

DOI <https://doi.org/10.51647/kelm.2021.5.1.10>

OBIEKT MOTION GRAPHICS JAKO ZJAWISKO SYNTEZY SZTUKI W KINIE

Vitalii Prokopchuk

*aspirant Katedry Projektowania Graficznego
Kijowskiego Narodowego Uniwersytetu Kultury i Sztuki (Kijów, Ukraina)
ORCID ID: 0000-0002-8143-9626
e-mail: lmarsl1994@gmail.com*

Adnotacja. W artykule podkreślono zasady tworzenia obiektu motion graphics jako zjawiska, integralności wytwarzanej przez syntezę sztuki w kinie, która ma swój dramaturgiczny, figuratywny element, którego geneza sięga malarstwa, fotografii, teatru i kina. Autor będzie próbował zrekonstruować właściwą logikę interakcji motion graphics i dzieła filmowego. Ta interakcja będzie postrzegana jako synteza sztuki. Określono podstawowe zasady manifestacji syntezy sztuki, która przejawia się podczas tworzenia obiektu motion graphics w kinie. Scharakteryzowano kluczowe artystyczne elementy dramaturgiczne, którymi operuje reżyser, projektant, mówiąc najprościej, producent obiektu motion w filmie. Ważny punkt, autor zwraca uwagę i opisuje motion jako generujący pierwotny system modelujący, a nie jako narzędzie czysto dekoracyjne w filmie. I podkreśla, że obiekty motion niosą w sobie poetykę kinematografii, estetykę kadru i słowa wyrażonego w tekście graficznym.

Słowa kluczowe: motion graphics, motion, kinematografia, synteza sztuki, kino, wizerunek artystyczny.

THE OBJECT OF MOTION DESIGN AS A PHENOMENON OF SYNTHESIS OF ARTS IN CINEMA

Vitalii Prokopchuk

*Postgraduate Student at the Department of Graphic Design
Kyiv National University of Culture and Arts (Kyiv, Ukraine)
ORCID ID: 0000-0002-8143-9626
e-mail: lmarsl1994@gmail.com*

Abstract. The article highlights the principles of formation of the object of motion design as a phenomenon, the integrity produced by the synthesis of arts in cinema, which has its own dramatic, figurative component, the genesis of which comes from painting, photography, theater and cinematograph. The author will try to reconstruct the logic of the interaction of motion design and cinematographic work. This interaction will be seen as a synthesis of the arts. The basic principles of manifestation of synthesis of arts which shown at creation of the motions object in cinema are defined. The key artistic dramatic elements used by the director, the designer, in simple terms, the producer of the object of motion in the film described. An important point, the author pays attention and describes motion as a generating primary modeling system, and not as a purely decorative tool in cinema. Author emphasizes that motion objects carry the poetics of cinema, the aesthetics of the frame and the words expressed in the graphic text.

Key words: motion design; motion; cinematograph; synthesis of arts; movie, artistic image.

ОБ'ЄКТ МОУШН-ДИЗАЙНУ ЯК ЯВИЩЕ СИНТЕЗУ МИСТЕЦТВ У КІНО

Віталій Прокопчук

*аспірант кафедри графічного дизайну
Київського національного університету культури і мистецтв
(Київ, Україна)
ORCID ID: 0000-0002-8143-9626
e-mail: lmarsl1994@gmail.com*

Анотація. У статті висвітлено принципи утворення об'єкту моушн-дизайну як явища, цілісності продукованої синтезом мистецтв у кіно, котра має свій драматургічний, образний складник, генеза якого походить від живопису, фото, театру й кінематографу. Автор буде намагатися реконструювати власне логіку взаємодії моушн-дизайну й кінематографічного твору. Ця взаємодія буде розглядатися як синтез мистецтв. Визначено основні принципи прояву синтезу мистецтв, котрий проявляється при створенні об'єкту моушн-дизайну в кіно. Охарактеризовано ключові художні драматургічні елементи, котрими оперує режисер, дизайнер, простіше кажучи, продуцент об'єкту моушн у кінофільмі. Автор звертає увагу й описує моушн як породжуючу первинну моделюючу систему, а не як суто декоративний інструмент у кіно, підкреслює, що об'єкти моушн містять поетику кінематографу, естетику кадру і слова, вираженого в графічному тексті.

Ключові слова: моушн-дизайн, моушн, кінематограф, синтез мистецтв, кіно, художній образ.

Вступ. Відео – напевно, найбільш захоплива форма передачі інформації. Вона, вочевидь, знаходиться на вершині віртуального харчового ланцюга, адже може охопити всі можливі прояви мистецтва, чи то живопис, фото, музика, театр тощо. Безперечно, найбільш упізнавана форма відео – кіно. Сьогодні ж ми бачимо, що звична форма кіно зазнає змін, якщо бути точнішим, кінематограф розвивається й відображає культурний код суспільства, змінюючи свій темпоритм оповіді, убираючи все нові й нові засоби вираження інформації. Такою є нова зображувальна структура моушн у вигляді візуальної реальності, сформованої, як віртуальна реальність, на основі зображувальної, анімаційної конфігурації або на основі відео, яке може бути по-різному транспортованим і трансформованим, відео чи факт як документ, відео як гострий монтаж, відео як уже оброблений і транспортований у комп'ютерних версіях контент. Тут виникає низка категорій, які описуються в рамках того категоріального синтезу, що стосується синтезу мистецтв, також стосується твору мистецтва як об'єктної даності, орієнтованої на інформаційне ціле, на контент, на зображення передусім.

Основна частина. Соціальні медіа спричинили великі зміни в тому, як ми споживаємо інформацію. Короткоформатне відео – це те, як багато людей, особливо молоді, споживачі, шукають розваги у сфері інтертейменту і тримають руку на пульсі сучасних подій. Але те, що почалося як нова тенденція, феномен, тепер стало постійним елементом взаємодії зі світом, поглинання, трансформації й передачі інформації. Відео короткої форми розширює традиційні межі медіа та надає людям швидкий і простий спосіб споживання інформації. Формат підходить для більш творчого способу комунікації, який має на меті збудити та надихнути. Побудова такої форми продукту в генезі належить до структури рекламного ролику, вступних титрів кінофільму, проектно-художній інструментарій котрих базується на моушн-дизайні. Перераховані вище цілісності є синтетичними утвореннями, похідними від такого ж синтетичного виду мистецтва, як кінематограф. Штучне утворення виникає тоді, коли в основі різноманітні види мистецтва утворюють синтез, взаємодіють, породжуючи нову форму. У теорії мистецтвознавства синтез мистецтв – це органічна єдність, взаємозв'язок різних видів мистецтва в рамках цілісного художнього твору або ансамблю з відносно самостійних творів. Справжній синтез і досягається, коли елементи різних мистецтв гармонійно погоджені спільністю ідейного задуму, що створює передумови й для стилістичної єдності. Е. Неизвестний у статті «Про синтез мистецтв» акцентує увагу на такому: «Синтез не еkleктика, де зібрано все волею випадку. Це організм, частини якого становлять естетичну єдність, яка чим більше коло явищ вбирає в себе, чим «симфонічніше переживання» в ній, тим більше різноманітності» (Неизвестний, 1989: 178). Ми і є свідками того, що зараз відбувається в кінематографі з об'єктом моушн, котрий нещодавно був лише однією з допоміжних моделюючих систем для створення кінострічки, а зараз же в ньому зібрані новітні засоби візуалізації, трансформації, передачі інформації, естетика й поетика кінематографа, ці елементи органічно взаємодіють, можна сказати, утворюють синтез, перетворюючи моушн у нову, самостійну естетичну єдність.

Отже, метою статті є спроба визначити категорію «синтез» мистецтв, мистецтво зображувальної дії як образу або універсалії, що належать відразу ж і кінематографу, й об'єкту моушн як елементу кінематографічної продукції або як самостійного кінематографічного твору.

Варто розпочати з того, що синтетичні засади системи моушн є достатньо визначені в контексті кінематографа, у контексті попередніх наукових розвідок щодо віртуальності моушн, щодо кінематики кадру й узагалі осмислення стратегії розвитку моушн дизайну. Зокрема, В. Прокопчук у статті «Еволюція візуальної кінематики кадру у фото та кінематографі як засада формування системи моушн» пише: «Витоки візуальної кінематики кадру фото й у кінематографі поєднуються шляхом редукції кінематики кіно та зведення її до візуальної системи кінематики, фото кадру. Новітня кінематика інтегрує всі досягнення кінематографа, відео й віртуальної реальності, що характеризує систему моушн як образну, знакову, а феноменології як наявну реальність знакового типу. Моушн усе візуалізує, усе перетворює на симбіоз, де надціль (надмета) виправдовує всі засоби» (Прокопчук, 2021: 311). Очевидним стає, що це явище, система розвивається, є, буде ключовим елементом сучасного кіновиробництва, тож буде доцільним її розглянути як форму, матрицю, за якою будуватиметься продукт, і в усякому разі, найголовніше, уникнути осмислення моушн як другорядної маргіальної реальності в контексті фільму, яка є суто декоративним або обслуговуючим елементом. І в ядрі несе деконструкцію як поетичну систему, що формується в системі вже постмодерністського кіно. Ю. Легенький у роботі «Культурологія зображення. Досвід композиційного синтезу» досить енергійно працює з категорією зображення, один із останніх підрозділів присвячений синтезу мистецтв. Нам важливо осмислити синтез мистецтв не як екстенсивне захоплення все нових і нових можливостей, образів різних мистецтв, а як внутрішній момент реальності, що формується вже в надрах кінематографа. Сам кінематограф є синтез мистецтв, але моушн, який уписується в поетику кінематографа, є двічі синтез. Він синтезує себе з кінема, з кінематикою кадру, сам продукує в собі певну дистанцію, певний образ і певну реальність, яка може бути й контрастною, і, навпаки, нюансною щодо поетики кінематографа. Ю. Легенький пише: «Поняття «синтез мистецтв» у сучасній мистецтвознавчій та естетичній літературі використовується надзвичайно широко, зазвичай описують велике коло явищ мистецтв. Традиційно синтез мистецтв пов'язують із твором мистецтва. Це поняття означає взаємодію видів мистецтва в архітектурному ансамблі, також говорить про синтез мистецтв при характеристиці театру, кінематографа, балету тощо. Синтез реалізується в синтетичному творі просторових або часових мистецтв. Виникають і більш складні жанри, котрі функціонують у рамках традиційних шкіл, адже за своєю культурно-історичною суттю є багаті компонентами. Наприклад, вплив театру на живопис виливається в певне мізансування предметних відносин. Предметний світ картини живе вже театральним життям, уподібнюється своєрідній пантомімі речей» (Легенький, 2015: 393–394). Важливо

сказати, що в європейському мистецтві хорея як єдність статичних і динамічних видів мистецтв або експресивних видів мистецтв першою засадою мала танок. Хор спочатку розумівся як єдність місця, людини, людей, що танцюють, а потім хор став розумітися вже в нашому його баченні як спів, що здійснюють різні вокалісти. Можна стверджувати, що статичні мистецтва, або просторові: архітектура, культура, живопис; експресивні: танок, театр. Пізніше виникають такі синтети, як кінематограф, опера, оперета, навіть реклама, дизайн – це все вже синтетичні види мистецтв. Отже, якщо йдеться про дизайн, який пов'язаний із графікою зображення, то він несе в собі надзвичайно складну реальність. Дизайн як єдність рефлексії мистецьких реалій відображення світу, як єдність конструкції або конструктивно-будівної діяльності в цілому, як менеджмент і маркетинг формується в досить складній системі взаємозалежності. Рефлексія осмислюється як рефлексія із середини практики. Це той тип рефлексії, який нам демонструють художники, архітектори, зрештою, режисери. Вони й знаходяться в середині твору. Той же Михайло Ромм у «Бесідах про режисуру» не говорить про ансамбль мистецтв, не говорить про те, як його розуміють, наприклад, такі теоретики, як Ейзенштейн, хоча про це частково і йде мова (Ромм, 1975: 14). Але він прямо займається професійною проблемою кадру, руху тощо. Рефлексія над практикою – це в більшості мистецтвознавча рефлексія, філософська, естетична. Рефлексія в інше – це осмислення функціонування твору мистецтва, яке модулює за своєю подобою інші види мистецтв, реальність як таку, тобто театральне буття, перформансність, входження мистецтва в ландшафт, ленд арт. Це всі проблеми осмислення, як мистецтво взаємодіє з іншими культурними практиками й культурою повсякдення. Рефлексія в себе – це вже пізній тип, уже, можна сказати, постмодерністської рефлексії, коли людина починає осмислювати свій досвід протягом десятиліть. Досвід інших його інтероризує і реалізує як своєрідну квінтесенцію екзистенційного типу. Якщо йдеться про художній образ у дизайні, то він особливий. Він відрізняється від живопису, архітектури й інших видів, він у більшості орієнтований на самодостатність конструкції, а самодостатність конструкції, у свою чергу, дає образи стильових та інших інтроверсій, які допомагають рефлектувати в контексті мистецтва як такого, що своєрідним чином відображує три локуси: уміння – це виконавський аспект, наприклад, у музиці це ремісницький аспект його дизайну, це вміння працювати з матеріалами, уміння обрати його, уміння визначити колір, фактуру тощо. Це «майстерність», у якій мистецтву належить роль фактично медіатора або того, хто приводить у дію художній образ, і це творчість або креація. Креація – це вже вища ступінь творчості, але творчість – це вже той щабель інновації, коли художній образ завжди на межі стати іншим. Стати новим і спонукати до нового бачення світу. Художній образ у дизайні – це більше конструкція, ніж усе інше. Конструктивно-будівна діяльність – це дизайн як такий, це орієнтованість на річ, на предмет, на сам матеріал. Якщо це графіка, то на зображення тощо. Менеджмент – це управління проектом, проектами, а маркетинг – просування свого продукту на ринок. Уже така складна системність дизайну в моушн-проекті визначає, наскільки цей проект обирає свою доміную. Якщо це рефлексивна доміюанта, то це інтелектуальний проект, який працює частіше всього на нюанси взаємодії з кінофільмом. Тут вишукуються стилістика титрів, визначається їх місце й узагалі те, входять вони от так, як у постмодерні, у тканину візуальної реальності кадру чи ні, наскільки вони доречні, сам монтаж атракціонів кінематографу, і монтаж елементів дизайну моушн мають бути вивіреніми, подібними і структурно доцільними.

Отже, рефлексивна доміюанта – це інтелектуальний моушн, позбавлений зайвої фікції, він стає не лише додатком до кінотвору, а розкриває його на правах загальної концепції, загальної думки, загального образу мислення режисера, дизайнера моушн, який є в цьому випадку продюсером або іміджмейкером мистецького твору. Якщо йдеться про мистецький аспект моушн, то його симбіоз із твором кіно може бути досить різним. Він може бути побудованим на контрасті, на епітажі, на майже скандальних верифікаціях фільму, на виході титрів у рекламні ролики. Усю продукцію, яка оточує фільм і здійснює його менеджмент, проект продюсерської роботи з тим, щоб фільм, коли він вийде у світ, уже бажали бачити, щоб хотіли його бачити, щоб він був очікуваним. От така реальність є рекламно-продюсерсько-імагінативною, орієнтованою на імагінацію специфічного типу. Цей тип визначається не просто доцільністю, не просто покладання образних конфігурацій у просторі, а утворенням паралельного твору, скороченого, стислого. Це часто перед кіно на п'ять-сім хвилин стислий ролик, де вириваються найбільш активні й найбільш енергійні моменти, з них монтується такий продакшн дизайну, який, знову-таки, візуально продає фільм, презентує його у вигляді от такої екстремальної екзотики верифікації. Моушн у такому плані більше є паралельним мистецьким твором. Моушн, який орієнтований на конструктивну будівню діяльність, теж можна зазначити як своєрідний алгоритм, як своєрідний образ монтажу кадрів, який або відповідає монтажу кіно, або стає контрастним до нього, підкреслити ще раз поетику кінематографу. Тут впливає багато факторів, зокрема мода на візуальний контент, мода на подачу інформації, мода на от цю змагальність донесення інформації тощо. Сама по собі от ця продюсерська діяльність складається з багатокомпонентної реальності, яка в моушн продукті теж має свою специфіку. Якщо промоутер або продюсер – це режисер проектів, темпоральність яких є надзвичайно обмеженою, то режисер моушн ролика вже потрапляє в ситуацію квазіобмеженості, у нього залишається мінімум часу, щоб дати максимум інформації про фільм і дати йому характеристику. От, виходячи з таких системних ознак дизайну моушн, можна говорити про синтез мистецтв. Тут важливо визначити, що синтез мистецтв у системі кінопродукції – це синтез зображувальної продукції слова, музики, має в собі от такі реалії, які в тій чи іншій площині можна охарактеризувати як художні, конструктивні й рефлексивні антитези або, навпаки, паралелі кінофільму, що дають можливість осмислити їх єдність як диспозитивну, тобто єднання протиріч великого твору, який розтягується на півтори-дві години, а інколи це й три серії, як от цей твір із

чемоданами відомого англійського режисера, про якого ми тільки що говорили, а може бути більш скромним проектом документального кіно. Ю. Легенький відмічає: «Уважаємо необхідним розмежувати поняття взаємодії синтезу мистецтв і художнього синтезу. Взаємодією описується лише зв'язок мистецтв, котрий виникає в будь-якій художній цілісності. Чистих видів мистецтв не існує, вони завжди мають вплив інших, взаємодіють один із одним, якщо не у творі мистецтва ансамблю, то в контексті культури. Поняттям взаємодії підкреслюють зовнішні зв'язки мистецтв. Поняття «художній синтез», навпаки, свідчить про внутрішні, моментні, художні зв'язки та їх цілісність. Цим поняттям описується й будь-яка художня структура, бо скрізь відбувається синтез образу і предмета задуму й матеріалу. Поняття «синтез мистецтв» відображає взаємодію як зовнішні зв'язки мистецтв, і художній синтез, як їх внутрішнє синтезування, описує твір мистецтва як певну образну єдність художніх образів. Однак синтез мистецтв реалізується не за будь-якою художньою цілісністю, а лише в такій, у котрій внутрішні й зовнішні зв'язки мистецтв приведені в єдину образну систему, при котрій відбувається художня концентрація зображувально-виразних засобів, утворюються нові резерви формоутворення й виникає синтетичний художній образ» (Легенький, 2015: 394–395). Отже, ми бачимо, що, власне, такий підхід говорить про те, що мегасинтез, який здійснений як взаємодія поетики моушн у поетиці кінофільму, має передумову двох синтетичних одиниць – мегаодиниці фільму й мікросвіт моушн, але разом створюється ще один новітній образ, художній, який може зробити метаморфоз. Фільм буде прочитуватися швидко, стрімко, як і моушн ролик, або, навпаки, ще більше й більше розтягувати діапазон своїх просторових і часових образних реалій. Усе це спонукає до того, щоб художній образ синтетичного твору, який виникає як дизайн моушн, розгорнутий у просторі власне фільму, у тканині твору, розгорнутий у рекламі, розгорнутий в усій продукції, яка існує як продюсерська, рекламна реальність навколо фільму, утворив одну цілісність, яка формується в складних умовах сьогоденної дигітальної продукції і комунікацій. По-перше, це переддія, коли твір уже анонсовано, сформований у вигляді моушн продукції, уже подається у вигляді короткого, стислого ролику на п'ять-сім хвилин, що має зацікавити людину. По-друге, це сам фільм. І по-третє, це та сфера його редукції в пам'яті реципієнтів і виходу в комунікативний простір, де він або швидко забувається, або, навпаки, стає надцікавим, модним, більше того, модельним реконструктивом доби й модельним принципом для формування поетики інших фільмів. Так відбувалося з Фелліні, так відбувалося з Гріффітом, так відбувалося з Ейзенштейном та іншими. От усі ці реалії переддії, дії, післядії утворюють один образ, один синтез, де моушн дизайн відіграє потрібну роль. Перша роль, яка створює моушн дизайн попередньої інформації. Друга роль – це дизайн моушн власне вже дії іманентно в надрах фільму. І третя роль, коли моушн дизайн турбується про те, щоб цей фільм став касовим, щоб захопив. А для цього виникають інші додаткові синтези, які реконструюють уже його не як короткий анонс, а як певний рефрен-післядію. Сюди включаються не лише мистецтвознавці з їхніми статтями, а сюди включаються й рекламні моушн ролики, які в комунікативному просторі стають гідом між іншими творами, між іншим кінопросторовим контентом. От така складна взаємодія моушн продукції та фільму, вона спонукає до визначення моушн контенту як поступової системи продукування інформації. Виникає питання: «А де ж виникає синтез? Де ж його епіцентр?» Якщо епіцентром синтезування моушн дизайну й фільму стає переддія, то цей моушн переважно орієнтований на пропагування фільму. Якщо епіцентром стає власне фільм, то цей моушн є тихою, непомітною реальністю презентації образності фільму. Якщо моушн орієнтований на післядію і на комунікативне входження фільму в простір взаємодії з іншими творами кінопродукції, то цей моушн більше має визначення в маркетингово-менеджерській конфігурації. Усе це буде актуальним, важливим і цікавим, коли ця домінанта переддії, власне дії й переддії утворює свій графічний симбіоз, свою показову систематику, кінематику, яка утворює разом із кінематикою і систематикою мистецького твору кіно певний диспозитив, тобто єдність, цілісність на основі диспозиції протиставлення трьох фаз комунікації твору, виникає дещо більш загальне й цілісне, місце твору в культурі, його загальний художній образ. Усе те, що свідчить, наскільки цей фільм касовий, популярний або, навпаки, наскільки він елітарний, герметичний тощо. Так, й Н. Маньковська, і В. Бичков свідчать, що фільми Грінуея в Москві, в єдиному кінотеатрі, збирали п'ять-десять глядачів. Трилогія, яка розтягується аж на шість годин, створювала той великий контент, який, за В. Бичковим, нагадує «Світ. Сім днів тижня» Штокхаузена (Бичков, Маньковська, Іванов, 2007: 191) Важливо сказати, що опера грається сім днів, а тут сумарно грається набагато менше, але власне мегаформа, велика форма, потребує свого моушн-дизайну. Цікаво, що Грінуей уніс моушн конфігурацію в сам твір, і він стає надзвичайно динамічний з точки зору комунікативної орієнтації в просторі світового кінематографу. Про це вже йшлося, і повторювати ми не будемо. Важливо також охарактеризувати конфігурації зображувальності, які свідчать про певні осі єдності моушн-дизайну та кінематографу.

Отже, симбіоз, синтез, або синкретизм, невиділеність моушн із твору, відбувається на підставі домінанти зображення. У фільмі може бути інша домінанта, наприклад, вербальна, музична. Єдність моушн твору або творів, які «обслуговують» простір функціонування кінофільму, власне, має бути суто зображенням, тому варто поговорити про зображення як феномен і реальність культури, щоб осмислити його важливу, субстрактну, це матеріал симбіозу моушн і кінематографу, і субстанційну, тобто глибинну, фундаментальну сутність екранного твору. Ю. Легенький відмічає: «Смислове поняття зображення достатньо уставлене, діяльнісний пік його рівносильний вираженню. Предметний свідчить про явище, що відображає, здійснює, що повторюється і відтворюється. Зображення завжди пов'язано з наявністю, навіть картинністю. Тому говорять про зображувальні мистецтва, живопис, графіку, структуру тощо. Зобразити – означає відтворити подію, факт, явище. Зобразитися – означає появу на екрані зображення всіх цих подій і фактів. Наявними

є не просто мімітизм і подвоєння реальності в картині або скульптурі, а взаємообумовленість, взаємозв'язок, взаємоопосередкованість зображення й того, що зображене. Зображення не обов'язково несе в собі активний діяльнісний виток. Воно може бути страждальним зліпком, відбитком буття, як попіл Везувія, наприклад, котрий прикрив, законсервував час, застигнутий зненацька, доніс його до сьогоденного глядача. Те, що зображується, також не обов'язково об'єкт, пасивна реальність, яка інтерпретує або здійснює експерименти бачення. Зображене може стати активним витокком, нібито увібрати в себе зображення, зробити його частиною свого цілого «Я». Частіше всього так і буває, коли художник завжди намагається зобразити світ, космос, людину, котрий був би неповним без його бачення і надбачення» (Легенький, 2015: 12). От тут дається диспозиція зображеного, тобто форми зіжденної, і того хто зображує зображення як цілісність, що породжує форму зображувальну. Слово «образотворчий» в українській традиції є ширшим, ніж зображення, воно поєднує й форму, що утворює, і форму, яка утворена. Можна сказати, що образотворчий виток синтезу моушн-дизайну й кінотвору містить дві ці іпостасі, форму «перформанс» і форму «форманте», тобто форму зіждушу, і форму созіжденну. Форма зіждуща – це твір, а форма созіжденна – це всі конфігурації моушн-дизайну, які виникають навколо твору, тому він і визначається як віртуальна реальність, він не є самостійним, він є елементом синтезу, що залежить від твору.

Висновки. Отже, можна підсумувати, що зараз моушн виконує функцію не лише рекламних, привабливих, а й будь-яких інших інсталяцій фільму. Він стає певним типом імагінативного абсолюту. Тобто імагінація як образна презентація інформації в усій повноті «імаго» містить творчий, породжуючий, імпульсивний, креативний імпульси, які моушн виносить на фасад кінотвору, і вже в перших титрах, уже в усьому дизайні моушн продукції у фільмах ми мусимо знайти настанову, знайти ці посилання до глибинних, образних ходів кінофільму, у такому смислі моушн несе в собі поетику німого кінематографу, естетику кадру і слова, вираженого в графічному тексті, несе в собі поетику ігрового, документального кіно.

Список використаних джерел:

1. Бычков В., Маньковская Н., Иванов В. Триалог: Разговор Первый об эстетике, современном искусстве и кризисе культуры / Рос. акад. наук, Ин-т философии. Москва : ИФРАН, 2007. 239 с.
2. Легенький Ю. Культурологія зображення. Досвід композиційного синтезу. Київ : НАКККиМ, 2015. 439 с.
3. Неизвестный Э. О синтезе искусств. *Вопросы философии*. 1989. № 7. С. 73–82.
4. Прокопчук В. Еволюція візуальної кінематики кадру у фото та кінематографі як засада формування системи моушн. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Дрогобич : Видавничий дім «Гельветика», 2021. Вип. 41. Том 3. 110–117 с.
5. Ромм М. Беседы о кино и кинорежиссуре. Москва : Союз кинематографистов, СССР, 1975. 288 с.

References:

1. Bychkov, V., Mankovskaia N., Ivanov V. (2007) Trialoh: Razghovor Pervyi ob estetike, sovremennom iskusstve y krizise kultury [Dialogue: First Conversation about aesthetics, contemporary art and the crisis of culture]. Ros. akad. nauk, In-t filosofii. M. : IFRAN, pp. 239 [in Russian].
2. Lehenkyi, Y. (2015) Kulturolohiia zobrazhennia. Dosvid kompozytsiinoho syntezu [Culturology of the image. Experience of compositional synthesis]. NAKKKiM, pp. 439 [in Ukrainian].
3. Neizvestnyi, E. (1989) O sintezie iskusstv [About the synthesis of arts]. *Voprosy filosofii*. № 7, pp. 73–82 [in Russian].
4. Prokopchuk, V. (2021) Evoliutsiia vizualnoi kinematyky kadru u foto ta kinematohrafi yak zasada formuvannia systemy moushn [Evolution of visual kinematics of the frame in photography and cinema as a basis for the formation of the motion system]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*. Drohobych: Vydavnychiy dim «Helvetyka», Vyp. 41. Tom 3, pp. 110–117 [in Ukrainian].
5. Romm, M.I. (1975). Besidy pro kino i kinorezhysuru [Conversations about cinema and movie director]. Moscow. Union of Cinematographers of the USSR [in Russian].