

Liubov M. Sokolova

Teacher at the Communication Design Department  
Moscow State Stroganov Academy of Industrial and Applied Arts  
e-mail: liuba.sokol@gmail.com  
Moscow, Russia  
ORCID: 0009-0001-5432-281X

DOI: 10.36340/2071-6818-2023-19-2-86-98

## THE LATEST PRACTICES IN MOTION GRAPHICS DISPLAY: THE DEMO DESIGN IN MOTION FESTIVAL

*Summary:* The formation of digital trends in both art and design is due to the development and ubiquity of computer technology. In graphic design, new technologies influence not only design methods but also the emergence of new synthetic genres such as motion design in many ways.

This article highlights the use of motion graphics in various visual areas on the example of the well-known design project of the Dumbar/DEPT® studio — the DEMO Design in Motion Festival.

Today, in graphic design, there is an ever-increasing need to use motion graphics tools: from individual animated project elements to flexible, dynamic identica. It is due to the widespread transition of most information carriers to the digital environment. An animated image is more informationally saturated and is able to more actively attract the viewer through movement, which is especially important in the context of modern informational redundancy of the surrounding space. The big advantage of an animated image is its easy updating. Thus, the image can be easily broadcast on different screens or planes, thereby easier to fit into the

With the inclusion of multimedia technologies in the design process, new opportunities open up: the means of searching for a project idea change, other communicative perspectives are being built.

The digital environment forms clip thinking, which contributes to the viewer's perception of predominantly short-length graphic forms. Nowadays, motion graphics are replacing almost all printed information; not one public event, including international forums and festivals, can do without animated images: dynamic identica; banner advertising in the city and public interiors; different types of publications in social networks and on streaming sites. Characteristic processes are

modern urban space, and also, it does not require printing costs. The number of possible colours in a screen image is in the millions, and the ease of producing it with a camera or a phone is incomparable to printing processes.

Particular attention is paid to the role of motion graphics in the modern digital space. Computer technologies give a designer not only a tool for designing but also create a new digital environment for their work. However, researchers still face the problem of a single form and technological basis for storing digital images.

International festivals act as platforms for discussing modern trends in design, as well as selecting and exhibiting the most innovative projects. Due to the transition of many design processes to the digital environment, today it is becoming more and more important to have a platform for placing screen works. In 2019, the DEMO Design in Motion festival became such a platform. Founded by Rotterdam-based studio Dumbar/DEPT®, the festival is by far the largest motion graphics exhibit platform.

*Keywords:* Motion graphics; Motion design; Dumbar studio; Demo festival.

also taking place in the poster genre: along with the traditional printed form, a new one appears — digital, which penetrates all media. In the system of modern visual communications, a digital poster is becoming the most relevant and in-demand type of transmission of the widest semantic range: from consumer advertising to large-scale socially significant messages.

Issues related to the development of graphic design and motion graphics are widely discussed at international summits and festivals dedicated to graphic design and animation, such as Typomania International Festival (Russia, 2012–2021), Mouvo conference (Czech Republic, 2016–2022), MODE: Motion Design Education Summit (New Zealand,



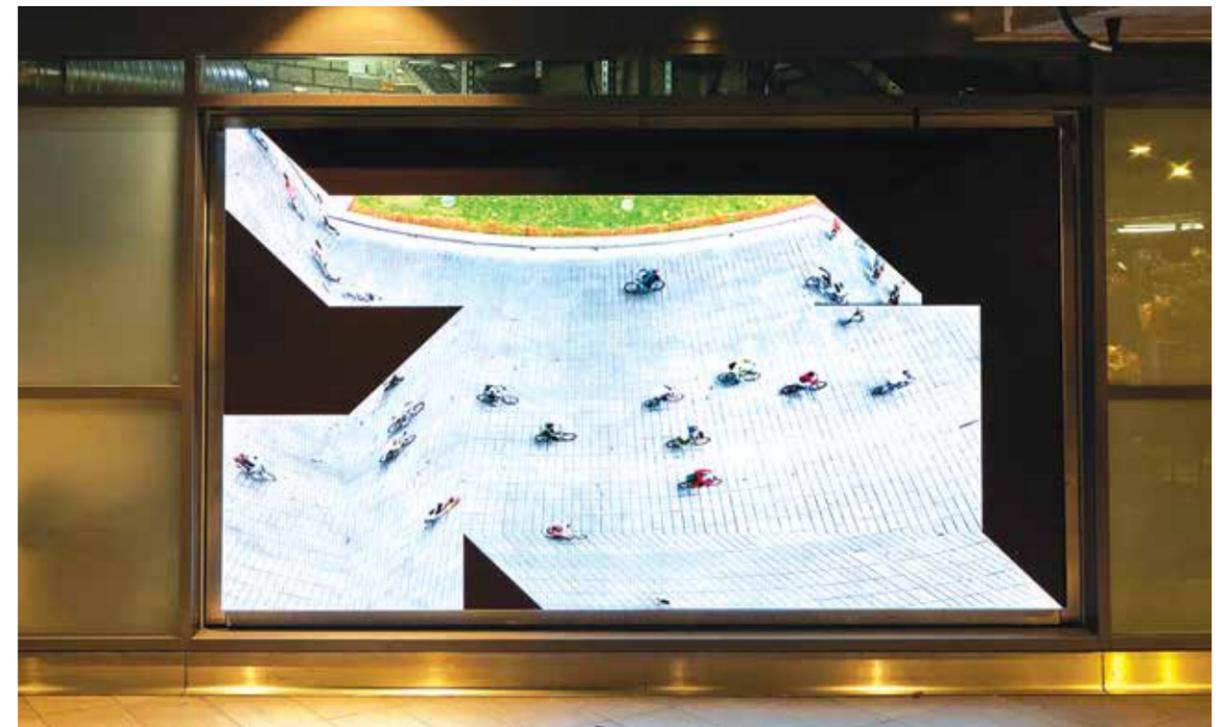
Ill. 1. DEMO 2022, media wall at the main station in Amsterdam, photographer Aad Hoogendoorn.

2013–2021), Blanc! Festiva (Spain, 2008–2022), Motion Plus Design (France, 2012–2022), Motion Motion (France, 2018–2022), Playgrounds (Netherlands, 2006–2022). At the same time, today a full-fledged discussion platform for scientific discussion of innovative projects has not yet been created.

However, the DEMO Design in Motion festival<sup>1</sup> (Netherlands 2019–2022) is interesting for studying the most relevant samples of the short form of motion graphics.

1. <https://demofestival.com/>  
[Electronic resource, accessed on 01.02.2023]

Ill. 2. DEMO 2022, one of the special screens, photographer Aad Hoogendoorn.



The DEMO Design in Motion festival is a festival dedicated to the best works, the best studios, designers, young talents and art academies from all over the world.

The festival was entirely designed and organised by the Dutch Dumbar studio<sup>2</sup>. On the festival website, Dumbar designers write: "On a dark stormy night, after endlessly scrolling through social media feeds, we dreamt of all the beautiful motion design we had seen. And we kept dreaming: what if we could show all this great work on hundreds of giant screens? Not just for our fellow designers, but for everyone! That dream came true." Owing to the passion of Dumbar's designers, DEMO is now the world's largest exhibition space for the latest motion graphics.

The first festival took place on November 7th, 2019, at the main train station of Amsterdam (Netherlands). The works were exhibited 24 hours on 80 digital screens located throughout the station. Videos with a timing of 10, 20, and 30 seconds, of vertical FULL HD format (1080x1920 px) and on any topic were accepted for participation.

The Dumbar Studio announced an open call for participants from all over the world. As a result, 2,738 applications were submitted. The team proceeded to analyse each entry based on its concept, technical innovations, and whether the design is consistent with current media settings. The final selection included 400 videos from 253 designers from 37 countries. Based on the selected designs, eleven

2. <https://studiodumbar.com/>  
[Electronic resource, accessed on 20.02.2023]



Ill. 2. DEMO 2022, a screen at the airport, photographer Aad Hoogendoorn.

themes were created, such as "Picture this", "Total Motion", "Slow motion", "Stranger things", "Type Only", "Shapeshifters", "Algorithmic Adventures", "Better than real", "Happy Hour", which were shown throughout the day at all sites, in corridors and in the central hall. Each theme, defined by the festival's curators, reflected current trends in the motion design community. Themes alternated with "captures" during which the work of one designer was displayed simultaneously on all 80 screens.

On October 6th, 2022, the festival was held again. The works of designers and media artists were exhibited on more than 5,000 screens throughout the Netherlands. Screens used by the festival could be found at railway stations; in the underground; in shopping centres; at Schiphol, Eindhoven and Rotterdam-The Hague airports; along major highways and on city streets. (Fig.1,2,3) The exposition presented 815 works by designers from

Ill. 3. Dynamic DEMO 2022 logo on the festival website.



Ill. 4. Video "Spot Real Fake News" from the Thonic studio.

54 countries, in FULL HD format with a running time of 10 seconds. It should be noted separately that the works did not provide for the presence of an audio track, which is directly related to the process of exposing the videos that passed the selection. In addition to the exhibition, the festival program included lectures by famous designers and, for the first time in 2022, forty-five-minute tours of the most interesting exhibition points in Amsterdam, Rotterdam and Utrecht.

The online version of this festival can still be visited virtually on the Roblox gaming platform<sup>3</sup>.

The DEMO festival is impossible to perceive without its moving *identica*. The festival *identica*<sup>4</sup> is made using a variable font, the shape of which changes in accordance with the developed algorithm. The font works as an interactive moving system. Each word, including the DEMO festival logo, always remains readable, despite being in a moving state; on a specially designed festival website, anyone can use the cursor to set the logo in motion and distort it in any direction (Fig. .4). In combination with a bright colour palette — orange and bright green — the *identica* is remembered at first sight.

Let us consider some of the works of the festival participants in 2019.

3. <https://www.roblox.com/games/10692093600/DEMOVERSE>  
[Electronic resource, accessed on 20.02.2023]

4. <https://studiodumbar.com/work/demo>  
[Electronic resource, accessed on 01.02.2023]

Video "Spot Real Fake News" (Fig. 5) from Thonic studio (Netherlands). The work wittily plays on the duality of the meaning of the word *spot* (in English, the word means a noun *a spot* and a verb *to determine* at the same time). On the screen, moving coloured spots change the word *real* to *fake*. Simple, compelling typography composition and vibrant colours work well with the lively, chaotic blot animation.

"Promenade" (Fig.6), designed by Samuel Bloch. The author invites the viewer to take a promenade deep into the surreal space of his work. On the screen, using the 3D graphics technique, a virtual space is created, filled with strange abstract plants and three-dimensional typography, a virtual camera, and with it the viewer moves inside this space. The actual style of a "bad" or technical rendering gives the picture an even greater sense of artificiality of what is happening.

"Napoli" (Fig.7), designed by Aljoscha Höhborn. The simple, linear graphics in the work are compensated by the animation plot; the individual objects that make up the "still life" around the typographic composition are filled with movement. Each element of the still life has a short animation with its own simple plot. Together they create a complex structure of movement on the screen.

"Poetry of the Eye: I(a)" (Fig. 8), designed by Fionn Breen. A typographic charade, played out by the designer, is complemented by a simple



Ill. 5. Video "Promenade" designed by Samuel Bloch.

movement that, contrary to expectation, makes the composition on the screen interesting, in every frame of the video. From the initial set of letters of the name, "Poetry of the Eye: I(a)", different words are assembled in each frame of the video through vertical movement.

«Scroll» (Fig.9), designed by Gabriel Karasek. The designer's experimental work shows how different scrolls work. Collected on one screen, they, being in a chaotic movement relative to each other, create an interesting tempo-rhythmic game.

"Time" (Fig.10), designed by Jonas Zieher. On the screen, the designer has several gears of different colours, with different captions (*second, minute, hour, day*, and so on). Each of the gears has a different colour, size, and moves at a different speed depending on the caption (a *second* is the fastest, a *year* is the slowest). Thus, the designer, quite literally, conveys the metaphor of the transience of time.

"Plastic Should Only Exist as a Render" (Fig.11) by designer Connor Campbell. The name of this video speaks for itself: the designer encourages the viewer to pay attention to the environmental problem of plastic pollution in the world's oceans through a beautiful rendering. Transparent (plastic) three-dimensional ribbons with typography develop on the screen. The smooth movement of these ribbons resembles the movement of plastic

in water, and the typography calls for attention to the environmental catastrophe of the 21st century.

"Whose.Agency 04" (Fig.12), designed by Anja Kaiser. The video is part of the agency's advertising campaign to attract new employees. The complex typographic composition on the screen is always in motion. In this example, a large number of fonts of different sizes and animations inside the screen do not interfere with reading the main information (hiring new employees) since one text block always remains motionless.

"Buster Keaton 1" (Fig.13), designed by Loic Altaber. The work is part of the designer's graduation project and is dedicated to the famous actor and stuntman, Buster Keaton. The movement of geometric shapes on the screen is complemented by fragments of Keaton's films inserted into them, where he performs his acrobatic stunts. Thus, the double, almost synchronised movement of the actor and geometry, combined with the almost static typography on the screen, creates an interesting dynamic without compromising the viewer's perception of the text.

Considering the works selected by the festival, it can be noted that they meet all the criteria for a digital poster. Thus, the DEMO Design in Motion festival is not only the world's largest exhibition space for the latest motion graphics but also the first digital poster festival.



Ill. 6. Video "Napoli" designed by Aljoscha Höhborn.

#### SOURCES:

"Reflecting on a bold year for motion design with DEMO festival" Lucy Bourton on It's Nice That <https://www.itsnicethat.com/features/demo-festival-round->

[up-graphic-design-animation-161222](https://www.itsnicethat.com/features/demo-festival-round-up-graphic-design-animation-161222) [Electronic resource, accessed on 25.02.2023]

#### REFERENCES:

1. Rush Michael, *New Media in Art*. Translator: Panayotti D. Editor: Ekaterina Vasilyeva. Publisher: Ad Marginem, 2018. ISBN: 978-5-91103-431-3. Pages: 256
2. Paul Kristina, *Digital Art*. Translator: Alexandra Glebovskaya. Editor: Ekaterina Vasilyeva. Publisher: Ad Marginem, 2017. ISBN: 978-5-91103-389-7. Pages: 272
3. Lev Manovich, *Media Visualisation: Visual Techniques for Exploring Large Media Collections*. Translated from English by Ksenia Mayorova according to the edition: © Manovich L. Media Visualisation: Visual Techniques for Exploring Large Media Collections, *Media Studies Futures*, K. Gates (ed.). L.; N.Y.: Wiley-Blackwell, 2012.

Любовь Михайловна Соколова  
преподаватель кафедры коммуникативного дизайна  
Российского государственного художественно-промышленного  
университета им. С. Г. Строганова  
e-mail: liouba.sokol@gmail.com  
Москва, Россия  
ORCID: 0009-0001-5432-281X

DOI: 10.36340/2071-6818-2023-19-2-86-98

## НОВЕЙШИЕ ПРАКТИКИ В ЭКСПОНИРОВАНИИ МОУШН-ГРАФИКИ: DEMO DESIGN IN MOTION FESTIVAL

**Аннотация:** Формирование цифровых направлений как в искусстве, так и в дизайне обусловлено развитием и повсеместным распространением компьютерных технологий. В графическом дизайне новые технологии влияют не только на методы проектирования, но и во многом на появление новых синтетических жанров, таких как моушн-дизайн.

В данной статье освещается применение моушн-графики в разных визуальных областях на примере известного дизайн-проекта студии Dumbar/DEPT® фестиваля моушн-графики DEMO design in motion festival.

Сегодня в графическом дизайне существует всё возрастающая потребность в использовании средств моушн-графики: от отдельных анимированных элементов проекта — до гибкой, динамической айдентики. Это обусловлено повсеместным переходом большинства информационных носителей в цифровую среду. Анимированное изображение информационно более насыщено и способно активнее привлекать зрителя за счёт движения, что особенно актуально в контексте современной информационной избыточности окружающего пространства. Большим преимуществом анимированного изображения является его лёгкая обновляемость. Так, изображение может с лёгкостью транслироваться на разных экранах или плоскостях, тем самым проще вписываясь в современное городское пространство,

С включением технологий мультимедиа в процесс дизайн-проектирования открываются новые возможности: меняются средства поиска проектной идеи, выстраиваются иные коммуникативные перспективы.

Цифровая среда формирует клиповое мышление, что способствует восприятию зрителем преимущественно короткометражных

а также не требует затрат на печать тиража. Количество возможных цветов в экранном изображении исчисляется миллионами, а лёгкость его производства при помощи камеры или телефона не сравнима с печатными процессами.

Особое внимание уделено роли моушн-графики в современном диджитал-пространстве. Компьютерные технологии дают дизайнеру не только инструмент для проектирования, но и создают новую цифровую среду для его работ. Однако перед исследователями всё ещё стоит проблема единой формы и технологической базы хранения цифровых изображений.

Международные фестивали выступают как площадки для обсуждения современных трендов в дизайне, а также занимаются отбором и экспонированием наиболее инновационных проектов. За счёт перехода многих дизайн-процессов в цифровую среду сегодня становится всё актуальнее наличие платформы для размещения экранных произведений. В 2019 году такой платформой становится DEMO design in motion festival. Фестиваль, основанный Роттердамской студией Dumbar/DEPT®, на сегодняшний день является крупнейшей платформой для экспонирования моушн-графики.

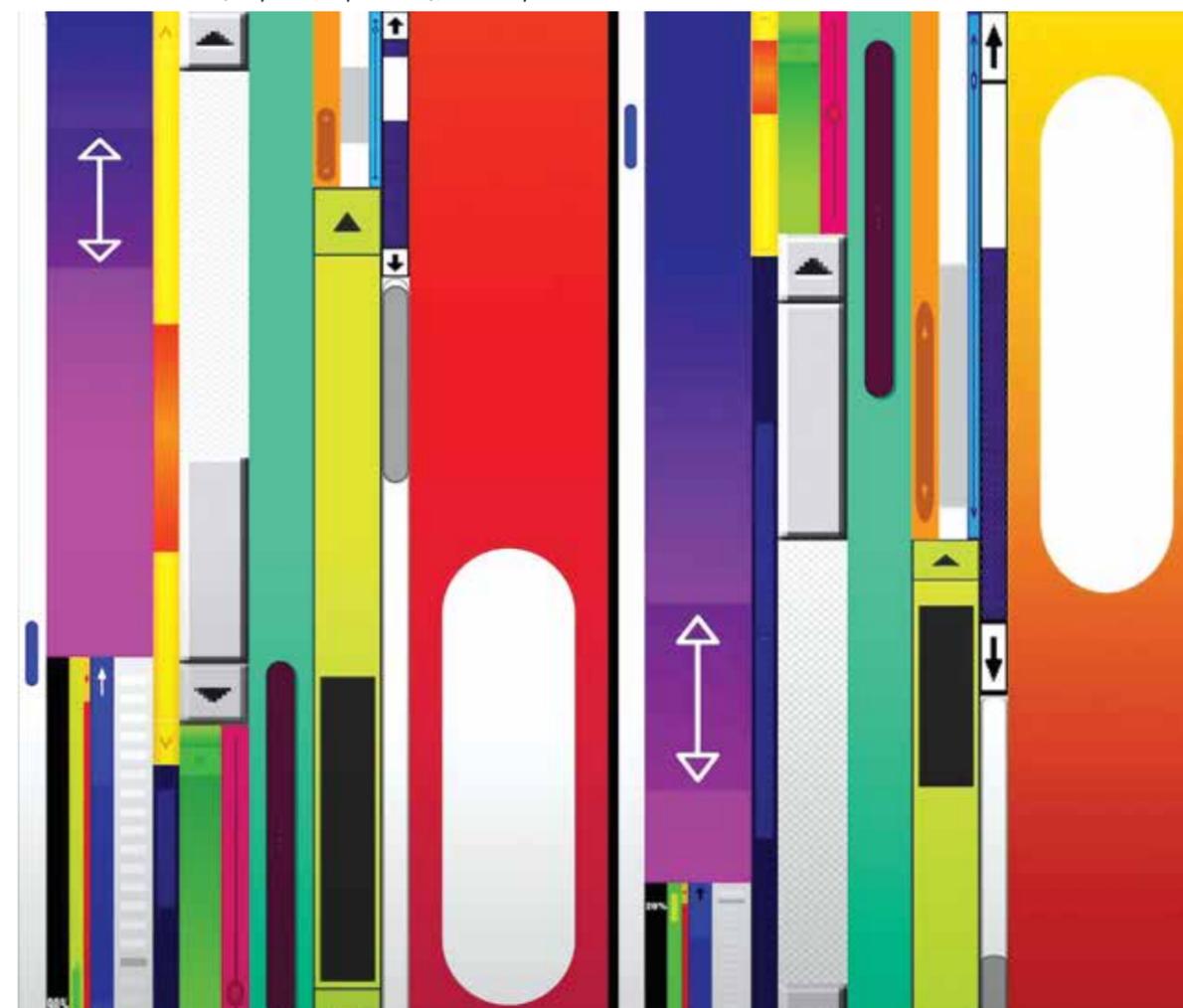
*Ключевые слова:* моушн-графика; моушн-дизайн; студия Dumbar; Demo festival.

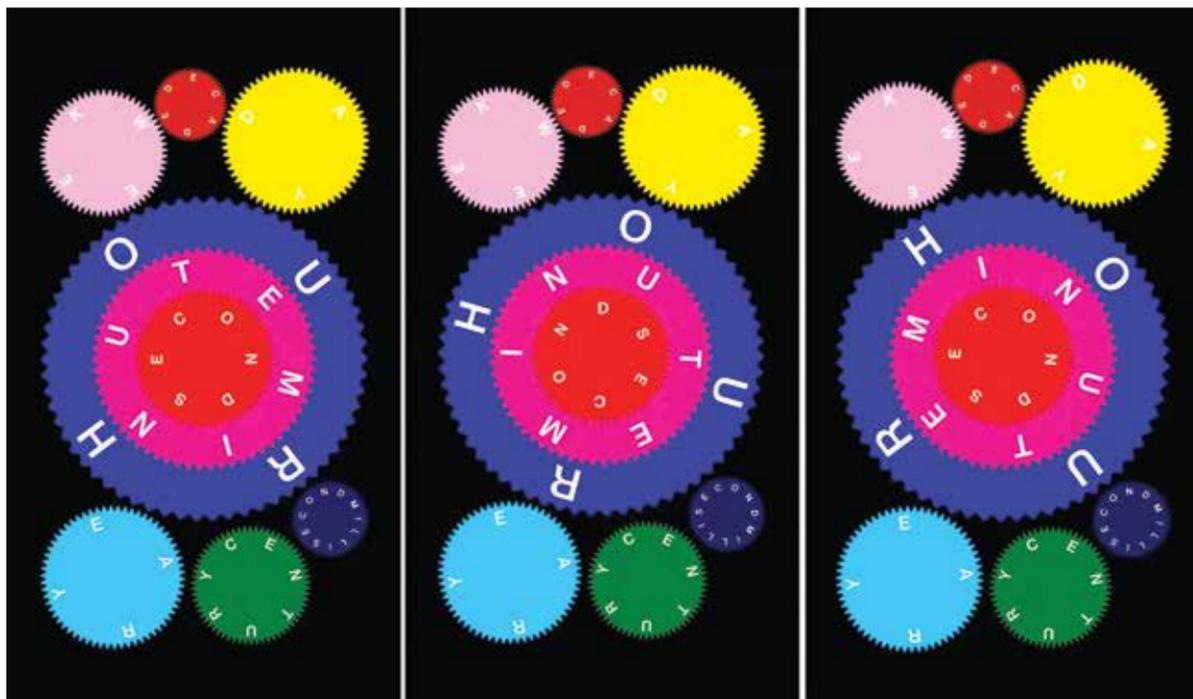
графических форм. Сегодня моушн-графика вытесняет практически всю печатную информацию, ни одно публичное мероприятие, включая международные форумы и фестивали, не обходится без анимированных изображений: динамическая айдентика; баннерная реклама в городе и общественных интерьерах; разные типы публикаций в социальных сетях и на



Илл. 7. Видео «Poetry of the Eye: I (a)» («Поэзия Глаза: I (a)»), дизайнер Fionn Breen

Илл. 8. Видео «Scroll» («Скролл», перемотка), дизайнер Gabriel Karasek





Илл. 9. Видео «Time» («Время»), дизайнер Jonas Zieher

стриминговых площадках. Характерные процессы происходят и в жанре плаката: наряду с традиционной печатной формой появляется новая — цифровая, которая проникает во все средства массовой информации. В системе современных визуальных коммуникаций цифровой плакат становится наиболее актуальным и востребованным типом передачи самого широкого смыслового диапазона: от потребительской рекламы — до масштабных социально значимых сообщений.

Вопросы, связанные с развитием графического дизайна и моушн-графики, широко обсуждаются в рамках международных саммитов и фестивалей, посвящённых графическому дизайну и анимации, таких как: «Turpomania International Festival» (Россия, 2012–2021), «Mouvo conference» (Чехия, 2016–2022), «MODE: Motion Design Education Summit» (Новая Зеландия, 2013–2021), «Blanc! Festiva» (Испания, 2008–2022), «Motion Plus Design» (Франция, 2012–2022), «Motion» (Франция, 2018–2022), «Playgrounds» (Нидерланды, 2006–2022). В то же время сегодня полноценная дискуссионная площадка для научного обсуждения инновационных проектов до сих пор не создана.

Однако интересным для изучения наиболее актуальных образцов короткой формы моушн-

графики является фестиваль DEMO design in motion festival<sup>1</sup> (Нидерланды 2019–2022).

DEMO design in motion festival — фестиваль, посвящённый лучшим работам, лучших студий, дизайнеров, молодых талантов и академий искусств со всего мира.

Фестиваль был полностью спроектирован и организован голландской студией Dumbar<sup>2</sup>. На сайте фестиваля дизайнеры студии Dumbar пишут: «Тёмной ненастной ночью, после бесконечного пролистывания наших лент в социальных сетях, нам приснился весь красивый моушн-дизайн, который мы видели. И мы продолжили мечтать: а что, если бы мы могли показать все эти замечательные работы на сотнях гигантских экранов? Не только для наших коллег-дизайнеров, но и для всех! Эта мечта сбылась». Благодаря увлечённости дизайнеров студии Dumbar, DEMO сегодня является крупнейшим в мире выставочным пространством для актуальной моушн-графики.

Первый фестиваль прошёл 7 ноября 2019 года на главном вокзале Амстердама (Нидерланды), работы 24 часа экспонировались на 80 цифро-

1. <https://demofestival.com/> [Электронный ресурс] (дата обращения 01.02.2023).

2. <https://studiodumbar.com/> [Электронный ресурс] (дата обращения 20.02.2023).



Илл. 10. Видео «Plastic Should Only Exist as a Render» («Пластик должен существовать только на рендере»), дизайнер Connor Campbell

вых экранах, расположенных по всей территории вокзала. К участию принимались ролики хронометражем 10, 20 и 30 секунд, вертикального FULL HD-формата (1080 x 1920 px), свободной тематики.

Studio Dumbar объявила об открытом наборе участников со всего мира. В результате было подано 2738 заявок. Команда приступила к анализу каждой записи на основе её концепции, технических инноваций и того, не противоречит ли дизайн текущим параметрам медиа. В окончательный отбор вошли 400 роликов 253 дизайнеров из 37 стран. На основе выбранных дизайнов были созданы одиннадцать тем, таких как «Счастливые часы», «Лучше, чем реальное», «Очень странные дела» и «Только типографика» («Picture this», «Total Motion», «Slow motion», «Stranger things», «Type Only», «Shapeshifters», «Algorithmic Adventures», «Better than real», «Happy Hour»), которые демонстрировались в течение дня на всех площадках, в коридорах и в центральном зале. Каждая тема, определённая кураторами фестиваля, отражала текущие тенденции в сообществе моушн-дизайна. Темы чередовались с «захватами», во время которых работа одного дизайнера отображалась одновременно на всех 80 экранах.

6 октября 2022 года фестиваль прошёл повторно, работы дизайнеров и медиа-художников экс-

понировались уже больше чем на 5000 экранов по всей территории Нидерландов. Задействованные фестивалем экраны можно было обнаружить на вокзалах, в метро, в торговых центрах, в аэропортах Схипхол, Эйнховен и Роттердам-Гаага, вдоль основных автомагистралей и на улицах городов (рис. 1, 2, 3). Экспозиция представляла 815 работ дизайнеров из 54 стран, в формате FULL HD, хронометражем 10 секунд. Стоит отдельно отметить, что в работах не предусматривалось наличие аудиодорожки, что напрямую связано с процессом экспонирования роликов, прошедших отбор. Помимо выставки в программу фестиваля входили лекции известных дизайнеров и, впервые в 2022 году, сорокапятиминутные туры по самым интересным точкам экспозиции в Амстердаме, Роттердаме и Утрехте.

Онлайн-версию этого фестиваля всё ещё можно виртуально посетить на игровой платформе Roblox<sup>3</sup>.

Фестиваль DEMO невозможно воспринимать без его подвижной айдентики. Айдентика<sup>4</sup> фестиваля построена на вариативном шрифте, форма которого изменяется в соответствии

3. <https://www.roblox.com/games/10692093600/DEMOVERSE> [Электронный ресурс] (дата обращения 20.02.2023).

4. <https://studiodumbar.com/work/demo> [Электронный ресурс] (дата обращения 01.02.2023).



Илл. 11. Видео «Whose Agency 04», дизайнер Anja Kaiser

с разработанным алгоритмом. Шрифт работает как интерактивная подвижная система. Каждое слово, в том числе логотип фестиваля DEMO, всегда остается читаемым несмотря на то, что находится в подвижном состоянии, на специально спроектированном веб-сайте фестиваля, любой желающий может с помощью курсора привести логотип в движение и изменять его в любом направлении (рис. 4). В сочетании с яркой цветовой палитрой — оранжевой и ярко-зелёной — айдентика запоминается с первого взгляда.

Рассмотрим некоторые работы участников фестиваля 2019 года.

Ролик «Spot Real Fake News» (рис. 5) («Определи по-настоящему фальшивые новости») от студии Thonic (Нидерланды). В работе остроумно обыгрывается двойственность значения слова «Spot» (с английского одновременно — сущ. пятно и глагол определить). На экране движущиеся цветные пятна меняют слово «Real» (англ. реальный) на «Fake» (англ. фальшивый). Простая, убедительная композиция в типографике и яркие цвета выгодно работают с живой, хаотичной анимацией пятен.

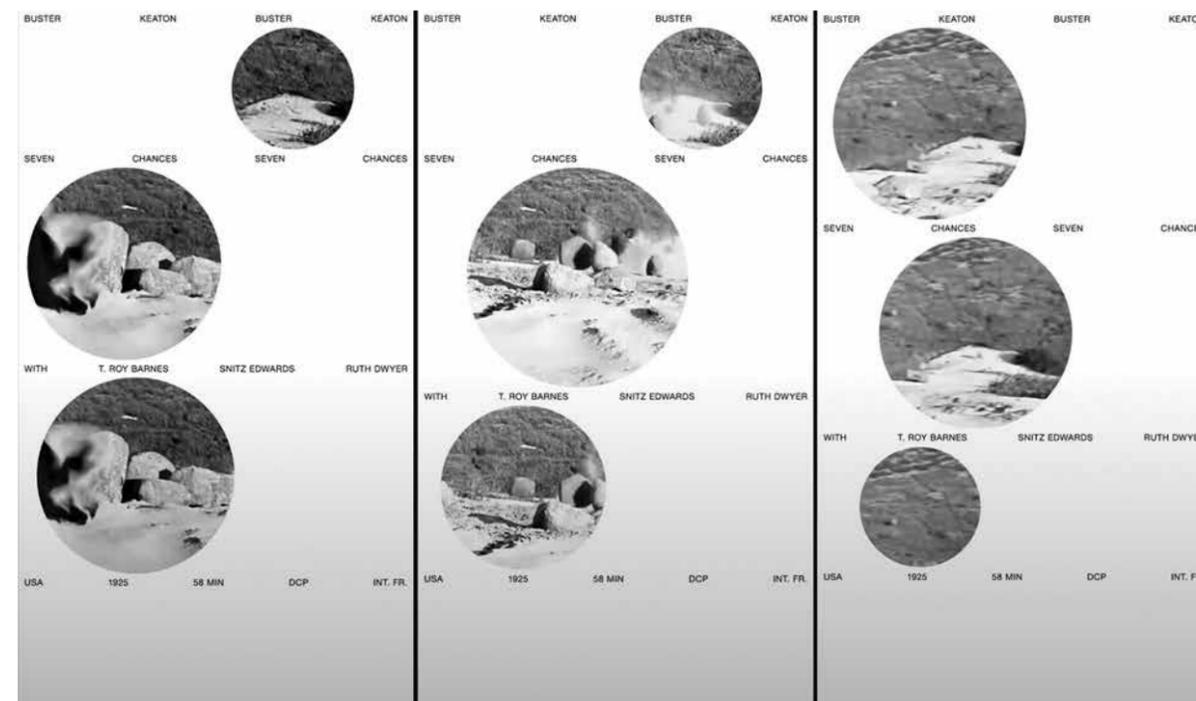
«Promenade» (рис. 6) («Променада»), дизайнер Samuel Bloch. Автор приглашает зрителя совершить променада вглубь сюрреалистического пространства своей работы. На экране,

с помощью техники 3D-графики, создаётся виртуальное пространство, наполненное странными абстрактными растениями и объёмной типографикой, виртуальная камера, а вместе с ней и смотрящий двигается внутри этого пространства. Актуальная стилистика «плохого» или технического рендера придаёт картинке ещё большее ощущение искусственности происходящего.

«Napoli» (рис. 7) («Неаполь»), дизайнер Aljoscha Höhborn. Простая, линейная графика в работе компенсируется сюжетом анимации, отдельные объекты, составляющие «натюрморт» вокруг типографической композиции, наполнены движением. Для каждого элемента натюрморта предусмотрена короткая анимация со своим простым сюжетом, вместе они создают сложную структуру движения на экране.

«Poetry of the Eye: I (a)» (рис. 8) («Поэзия Глаза: I (a)'), дизайнер Fionn Breen. Типографическая шарада, разыгрываемая дизайнером, дополняется простым движением, которое вопреки ожиданиям делает композицию на экране интересной в каждом кадре ролика. Из первоначального набора букв названия Poetry of the Eye: I (a) посредством вертикального движения в каждом кадре ролика собираются разные слова.

«Scroll» (рис. 9) («Скролл», перематка), дизайнер Gabriel Karasek. Экспериментальная работа



Илл. 12. Видео «Buster Keaton 1» («Бастер Китон»), дизайнер Loïc Altaber

дизайнера показывает принцип работы разных скроллов. Собранные на одном экране, находясь в хаотичном движении друг относительно друга, создают интересную темпоритмическую игру.

«Time» (рис. 10) («Время»), дизайнер Jonas Zieher. На экране дизайнер располагает несколько шестерёнок разных цветов, с разными подписями (секунда, минута, час, день и так далее). Каждая из шестерёнок имеет разный цвет, размер и движется с разной скоростью в зависимости от подписи (секунда самая быстрая, год — самая медленная). Таким образом дизайнер, достаточно буквально, передаёт метафору быстротечности времени.

«Plastic Should Only Exist as a Render» (рис. 11) («Пластик должен существовать только на рендере»), дизайнер Connor Campbell. Название этого ролика говорит само за себя, дизайнер призывает зрителя обратить внимание на экологическую проблему загрязнения мирового океана пластиком через красивый рендер. На экране развешены прозрачные (пластиковые) трёхмерные ленты с типографикой. Плавное движение этих лент напоминает движение пластика в воде, а типографика призывает обратить внимание на экологическую катастрофу XXI века.

«Whose Agency 04» (рис. 12), дизайнер Anja Kaiser. Ролик является частью рекламной кампа-

нии агентства по привлечению новых сотрудников. Сложная типографическая композиция на экране всегда находится в движении. В данном примере большое количество разнокегельного шрифта и анимации внутри экрана не мешает считыванию основной информации (о найме новых сотрудников), так как один текстовый блок всегда остаётся неподвижным.

«Buster Keaton 1» (рис. 13) («Бастер Китон»), дизайнер Loïc Altaber. Работа является частью дипломного проекта дизайнера и посвящена знаменитому актёру и каскадеру Бастеру Китону. Движение геометрических форм на экране дополняют вставленные в них фрагменты фильмов Китона, где он совершает свои акробатические трюки. Таким образом двойное, практически синхронизированное движение актёра и геометрии в совокупности с практически статичной типографикой на экране создаёт интересную динамику, не затрудняя восприятия зрителем текста.

Рассматривая работы, отобранные фестивалем, можно отметить, что они отвечают всем критериям цифрового плаката. Таким образом, DEMO design in motion festival является не только крупнейшим в мире выставочным пространством для актуальной моушн-графики, но и первым фестивалем цифрового плаката.

## ИСТОЧНИКИ

«Reflecting on a bold year for motion design with DEMO festival» Lucy Bourton on It's Nice That [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.itsnicethat.com/features/demo-festival-round-up-graphic-design-animation-161222> (дата обращения 25.02.2023).

## БИБЛИОГРАФИЯ

1. Раш М. Новые медиа в искусстве / пер. с англ. Д. Панайотти; ред. Е. Васильева. — М.: Ад Маргинем, 2018. — 256 с. — (Совместная изд. пр. с МСИ «Гараж»). — ISBN: 978-5-91103-431-3.
2. Пол К. Цифровое искусство / пер. с англ. А. Глебовской; ред. Е. Васильева. — М.: Ад Маргинем, 2017. — 272 с. — ISBN: 978-5-91103-389-7.
3. Манович Л. Визуализация медиа: техники изучения больших медиаколлекций / пер. с англ. К. Майоровой по изд. © Manovich L. Media Visualization: Visual Techniques for Exploring Large Media Collections // Media Studies Futures / K. Gates (ed.). — L.; N.Y.: Wiley-Blackwell, 2012.