

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Факультет искусств
Кафедра дизайна

Хомутова Анна Сергеевна
4 курс

Пояснительная записка
к выпускной квалификационной работе

**Визуальная айдентика для театральной компании
«Внутренний санаторий»**

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

1. Тема выпускной квалификационной работы.	3
2. Актуальность работы.	3
3. Цель работы.	3
4. Задачи.	3
5. Целевая аудитория.	3
6. Практическая значимость проекта.	3

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ

1. Анализ аналогов.	4
2. Концепция проекта.	5
3. Эскизное проектирование.	7
4. Компьютерная разработка проекта.	7
5. Вывод на планируемые носители информации.	8
Список использованной литературы и интернет ресурсов.	9
Иллюстративное приложение.	10

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

1. ТЕМА ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ

Тема выпускной квалификационной работы - визуальная айдентика для театральной компании «Внутренний санаторий» работающей в сфере современного искусства. Основанием к выполнению работы послужила собственная инициатива и заинтересованность компании в данном проекте. В дальнейшем подразумевается реализация проекта и сотрудничество.

2. АКТУАЛЬНОСТЬ

Сегодня понятия «театр» и «спектакль» намного шире, чем 100 или даже 50 лет назад. Иногда современный театр не похож на театр в общепринятом смысле слова. Интерактивность — главный тренд нашего времени. Сравнительно недавно появилось такое направление, как сайнс-арт. Оно будет активно развиваться в 21 веке, потому что художники нуждаются в контакте с наукой. Например, художник может пользоваться медицинскими приборами, создавая искусство. Ученые и художники схожи в том, что они исследуют реальность. Дополняя друг друга, наука и искусство могут рождать невероятные вещи и удивлять человечество. В связи с текущими обстоятельствами в мире, театр может быть иным и совмещать в себе различные области наук. Также он может переходить в онлайн пространство.

3. ЦЕЛЬ РАБОТЫ

Целью дипломной работы является: Разработка визуальной айдентики.

4. ЗАДАЧИ

- Проанализировать существующие фирменные стили и графические аналоги, напрямую или косвенно связанные с темой исследования, выявить их достоинства и недостатки.
- На основе полученных знаний создать оригинальное графическое сопровождение с учетом сложившейся концепции компании.

5. ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Целевой аудиторией являются люди, интересующиеся современным театром, психологией, науками.

6. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ ПРОЕКТА

Практическая значимость проекта заключается в обеспечении компании визуальной составляющей, отвечающей не только его тематике, но и необычному формату спектаклей.

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ

1. АНАЛИЗ АНАЛОГОВ

Первый этап работы начался с интервью с заказчиком, из которого было выявлено много полезной информации. Компания «Внутренний санаторий» только начинает свое развитие и занимается постановкой спектаклей в жанре сайнс-арт. Сайнс-арт — это искусство, которое использует не только традиционные выразительные, но и научные, исследовательские методы. На данный момент есть 3 прописанные постановки: «Лотосы», «Драматизация» и «Карма-кафе».

Соответственно, анализ аналогов начался с поиска актуальной информации о развитии данного театрального направления в России. Первый аналог — это проект NEU-theatre (нейротеатр) (стр.10). Нейротеатр — это сплав искусства и технологий. Нейроинтерфейсы считывают эмоции актеров и передают их внутреннее состояние с помощью музыки, света, цвета, проекции и ритма. Танцоры на выступлении работают с так называемым синестетическим шаром — он позволяет «отобразить» эмоции исполнителя.

Создатели этого проекта — российский медиахудожник, музыкант Юрий Дидевич, ассистент Института дизайна и урбанистики Дарья Чиримисина, Высшая школа светового дизайна Университета ИТМО и танцевальный коллектив Stage DFT. Далее будет приведен ряд часто задаваемых вопросов, на которые дает ответ одна из создательниц театра — Дарья Чиримисина.

- В чем отличие нейротеатра от других театральных жанров, использующих новые технологии?

«Принципиальное отличие в том, что мы извлекаем эмоции актера изнутри и выносим их в окружающую среду. Получается, происходит полное отсутствие вербализации, нет посредника в виде слов, мы вычлняем прямиком из мозга человека эмоции и показываем, что он испытывает в данный момент времени. Эти эмоции управляют ходом постановки».

- Получается, что один спектакль не может повториться дважды?

«Спектакли никогда не повторяются, так как человек в любую секунду времени воспринимает окружающий мир по-разному: сегодня он уже не такой, каким был вчера».

Концептуальные аналоги (стр.10) – компьютерные игры «Detroit: Become Human» и «The Sims». «Detroit: Become Human» - Это приключенческая компьютерная игра с элементами интерактивного кинематографа. Игры с возможностью выбора действий позволяют игроку почувствовать себя соавтором сюжета. От сделанного в определенный момент выбора зависит, что будет дальше. Так же как и в постановке «Драматизация». The Sims — серия компьютерных игр в жанре симулятор жизни. Смысл игры заключается в управлении виртуальными людьми (симами). Состояния каждого сима можно отслеживать по различным показателям. Играющий волен распоряжаться любым действием персонажа. Что может делать и зритель в рамках различных проектов компании «Внутренний санаторий».

Последний этап – это поиск визуальных аналогов и создание мудборда для своей дальнейшей работы (стр. 10-11). Помимо изучения айдентики различных фестивалей искусств и других театральных компаний, мне удалось собрать большое количество материала, который помог создать настроение и образ проекта. Я обратила внимание на графику с элементами сюрреализма, местами очень абстрактную. Например, меня вдохновили музыкальные клипы Aphex Twin (Эйфекса Твина). Клип «T69 Collapse» состоит из постоянно изменяющихся сюрреалистичных ландшафтов. Подобно мыслям или снам - одна картинка сменяет другую. Визуальными аналогами стали работы многих графических дизайнеров, 3D художников, за творчеством которых я слежу в Instagram. Также источником вдохновения послужили метафизические картины Джорджо де Кирико (стр. 11).

2. КОНЦЕПЦИЯ

Театральная компания «Внутренний санаторий» занимается постановкой спектаклей в жанре сайнс-арт. Сайнс-арт — это искусство, которое использует не только традиционные выразительные, но и научные, исследовательские методы. «Внутренний санаторий» объединяет театральное искусство с нейронауками, психотерапией, созерцанием, соучастием и самопознанием. Создан с любовью к человеку для наслаждения и исцеления. Добро пожаловать в природу эмоциональности. Санаторий расположен в самом центре заповедной зоны человеческой психики. Особо пристальное внимание уделяется вопросам осознанности, природы эмоций и тому, как нам всем с этим жить.

А зачем нужны новые театральные формы? Никаких новых форм нет. Форма - это лишь очерченная граница. Появление Внутреннего санатория – это ответ на популярность концепции осознанности и пребывания «Здесь и сейчас». Важный компонент – это театральность в чистейшей из форм. А природа эмоций и работа психики – это основной профиль Внутреннего санатория.

В основу моей концепции легла идея театральных декораций, гиперпространства (многомерного пространства с более чем четырьмя измерениями) и недосказанности.

Графическая составляющая дизайн-проекта основана на определении смыслов самим человеком – зрителем. Основной отличительной чертой графики является подчеркнута театральная декоративность, переходящая в сюрреализм. В подсознании каждого зрителя выстраивается своя уникальная и неповторимая «театральная декорация». Неоднозначная плакатная графика дает возможность выстроить ряд ассоциаций и помещает смотрящего в некое гиперпространство. Серия плакатов может дополнять различные пространства, в которых происходит та или иная постановка. Также она применима для городской среды, афиш и социальных сетей. Можно сказать, что плакаты являются интригой, способной удержать внимание зрителя.

Логотип компании сочетает в себе начальные буквы и троеточие между ними. Три знака-крюга - это единство человека, театра и науки. Также это знак многоточия. Знак недосказанности, которая подразумевает продолжение. После театральных постановок человек превращает эту недосказанность в новые, индивидуальные смыслы.

Состав проекта

1. Логотип
2. Плакаты / афиши
3. Макет для билетов (timepad)
4. Пригласительный билет
5. Папка для документов (a5)
6. Бланк
7. Штамп
8. Визитная карточка
9. Сувенирная продукция
10. Оформление Instagram

3. ЭСКИЗНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

В начале проектирования возникла идея создать логотип, который содержит в себе триединство театра, человека и науки. Обсудив проект с заказчиком, было принято решение создать 2 варианта логотипа (стр. 13). Также при размещении информации на различные носители мы решили использовать кириллицу, так как сейчас это является актуальным ходом.

Вдохновившись богатой цветовой гаммой офисного пространства компании, я решила использовать эти цвета в качестве фирменных (стр.13). Затем была разработана серия метафорических плакатов и афиш (стр.14). Основная идея графики – уход в мир человеческого подсознания. Также эту идею дополняют элементы театральности. Серия создана для размещения в различных пространствах, для наружной рекламы, а также для публикации в социальных сетях (Instagram). Для обозначения направления компании и привлечения целевой аудитории необходимо обеспечить дополнительную рекламу в социальных сетях. Для этого необходимо было создать уникальное оформление Instagram.

Разработка графического сопровождения также включает в себя дизайн пригласительных билетов, визиток, бланков, папки для документов, обложек для аудиоспектаклей и сувенирной продукции.

Уникальным сувениром является небольшое круглое зеркало, с обратной стороны которого размещен логотип компании. Этот сувенир – своеобразная метафора «взгляда внутрь себя», что отвечает общей концепции «Внутреннего санатория». Также по просьбе заказчика разработаны другие сувениры – ручка с белыми чернилами, небольшой хлопковый платок, шопперы и стикерпак.

Осознанным решением было отказаться от контрольных лент (браслетов) и флаеров, так как компания «Внутренний санаторий» ориентирована на заботу об экологии. Мы живём в эпоху расцвета digital, пользуемся социальными сетями и

различными приложениями на мобильных телефонах. Чем меньше листовок и прочих «неэкологичных» вещей используется человечеством, тем чище становится окружающая среда.

Таким образом, состав дипломного проекта охватывает все аспекты, связанные с имиджем театральной компании.

4. КОМПЬЮТЕРНАЯ РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА

В работе использовались программы пакета Adobe. На всех этапах проектирования основной программой являлся Adobe Illustrator с последующей доработкой в Adobe Photoshop. Предпечатная подготовка выполнена в том же пакете. Для печати выбрана дизайнерская бумага. Вся полиграфическая продукция создана с помощью цифровой печати.

5. ВЫВОД НА ПЛАНИРУЕМЫЕ НОСИТЕЛИ ИНФОРМАЦИИ

- Серия из 8 плакатов формата А1
- Визитки формата 90x50 мм
- Пригласительный билет 90x180 мм
- Папка для документов формата А5
- Макет для билетов (timepad) 1024x512 px

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Лола Г.Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования. Санкт-Петербург.: ИПК Береста, 2016.
2. Эмиль Рудер, Типографика, Аронов Д., 2018
3. Ханс-Тис Леман, Постдраматический театр», abc дизайн, 2013
4. Виктор Вилисов., Нас всех тошнит. Как театр стал современным, а мы этого не заметили, АСТ, 2018, ISBN: 978-5-17-111460-2
5. Фишер-Лихте Э. Эстетика перформативности. - М.: Канон+, РООИ Реабилитация, 2021

Интернет-ресурсы:

1. <https://www.behance.net>
2. <https://www.pinterest.ru>
3. <https://abduzeedo.com>
4. <https://www.instagram.com>
5. https://www.instagram.com/paul_milinski/?hl=ru
6. <https://www.instagram.com/anewspecimen/?hl=ru>
7. <https://www.instagram.com/da.wb/?hl=ru>
8. <https://www.instagram.com/byhutch/?hl=ru>
9. <http://neuro-theatre.tilda.ws>

ИЛЛЮСТРАТИВНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

АНАЛОГИ

проект NEU-theatre (нейротейтр)



компьютерные игры «Detroit: Become Human» и «The Sims»



«Дни перформанса в Тбилиси»



Aphex Twin, Клип «T69 Collapse»



https://www.instagram.com/paul_milinski/?hl=ru



<https://www.instagram.com/aneWSpecimen/?hl=ru>



<https://www.instagram.com/da.wb/?hl=ru>



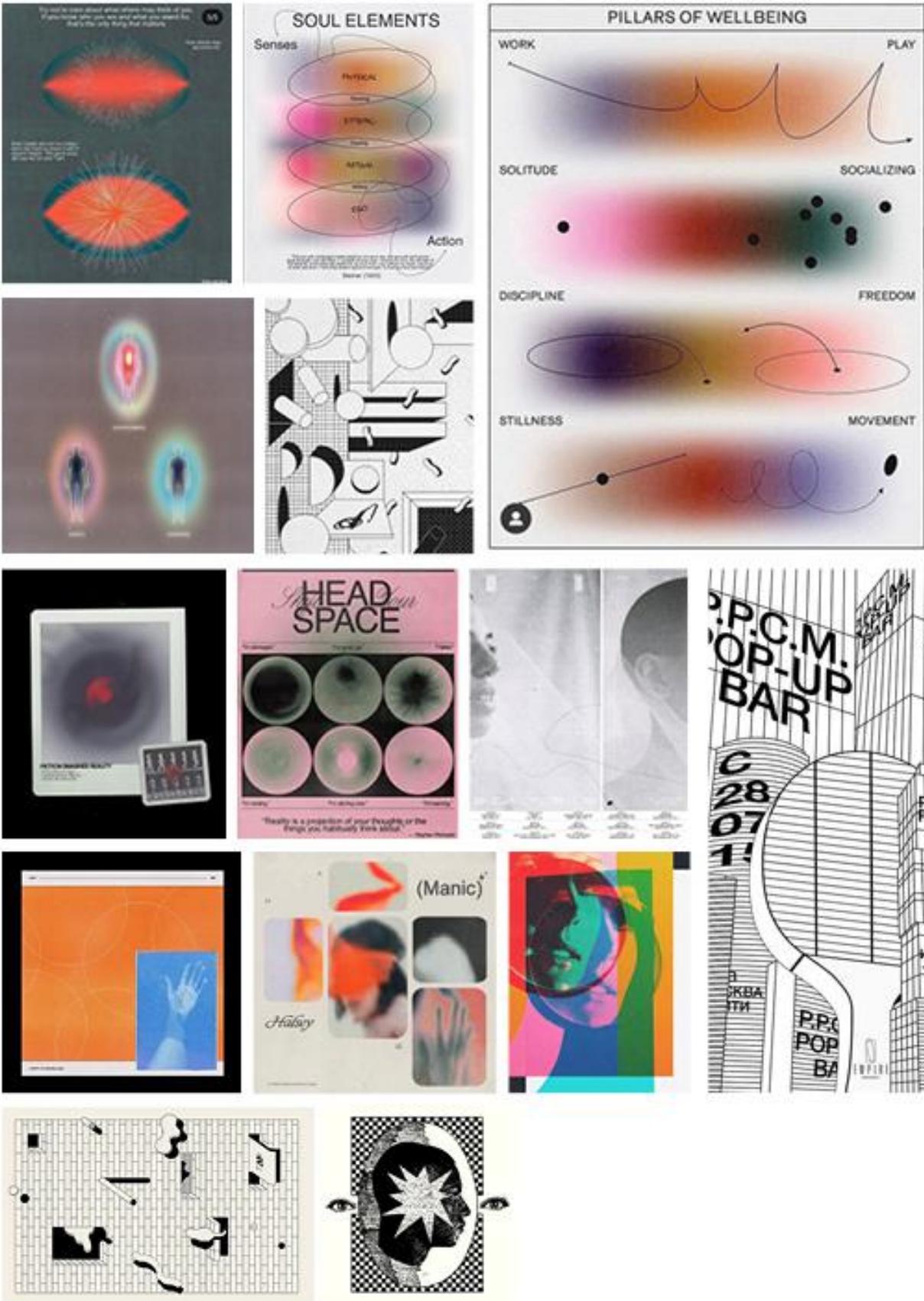
<https://www.instagram.com/da.wb/?hl=ru>



метафизические картины Джорджо де Кирико



МУДБОРД



ВИЗУАЛЬНАЯ АЙДЕНТИКА КОМПАНИИ «ВНУТРЕННИЙ САНАТОРИЙ»

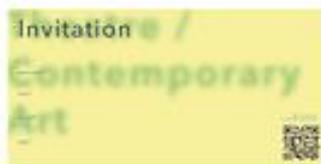
два варианта логотипа



фирменные цвета



пригласительные (18x9)



ПЛАКАТЫ

