостійною галуззю дизайну, спрямованою на проектування об'єктів брендингу та арт-об'єктів за допомогою прийомів і технологій комп'ютерної анімації, звукового дизайну та можливостей інтерактивності. При цьому візуальні ефекти, розроблені на рівні графіки, доповнюють сюжет новим змістом. Пізніше М. Мурашко (2017) у своїй дисертації більш лаконічно та вичерпно сформулювала цю думку: «Моушн-дизайн – вид проектно-художньої діяльності, спрямований на створення аудіовізуальної продукції за допомогою засобів дизайну, аудіо й комп'ютерної анімації, де єдність форми та змісту зумовлена рухом, з яким пов'язані всі художньо-естетичні характеристики» (с. 7).

Традиційно до прикладів моушн-дизайну відносять анімовані та відеозаставки (тизери), титри, відеорекламу, музичні релізи, мультиплікацію тощо.

Як видно, анімований продукт моушн-дизайну за певних умов цілком слушно можна вважати прикладом цифрового мистецтва чи відео-арту, а витвір електрографії, за наявності динамічних ознак, абсолютно об'єктивно презентує як цифрове мистецтво, так і моушн-дизайн. Адже, зокрема, «не можна заперечувати, що до моушн-дизайну належать фільми, які мають власну драматургію, де знайшов застосування проектний підхід: дизайн персонажів, комп'ютерне проектування об'єктів, моделювання навколишнього середовища» (Опалев, 2012, с. 70). Тому не варто ігнорувати тісний зв'язок моушн-графіки з 3D-моделюванням, завдяки якому дизайнер отримує конкретні об'єкти для анімування. Це підтверджує, з одного боку, синтетичність творів моушн-дизайну, а з іншого – спорідненість сучасних інноваційних напрямків дизайн-діяльності, які, здебільшого, мають своїм підґрунтям цифрову основу.

По суті, моушн-дизайн являє собою градієнт у часопросторі, демонструючи шлях графічного зображення від його стартової форми до фінальної з усіма проміжними етапами-кадрами. І те, наскільки ця трансформація естетично різноманітна та гармонійна, визначає художню якість конкретного моушн-продукту. Як переконують фахівці, інструментарій моушн-дизайну виходить за межі єдиного напрямку дизайн-діяльності, синтезуючи в собі прояви різноманітних споріднених і не зовсім мистецтв: режисури, музики, дизайну середовища тощо. Так, «завдяки інтерактивним і проєкційним можливостям, моушн-дизайн у ре-

кламі виходить за межі екранного мистецтва, його інструменти переходять в інший стан, стаючи засобами інших напрямків, таких як архітектура, дизайн інтер'єру, вони формують міське середовище» (Мурашко, 2017, с. 16).

За теорією Дж. Краснера (Krasner, 2008) виділяються 12 основних стилів моушн-графіки, серед яких флет-арт (плаский дизайн), лайн-арт (мистецтво лінії), піксельна графіка, ізометрія, низькополігональне зображення, каліграфія, комікс, покадрова та "спливаюча" анімація, "рідкий" і телевізійний дизайн, а також гібридний мікс 2D і 3D-графіки. Як видно, даний перелік містить саме ті графічні тенденції, котрі зараз є актуальними і для інших напрямків комп'ютерного дизайну, що демонструє ще один аспект міжвидової сумісності.

Щодо технічної реалізації цих стилів, то сьогодні для цього у розпорядженні українських моушн-дизайнерів – різноманітний програмний арсенал (Adobe After Effects, Adobe Flash, Adobe Premiere Pro, Cinema 4D тощо), а також ефективні онлайн-інструменти. Така варіативність, безперечно, доцільна, адже дозволяє втілювати ідеї будь-якої складності, але, водночас, вимагає від дизайнерів знань великої кількості програм і постійного їхнього поглиблення.

Сфери застосування моушн-дизайну дослідники розподіляють на два типи: 1. арт-об'єкти для виставок, мистецьких акцій, концертів, фестивалів тощо;

2. дизайн-об'єкти комерційного проектування, в тому числі брендинг (Опалев, 2012).

До першої групи, окрім безпосередньо арт-об'єктів, належать відеозаставки, відеосценографія (так звані «цифрові декорації»), музичні релізи тощо; другу складають динамічні елементи айдентики, реклами, дизайн-оформлення телевізійного контенту (в тому числі, спецефекти) та комп'ютерної ігрової ідустрії, відеореклама.

Але, зважаючи на широкий діапазон комунікативних можливостей проектів сучасного моушн-дизайну, завдяки його багатоканальності (комунікативний посил здійснюється відразу за кількома каналами: візуальним, вербальним, аудіальним, кінестетичним), серед них доцільно виділити й третій тип – інформаційні об'єкти. Адже останнім часом у вітчизняній освітній практиці є дуже популярними динамічні прийоми подачі саме навчального матеріалу (у вигляді анімованих електронних презентацій, коротких відеот'юторіалів та інших варіативів), що істотно покращує сприйняття нової інформації та активізує зацікавленість навчальним процесом. Ефективність засвоєння моушн-контенту у такому разі забезпечується його яскравістю і, як наслідок, – запам'ятовуваністю.

Що саме із зазначеної продукції на сьогодні у пріоритеті у нашій країні, важко сказати, але абсолютно справедливим буде зауважити, що, з одного боку, в умовах карантинних обмежень, пов'язаних із пандемією Covid-19, а з іншого – через воєнний стан в Україні, моушн-дизайн разом із веб-дизайном вийшли на новий рівень свого розвитку. Адже підвищене використання Інтернет-мережі і телебачення у цей період спричинило сплеск попиту на відповідний візуальний контент, тим самим оголивши проблему дефіциту фахівців-практиків і генераторів креативних ідей. І навіть незважаючи на скорочення комерційної телереклами на користь соціально-патріотичної, така ситуація стала визначальним фактором розвитку для моушн-дизайну через різке зростання потреби в якісному цифровому контенті актуальної тематики, в тому числі динамічному.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5 Дана стаття демонструє новий погляд на деякі поняття у межах дослідження, що надійно вкорінилися у сучасному мистецькому повсякденні і тим самим спричинили необхідність здійснення об'єктивної оцінки, актуальної для теперішніх реалій. Зокрема, важливою є пропозиція щодо розширення класифікації продукції моушн-дизайну: замість розподілу проектів за двома типами (на арт-об'єкти та комерційні об'єкти) обґрунтовано виділення третьої групи – інформаційних об'єктів. Така класифікація дає можливість не лише більш точно конкретизувати жанри численних творів моушн-графіки, а й сформулювати відповідні алгоритми їхнього проектування з урахуванням нового розуміння змісту. Оскільки, наприклад, дизайн-продукція, призначена для навчально-освітньої мети, має відповідати, окрім естетичних, ще й певним фахово-педагогічним характеристикам.

Також у ході дослідження було доведено, що український моушн-дизайн наразі перебуває на визначальному етапі, коли, з одного боку, можна констатувати перспективу стрімкого просування вперед цього виду мистецтва завдяки сприятливим соціокультурним обставинам, а з іншого – беззаперечну проблему на цьому шляху, яка стала результатом відставання вітчизняної освіти від активної динаміки діджитал-попиту. Тому очевидно, що найближче десятиліття може скерувати вектор розвитку моушн-дизайну у нашій країні на вищий рівень за умови необхідних трансформацій освітньої системи і, звичайно ж, стабілізації економіки після воєнних дій на території України.

Висновки

6 Отже, у підсумку варто зазначити, що моушн-дизайн – це специфічний та ефективний прийом роботи з графічним контентом різних типів, що передбачає синтез результатів численних видів іншої дизайн-діяльності, як-от анімації, 3D-моделювання, відеодизайну, ілюстрації тощо. У зв'язку з цим моушн-дизайнер

має бути універсальним фахівцем і володіти значним обсягом теоретико-практичних знань та навичок. На жаль, у галузі української моушн-індустрії наразі можна констатувати дефіцит майстрів подібного рівня, що ілюструє її сьогоденні проблеми та окреслює перспективні напрями розвитку на майбутнє. Проте, заслугове схвальної оцінки активна популяризація даної професії і всіх супутніх аспектів, що, без сумніву, дає надію на швидке просування моушн-дизайну. Тим більше, що протягом періоду більше 30 років ми спостерігаємо у нашій країні потужну динаміку цього виду мистецтва у контексті медіа-арту – зростання від елементів продакшну кіно і телебачення до окремої, повноцінної галузі діджитал-маркетингу.

Список бібліографічних посилань

- Ландяк, О. М. (2015). Медіа-арт в контексті сучасного екранного мистецтва. *Paradigm of Knowledge*, 2(5). <https://naukajournal.org/index.php/Paradigm/article/view/451>
- Мурашко, М. (2017). *Проектно-художній інструментарій моушн-дизайну (на прикладі рекламного ролику)* [Автореферат дисертації кандидата мистецтвознавства, Харківська державна академія дизайну і мистецтв].
- Опалев, М. (2012). Моушн-дизайн: наука и вдохновение. *Universitates. Наука і просвіта*, 4(51), 69–75. <https://www.ksada.org/articles/opalev-science-motion-design.pdf>
- Опалев, М., & Саввіна, К. (2014). Етапи розвитку анімованої типографіки в моушн-дизайні. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*, 8, 77–80. http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2014_8_16
- Пруденко, Я. Д. (2011). Інституалізація українського медіамистецтва (від початку 90-х рр. до сьогодні). *Культурологічна думка*, 4, 159–165. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kultdum_2011_4_30
- Храмова-Баранова, О., & Зайцева-Дячок, В. (2018, 30 листопада). Асоціативна ілюстрація як засіб графічної виразності моушн-дизайну. В *Традиції та новітні технології у розвитку сучасного мистецтва*, матеріали п'ятої Всеукраїнської наукової конференції (Вип. 5, с. 137–139). Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького. <https://conf.artka.ck.ua/art/article/view/236>
- Hassenfratz, E., Winkelmann, M., & Allen, D. (n.d.). *What is Crypto Art and Why Should Motion Designers Care*. School of Motion. <https://www.schoolofmotion.com/blog/what-is-crypto-art-why-motion-designers-should-care>
- Krasner, J. (2004). *Motion Graphic Design and Fine Art Animation: Principles and Practice*. Focal Press.
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics* (2nd ed.). Focal Press.
- Silveira, F. (n.d.). *What is Motion Graphics?* MOWE Studio. Retrieved August 26, 2022, from <https://mowe.studio/what-is-motion-graphics/>
- Top Motion Design Trends To Look For In 2021*. (n.d.). Designitic. Retrieved August 26, 2022, from <https://www.aetipsandtricks.com/blog/top-motion-design-trends-to-look-for-in-2021/>
- Top Motion Graphics Trends In 2022*. (n.d.). Designitic. Retrieved August 26, 2022, from <https://www.designitic.com/motion-graphics-trends/>

References

- Hassenfratz, E., Winkelmann, M., & Allen, D. (n.d.). *What is Crypto Art and Why Should Motion Designers Care*. School of Motion. <https://www.schoolofmotion.com/blog/what-is-crypto-art-why-motion-designers-should-care> [in English].

- Khramova-Baranova, O., & Zaitseva-Diachok, V. (2018, November 30). Asotsiatyvna iliustratsiia yak zasib hrafichnoi vyraznosti moushn-dyzainu [Associative Illustration as a Means of Graphic Expressiveness of Motion Design]. In *Tradytsii ta novitni tekhnolohii u rozvytku suchasnoho mystetstva* [Traditions and the New Technology in the Development of Contemporary Art], Proceedings of the 5th All-Ukrainian Scientific Conference (Issue 5, pp. 137–139). Bohdan Khmelnytsky National University of Cherkasy. <https://conf.artka.ck.ua/art/article/view/236> [in Ukrainian].
- Krasner, J. (2004). *Motion Graphic Design and Fine Art Animation: Principles and Practice*. Focal Press [in English].
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics* (2nd ed.). Focal Press [in English].
- Landiak, O. M. (2015). Media-art v konteksti suchasnoho ekrannoho mystetstva [Media Art in the Context of Modern Screen Art]. *Paradigm of Knowledge*, 2(5). <https://naukajournal.org/index.php/Paradigm/article/view/451> [in Ukrainian].
- Murashko, M. (2017). *Proektno-khudozhnii instrumentarii moushn-dyzainu (na prykladi reklamnoho rolyku)* [Project-Artistic Toolkit of Motion Design (on the Example of a Commercial)] [Abstract of PhD Dissertation, Kharkiv State Academy of Design and Arts] [in Ukrainian].
- Opalev, M. (2012). Moushn-dyzain: nauka y vdokhnovenye [Motion Design: Science and Inspiration]. *Universitates. Nauka i prosvita*, 4(51), 69–75. <https://www.ksada.org/articles/opalev-science-motion-design.pdf> [in Ukrainian].
- Opaliev, M., & Savvina, K. (2014). Etapy rozvytku animovanoi typohrafiky v moushn-dyzaini [Stages of Development of Animated Typography in Motion Design]. *Bulletin of Kharkiv State Academy of Design and Arts*, 8, 77–80. http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2014_8_16 [in Ukrainian].
- Prudenko, Ya. D. (2011). Instytutalizatsiia ukrainskoho mediamystetstva (vid pochatku 90-kh rr. do sohodni) [Institutionalization of Ukrainian Media Art (from the Beginning of the 90s to Today)]. *The Culturology Ideas*, 4, 159–165. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kultdum_2011_4_30 [in Ukrainian].
- Silveira, F. (n.d.). *What is Motion Graphics?* MOWE Studio. Retrieved August 26, 2022, from <https://mowe.studio/what-is-motion-graphics/> [in English].
- Top Motion Design Trends To Look For In 2021*. (n.d.). Designitic. Retrieved August 26, 2022, from <https://www.aetipsandtricks.com/blog/top-motion-design-trends-to-look-for-in-2021/> [in English].
- Top Motion Graphics Trends In 2022*. (n.d.). Designitic. Retrieved August 26, 2022, from <https://www.designitic.com/motion-graphics-trends/> [in English].