

Правительство Российской Федерации
Санкт-Петербургский государственный университет

Факультет искусств
Кафедра дизайна

Банников Илья Андреевич, 4 курс

Пояснительная записка
к выпускной квалификационной работе
ТЕМА: Разработка медиа-графической визуальной идентификации
международного фестиваля экспериментального кино.

Направление 54.03.01 «Дизайн»
квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель: старший преподаватель кафедры дизайна, В.А. Азарян

Руководитель теоретической части: кандидат искусствоведения,
доцент с возложенными функциями заведующего
кафедрой дизайна К.Г. Позднякова

Санкт-Петербург, 2017 год

Содержание

Вводная часть:

1. Тема выпускной квалификационной работы
2. Основание для выполнения работы
3. Актуальность выбранной темы
4. Цель работы
5. Задачи
6. Практическая значимость разработки, ее новизна, возможные условия внедрения или рекомендации для дальнейшего использования.

Основные этапы работы:

1. Анализ аналогов по теме дипломного проекта
2. Концепция проекта
3. Эскизное проектирование
4. Компьютерная разработка проекта
5. Вывод на планируемые носители информации

Графические и компьютерные техники и технологии, использованные в дипломном проекте.

Список использованной литературы и интернет-ресурсов.

Вводная часть

1. Тема выпускной квалификационной работы:

Разработка медиа-графической визуальной идентификации международного фестиваля экспериментального кино.

2. Основание для выполнения работы:

Инициативный проект, предложенный заинтересованному в реализации заказчику для исследования и создания уникального визуального образа.

3. Актуальность выбранной темы:

Разработка медиа-графической визуальной айдентики является на сегодняшний день актуальной ввиду большого интереса со стороны зрителей и обусловлена развитием и обширным продвижением в России, а также за рубежом Московского фестиваля экспериментального кино. Основателем и куратором фестиваля является Екатерина Шитова, вдохновившись идеями экспериментального кинематографа в Лондоне вместе с сооснователем Владимиром Надеиным появился первый Московский международный фестиваль экспериментального кино. К фестивалю удалось привлечь ключевые фигуры арт-сцены Москвы: Ольгу Свиблову, Павла Пепперштейна, Маргариту Пушкину, Сергея Демчева, Валерию Роднянскую и организовать фестиваль, который впервые состоялся в ДК «Трехгорка» в 2016 году. Так как каждый год будет совершенно разное концептуальное событие, оно нуждается в ежегодном обновлении графического сопровождения. Основываясь на вышесказанном, складывается актуальность разработки графической айдентики на следующие фестивали включительно.

4. Цель работы

Разработка медиа-графической визуальной идентификации фестиваля экспериментального кино.

5. Задачи

Структурирование аналогов

Анализ аналогов

Разработка концепции проекта

Формирование визуального образа

Создание на основе исследования аналогов современного визуального сопровождения мероприятия.

Презентация

Практическая значимость разработки, ее новизна, возможные условия внедрения или рекомендации для дальнейшего использования

Графическая айдентика должна демонстрироваться мероприятием следующим образом: серия плакатов предназначена для размещения их в интерьерной среде и оповещения зрителей о предстоящем мероприятии. Так как фестиваль не имеет единого места проведения кампании и нуждается в продвижении, плакаты могут размещаться в разных местах культурной среды города. Анимационные плакаты могут быть реализованы в интернет среде и на интерактивных баннерах в городе. По желанию может быть реализован рекламный баннер с авторской графикой присутствующей во всей айдентике. Данный проект имеет выездные мастер-классы и показы избранных фильмов из своей коллекции за границей. 95% всех участников являются художниками из других частей мира, также приезжающих на фестиваль в Москву.

Фестиваль существует только благодаря мероприятиям, проводимым за рубежом. Так, по инициативе организаторов, основным языком набора информации на плакатах стал английский, со сносками на русском языке для размещения в России.

Основные этапы работы

1. Анализ аналогов по теме дипломного проекта

Прямые аналоги

Основным прямым аналогом с которым я нашел какой-то контакт, стал фестиваль «Present Future Film Festival». Приведенные в пример айдентики фестиваля за 2016 и 2015 год (илл. 1-10 в иллюстративном приложении) заинтересовали меня сразу после того как увидел их на Behance. Как выглядят примерно 80% всех фирменных стилей относящихся хоть как-нибудь к кино или анимации? Как набор ассоциаций первого уровня или штампов и клише (если кино, то нужно использовать пленку или камеру для передачи всей концепции). Этот проект не просто замечательно передает не поверхностное представление о кино эстетике, но и показывает из чего состоит кино, а не чем его снимают.

Непрямые аналоги

Непрямыми аналогами оказались конкретные проекты дизайнеров и часть моего мудборда. Например работы Мартина Вудтли и Ральфа Шрайфогеля (илл. 11-16 в иллюстративном приложении) вдохновили меня на урбанистический визуальный образ. Использование детально прорисованной векторной графики (илл. 18,29) в совокупности с большими абстрактными формами (илл. 26,27), прием с которым я работал на протяжении всего времени создания плакатов, при этом постоянно изучая работы дизайнеров швейцарской новой волны.

2. Концепция проекта

Вступление

Рене Клер снял фильм «Антракт» за шестьдесят лет до того как появились творения Годфри Реджио. Клер и его соратники задумали создать направление чистого кино, кино, не связанного ни с литературой, ни с живописью, ни с музыкой, ни с каким-либо другим видом искусства, и это чистая игра кинематографическими образами, но не абстрактными как у Реджио, а из жизни - люди, пейзажи и предметы, все вроде бы узнаваемо, но все это складывается в совершенно необыкновенную и причудливую, новую реальность чистого кино. Следующий шаг в этом направлении сделали Луис Бунюэль и Сальвадор Дали в фильме «Андалузский пес». В этом фильме очень много причудливых образов, которые каждый зритель читает по своему один отсылает к другому, один воспринимает эту картину так, а другой по другому, и в артхаусе появляются принципиально новые черты.

Экспериментальный кинематограф подразумевает под собой эксперимент как основу, то есть, в теории режиссер посредством эксперимента может сформировать настолько актуальный для общества почерк, что со временем это трансформируется в преобладающее направление (мейнстрим). Экспериментальное кино - это крайне не устойчивое состояние, позволяющее сформировать или отточить что-либо в рамках кинематографии исключительно посредством эксперимента, которым занимаются художники видео-арта. Видео-арт - это направление экспериментального кино, где для выражения собственных мыслей очень активно используются достижения современной техники, то есть здесь большую роль играет сам формат, монтаж видеоряда, и именно он главенствующий. Обычно видео-арт это короткометражка наполненная дикими художественными образами позволяющими наполнить картину смысловой нагрузкой. Потому что зачастую видео-арт являет собой

некий упорядоченный хаос. Так же многие творения позиционирующие себя в форме видео-арта, не имеют четкой проработанной сюжетной канвы.

«Приют для умалишенных как бы растворился в социальном пространстве, потому что нормальность дошла до такой идеальной точки, где она сама обретает характерные черты сумасшедшего дома, потому что вирус заточения проник во все фибры «нормальной» жизни».¹

«Ж. Бодрийяр»

В моем понимании «Экспериментальное кино» - это субъективный вид кинематографа. Для выражения и получения желаемого результата, используются достижения современной техники, где сюжет как бы уходит на второй план, так как основной задачей является передача визуальной поэтики, а помогает наполнить работу смысловой нагрузкой дикие художественные образы. Главенствующим здесь является монтаж видеоряда. Кино, которое может сделать как любитель, так и профессионал.

- 1) Современная техника, подручные средства
- 2) Бессюжетность
- 3) Монтаж
- 4) Может быть реализован совершенно любым живым существом.

¹ Жан Бодрийяр «Символический обмен и смерть». М., 1976. С. 235

3.

Размышления над концепцией привели меня к идее, что кино - это фотография или живописное полотно в движении, и я разделил создание плакатов на две мини концепции, статичного и динамичного формата.

Форма в статике

Изучив работы Мартина Вудтли и Ральфа Шрайфогеля, я задумался о получении изображения посредством физического манипулирования электронными устройствами (на их внутреннюю структуру и другие аналоговые способы искажения данных), которые можно будет использовать как один из основных графических элементов всего визуального образа. Так, появившаяся глитч стилистика начала работать совместно с точной, отрисованной векторной графикой.

Форма в динамике

Создавая зацикленные анимационные плакаты, я пришел к определению Андрея Арсеньевича Тарковского об идеи киноискусства: «Впервые в истории искусств, впервые в истории культуры человек нашел способ непосредственно запечатлеть время. И одновременно - возможность сколько угодно раз воспроизвести это время на экране, повторить его, вернуться к нему. Человек получил матрицу реального времени».²

«Запечатленное время определено в фактическую форму. В качестве факта может выступать и событие, и человеческое движение, и любой реальный предмет, причем этот предмет может представлять в неподвижности и

² Андрей Тарковский «Лекции по кинорежиссуре». М.,1989. С. 9.

неизменности (поскольку эта неподвижность существует в реально текущем времени)».³

«Из всех других искусств относительно близким к кино оказывается музыка: в ней проблема времени также принципиальна. Но решается она там совершенно иначе: жизненная материальность в музыке находится на грани своего полного исчезновения. А сила кинематографа как раз в том и состоит, что время берется в реальной и неразрывной связи с самой материей действительности, окружающей нас вседневно и всечасно».⁴

«Время, запечатленное в своих фактических формах и проявлениях, - вот в чем заключается для меня главная идея кинематографа и киноискусства».⁵

«А.А.Тарковский»

Так появилась идея создания циклических в основании плакатов, которые передают всю концепцию кинематографа. Плакат может быть отрезком времени у которого есть начало и конец, который можно постоянно пересматривать.

Семиотика

Цель кинематографа - не только отобразить объект реального мира, но и сделать его носителем значения, и кино имеет перед собой не одну из задач: быть иллюстрацией определенной истории. Также, оно должно стать некоторым посланием от автора. С развитием кинематографа в нем появился звук для

³ Андрей Тарковский «Лекции по кинорежиссуре». М.,1989. С. 10.

⁴ Андрей Тарковский «Лекции по кинорежиссуре». М.,1989. С. 10.

⁵ Андрей Тарковский «Лекции по кинорежиссуре». М.,1989. С. 10.

передачи аудиальной информации, а затем и цвет, а потом включились различные визуальные эксперименты. Так, примерно с семидесятых годов можно было увидеть нередкое использование различных стилей монтажа как средства семиотики.

Идеи плакатов

1 плакат (Бирюзовый) Смысловая нагрузка

Этот плакат можно назвать ключевым во всей серии, так как он отражает не только цвет появившийся в кинематографе, но и смысловую нагрузку, упомянутую среди отличительных черт экспериментального кинематографа. Знакомые предметы при детальном рассмотрении открывают для нас что-то новое: среди конкретных предметов скрываются метафоры, которые можно понять, стоит быть немного внимательней и всматриваться в детали.

2 плакат (Оранжевый) Цвет

Для максимально уникальной визуальной передачи картины мира в кино стало возможным использовать один из основополагающих элементов визуального воздействия - как цвет. Плакат является метафорой появления цвета в кино.

3 плакат (Фиолетовый) Перспектива и объемность

В плакате используются «3D» элементы для передачи идеи появления пространства в кадре, так как с развитием кинематографа на смену иконаничному изображению, пришла выраженная перспектива и объемность изображения.

4 плакат (Красный) Аудиальная информация

Присутствие изображения звуковой карты и носителей аудио, иллюстрирует появление аудиальной информации и шумовых эффектов в кино.

5 плакат (Серый) Структура

Детализированный, упорядоченный плакат, как отражает появление структуры в кино.

6 плакат (Черный) Черно-белое изображение

Плакат метафора, использования черно-белого изображения в преимущественно цветной ленте, как обозначения скрытого подтекста.

7 плакат (Белый) Композиция

Плакат разделен на части, отсылая к появлению базового строения композиции в кадре.

8 плакат (?) Монтаж

Последний плакат отражает эксперимент как основу. Важной метаморфозой кино стало развитие киномонтажа. За счет последовательной смены кадров или других монтажных приемов появилась возможность за счет эксперимента доносить определенную символику.

3. Эскизное проектирование

Во время эскизного проектирования я постоянно сталкивался с проблемой неопределенности в визуальной составляющей. Я проделал варианты графического решения плакатов. Начиная с полностью аналогового, применяя техники коллажей, но со временем углубления в концепцию и осознание того над какими медиумами я работаю, пришел к урбанистическому визуальному образу. Работа началась с анализа аналогов, среди них огромное влияние на меня произвели работы Мартина Вудтли. Работы Вудтли наполнены футуристическими фантазиями и пафосом урбанизма, ярко отражая техногенный дух цифровой эпохи.

4. Компьютерная разработка проекта

Техническая работа началась после того, как я определился с визуальным стилем айдентики и инструментами, сопутствующими концептуальной составляющей. Я экспериментировал со способами создания изображения: пытался переснимать кадры из фильмов на фотоаппарат с монитора с низким разрешением, потом пытался добиться глитч эффекта с помощью изменения кодов в структуре изображения. В итоге под влиянием идеи умышленной аналоговой порчи данных на компьютере и его носителях, используемой Мартином Вудтли в своих проектах, мной была разработана своя авторская аналоговая система получения глитча (цифровых или аналоговых ошибок).

Как я это сделал?

При наличии компьютера с последней версией операционной системой (я использовал Windows 10) можно получить искажение изображение аналоговым способом следующим образом: Нужен DirectX очень часто этот термин употребляют по отношению к графике, особенно в играх. По сути, DirectX, - это набор функций, разработанных для простого и эффективного решения задач с мультимедиа, игровым и видео-программированием, под операционные системы Windows от Microsoft. Нужно скачать и установить DirectX для прошлой версии операционной системы (примерно 1998 года) с заменой того который есть, из-за этого будет происходить несовместимость операционной системы и программного обеспечения. И последним шагом будет установка какой-нибудь компьютерной игры, желательно промежуточной датой выпуска между годом операционной системы и годом релиза DirectX. Я использовал компьютерную игру «Max Payne» (2001).

После определения с концепцией и получения материалов с которыми уже возможно было работать я приступил к отрисовке векторной графики и проектированию интерьерных плакатов в Adobe Illustrator. Далее я приступил к

эскизированию и раскадровкам анимационных плакатов которые можно размещать на интерактивных баннерах. На основе плакатной графики я приступил к реализации анимирования плакатов в Adobe After Effects. После рендер и пост-сейв в Adobe Premiere Pro и верстка сувенирной продукции с презентацией.

5. Вывод на планируемые носители информации

Основные виды носителей:

Плакаты 841 x 1189 (мм)

Анимационные плакаты 1980x1080 (px)

Сувенирная продукция:

Билет

Флаер открытка

Билет на руку

Бейдж

Значки

Графические и компьютерные техники и технологии, использованные в дипломном проекте

В процессе проектирования использовались программы из пакета Adobe Creative Cloud: Illustrator, After Effects, Premiere Pro, Photoshop, InDesign. Adobe Illustrator являлся основным инструментом, в котором были сделаны интерьерные плакаты для фестиваля, фирменная графика, и отдельные элементы графики использованные при создании анимации. Adobe After Effects для реализации движения плакатов. Adobe Premiere Pro стал неотъемлемым помощником в переформатировании файлов After Effects в возможный для

демонстрации. Adobe Photoshop для макетирования и обработки фотографий. In Design для верстки печатной продукции и презентации.

Также, мной была разработана авторская аналоговая система получения глитча (эстетизация цифровых или аналоговых ошибок) уже упомянутого и использованного как один из основных графических составляющих фирменного стиля.

Список использованной литературы и интернет-ресурсов:

- 1) «Лекции по кинорежиссуре» Андрей Тарковский (изд. Киностудия Ленфильм, Ленинград 1989)
- 2) «Кино» Жиль Делёз (изд. Ад Маргинем, Москва 2013)
- 3) «Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования» Галина Лола (изд. Береста, Санкт-Петербург 2016)
- 4) «Поймать большую рыбу» Дэвид Линч (изд. Э, Москва 2017)
- 5) «Киногид извращенца» Славой Жижек (изд. Гонзо, Екатеринбург 2014)
- 6) «Теория образа» Елена Петровская (изд. Издательский центр Российского государственного гуманитарного университета, Москва 2012)
- 7) «Искусство видеть» Джон Бергер (изд. Клаудберри, Санкт-Петербург 2012)
- 8) «Метафизика дизайна» Галина Лола (изд. Санкт-Петербургского университета, Санкт-Петербург 2014)
- 9) «Точка и линия на плоскости» Василий Кандинский (изд. Азбука, Санкт-Петербург 2014)
- 10) «Символический обмен и смерть» Жан Бодрийяр (изд. Добросвет, 1976 стр. 235)
- 11) «DirectX и C++. Искусство программирования» (изд. БХВ-Петербург, 2006)

Иллюстративное приложения

Медиа - графическая визуальная айдентика фестиваля
экспериментального кино «Mieff»

Содержание

1. Аналоги

1.1. Прямые аналоги 17

1.2 Непрямые аналоги 21

2. Серия плакатов

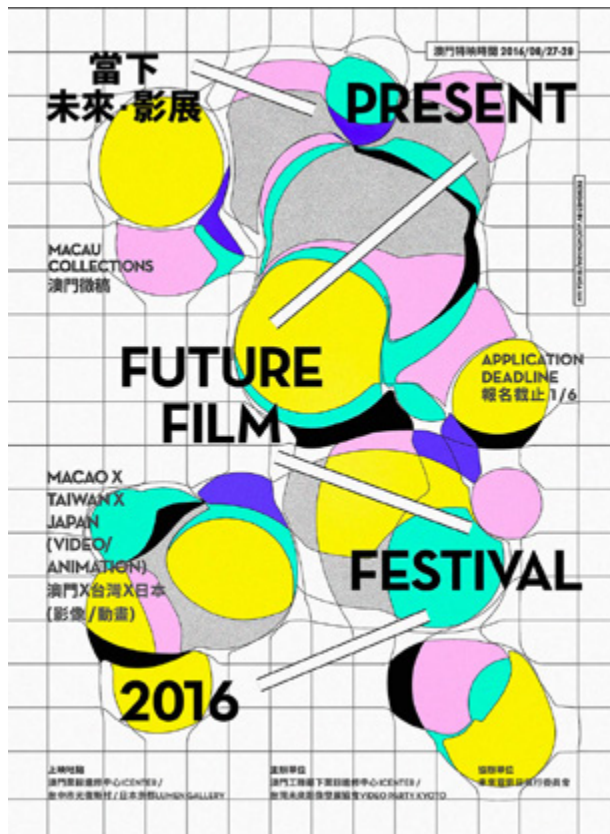
2.1 Эскизы плакатов 27

2.2 Плакаты 31

1. Аналоги

1.1. Прямые аналоги

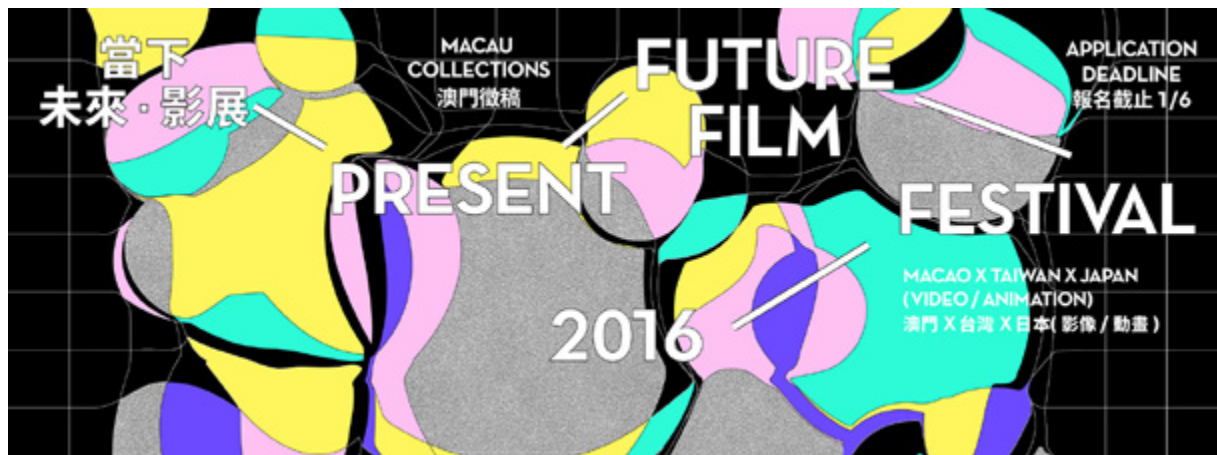
Present future film festival (2016)



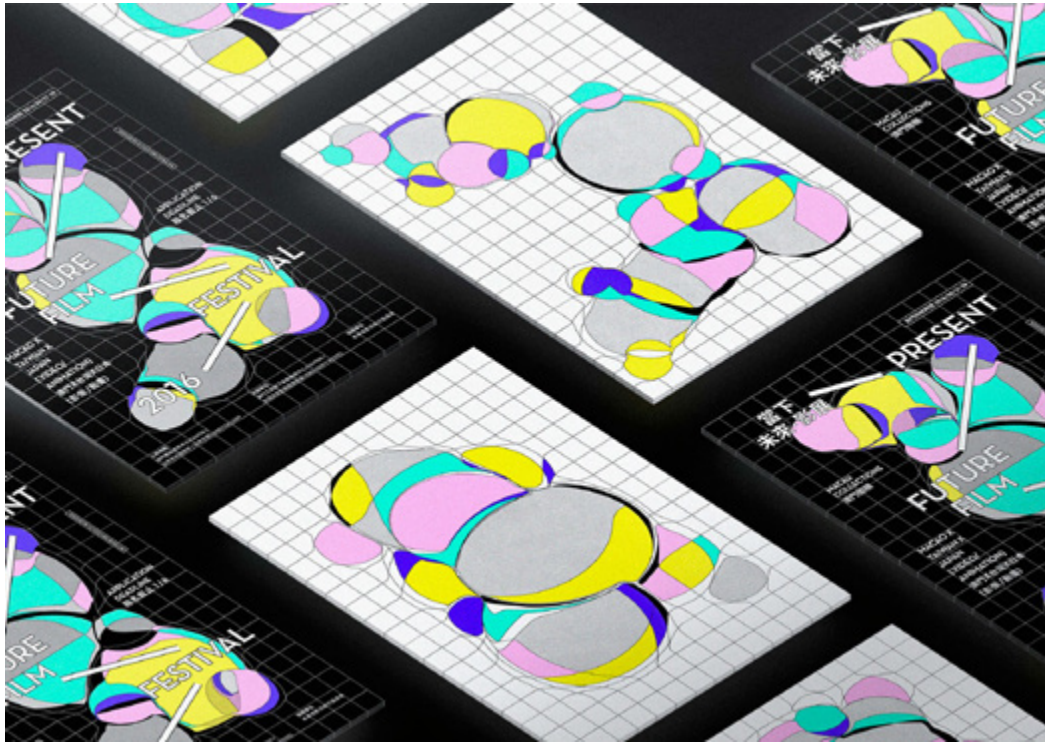
илл.1(постер 1)



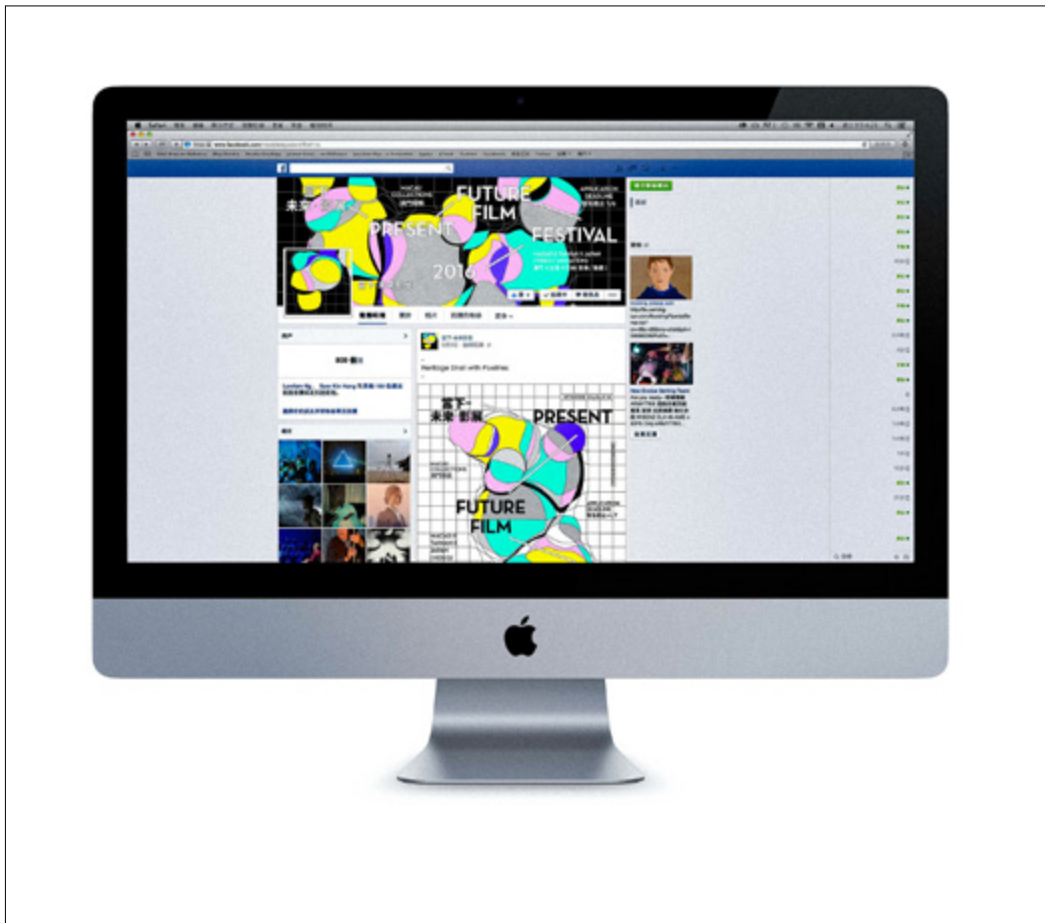
илл.2 (постер 2)



илл.3 (баннер)



илл.4 (печатная продукция)



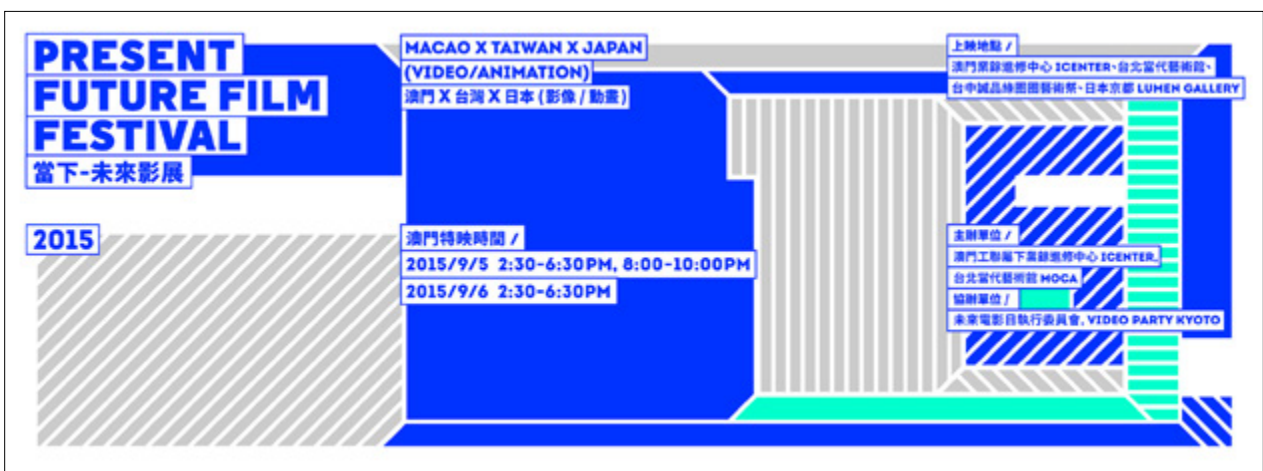
илл.5 (страница в фейсбук)

Present future film festival (2015)



илл.6 (постер 1)

илл.7 (постер 2)



илл.8 (баннер)



илл.9 (печатная продукция)

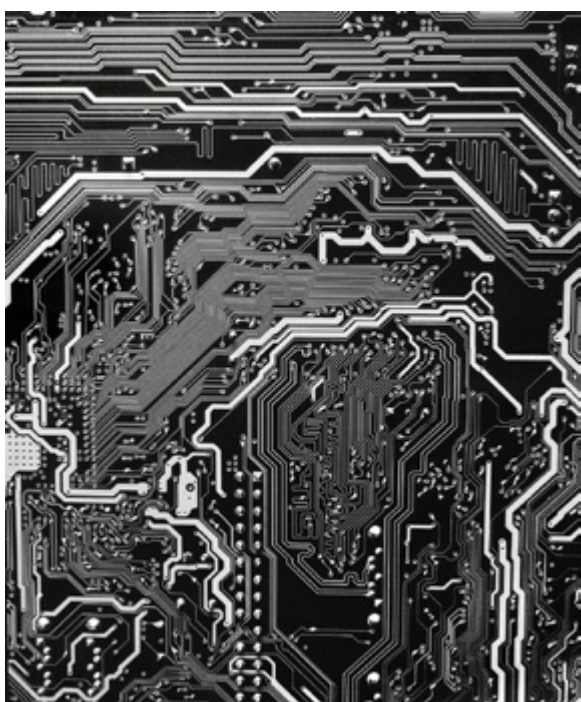


илл.10 (страница в фейсбук)

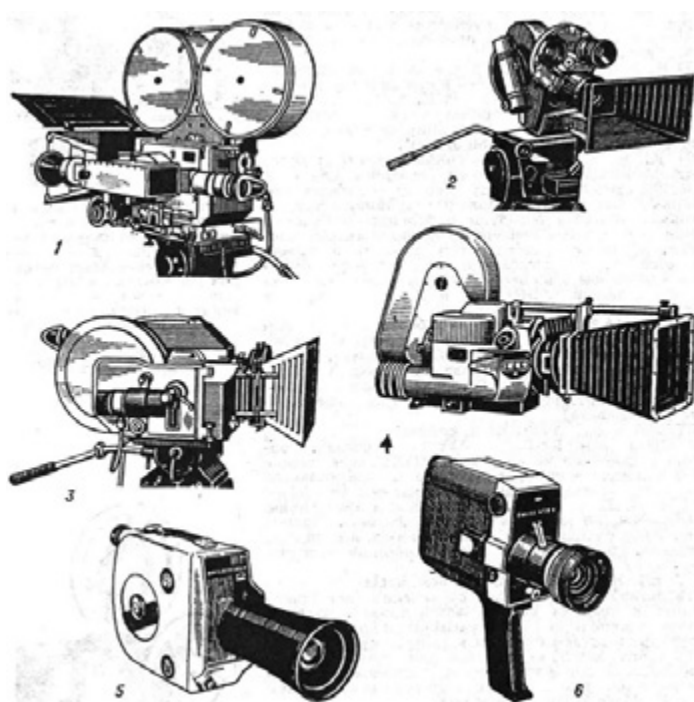
1.2. Нерямые аналоги



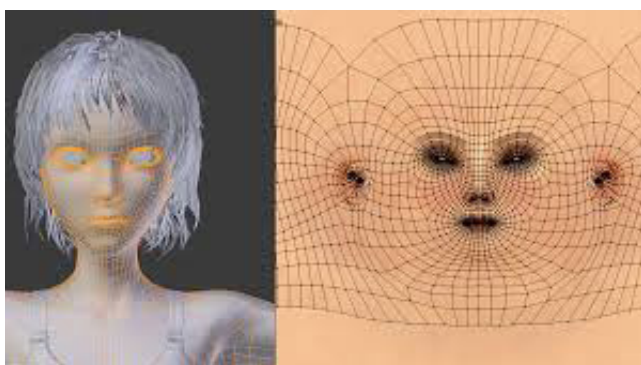
илл.11,12,13.
Новый дизайн швейцарских
франков (Маргин Вудтли)



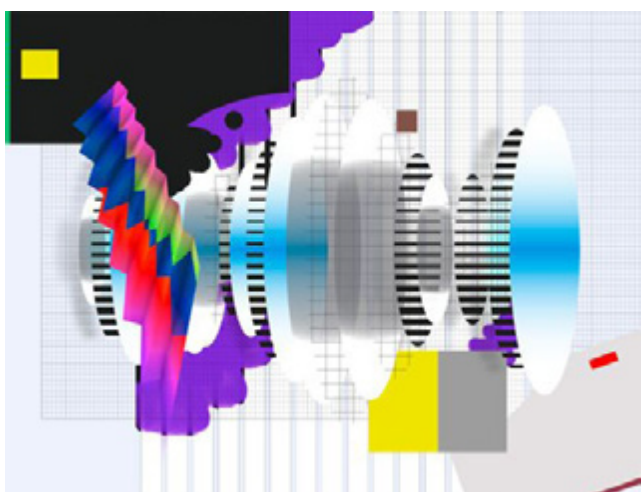
илл. 17.



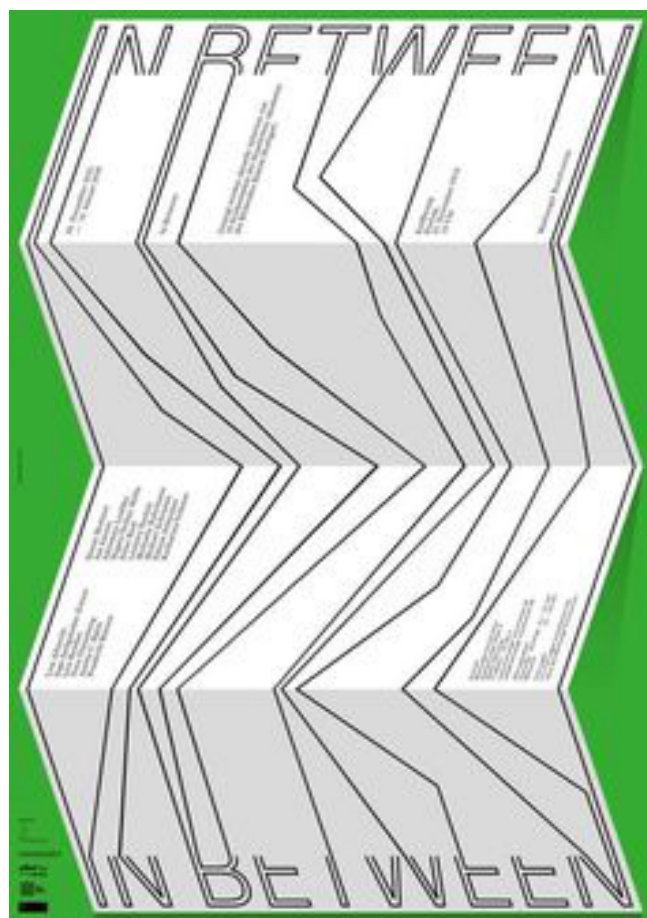
илл. 18.



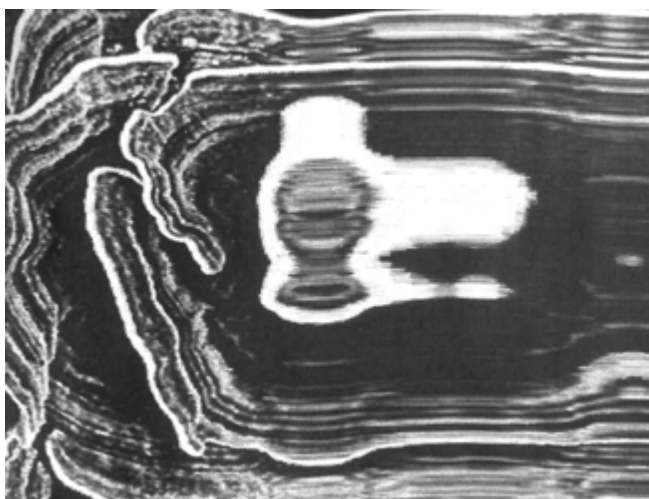
илл. 19.



илл. 20.



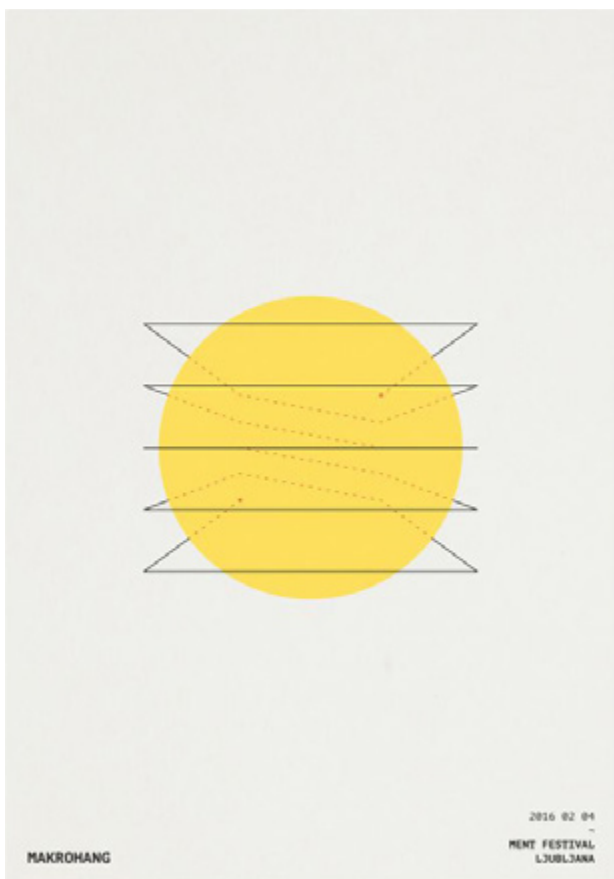
илл. 21.



илл. 22.



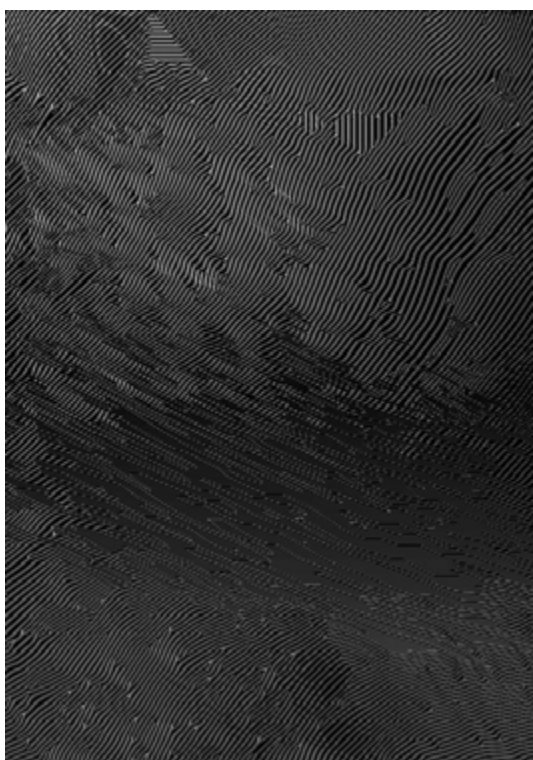
илл. 23.



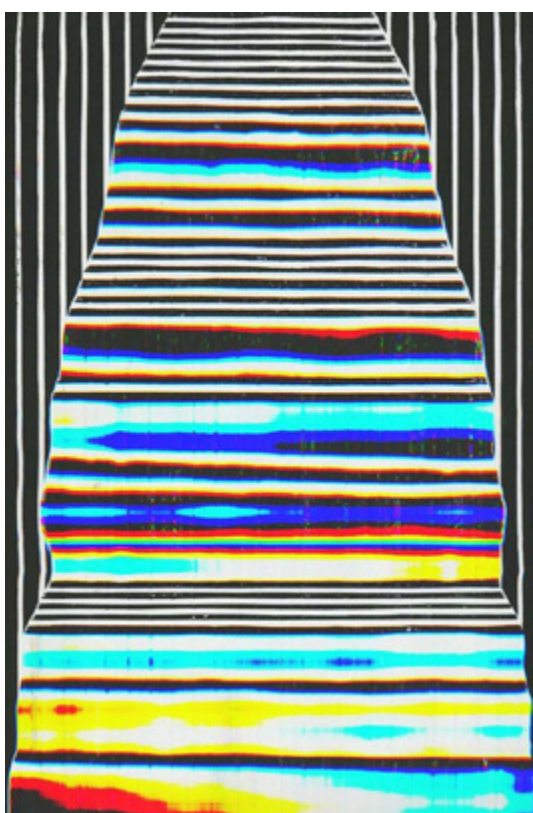
илл. 24.



илл. 25.



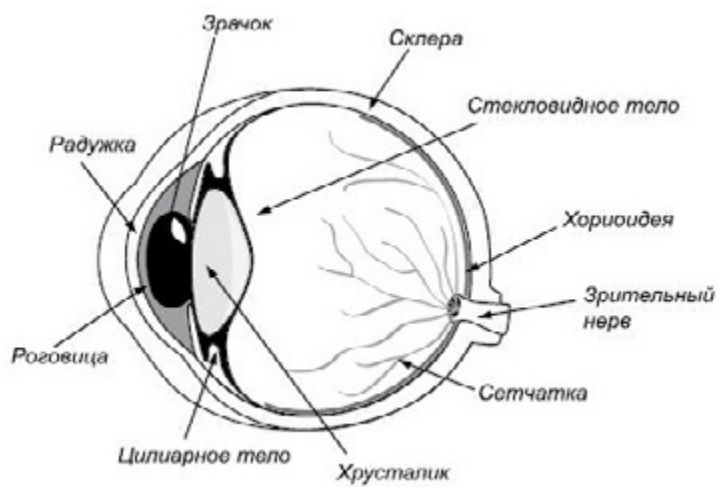
илл.26.



илл.27.



илл.28. дизайн: the rodina



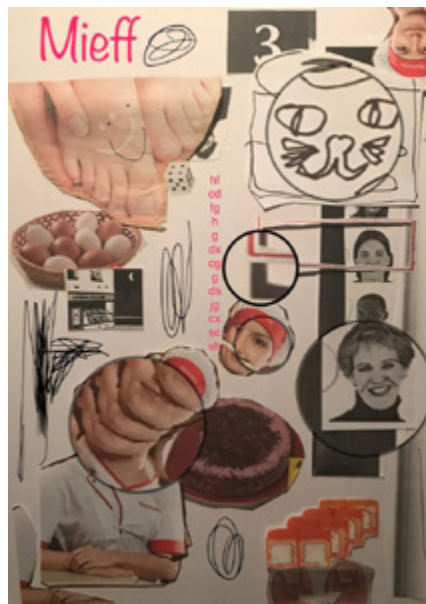
илл.29.



илл.30.

2. Серия плакатов

2.1. Эскизы плакатов



илл.31 илл.32 илл.33

илл.34 илл.35 илл.36

илл.37 илл.38



илл.39



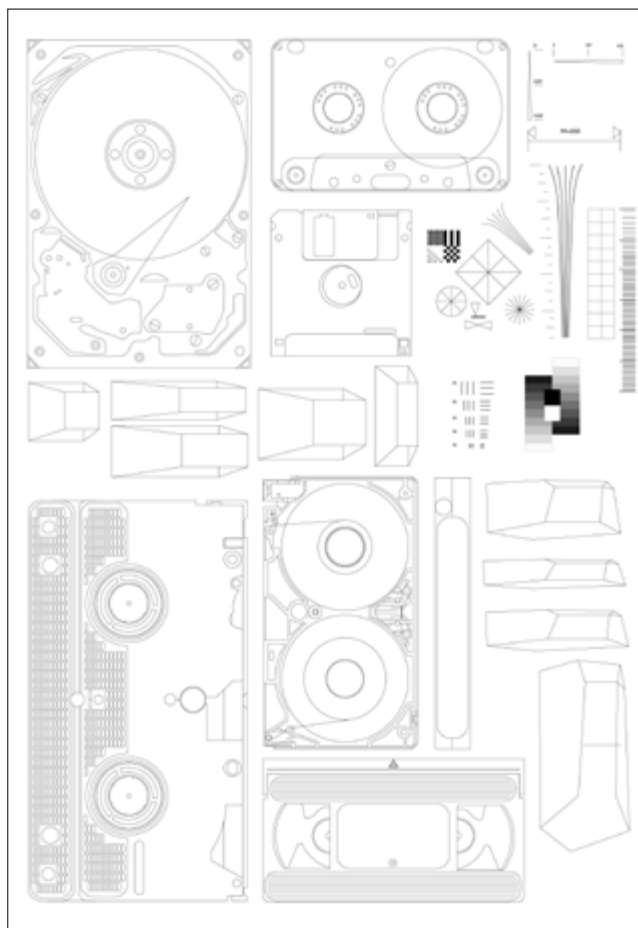
илл.40



илл.41



илл.42



илл.43



илл.44



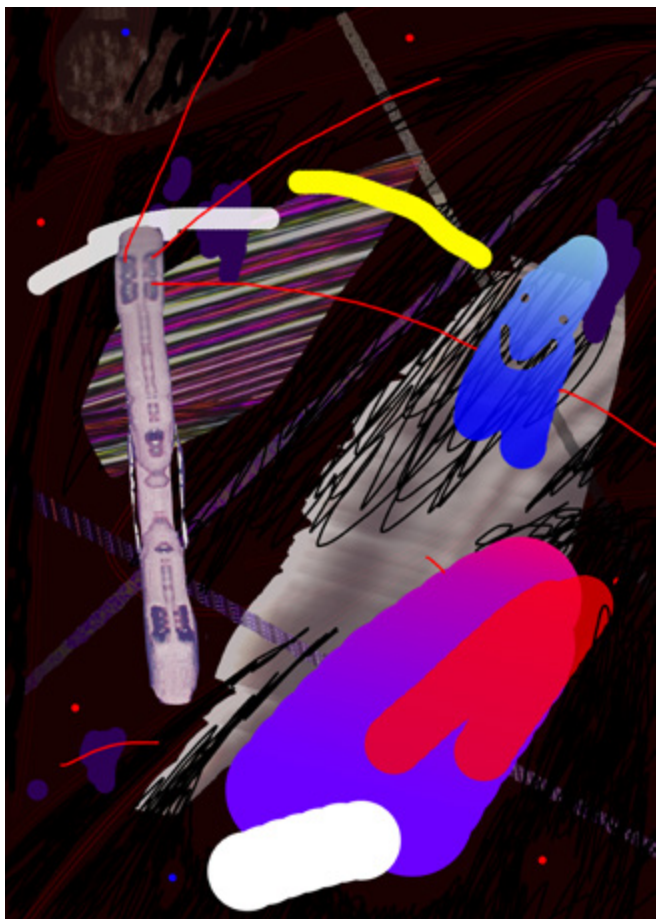
илл.45
29



илл.46



илл.47

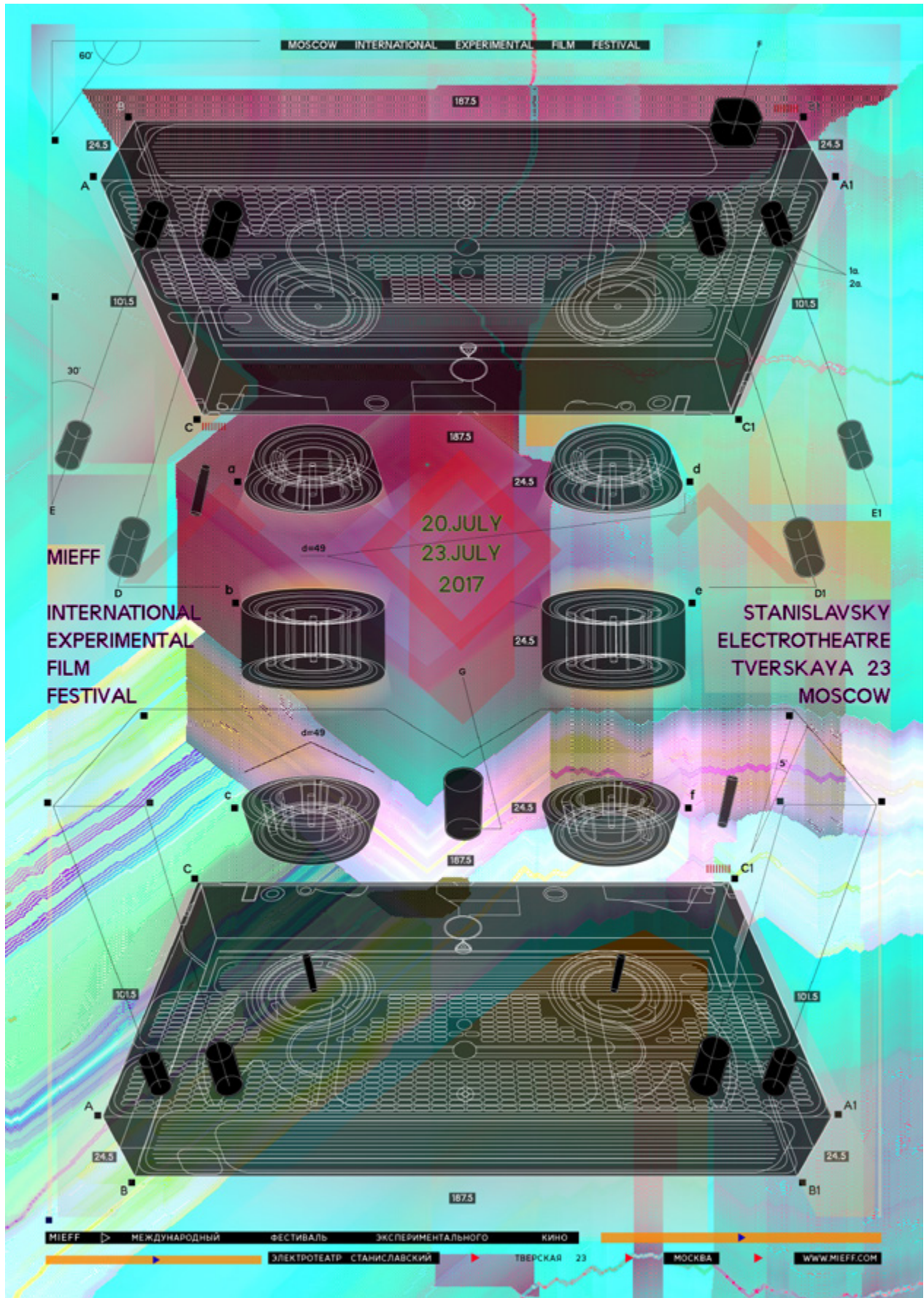


илл.48
30

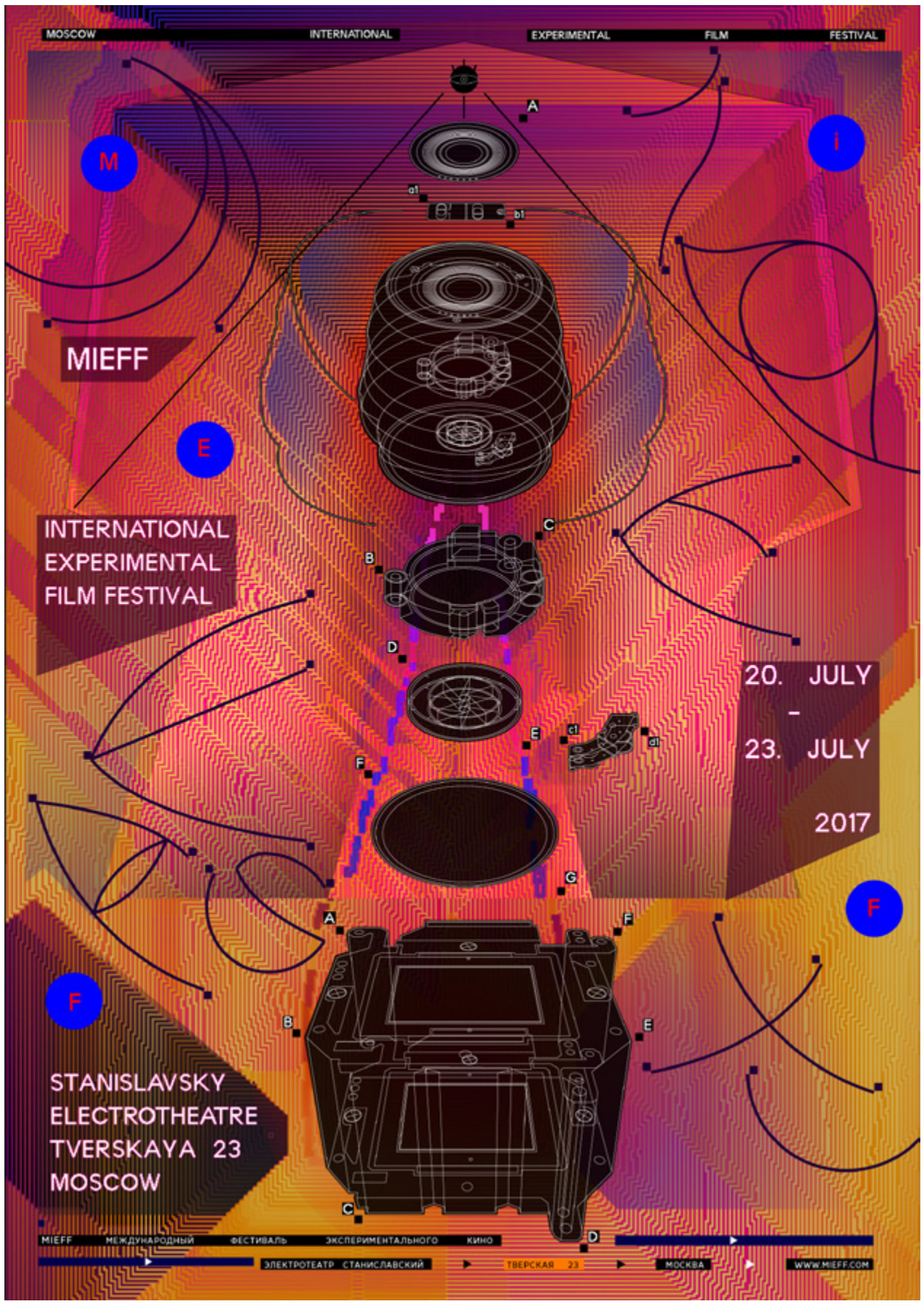


илл.49

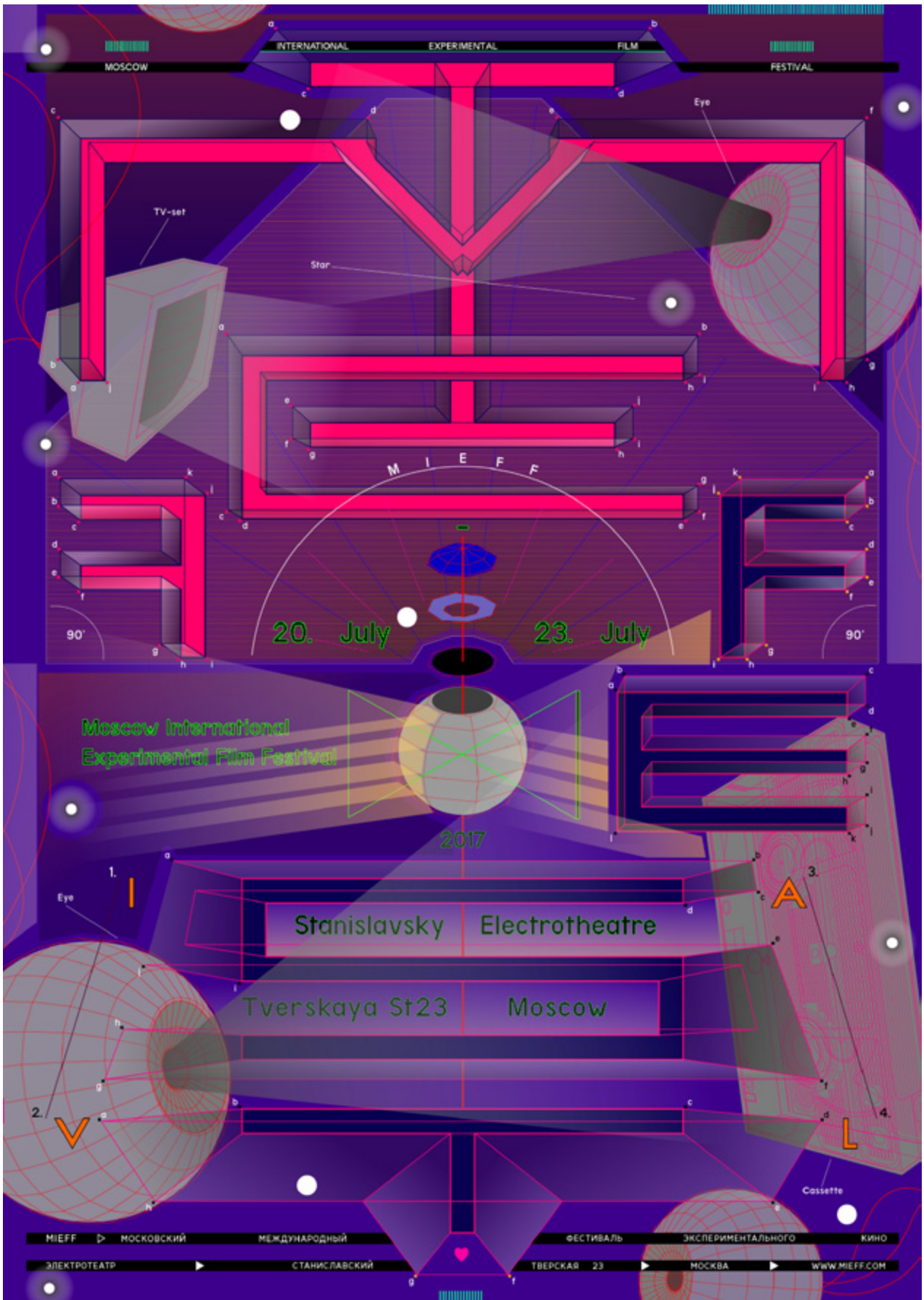
2.2. Серия плакатов



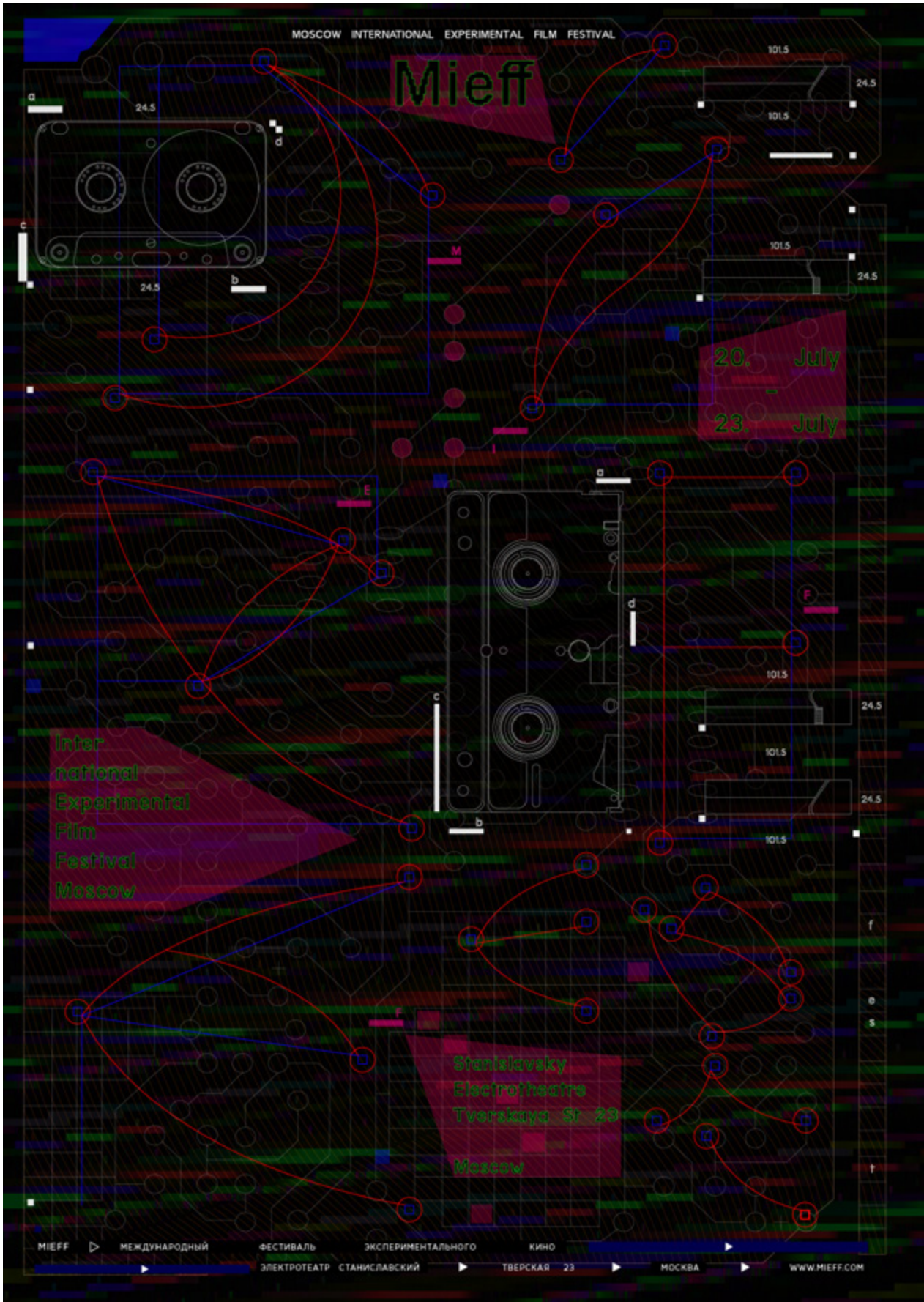
1 плакат (Бирюзовый)



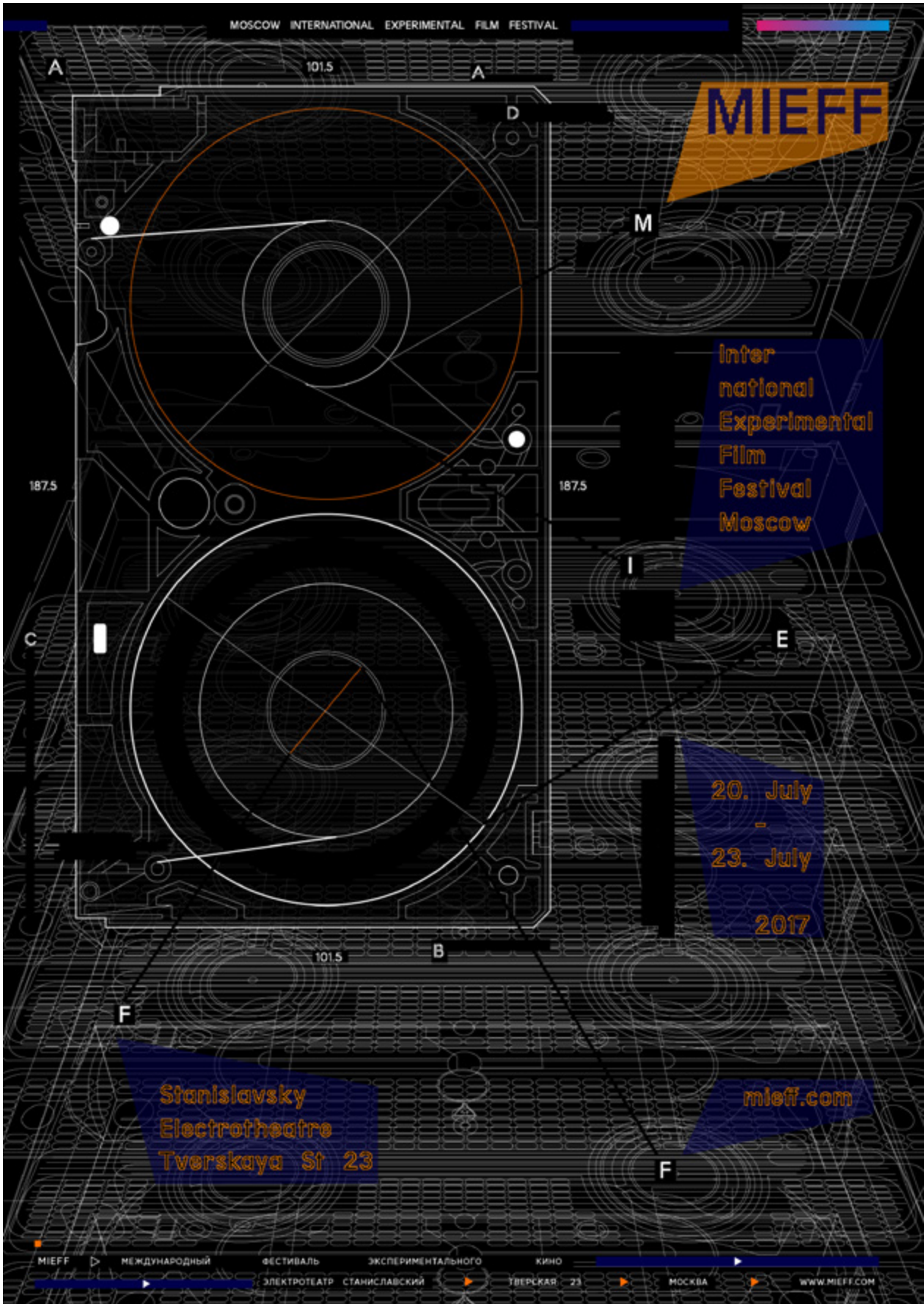
2 плакат (Оранжевый)



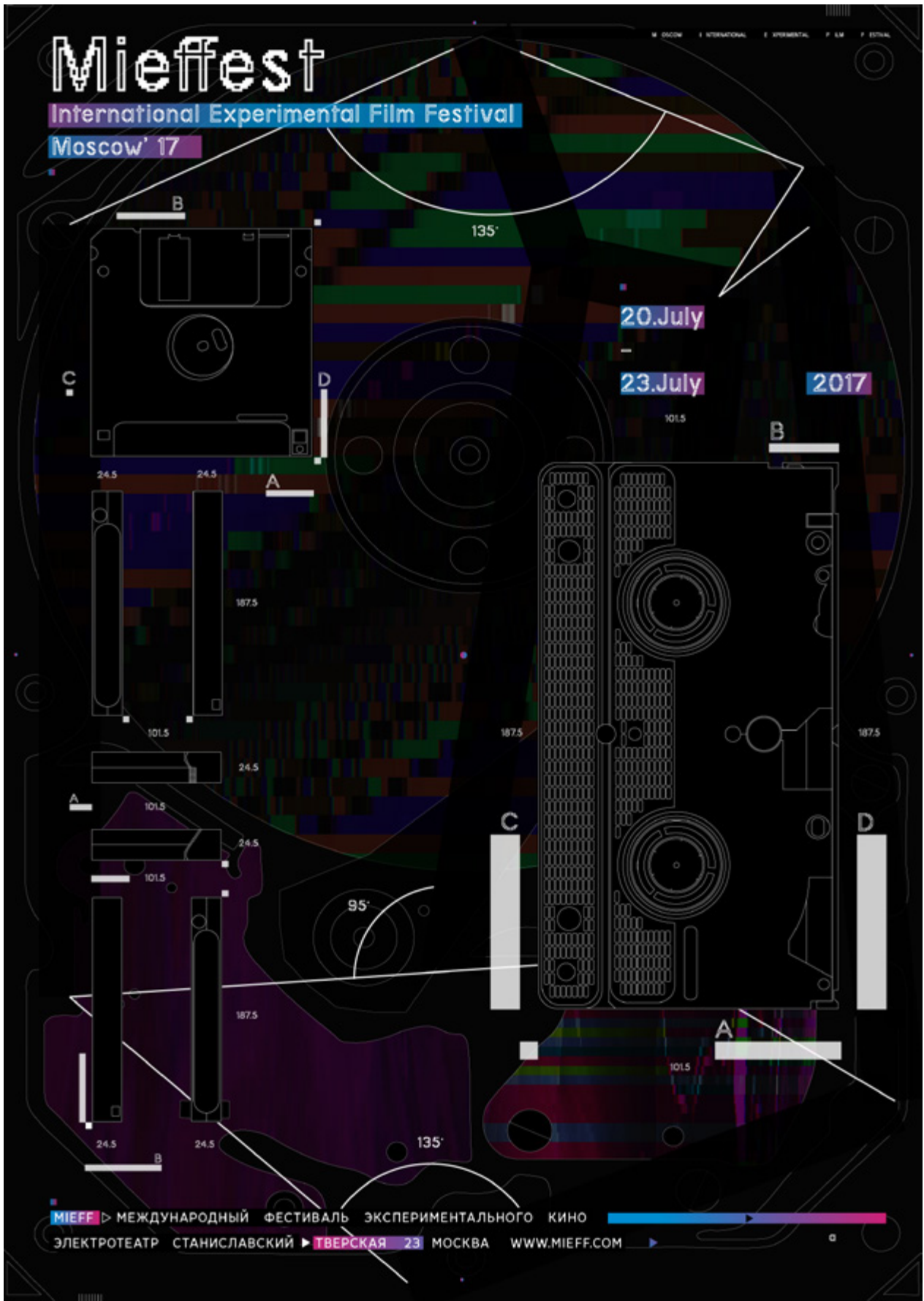
3 плакат (Фиолетовый)



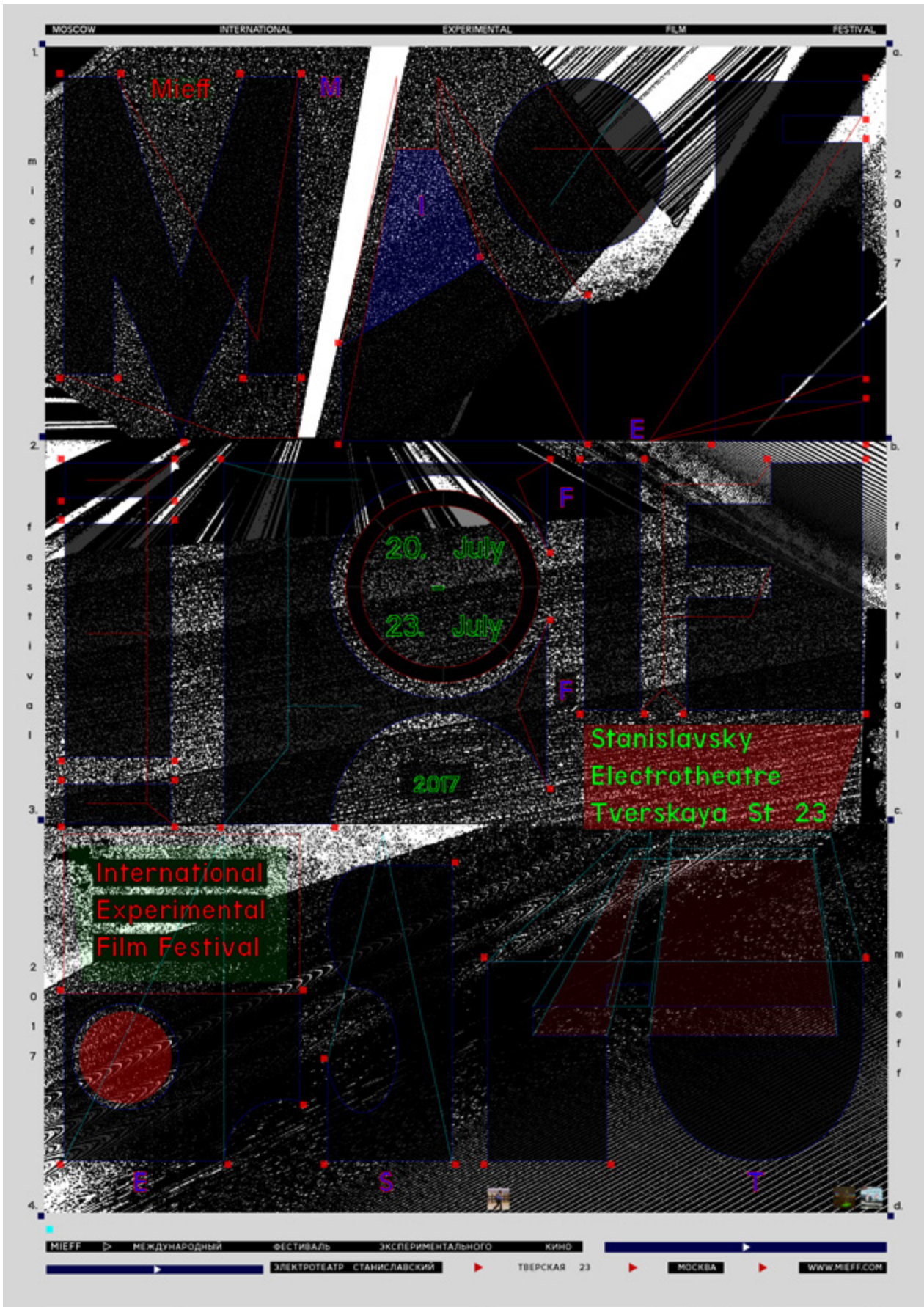
4 плакат (Красный)



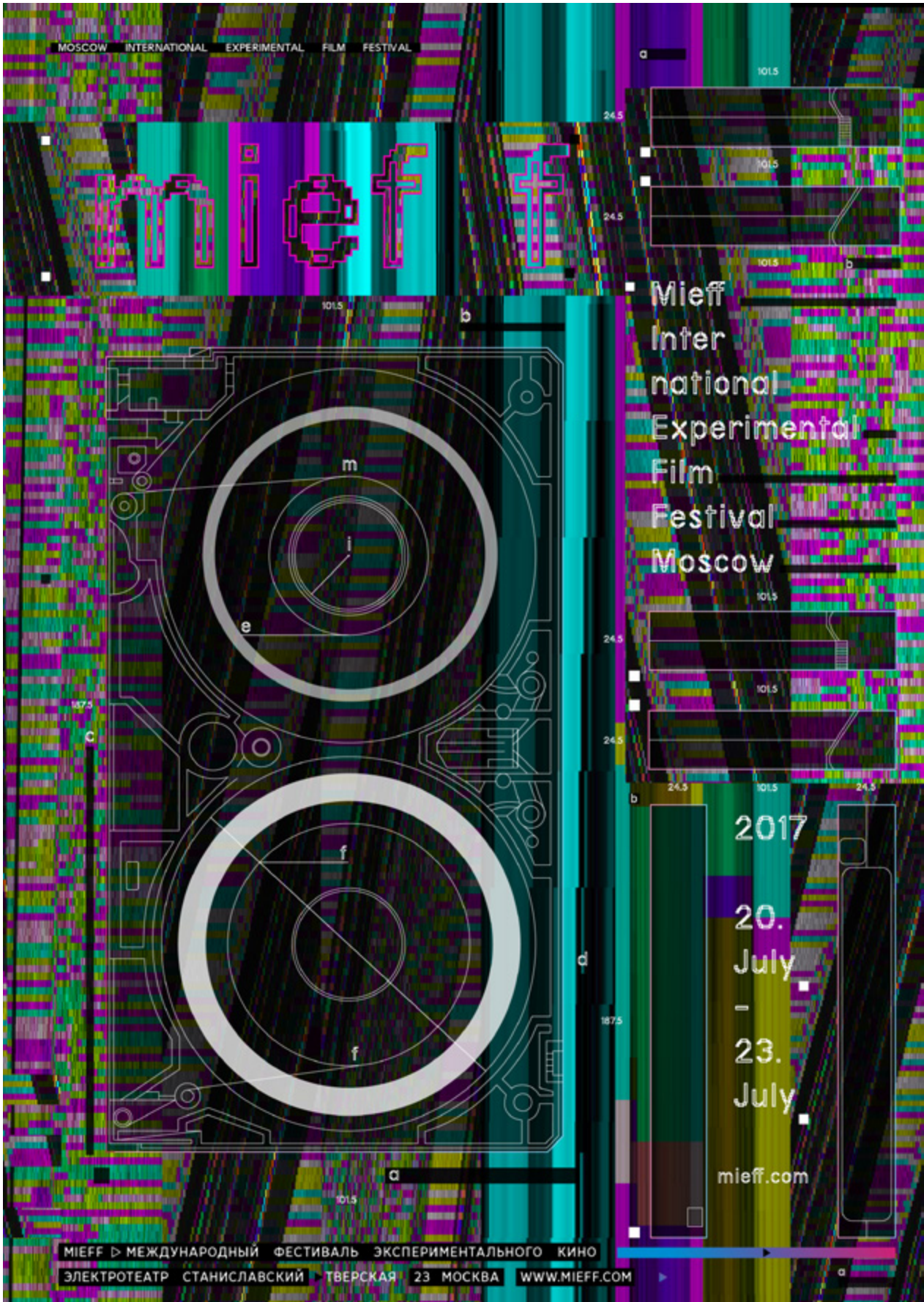
5 плакат (Серый)



6 плакат (Черный)



7 плакат (Белый)



8 плакат (?)