

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Кафедра дизайна

Шестопалова Мария Романовна

4 курс

Пояснительная записка
к выпускной квалификационной работе

**Разработка комбинированного графического сопровождения
фестиваля «GEEK PICNIC»**

Направление 070600 «Дизайн»
квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель дипломного проекта:

Азарян Вероника Александровна,
старший преподаватель кафедры дизайна

Руководитель теоретической части:

Позднякова Ксения Григорьевна,
кандидат искусствоведения, доцент с обязанностями
заведующего кафедрой дизайна

Санкт-Петербург

2021

СОДЕРЖАНИЕ

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ.....	3
1. Тема выпускной квалификационной работы	3
2. Основание для выполнения работы	3
3. Актуальность	3
4. Цель работы	3
5. Задачи	3
6. Целевая аудитория	4
7. Практическая значимость проекта	4
ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ.....	4
1. Анализ аналогов	4
2. Концепция.....	6
3. Состав	7
4. Эскизное проектирование	7
5. Компьютерная разработка проекта	8
6. Вывод на планируемые носители информации	8
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	9
ИЛЛЮСТРАТИВНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ	10

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

1. ТЕМА ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ

Тема выпускной квалификационной работы: «Разработка комбинированного графического сопровождения фестиваля «GEEK PICNIC»».

2. ОСНОВАНИЕ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ РАБОТЫ

Основанием для выполнения проекта стала собственная инициатива и заинтересованность представителей фестиваля в выбранной теме.

3. АКТУАЛЬНОСТЬ

После пандемии масштабные общественные мероприятия постепенно возвращаются в нашу жизнь. Помимо этого, глобальная пандемия еще больше обострила вопрос того, как изменятся массовые мероприятия в будущем – теперь это не только вопрос возникновения новых технологий, но также и дилемма появления и необходимости новых форматов проведения, а также поддержания коммуникативного диалога с аудиторией на протяжении всего календарного года. Вместе с тем, мы также сталкиваемся с возросшей в период глобальной пандемии тотальной цифровизацией и минимизацией живого общения, что негативно сказывается на поведении и самочувствии, поэтому важно при организации взаимодействия с аудиторией учитывать предельный уровень присутствия цифровых продуктов.

4. ЦЕЛЬ РАБОТЫ

Целью дипломной работы является: средствами графического дизайна представить наглядно подход к научно-ориентированному open-air фестивалю, как к реализатору практики совмещения онлайн и офлайн форматов проведения массовых мероприятий, разработать для проведения и поддержания существования «Geek Picnic» графическое сопровождение, адаптированное к настоящим условиям.

5. ЗАДАЧИ

- Изучить и проанализировать существующие прямые и не прямые аналоги.
- Изучить и проанализировать уже существующий формат проведения массовых open-air мероприятий, выявив его достоинства и недостатки.

- Изучить возможные способы и методики поддержания коммуникации между онлайн и офлайн средой.
- Изучить уже существующее визуальное сопровождение фестиваля, а также концепцию самого мероприятия.
- Найти ключевые визуальные образы.
- Определить принципы существования массовых мероприятий в пост-пандемийный период.
- Создать отвечающее современным требованиям графическое сопровождение фестиваля.
- Разработать цифровые и печатные носители.

6. ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

«Geek Picnic» является одним из крупнейших европейских научно-популярных фестивалей. Фестиваль посвящен достижениям науки и техники, а также культурным и субкультурным явлениям. Целями мероприятия является популяризация науки в России, а также привлечение активных горожан и гостей со всего мира к новейшим разработкам и открытиям.

Целевая аудитория проекта – профессиональное гик-сообщество (то есть люди, вовлеченные в науку, IT, Gamedev и другие смежные области), близкое по духу сообщество (люди, интересующиеся популярной культурой в сфере фильмов, компьютерных игр, мультфильмов и книг), студенты, а также родители, заинтересованные в полезном досуге для детей.

7. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ ПРОЕКТА

Практическая значимость проекта заключается в обеспечении фестиваля визуальной составляющей, отвечающей не только его тематике, но и условиям проведения, с которыми в настоящее время сталкиваются крупные общественные мероприятия, а также в разработке основополагающих принципов графического сопровождения научно-тематических open-air мероприятий.

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ

1. АНАЛИЗ АНАЛОГОВ

Приступая к работе с аналогами, я в первую очередь ознакомилась с существующей системой фирменного стиля фестиваля. Я отметила, что

мероприятие задает направление своего визуала, но как такового целостного фирменного стиля не имеет. Визуал односторонне отражает направление деятельности фестиваля, не раскрывая его концепции. Графическое сопровождение фестиваля меняется в зависимости от темы года, но также слабо раскрывает тематическую направленность.

Проанализировав существующую систему взаимодействия фестиваля с аудиторией, я пришла к выводу, что, несмотря на наличие различных платформ для реализации, нынешняя стратегия взаимодействия весьма разрознена и бессистемна.

Следующей частью работы с аналогами стало обращение к мероприятиям схожего профиля. «Geek Picnic» позиционирует себя как фестиваль популярной науки и культуры, а также является мероприятием, проводимым на открытом пространстве. Поэтому аналоги этой категории я разделила на две группы. В первую группу вошли мероприятия со схожей тематикой: «Cosi science festival», «Ni science festival», «Thessaly science festival». Я отметила, что их графическая составляющая в основном отсылается к конкретным элементам научного мира (периодическая таблица, колбы, модель атома) – это дает зрителям конкретику, но данный прием не вполне подходит «Geek Picnic», поскольку не отражает атмосферу проводимого фестиваля. (стр. 10) Во вторую группу вошли open-air и бутик-мероприятия: «BK Fest», «Усадьба Jazz» и «CUERO Fest». Их графическое сопровождение часто использует стилистику иллюстраций, излучает энергетику активного летнего мероприятия. (стр. 10)

В качестве идейных аналогов я изучала то, как тематика мультивселенной (которая выбрана темой года) раскрывается в областях науки и в популярной культуре. В поп-культурной среде моими основными источниками стали фильмы «Dr Strange» (2018), «Ready player one» (2017), мультфильмы «Rick and Morty», «Into the Spider-verse», а также различные компьютерные игры и серии комиксов. В них мультивселенная обычно представлена тремя способами: поиск за пределами (путешествие в иные миры, столкновение реальностей), поиск вокруг (изучение взаимодействия с виртуальной средой) и поиск внутри (рассмотрение микромира как отдельной вселенной внутри существующих организмов). (стр 11)

С научными подходами мне помогла ознакомиться книга «Физика невозможного». Среди них я также выделила три ключевых направления, коррелирующих с упомянутыми в предыдущем абзаце: М-Теория (мультивселенные как мембраны-пузыри в пространстве), квантовая теория (мультивселенные порождают столкновения атомов на микро-уровне) и концепция декогерентности (мультивселенная – это радиоволны, с которыми мы потеряли связь). Каждое из направлений может быть объяснено с помощью бытовых понятий, но в качестве графического решения может быть не понято

массовым зрителем, поскольку попытка изобразить их окажется чересчур абстрактной.

2. КОНЦЕПЦИЯ

Работа над концепцией сопровождения для Geek Picnic подразумевала взаимодействие с уже существующей концепцией бренда. Название фестиваля семантически заключает его основную идею: организация образовательно-развлекательного мероприятия, которое было бы интересно как для широкой аудитории, так и для профессиональной публики. Существующая концепция фестиваля подчеркивает его уникальность среди мероприятий научно-популярного характера, преподносит увлеченность наукой и культурой не как профессию, а как образ жизни.

Важным качеством концепции является то, что каждый год она перестраивается под назначенную тему. В моем случае, темой года стала “Мультивселенная”, то есть представление о множественных параллельных реальностях.

В основу моей концепции легла идея о фестивале Geek Picnic как о своего рода мультивселенной, поскольку в контексте мероприятия сосуществуют вместе такие разные направления, как комиксы и астрофизика, конкурс косплея и беседы о последних достижениях ученых в области нейробиологии, лекции и возможность поучаствовать в многочисленных активностях. Точно так же мультивселенная предстает перед ее “созерцателями” во всем своем многообразии. Более того, в 2020-ом году мероприятие осознало необходимость создание суббренда – фестиваля, который проводился бы онлайн, а значит сделало шаг к расширению своей мультивселенной и ее развитию не только в реальном пространстве, но и в виртуальном мире.

Многообразие направлений внутри одного мероприятия отражает серия плакатов, которая не только демонстрирует основные тематические блоки, но и охватывает обе стороны фестиваля: “geek” и “picnic”. Серия включает в себя плакаты, посвященные трем выделенным направлениям (а также дублирует формат проведения мероприятия, которое обычно длится на протяжении трех дней): поиск за пределами (астрофизика, космология, урбанистика), поиск вокруг (IT, ИИ, робототехника, технологии, нонфикшн, VR+AR, ретро игры) и поиск внутри (океанология, микробиология, нейронауки, мозг, биотехнологии, сознание, генная инженерия). Также создан объединяющий плакат.

Таким образом, визуально серия плакатов представляет зрителю собирательный образ мультивселенной Geek Picnic, раскрывая потенциал мероприятия.

Плакаты задействуются как на площадке мероприятия, так и в городской рекламе.

3. СОСТАВ

1. Плакаты
2. Раскладка постов для Instagram
3. Дизайн сувенирной продукции: записные книжки, стикеры, толстовки
4. Пропускная лента
5. Заставки для выступающих/обложки для лекций на YouTube
6. Обложки для подкастов
7. Анимированные stories для Instagram

4. ЭСКИЗНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

На первом этапе проектирования появилась идея создать серию плакатов, используя исключительно графические приемы, соотносящиеся с понятием мультивселенной, такие как: стилистика оп-арт, клонирование элементов и искажение привычных форм с преобразованием в нечто новое. Но в процессе стало понятно, что абстрактные элементы не способны в должной мере транслировать суть фестиваля. (стр.12) Так начался второй этап, в котором языком плаката выступили не абстрактные изображения, а иллюстрации.

Серия состоит из пяти плакатов, два из которых являются обще-тематическими, три других раскрывают подробно основные крупные направления внутри программы мероприятия: поиск за пределами, поиск вокруг и поиск внутри.

Плакаты разработаны для размещения в среде города, а также для публикации в социальных сетях (сообщество ВКонтакте, Facebook и другие).

Для удобства ознакомления потенциального зрителя с мероприятием и поддержкой коммуникации на протяжении всего года, необходимо обеспечить контентом социальные сети. С этой целью было разработано визуальное решение для страницы мероприятия в Instagram, а также обложки для тематических подкастов.

Разработка для Instagram также включает в себя анимированные ролики-stories.

Для фестиваля были разработаны заставки спикеров с отражением прогресса лекционного блока (которые также могут быть использованы в качестве загружаемых обложек лекций на YouTube) и линейка сувенирной продукции, включающая в себя пропускную ленту (лента зрителя имеет вариации на три дня проведения, а лента участника едина на все время проведения фестиваля), стикеры и толстовки для волонтерского состава. Главным элементом сувенирной продукции выступают блокноты с возможностью кастомизации: поверхность блокнота позволяет принять участие в создании мультивселенной фестиваля, предлагая зрителю самому раскрасить нанесенное на обложку изображение и в итоге получить индивидуальный сувенир.

5. КОМПЬЮТЕРНАЯ РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА

Весь проект выполнен при использовании пакета программ Adobe. На первом этапе разработки основной программой являлся Adobe Illustrator. В дальнейшем составляющие проекта дорабатывались в Adobe Photoshop. Мультимедиа составляющая была разработана в программе Adobe After Effects. Верстка осуществлялась в Adobe Indesign. Предпечатная подготовка также выполнена в пакете Adobe.

6. ВЫВОД НА ПЛАНИРУЕМЫЕ НОСИТЕЛИ ИНФОРМАЦИИ

1. Серия из 5-ти плакатов формата А1
2. Раскладка постов для Instagram 1080x1080 px
3. Записные книжки формата А5
4. Стикерпак
5. Пропускная лента
6. Заставки для выступающих/обложки на YouTube 1920x1080 px
7. Обложки для подкастов 1080x1080 px
8. Видеоролики формата mp4 для социальных сетей

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Лола Г.Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования. Санкт-Петербург.: ИПК Береста, 2016
2. Майкл Эвами. Создание Логотипов. LOGO. Санкт-Петербург.: Питер-Пресс, 2009
3. Йозеф Мюллер-Брокманн. Модульные системы в графическом дизайне. Москва.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018
4. Иоганнес Иттен. Искусство цвета, Аронов Д., 2018
5. Митио Каку. Физика Невозможного. Москва.: Альпина Нон-фикшн, 2019
6. Пол Рэнд. Искусство дизайнера. Москва.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2017
7. LOS LOGOS, Gestalten, Berlin, 2010

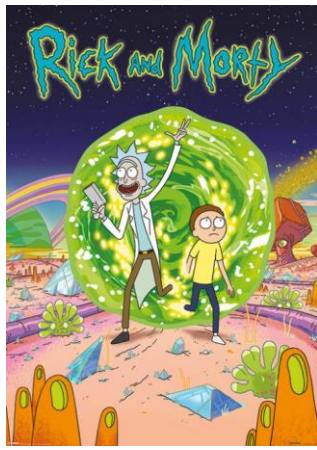
Интернет-ресурсы:

1. <https://www.behance.net>
2. <https://awdee.ru>
3. <https://www.pentagram.com>
4. <https://motionographer.com>

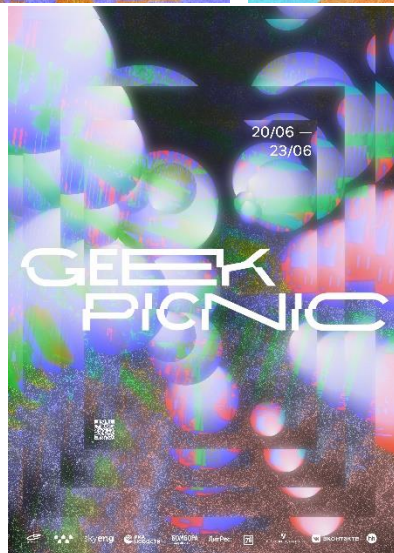
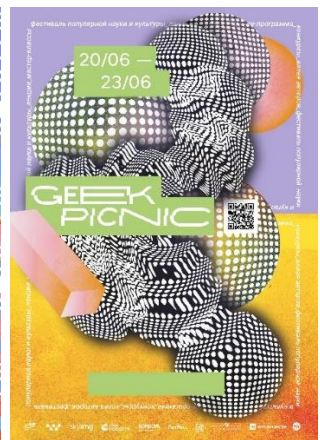
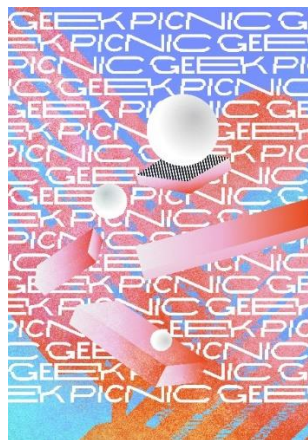
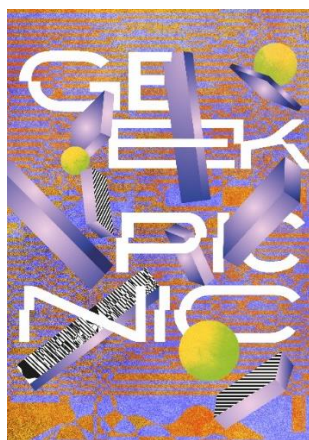
ИЛЛЮСТРАТИВНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

Аналоги

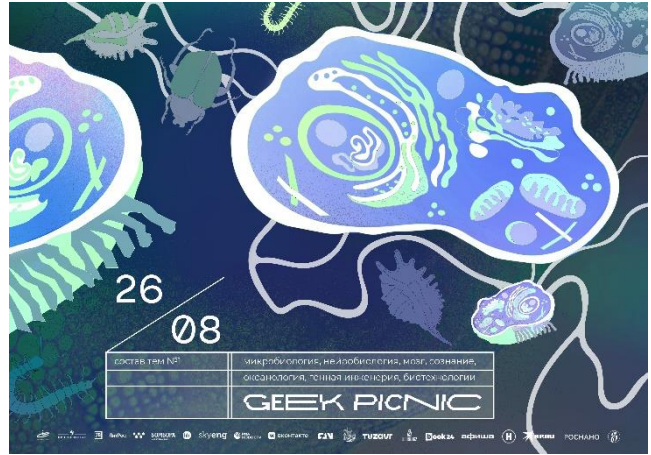




Эскизы



Плакаты



Заставки спикеров

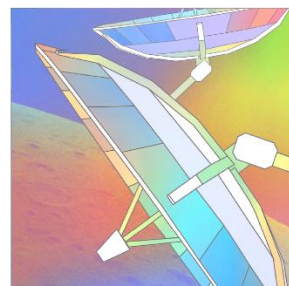
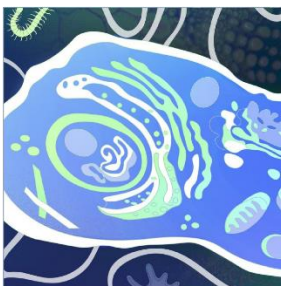
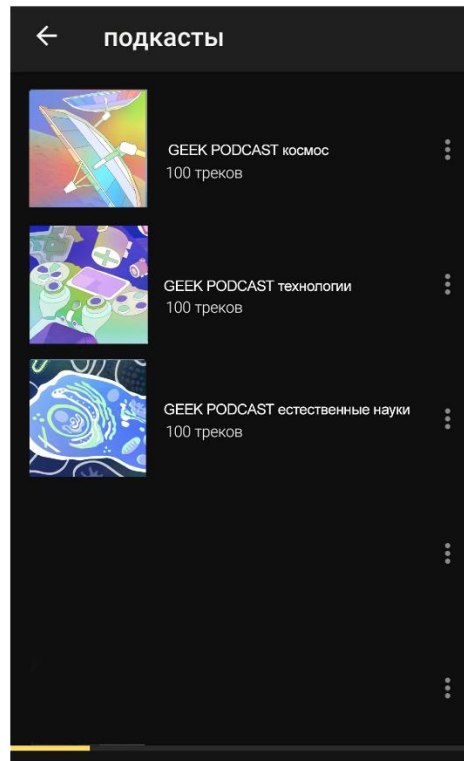
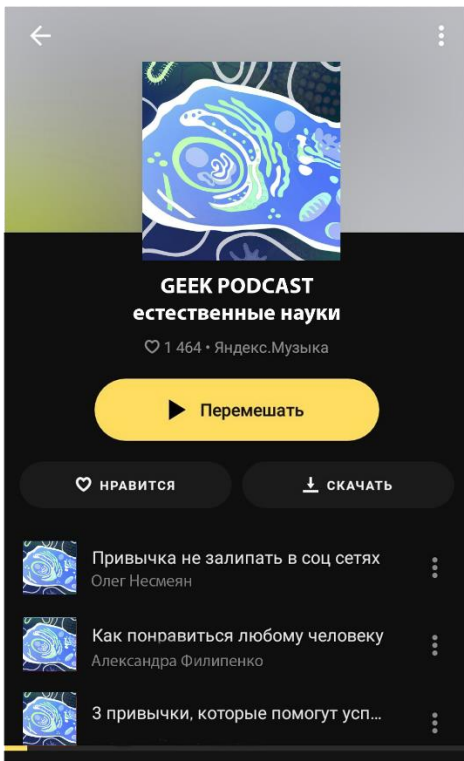


Сувенирная продукция





Социальные сети



geekpicnic



334 Публикации **211K** Подписчи... **034** Подписки

GEEK PICNIC

Фестиваль

ТЕМА ГОДА 2022: MULTIVERSE / МУЛЬТИВСЕЛЕННАЯ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ | 26 августа, Приморский Парк Победы
vk.com/geekpicnic

Подписат...

Написать

Контакты



26.08



27.08



28.08



F.A.Q



!!!

