

# Визуальная айдентика для театральной компании «Внутренний санаторий»

Руководитель: Азарян В. А.

# 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. Инструменты и результаты могут быть разными. 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.

## О заказчике и проекте

**Представитель:** Серафима (Festival Production / Theatre / Contemporary Art)

### О проекте:

Театральная компания 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.

На данный момент есть 3 прописанные постановки: «Лотосы», «Драматизация» и «Карма-кафе».

**Запрос:** создать визуальную айдентику для проекта «Внутренний санаторий», создать сопровождение для одной из постановок.

«Спектакль - кусок реальности»  
«Не спектакль, а способ смотрения»

# О заказчике и проекте

(из интервью с заказчиком)

**Поводом для обращения во Внутренний санаторий чаще всего являются:**

1. Стресс
2. Скука
3. Любопытство
4. Желание отдохнуть

Учитывая непродолжительное время пребывания в санатории, используется комплексный подход:

Лечебно-профилактическое наблюдение и самонаблюдение  
Прогулочные маршруты  
Эстетство на грани гедонизма  
Психотерапевтические методики  
Экспериментальный театр

**Что должно привести именно в этот театр?**

Любопытство  
Желание познать (себя)  
Высшая нервная деятельность  
Работа психики  
Изучение себя и своих реакций  
Желание глубины и беспредельности  
Желание отдохнуть

**Что особенного в этом театре?**

Внутренний санаторий объединяет театральное искусство с нейронауками, психотерапией, созерцанием, соучастием и самопознанием.

**Что вы хотите сказать этим театром?**

Добро пожаловать в природу эмоциональности.  
Наш 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.

**Зачем нужны новые формы?**

Никаких новых форм нет.

Форма - это лишь очерченная граница некоторого явления, это проявленное содержание, воплощенный ответ на запрос или намерение.  
Чтобы оформиться, нужно начертить границы

Есть вопросы, которые актуализируются самим временем, и появление Внутреннего санатория - это ответ на популярность концепции осознанности и пребывания Здесь и сейчас. Второй компонент - это театральность в чистейшей из форм, а осознанность, сознание, природа эмоций и работа психики - это основной профиль Внутреннего санатория.

# О проекте

## Нейротеатр. Онлайн спектакль «ДРАМАТИЗАЦИЯ»

**Место действия:** Разные города мира в онлайн пространстве

### Описание:

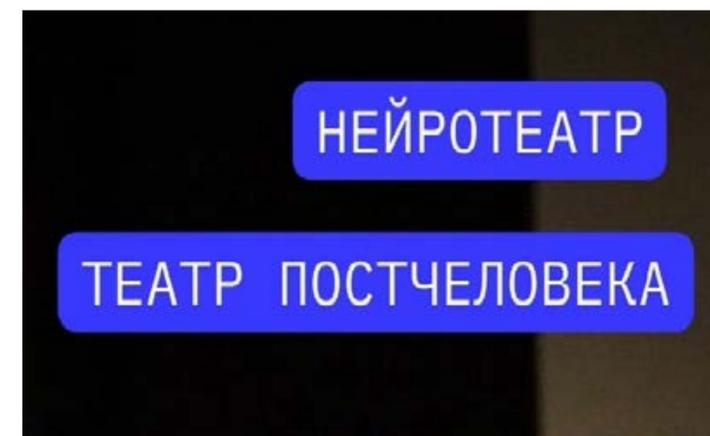
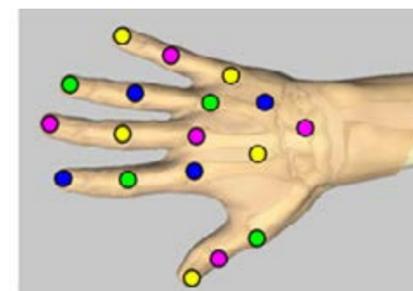
Одна актриса путешествует по местам, с которыми связаны ключевые моменты ее жизни. Места-триггеры. Зритель следит за действиями в реальном времени по ту сторону экрана. Есть 4 источника информации:

1. Шлем ЭЭГ на голове актрисы (для снятия электроэнцефалограммы)
2. Датчики на руках (для определения давления, сердцебиения и т.д)
3. Камера от первого лица
4. Съемка со стороны

Сопоставив все аспекты, зритель может наблюдать за внешними и внутренними изменениями в моменте. Это уже не театральная игра, а демонстрация реальных эмоций реального человека. Также зритель, словно в игре, может выбрать дальнейшее действие актрисы.

### Коннотации:

игра / карта городов / память / триггер



# Состав проекта

## «Внутренний санаторий» (театральная компания)

логотип

макет для билетов (timerpad)

пригласительный билет

папка для документов (a5)

бланк

штамп

визитная карточка

сувенирная продукция

оформление Instagram

## «Драматизация» (нейротеатр)

афиша

афиша для соц.сетей

билет (timerpad)

## Цель

Разработка визуальной айдентики

## Задачи

Изучить направления деятельности компании

Проанализировать целевую аудиторию

Подобрать и проанализировать аналоги

Создать семиотическое поле

Определить носители фирменного стиля

## Целевая аудитория

Люди, интересующиеся современным театром, психологией

Публика, которая вписалась в современный технологический мир

# Анализ аналогов

Тематические

Концептуальные

Визуальные

# Нейротеатр

Медиахудожник Юрий Дидевич занимается развитием нейротеатра, как нового направления в современном театре. Является автором и создателем театральных перформансов с использованием нейротехнологий и нейрокомпьютерных интерфейсов NEUROINTEGRUM (Александринский театр и Новая сцена 2014–2015, Санкт-Петербург), DEMULTIPLEXIA (центр изобразительных искусств «Vozar» 2017, Брюссель) и других.



Медиаспектакль NEUROINTEGRUM, 2014  
автор и режиссер: Юрий Дидевич



Кафедра Высшая школа светового дизайна Университета ИТМО (CLD ITMO University), проект NEU theatre, 2017



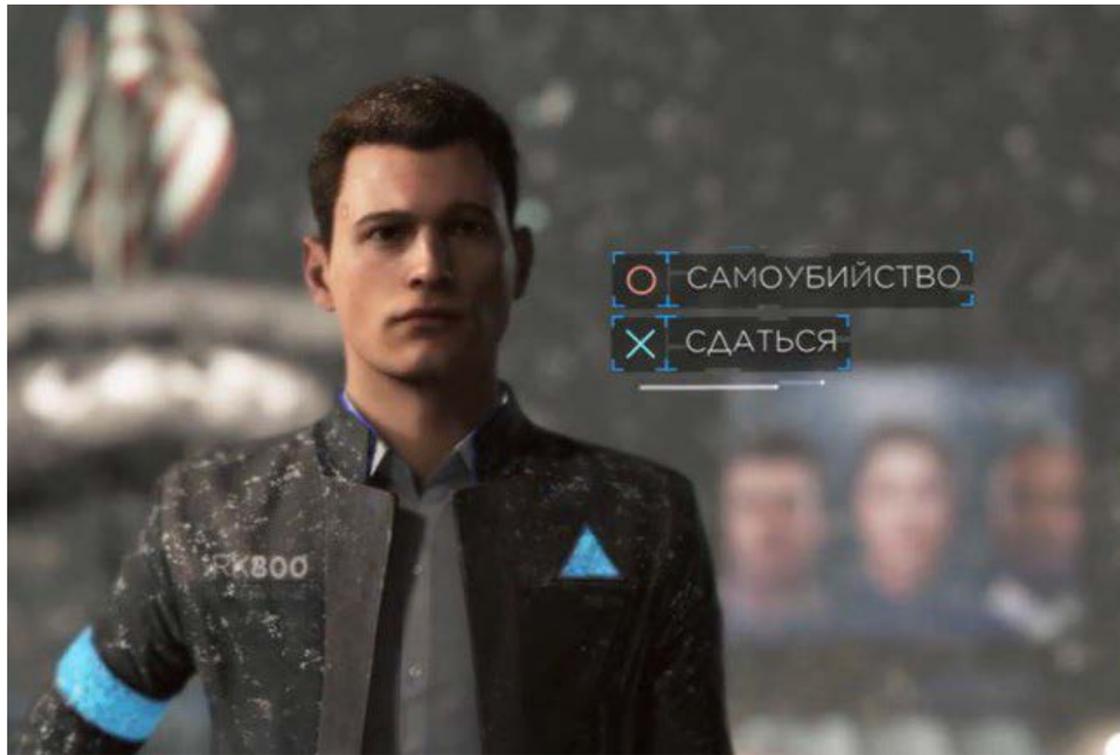
Экспериментальный спектакль «Demultiplexia», фестиваль Electronic Arts Vozar, Брюсселе, 2017



Медиафестиваль проекта ДНК-Владивосток, 2013  
Куратор Юрий Дидевич

## 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

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.



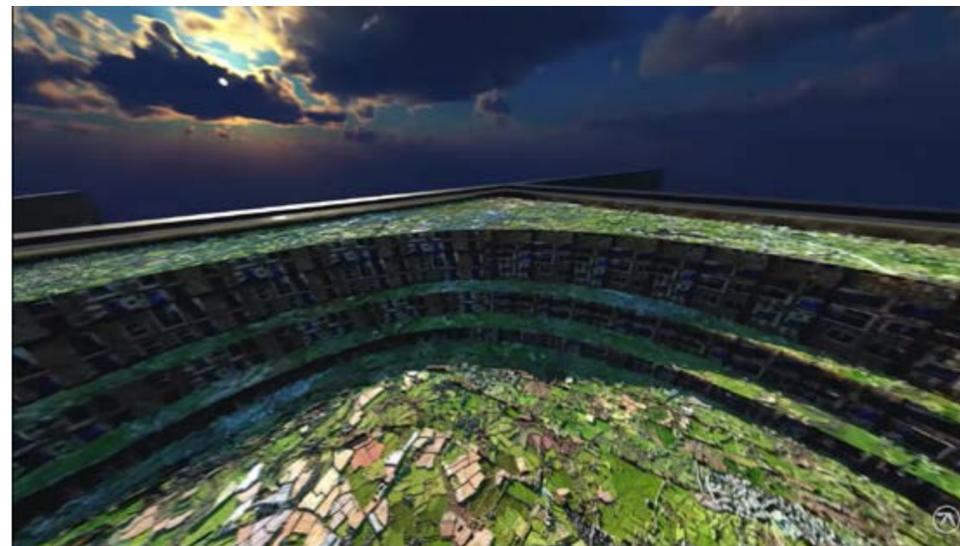
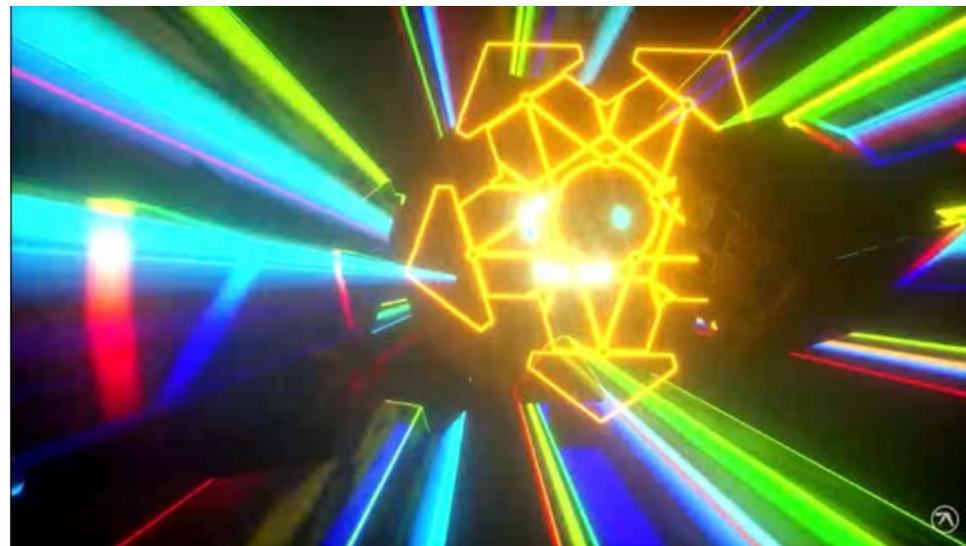
# «Дни перформанса в Тбилиси»



визуальный аналог

# Aphex Twin - T69 Collapse

Музыкальный клип состоит из постоянно изменяющихся сюрреалистичных ландшафтов. Подобно мыслям или снам - одна картинка сменяет другую.



визуальный аналог

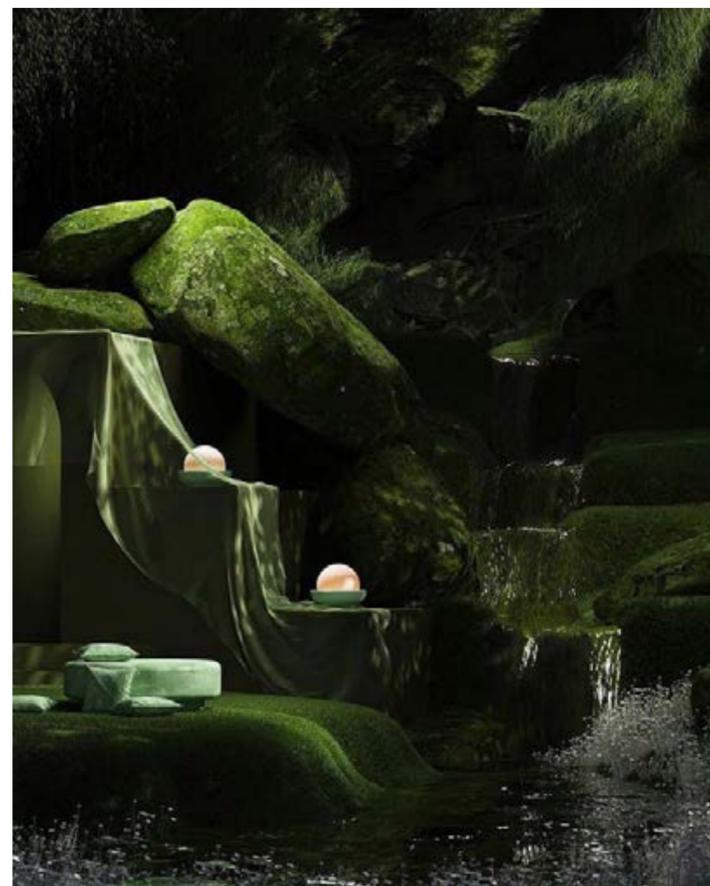


paul\_milinski



58 400 тыс. 103  
Публикации Подписчики Подписки

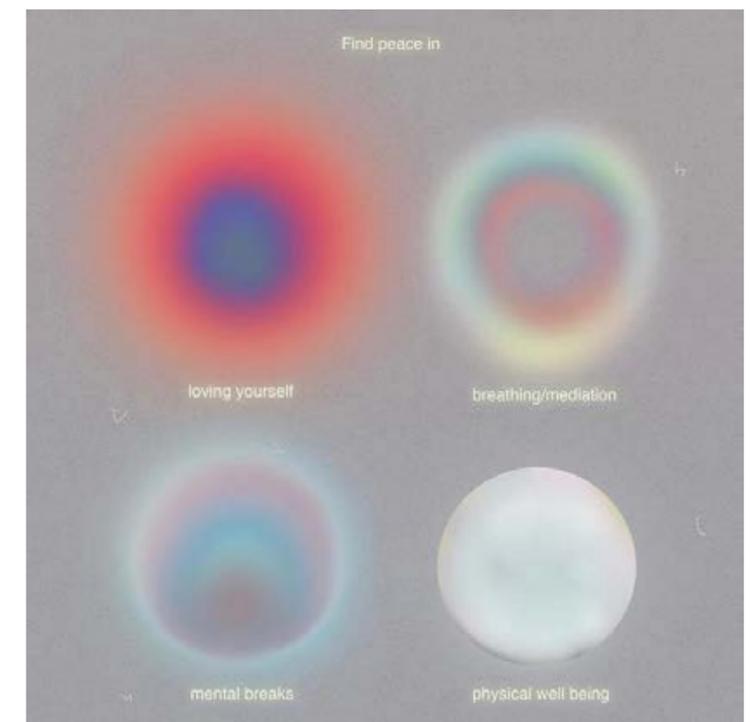
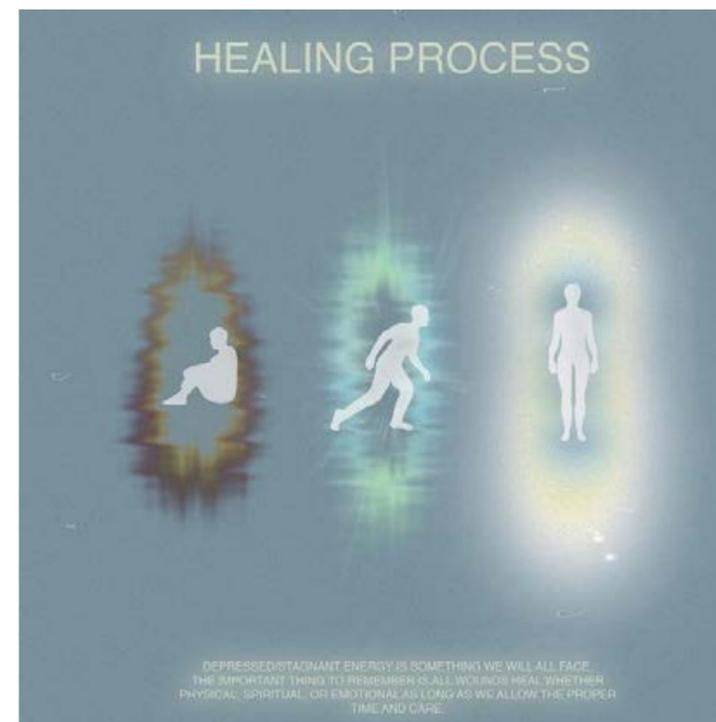
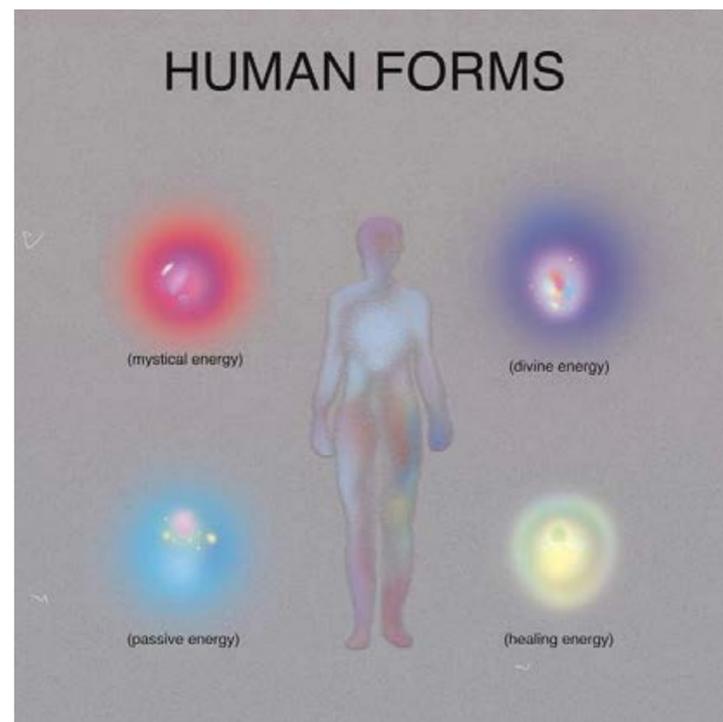
Paul Milinski  
Artist / Designer / Visualiser / Interiors & Exteriors



визуальный аналог



Эта графика визуализирует такие абстрактные понятия как человеческие чувства и состояния.

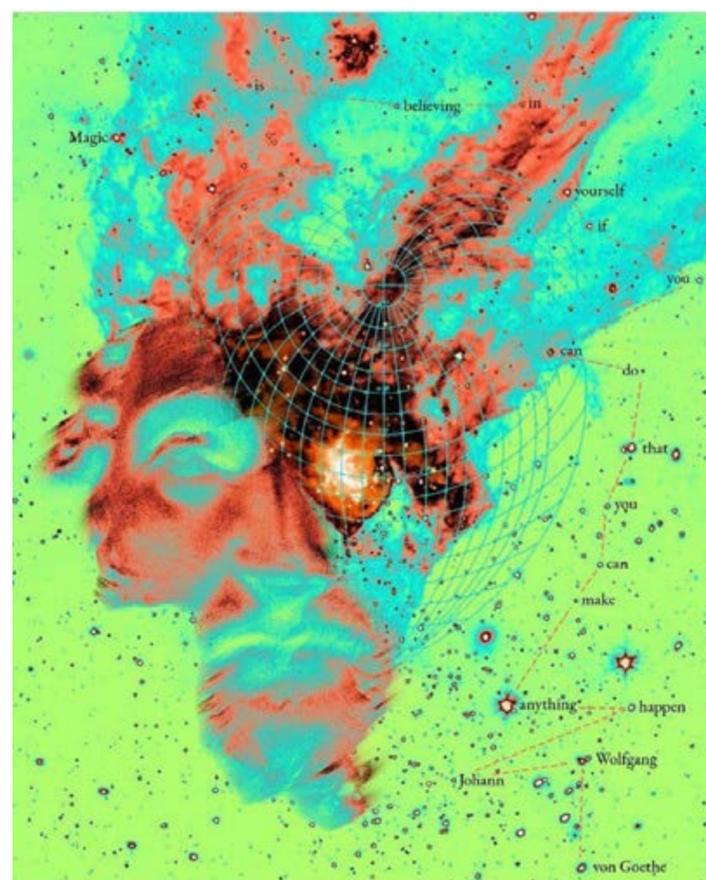
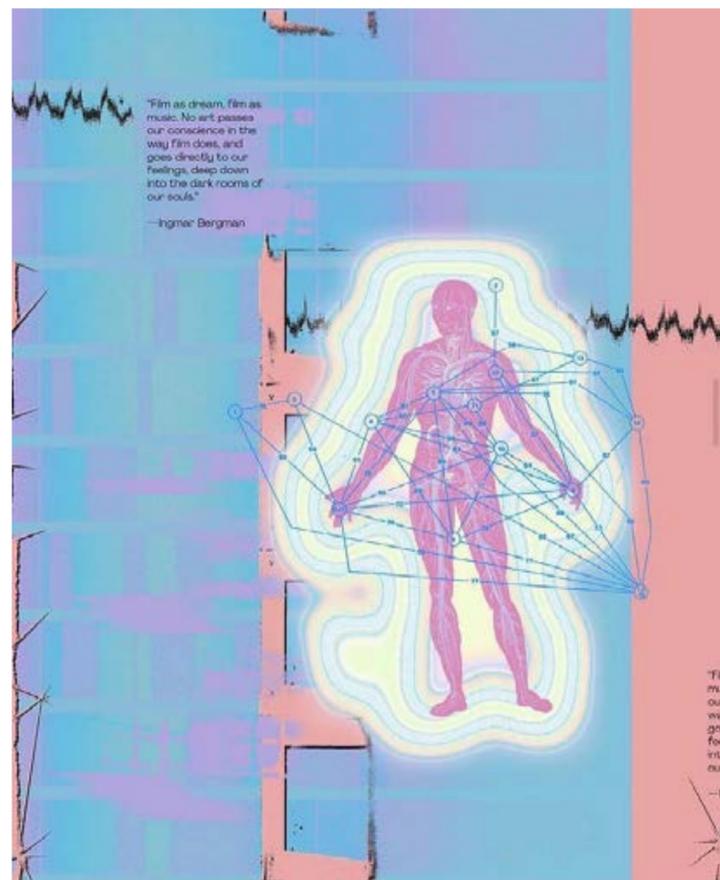
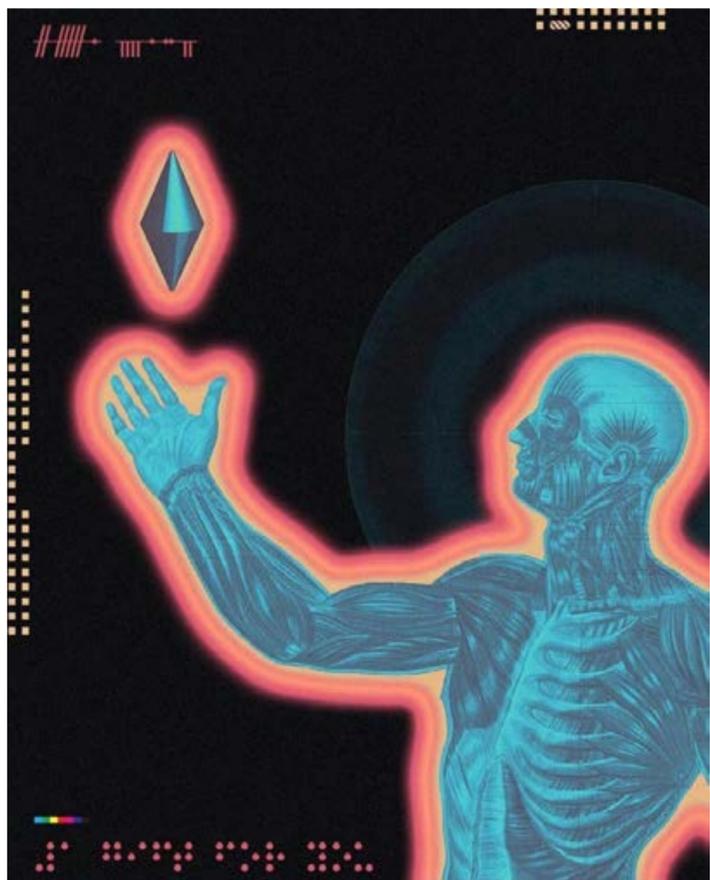


< da.wb ...



334 1 302 2 547  
Публикации Подписчики Подписки

**David Wehmeyer**  
Графический дизайнер



визуальный аналог

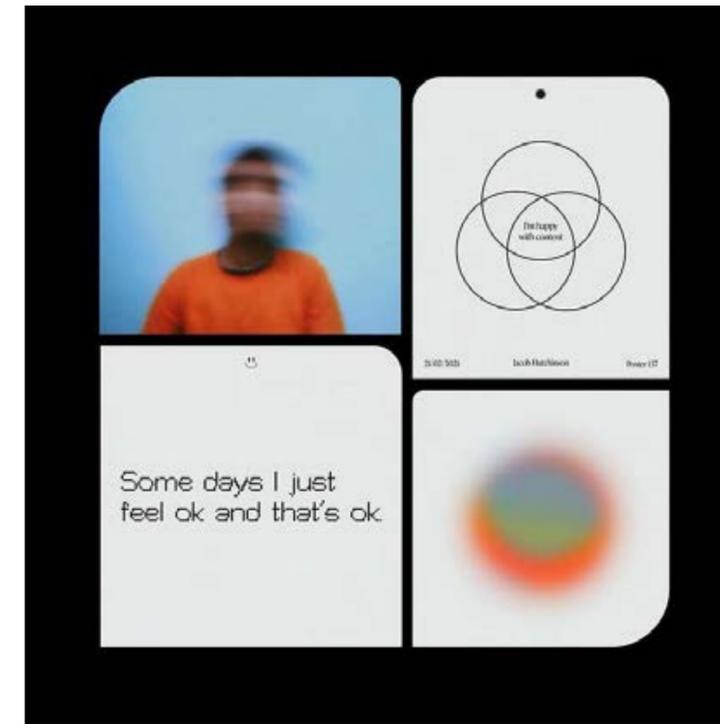
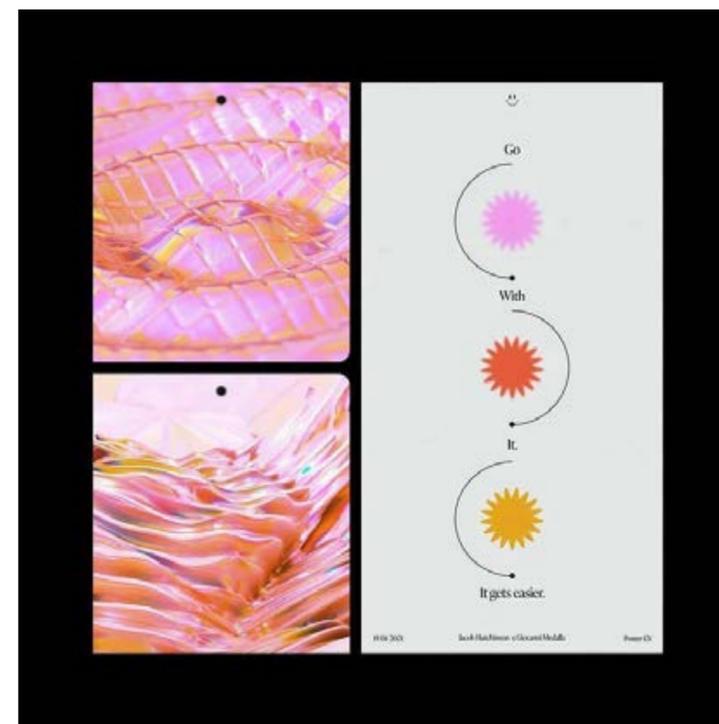
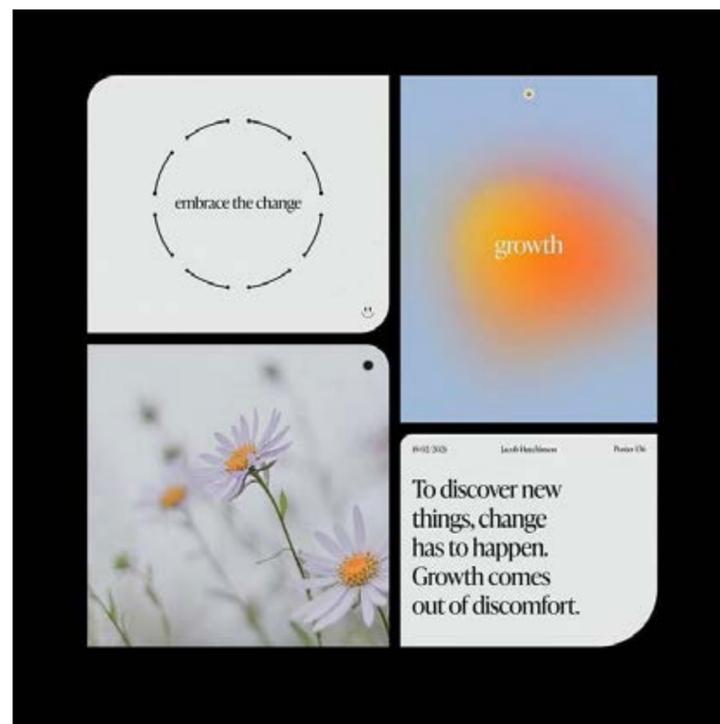
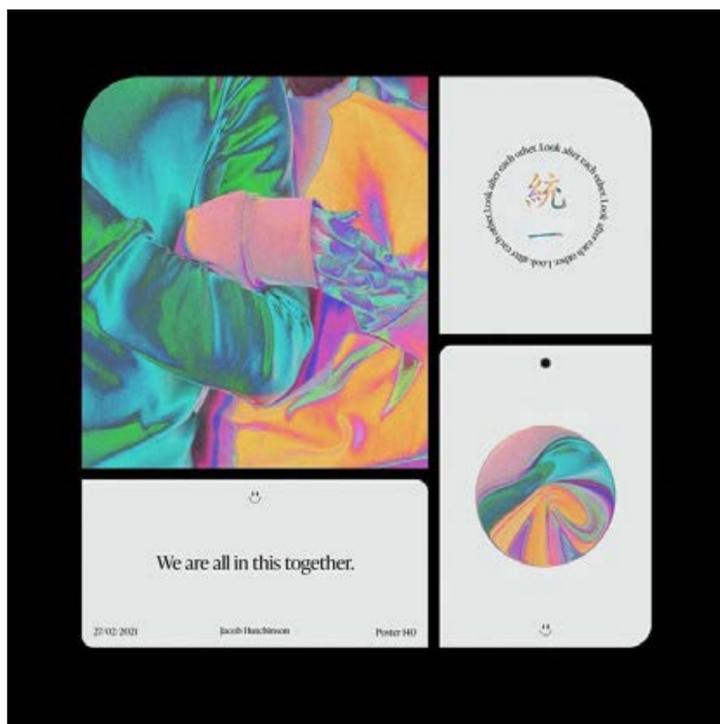
< byhutch ...



247 Публикации 29,5 тыс. Подписчики 874 Подписки

**яacob** 

Графический дизайнер

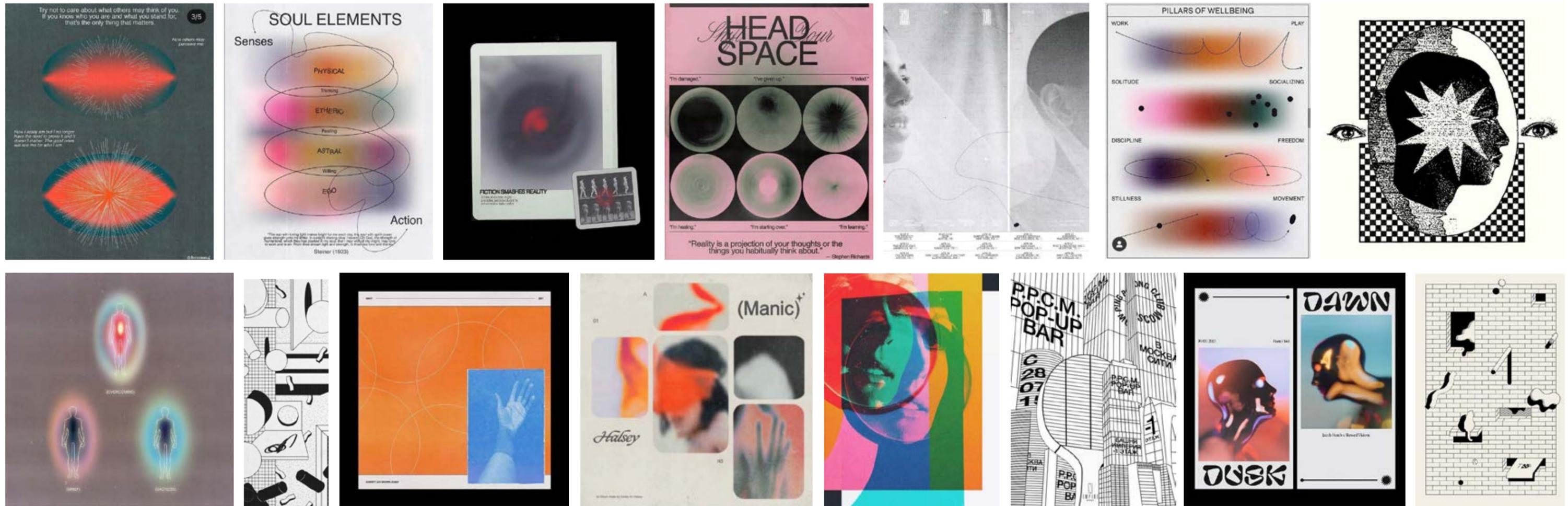


# Метафизические картины Джорджо де Кирико

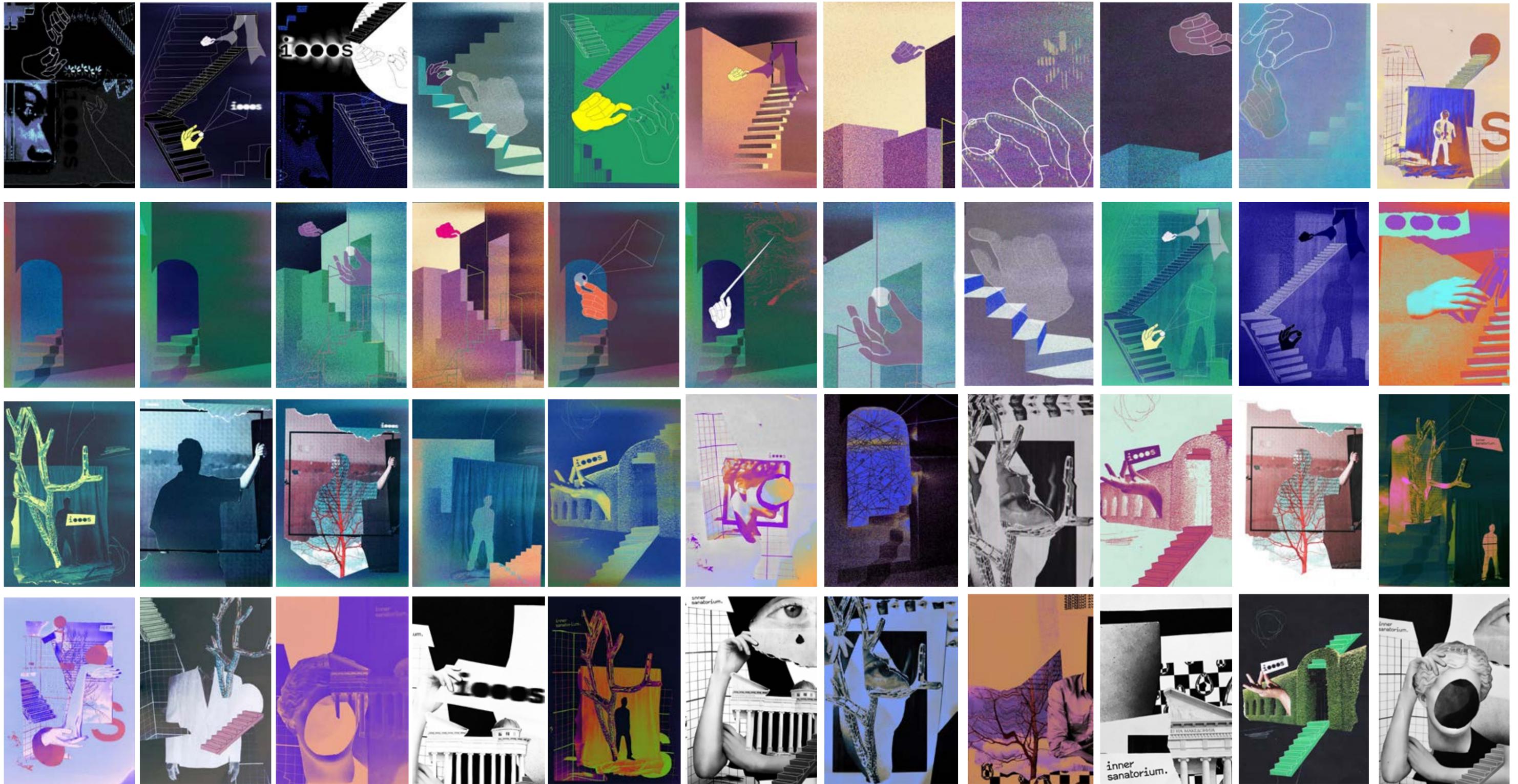
Театральность – едва ли не главная отличительная черта искусства де Кирико.



# Семиотическое поле





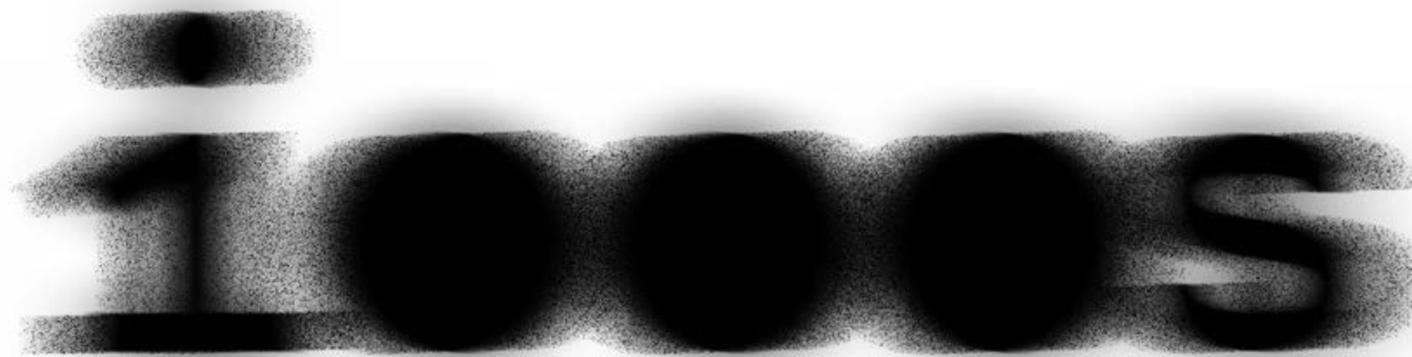


# Логотип

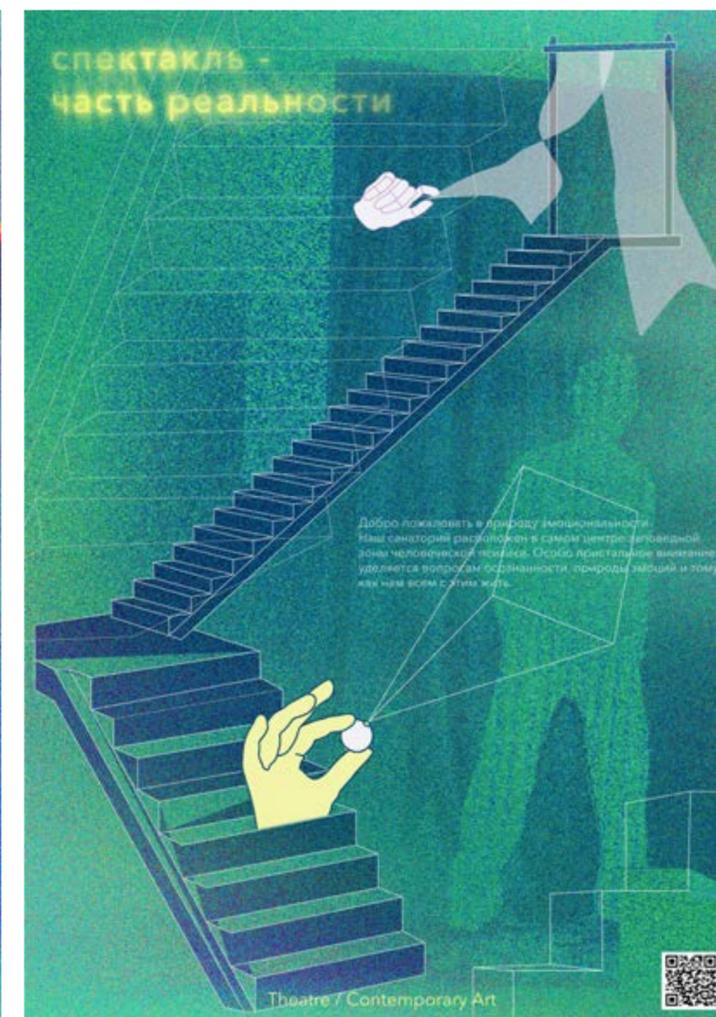
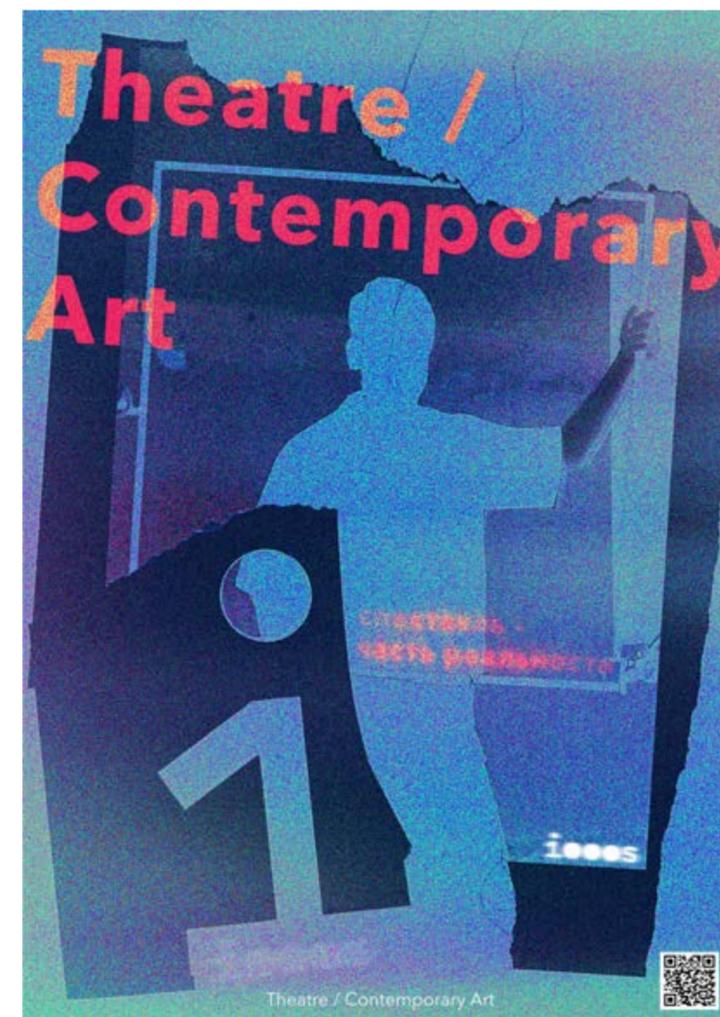
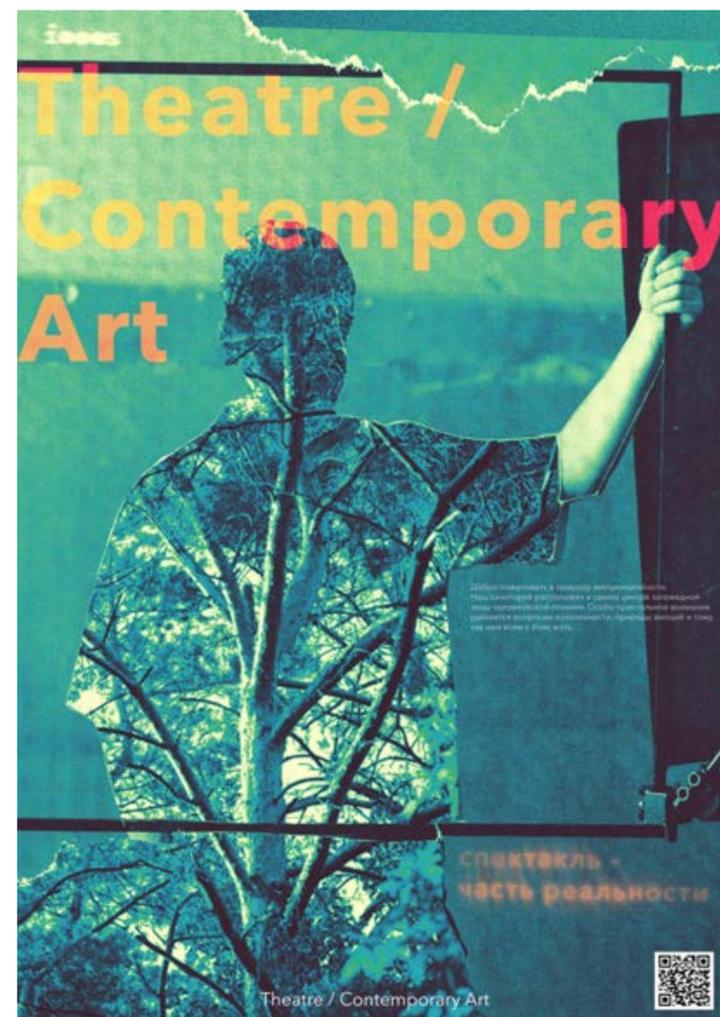
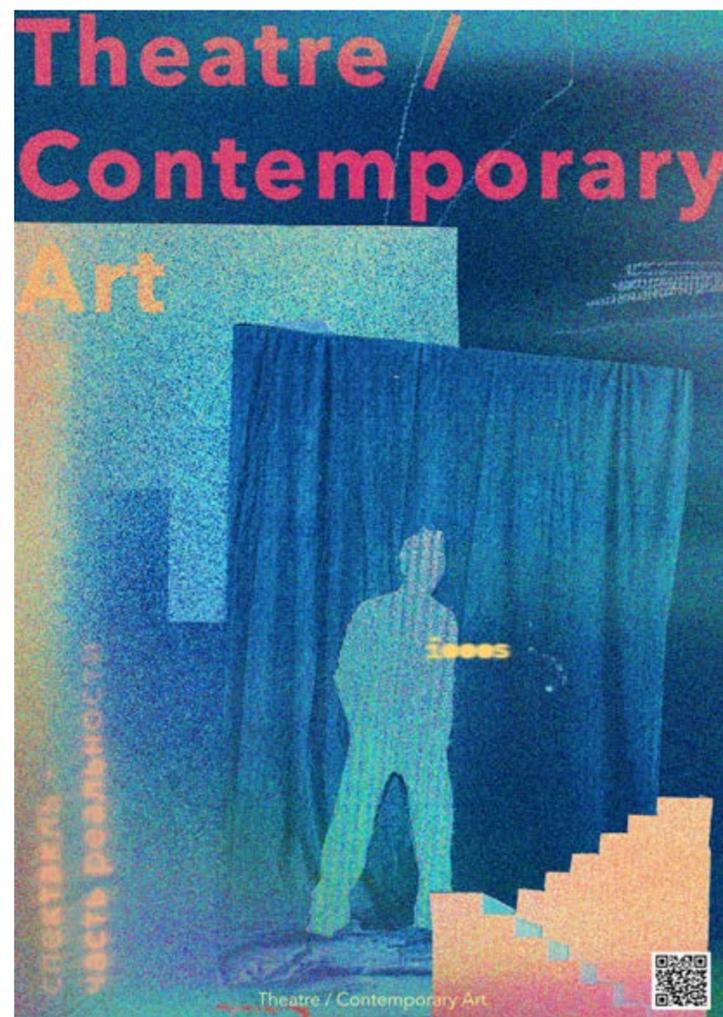
Логотип сочетает в себе начальные буквы и троеточие между ними. Три знака-круга - это единство человека, театра и науки. Также это знак троеточие. Знак недосказанности, которая подразумевает продолжение. После театральных постановок человек превращает эту недосказанность в новые, индивидуальные смыслы.

inner  
sanatorium.

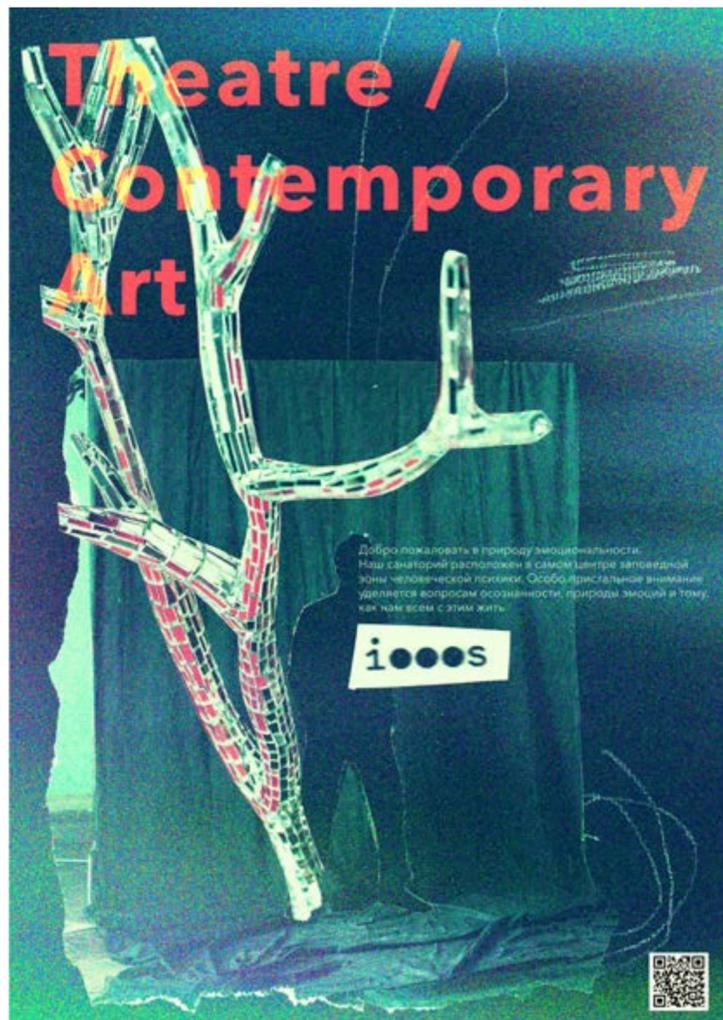
i + ● ● ● + S



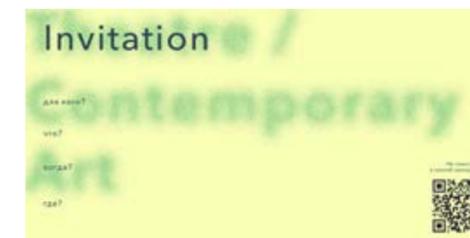
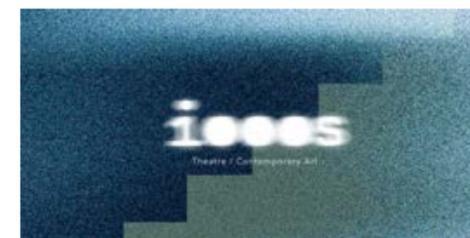
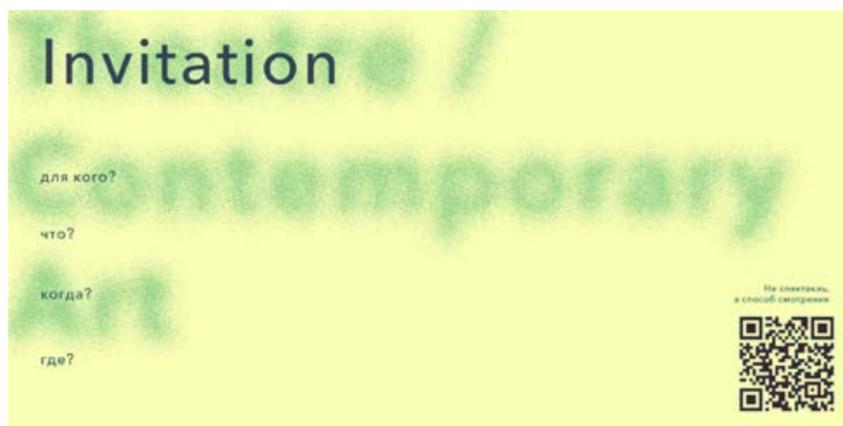
# Плакатная графика



# Плакатная графика



# Пригласительные (18 x 9)



# Макет электронного билета (timerpad)

