И.А. ЧЕРНИЙЧУК
Доцент кафедры «Промышленный дизайн» МГХПА им. С.Г. Строганова, кандидат искусствоведения
e-mail: premura@mail.ru

I.A. CHERNIYCHUK
Assistant professor of the Stroganov Academy (MGHPA), Candidate of art history
e-mail: premura@mail.ru

СПЕЦИФИКА ПРОФЕССИИ МОУШН-ДИЗАЙНЕРА

SPECIFICITY OF THE MOTION DESIGNER PROFESSION

В статье изучаются особенности профессии моушн-дизайнера. Выявляются личные и профессиональные требования, которые необходимы для работы в данной среде. Рассматриваются возможности обучения и совершенствования профессиональных навыков. Определяются трудности и достоинства профессии. Исследуются составляющие профессии моушн-дизайнера, ее цели, задачи, способы достижения.

The article examines the features of the profession of a motion designer. It identifies personal and professional requirements that are necessary to work in this environment. Opportunities for training and improving professional skills are considered. The difficulties and advantages of the profession are determined. The components of the profession of a motion designer, its goals, objectives, methods of achievement are investigated.

Ключевые слова: анимация, профессия, дизайнер, востребованность, специалист, развитие, качества.
Keywords: animation, profession, designer, demand, specialist, development, characteristics.

Понятие «моушн-дизайн» берет свое начало от английского словосочетания motion design. Это область дизайна, у которой нет рус-

скоязычного названия. Возможно, оно так и не будет сформировано. Данное предположение можно объяснить тем, что некоторая традиция его использования уже сложилась. Появилось сообщество дизайнеров, определяющих область своей деятельности именно данным термином. Профессия «моушн-дизайнер» новая и чрезвычайно востребованная, а главное — перспективная. Ее появление неразрывно связанно с классической анимацией, применяющейся в киноиндустрии. Однако если анимация имеет достаточно длительную историю, то моушн-дизайн можно считать относительно молодым направлением. Только с середины XX века начинают появляться первые предвестники современного моушн-дизайна.

Моушн-дизайн как направление дизайна возник в качестве ответа на запросы современного общества. В условии перенасыщения информацией стали необходимы новые методы эффективного донесения информации до зрителя. В отличие от традиционной анимации, в моушн-дизайне содержится информативное послание, подтекст, ради которого и создается данный вид графики. «Анимация как произведение искусства самодостаточна и неутилитарна, а моушен-дизайн всегда является частью системы коммуникаций или продвижения чего-либо и имеет утилитарное назначение». [2, с. 94] Сейчас моушн-дизайн активно применяется в самых различных сферах: телевидение, киноиндустрия, видеоклипы, реклама и маркетинг, интернет пространство, образование, бизнес и презентации, мобильные приложения, игры, индустрия развлечений, 3D-mapping, интерактивный дизайн. В связи с таким широким охватом, потребность в специалистах в моушн-дизайне растет постоянно.

В среде интернет пространства часто возникает вопрос: «Как стать моушн-дизайнером, что для этого нужно?». На данный момент наблюдается недостаточное количество образовательных учреждений и центров, способных предоставить быстрое и качественное обучение в данной сфере.

В связи с доступностью части учебной информации в интернет среде, область моушн-дизайна привлекает большое количество людей, которые необъективно оценивают профессию и сводят ее к умению владеть программным продуктом, отвергая необходимость художественного образования. Академическое образование в данном контексте зачастую расценивается как навязывающий стереотипы пережиток

прошлого, а не реальный инструмент, с помощью которого можно и нужно начинать освоение профессии моушн-дизайнера.

Получение художественного образования хотя и занимает длительное время, однако представляет собой универсальную базу для дальнейшего творческого становления дизайнера. В его основу входят изучение основ рисунка, понимание законов композиции, колористики, знание истории искусства и истории дизайна. Владение художественными приемами помогает грамотно организовывать визуальный ряд, превращает анимацию в авторский контент, повышает ее ценность.

Помимо классического художественного образования, будущему моушн-дизайнеру необходимо знание компьютерных программ и технологий создания видеороликов. Программы и тренды в моушн-дизайне быстро устаревают, становясь невостребованными, поэтому в настоящее время в России обучение моушн-дизайну реализуется, в основном, на основе программ магистратуры, где срок обучения, по сравнению с бакалавриатом, менее длительный. В магистратуру студенты поступают с уже сформированными художественными навыками. Один из недостатков такого обучения — отсутствие реального опыта работы, что не дает возможностей быстрого трудоустройства и понимания специфики работы в реальных условиях. В зарубежных студиях чаще реализуется обучение с вовлечением в реальные проекты, со стажировкой на производстве и составлением полноценного портфолио с уже реализованными работами.

Еще один недостаток существующей системы образования состоит в том, что профессия моушн-дизайна продолжает быстро развиваться, это требует постоянного изменения учебной литературы и программного обеспечения. В условиях классического академического образования эти запросы вызывают затруднения и не позволяют сформировать постоянную методическую базу, установить единый стандарт контроля знаний, в результате чего во всех учебных заведениях применяются различные методики, качество которых трудно оценить.

Альтернативным способом получения профессии моушн-дизайнера является окончание специализированных курсов. Однако ни одни из существующих курсов не дают всесторонней подготовки. Обычная их длительность один или два года. Учиться более длительное время для данной профессии проблематично, что связано с быстро изменяющимися рынком труда и технологиями. Основной акцент делается на

освоение актуальных программ и технологий. Данный способ обучения позволяет нарабатывать опыт на реальных проектах и реализуется вполне успешно. Его особенность состоит в том, что приходя на такие курсы, нужно уже иметь образование в художественной сфере, владеть рисунком, композицией, пониманием основ цветовых схем. Отсутствие художественной подготовки вызывает в будущем уже у практикующих дизайнеров неуверенность в своих знаниях и возможностях.

Еще один из способов овладения профессией моушн-дизайнера заключается в возможности самообразования, посещения различных краткосрочных курсов и получении личного опыта работы на реальных проектах. Данный способ также подразумевает наличие художественного образования. Проблема самообразования заключается в том, что доступная в интернете информация существует в виде разрозненных видео-уроков и статей, не позволяющих системно выстроить процесс обучения и получить исчерпывающие знания в изучаемой области. При данном способе освоения новой профессии крайне важны мотивация и самодисциплина. Большим плюсом является знание иностранных языков, что позволяет охватить большее количество полезной информации в виде разнообразных статей, видеоматериалов и уроков.

В настоящее время существует высокая востребованность специалистов в области моушн-дизайна. Нужны специалисты как широкого профиля, так и хорошо владеющие какой то одной из сторон применения моушн-дизайна: иллюстрация, 3D анимация, персонажная анимация, компоуз и другие, поэтому после изучения общей базы обычно наступает момент, когда становится необходимо определиться с дальнейшей областью уже для более глубокого изучения. Из-за того, что рынок применения данной профессии продолжает расширяться, возникает потребность во все более узкой специализации моушн-дизайнеров, что связанно с возникновением новых областей применения и требующихся навыков. Появляются новые направления, обучение которым в принципе еще не сформировалось.

Чем же занимается моушн-дизайнер? Если определять в общем, то соединением видео, аудио и текста в форме видеоролика. Для чего это делается? Основное предназначение такой комбинации состоит в том, чтобы донести до зрителя некое послание, информацию в удобной и интересной форме. Задача работы моушн-дизайнеров состоит в том, чтобы привлечь внимание зрителя. «Важнейшей компе-

тенцией моушен-дизайнера является управление вниманием зрителя, для чего необходимо изучать особенности восприятия информации с экрана компьютера, телевизора, а также знать современные тенденции, вкусы потребителя, его психоэмоциональные ценностные установки» [1, с. 125]. За счет чего моушн-дизайнер добивается поставленной цели? Для привлечений внимания зрителя необходимо вызвать эмоциональное сопереживание, интерес, «найти принципиально новое визуально-графическое решение, поразить идеей — наверное, самое важное в motion-дизайне и анимации на сегодняшний день» [3, с. 141]. Правильный подход помогает удержать внимание зрителя, донести и раскрыть информацию, повысить запоминаемость контента.

В качестве профессии область моушн-дизайна подходит не всем желающим, так как большое значение имеют изначальные творческие способности. Также специфика профессии моушн-дизайнера заключается в том, что дизайнер должен обладать широким спектром навыков, быть знаком со многими программами и технологиями, при этом эти знания могут носить не исчерпывающий характер. Для успешной работы дизайнеру важно иметь широкий кругозор и продолжать его расширять, чтобы при возможности переключаться с одних программ на другие, применять различные приемы, в зависимости от поставленных задач. Таким образом, моушн-дизайнер представляет собой широкопрофильного специалиста. Для работы дизайнер применяет междисциплинарный подход, который позволяет контролировать различные сферы проекта, понимать, что требуется для выполнения различных задач. Для успешной работы моушн-дизайнером существует целый ряд требований. Эти требования относятся как к личным, так и к профессиональным качествам дизайнера.

Личные качества

1. Креативность и художественные способности, развитое чувство стиля.

2. Стрессоустойчивость и умение работать в сжатые сроки.

3. Способность к самообразованию и хорошая организованность.

4. Умение работать с информацией: систематизировать, анализировать, применять.

5. Мультизадачность. Умение быстро переключаться с одной задачи на другую, умение быстро адаптироваться.

6. Критическое мышление и объективное оценивание результатов работы.

7. Умение отстаивать идеи, правильное восприятие критики.

Профессиональные качества

1. Базовые знания в области рисунка, живописи, композиции, колористики.

2. Владение правилами типографики и инфографики.

3. Владение инструментами создания графики, специализированными программами (анимация, создание 2D и 3D графики), стремление к изучению новых технологий.

4. Понимание и освоение новых стилевых направлений, изучение трендов в различных областях дизайна.

5. Знание основ драматургии и режиссуры, сторителлинга, основ монтажа и анимации.

6. Знание технологической цепочки производства графики.

7. Знание и владение специфической терминологией.

8. Умение взаимодействовать с заказчиком и доносить идею.

9. Умение работать в команде.

10. Базовые знания по психологии, культурологии, искусствоведению.

Моушн-дизайн сильно подвержен изменениям под действием модных тенденций, что стимулирует бесконечные поиски новых решений. Каждый год появляются новые программы, ставящие дизайнеру новые задачи и открывающие новые возможности. Все самые свежие идеи, рождающиеся в любых областях дизайна, будь то графический или web-дизайн, моментально адаптируются для использования в моушн-дизайне. Можно проследить по годам, какие идеи и тенденции влияли на стилистику. Тенденции последних лет включали в себя акварельные рисунки и их послойную анимацию, минималистичный 3D дизайн на основе граней, стилистику комиксов Marvel, использование Flat графики и мультипликации, анимированные digital иллюстрации. В 2019 году все это уже утратило актуальность, и на смену им пришли тренды на фотореалистичные рендеры и VFX в рекламе, новые способы смешения 2D и 3D элементов, ретро графику, цифровой сюрреализм и синемаграфию.

Как и у любой профессии, у моушн-дизайна есть свои достоинства и недостатки. К достоинствам профессии можно отнести следую-

щие аспекты: интересная творческая профессия, новая, перспективная, активно развивается, можно получить высокий доход, востребованность и небольшая конкуренции на рынке труда. Профессия позволяет работать удаленно на фрилансе и не устраиваться на постоянную работу в компании. Из недостатков профессии: нет достаточного количества вузов и контроля получаемых знаний, длительная работа за компьютером, зачастую ненормированный рабочий день, зависимость от вкусов и требований заказчиков, постоянная критика работ и способностей дизайнера, необходимость непрерывно генерировать свежие идеи, непрерывное изучение нового материала и технологий для того, чтобы оставаться конкурентоспособным.

В перспективе индустрия моушн-дизайна продолжит развиваться, что связанно с качественным усовершенствованием технологий и появлением новых возможностей для расширения профессиональной специализации моушн-дизайна. Информация и программы, которые используются моушн-дизайнерами, устаревают, на их смену продолжают приходить обновленные версии или совершенно новые продукты. Это делает невозможным для дизайнера длительное время находиться в мейнстриме. Чтобы оставаться востребованными, моушн-дизайнерам нужно постоянно следить за происходящими изменениями в индустрии и развиваться как специалистам, что требует большой степени гибкости и способностей подстраиваться под меняющиеся стилевые направления и запросы общества.

Список литературы:

1. *Елингер И.Г.* Специфика обучения специальности моушен-дизайнер // Материалы II международной научно-практической конференции «Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования» / ответственный редактор О.А.Воробьёва. — Минск: БГУ, 2018. — С. 152–156.

2. *Кочнева А.В.* Анимационный дизайн: социокультурная специфика // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. — 2018. — № 1 (36). — С. 92–95.

3. *Мозговая А.В.* Профессия motion-дизайнер // Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования: сборник научных статей по материалам I Международной научно-практической конференции, Минск, 26–28 апреля 2017 г. — Минск: БГУ, 2017. — С. 139–143.