

GEEK PICNIC

РАЗРАБОТКА КОМБИНИРОВАННОГО ГРАФИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА, 4 КУРС, МАРИЯ ШЕСТОПАЛОВА

Руководитель:

старший преподаватель кафедры дизайна

Азарян

Вероника Александровна

Руководитель

теоретической части:

кандидат искусствоведения, доцент

с возложенными обязанностями заведующего

кафедрой дизайна

Позднякова

Ксения Григорьевна

1. О МЕРОПРИЯТИИ

Geek Picnic open-air

Крупный европейский научно-популярный фестиваль и open air, посвященный достижениям науки и техники, а также культурным и субкультурным явлениям.

Впервые прошёл в Санкт-Петербурге в 2011 году.

С 2014 года также проводится в Москве. В 2016 году прошёл в Израиле и Краснодаре.

Программу фестиваля с 2018 года курирует Экспертный совет, в который входят ведущие ученые, популяризаторы науки, общественные деятели.



2. АКТУАЛЬНОСТЬ

возвращение мероприятий, пандемия, изменение форматов, поддержание диалога, минимизация живого общения, уровень присутствия.

После пандемии масштабные мероприятия возвращаются в нашу жизнь.

Помимо этого, пандемия обострила вопрос того, как изменятся массовые мероприятия в будущем. Теперь это не только вопрос возникновения новых технологий, но также и дилемма необходимости новых форматов проведения, а также поддержания диалога с аудиторией на протяжении всего календарного года.

Вместе с тем, мы 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.

3. ТЕМА

Цель:

Средствами графического дизайна представить наглядно подход к научно-ориентированному фестивалю, как к реализатору практики совмещения онлайн и офлайн форматов проведения массовых мероприятий, разработать для «Geek Picnic» графическое сопровождение, адаптированное к настоящим условиям.

Предстоящая тема года: «Мультивселенная».

Задачи:

Изучить и проанализировать аналоги.

Изучить возможные способы поддержания коммуникации между онлайн и офлайн средой.

Изучить существующее визуальное сопровождение фестиваля, а также концепцию самого мероприятия.

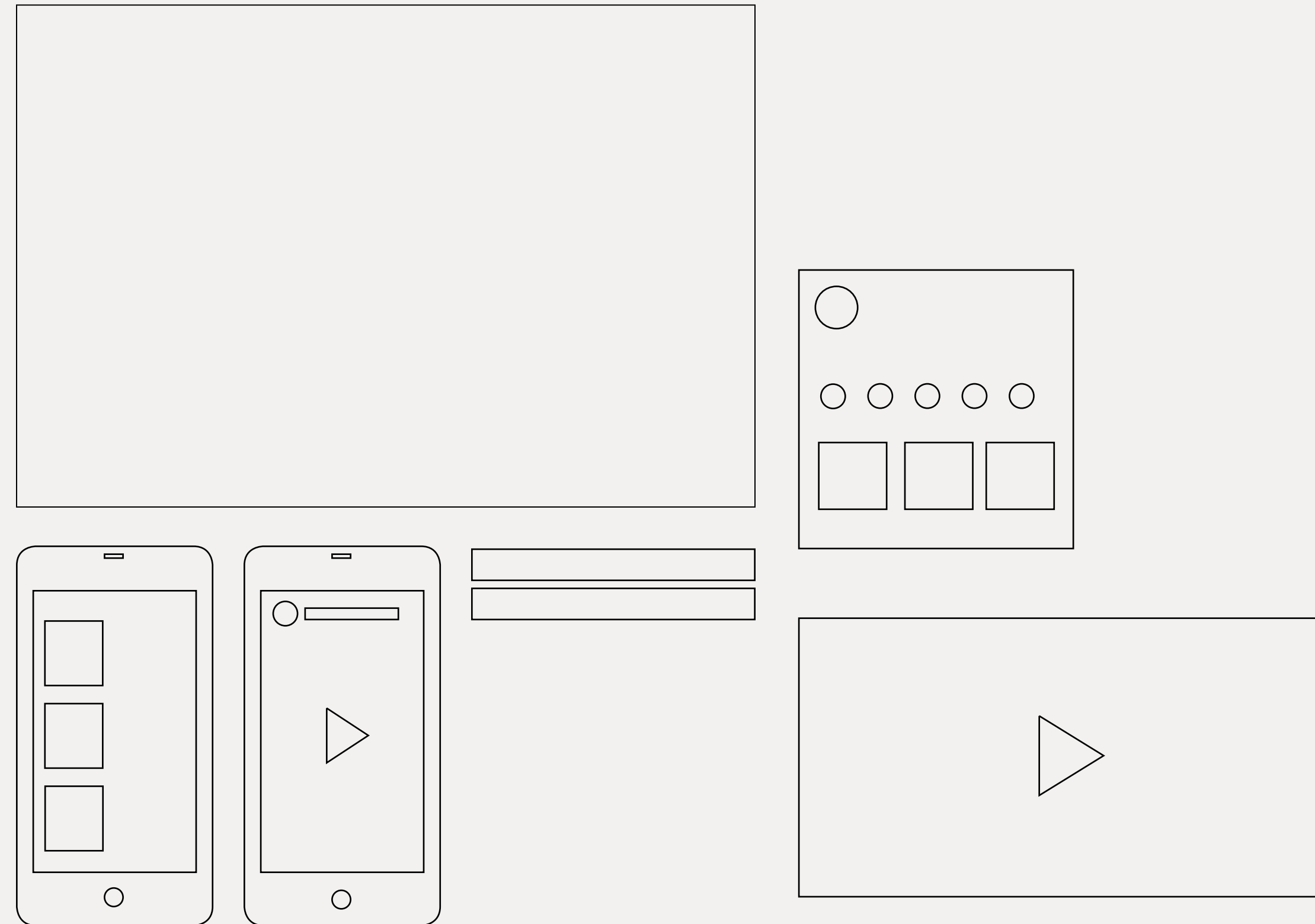
Найти ключевые визуальные образы.

Создать отвечающее современным требованиям графическое сопровождение фестиваля.

Разработать цифровые и печатные носители.

4. СОСТАВ

- Плакаты
- Пропускная лента
- Раскладка в инстаграме
- Короткие имиджевые ролики
- Заставки для выступлений спикеров или объявления тематических блоков
- Обложки для подкастов
- Сувенирная продукция

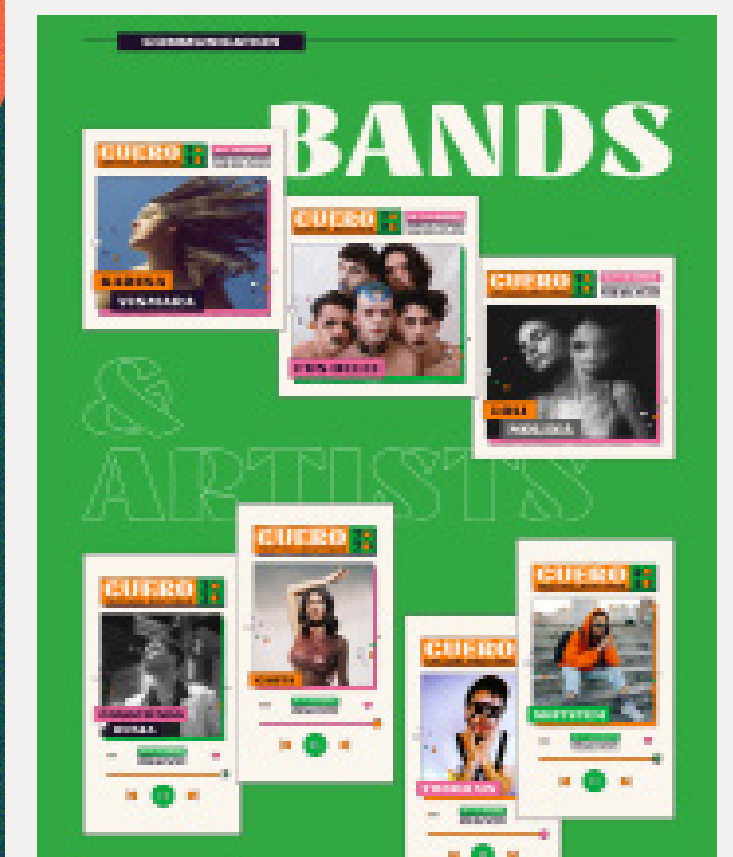
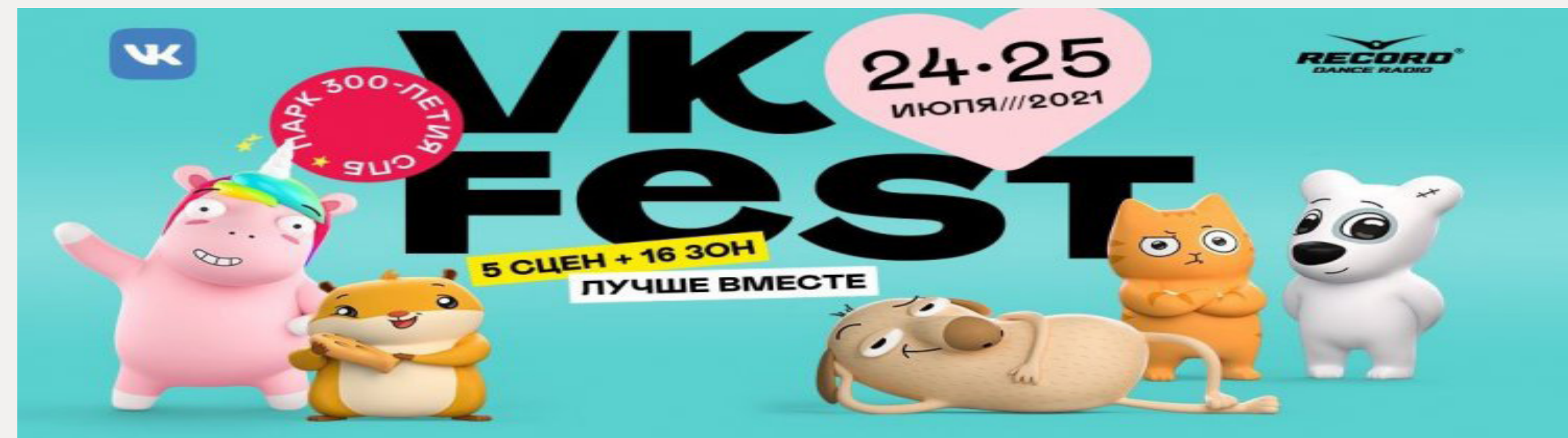


5. Визуальные аналоги

VK Fest
CUERO boutique-fest
«Усадьба JAZZ»

Аналоги выбраны для создания впечатления о подходе к дизайну open-air и boutique фестивалей.

A boutique festival is one that deliberately seeks out a niche by presenting a selective offering rather than a 'throw-all' one. There needs to be an element of selectivity – this could be the music, the concept or the venue, among other things.



5. Визуальные аналоги

«THE PEACOCK SOCIETY» Festival
 «MY NAME IS WENDY» Studio
 «STATIC» Artwork

Использование крупных и ярких форм как основной элемент графики.



<https://www.behance.net/gallery/69369253/The-Peacock-Society-2018>

<https://www.behance.net/mynameiswendy>

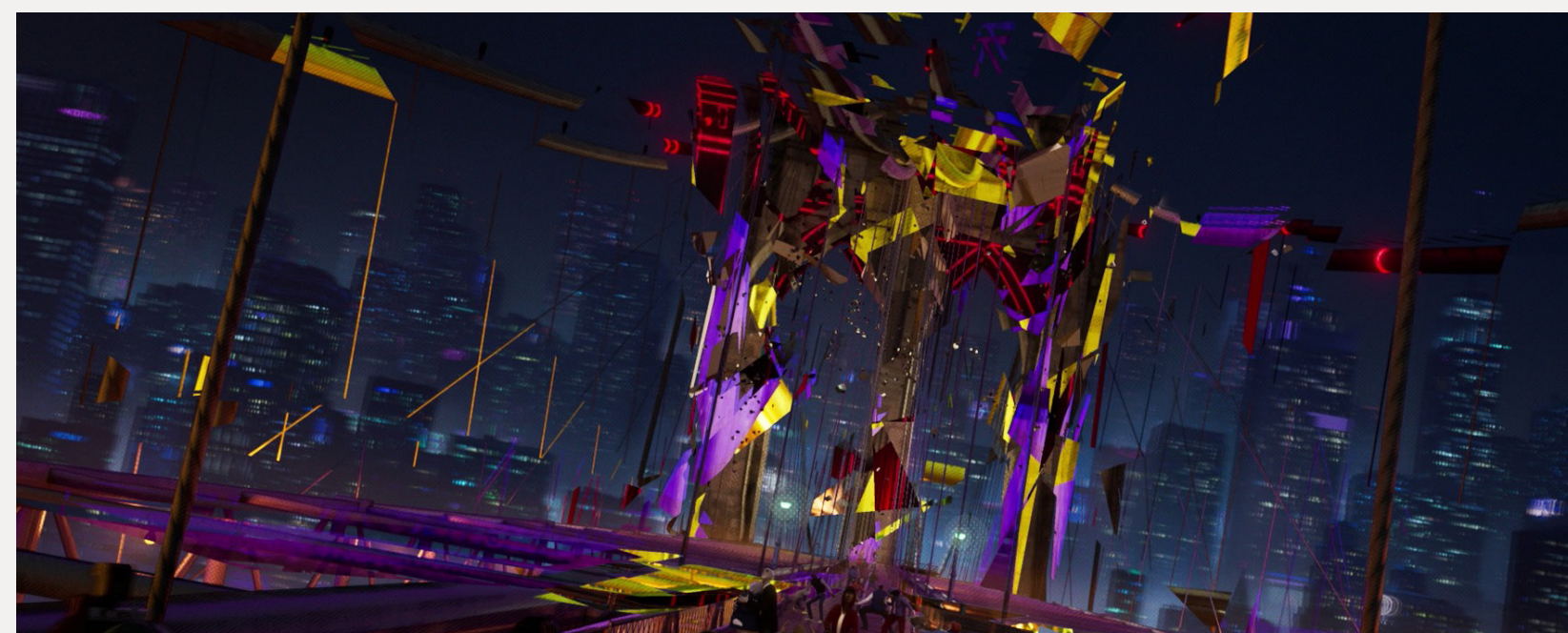
6. Тематические аналоги

«Inception» 2010

«Into the Spider Verse» 2018

«Dr Strange» 2016

Исследуют понятие мультивселенной на различных уровнях (будь то буквальное смешение реальностей, архитектура сна или путешествие в мультивселенную).



7. Структура фестиваля

Главная сцена

Спикеры и музыканты, агрегирующие вокруг себя представителей различных сообществ.

известные трендсеттеры, визионеры, блогеры, авторы книг и шоу, задающие направление современной интеллектуальной поп-культуры.



Campus

Лектории, Экспозоны, мастер-классы, интерактивные зоны.
Outer Space, Digital Space, Science Fiction, Human, Habitat.

астрофизика, космология, океанология, микробиология, IT, ИИ, робототехника, современные технологии, книги, нон-фикшн, комиксы, нейронауки, мозг, биотехнологии, сознание, генная инженерия, урбанистика, экология.



Picnic

Смотреть и участвовать: активности open-air.

арт-объекты, кинотеатр, VR+AR, DIY, настольные игры, ретро игры, косплей, киберспорт.

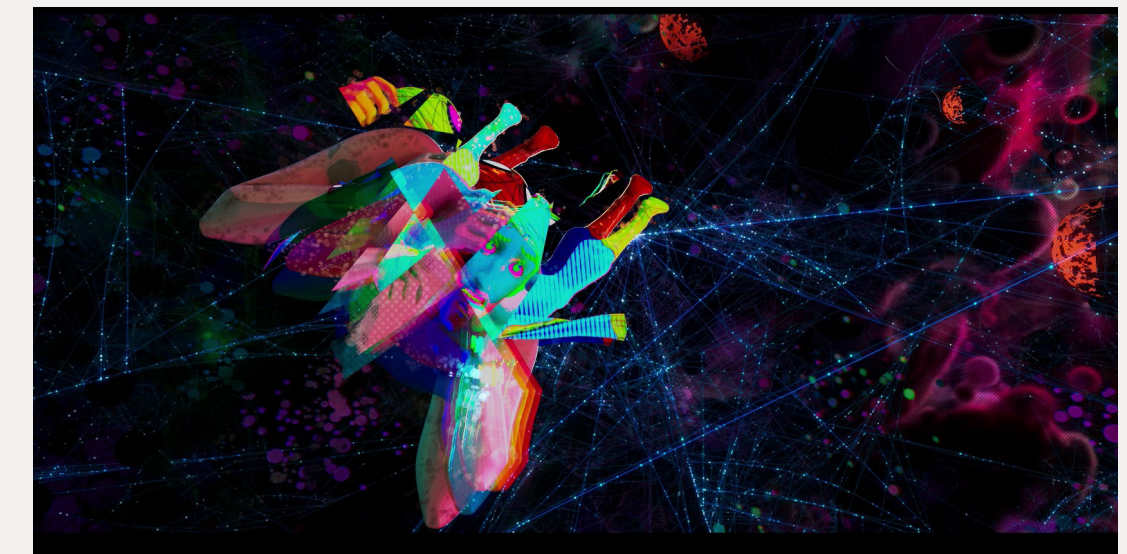
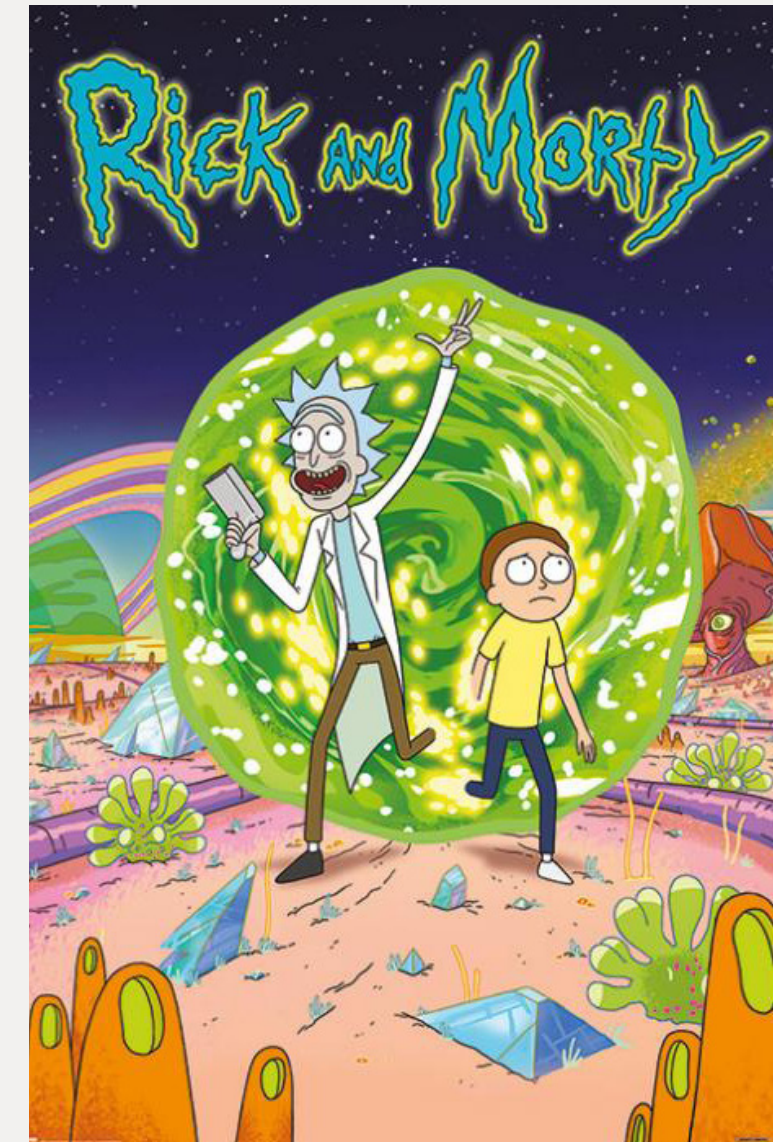
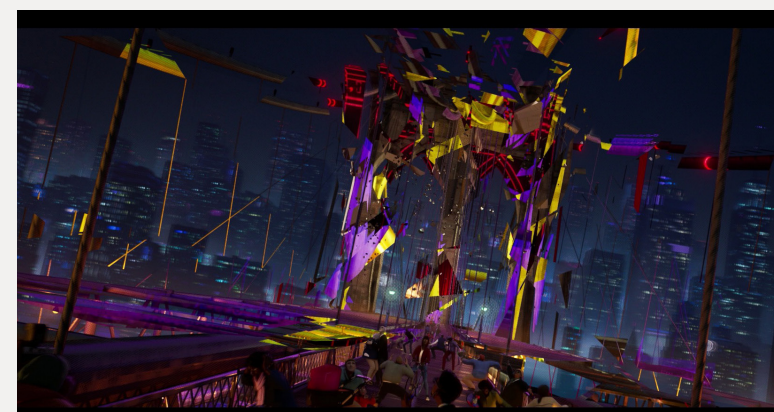
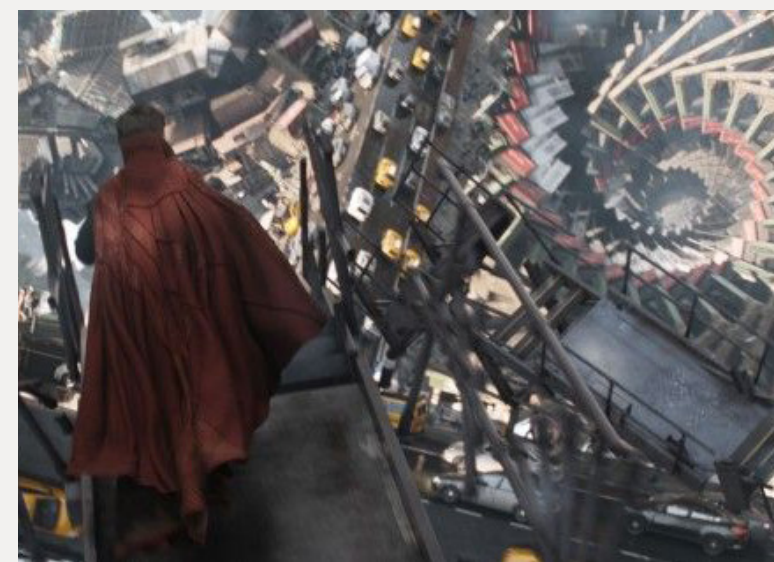
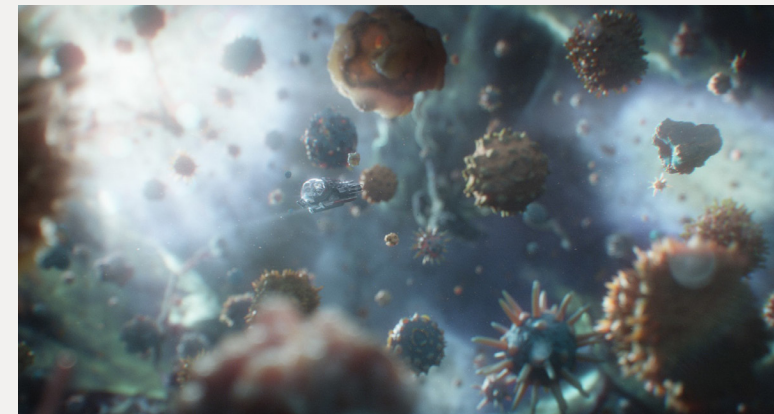


8. МУЛЬТИВСЕЛЕННАЯ

Предстоящая тема года: «Мультивселенная».

В поп-культуре рассматривается с точки зрения существования нескольких миров, попадания в виртуальную реальность или представления микро-мира как отдельной вселенной.

Мультивселенная – термин, служащий для обозначения существования множественных реальностей, используемый как в научной среде, так и в поп-культурной.



8. МУЛЬТИВСЕЛЕННАЯ

М-Теория

Может описать сосуществующие реальности как мембраны-пузыри, заполняющие пространство, но недоступные для взгляда нам, живущим в четырехмерном измерении.

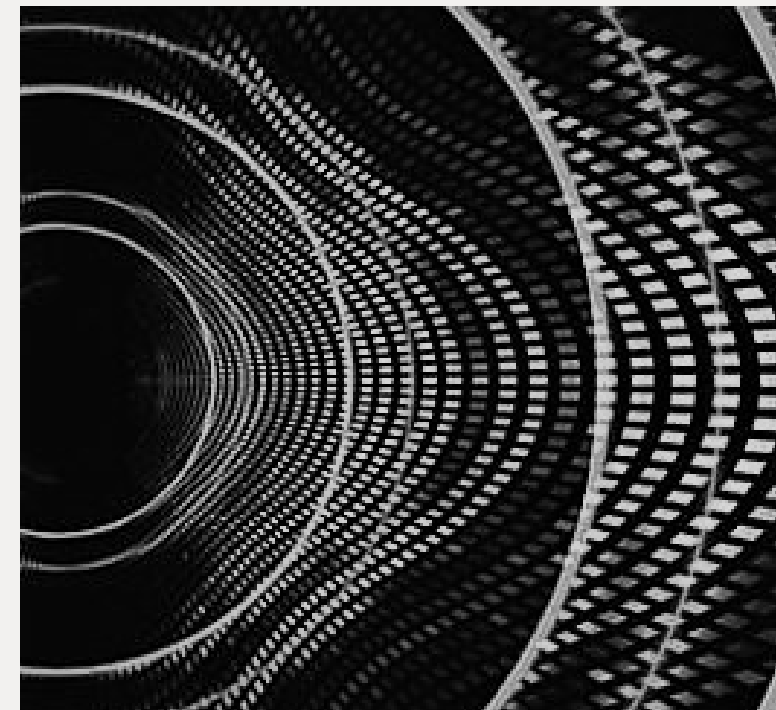
Эдвард Виттен 1990-е, поиск за пределами



Концепция декогерентности

Реальности сосуществуют, мы потеряли с ними связь. Проще всего это объяснить на примере радио: каждая вселенная «живет» на определенной частоте, отличной от нашей. Все частоты находятся в одном месте в одно время, но мы не можем настроиться более, чем на одну станцию за раз.

Стивен Вайнберг, поиск вокруг



Квантовая теория

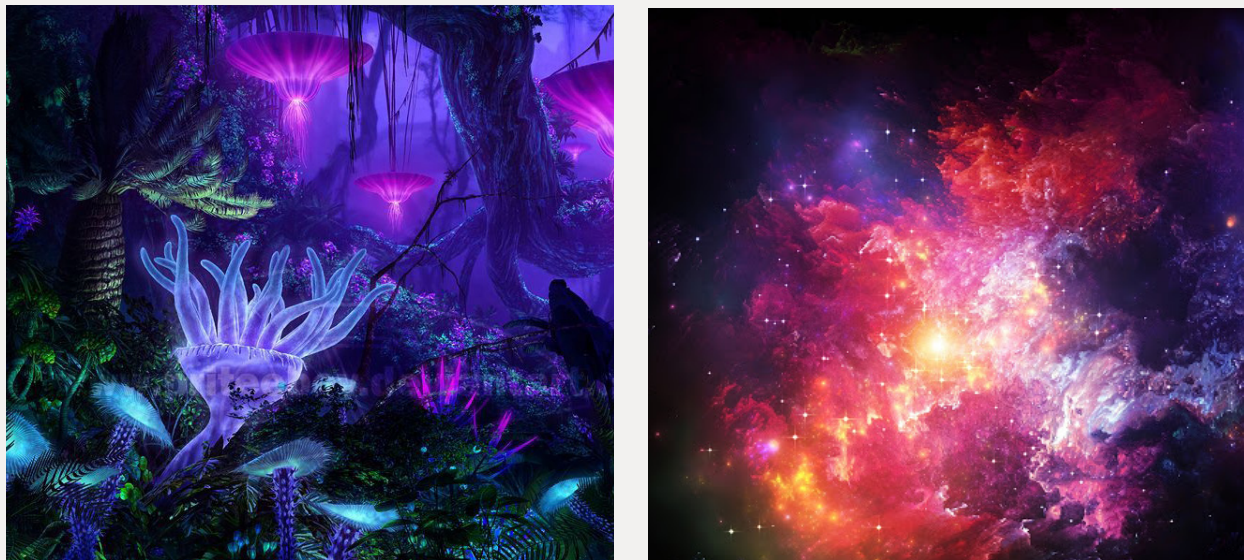
Мультивселенная как расфокусировка изображения в объективе фотоаппарата. Расфокусированное изображение — микромир, в котором существуют атомы других вселенных. С корректировкой (т.е. столкновением атомов) картинка становится четче, уменьшая количество возможных вариантов того, что мы увидим.

поиск внутри



8. МУЛЬТИВСЕЛЕННАЯ

Поиск за пределами



астрофизика, космология, урбанистика.

M-Теория

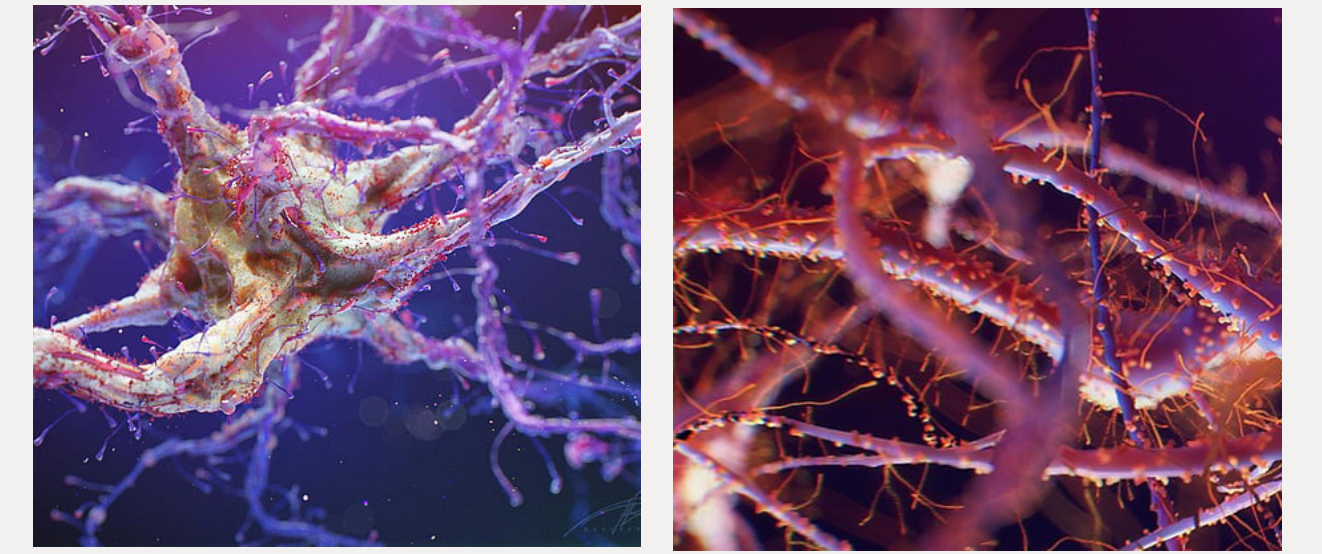
Поиск вокруг



IT, ИИ, робототехника, современные технологии, книги, нонфикшн, комиксы, VR+AR, ретро игры.

Концепция декогерентности

Поиск внутри



океанология, микробиология, нейронауки, мозг, биотехнологии, сознание, генная инженерия.

Квантовая теория

9. ЛОГОТИП

Процесс разработки
логотипа

В название фестиваля заложен один из его главных принципов: проникновение друг в друга двух противоположных реальностей — научно-технической (geek) и общественно-культурной (picnic).



GEEK PICNIC



GEEK PICNIC



GEEK PICNIC



geek picnic



geek picnic



geek picnic



geek picnic



geek picnic



geek picnic



GEEK PICNIC



GEEK PICNIC



GEEK PICNIC



gEEK picnic



GEEK PICNIC



GEEK PICNIC



GEEK PICNIC



GEEK PICNIC



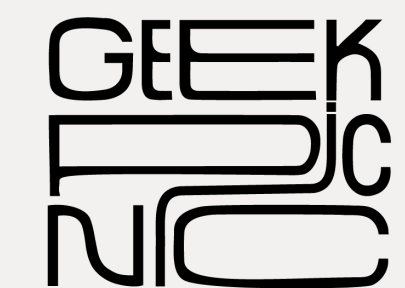
geek picnic



geek picnic



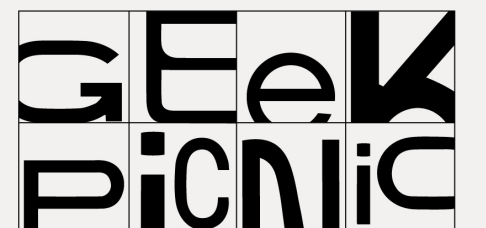

GEEK PICNIC



GEEK PICNIC



GEEK PICNIC



GEEK PICNIC

9. ЛОГОТИП

Итоговый вариант логотипа

При слиянии реальностей пространство искажается, претерпевает изменение.

Было важно не только передать заявленную тему, но и отразить идею фестиваля — смещение привычной точки зрения, предложение изменить свои взгляды на науку/развлечения.

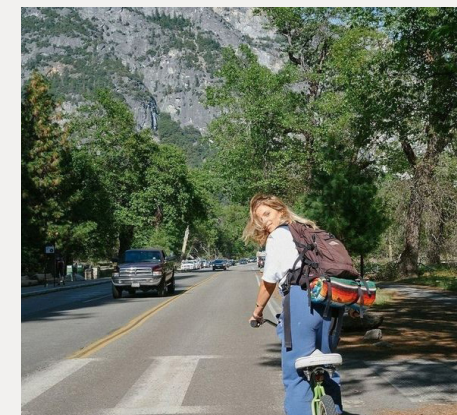
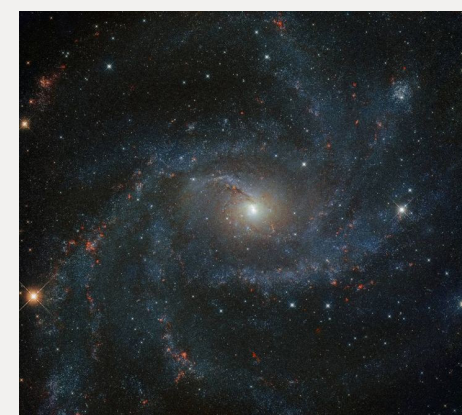
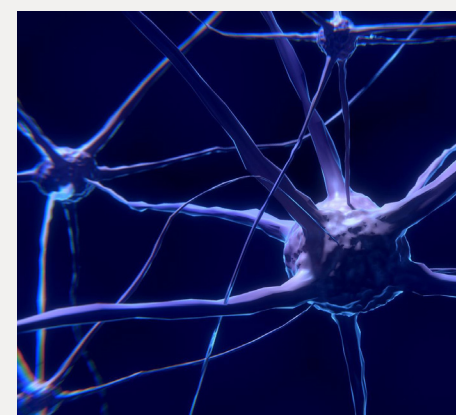
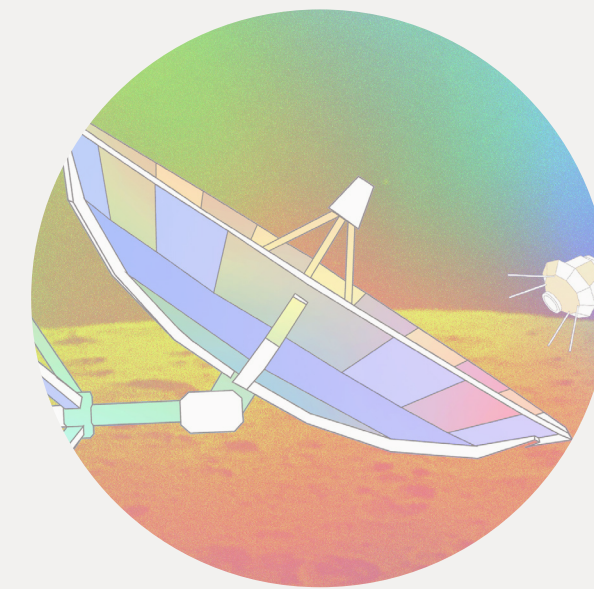
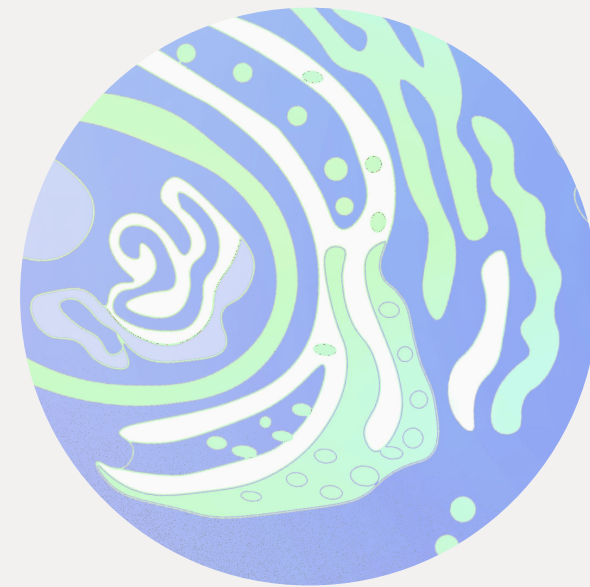
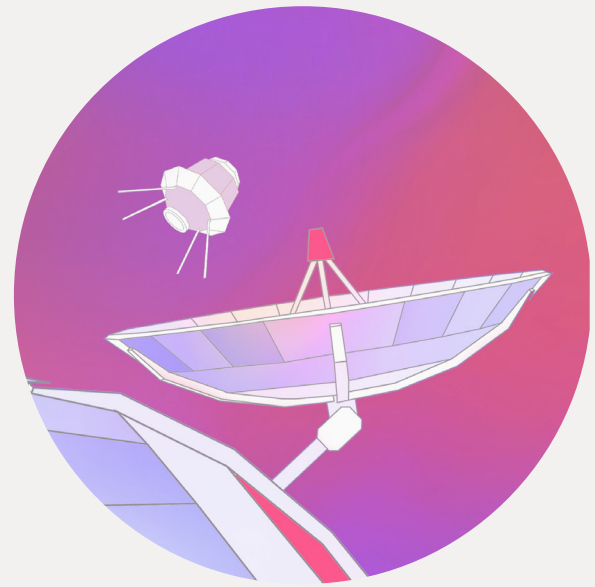
Важно было сделать логотип удобочитаемым, поскольку размещаться он будет не только на мелкоформатных или цифровых носителях, но и в оживленном городском пространстве, где потенциальная аудитория будет считывать информацию на ходу.



GEEK
PICNIC

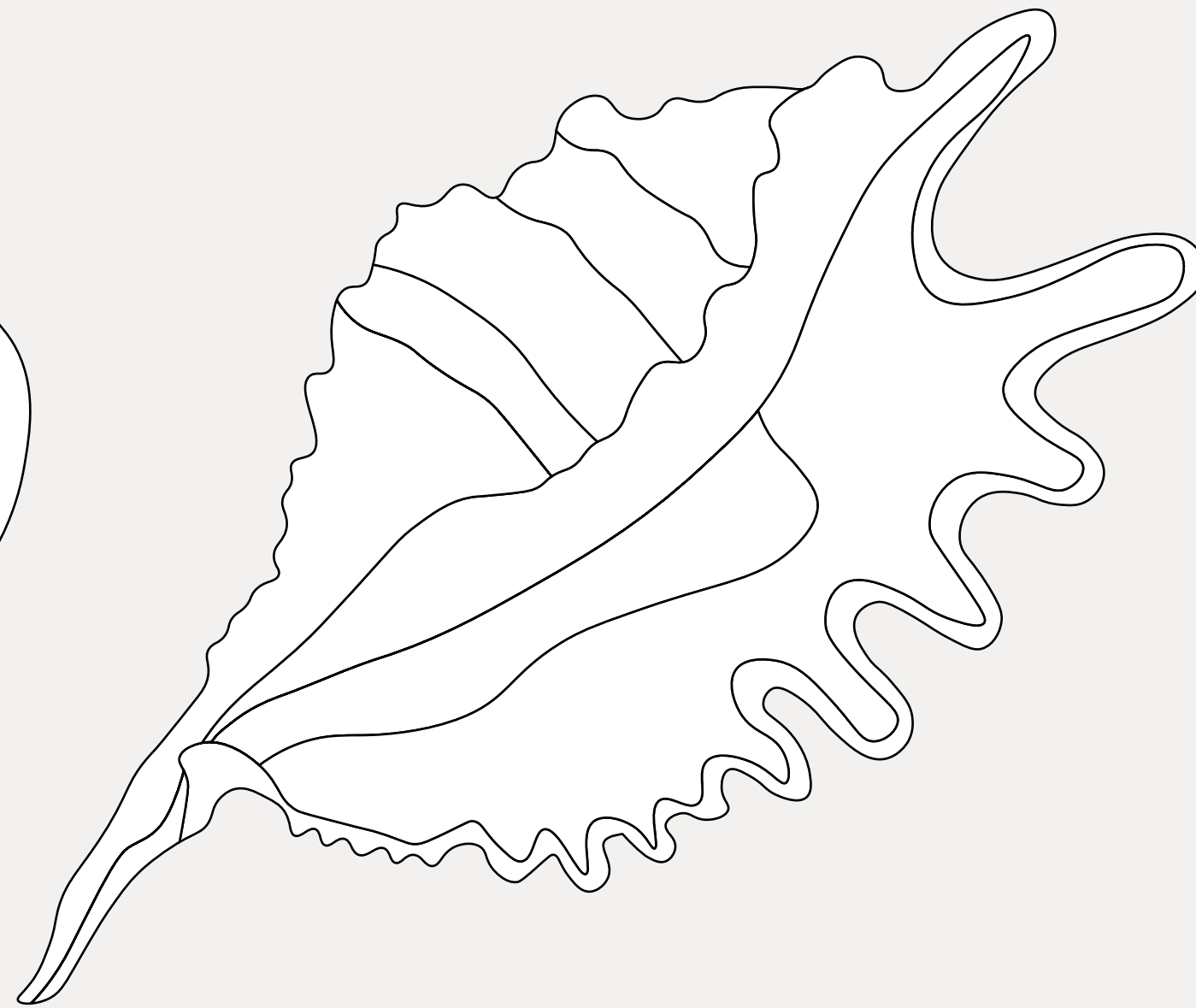
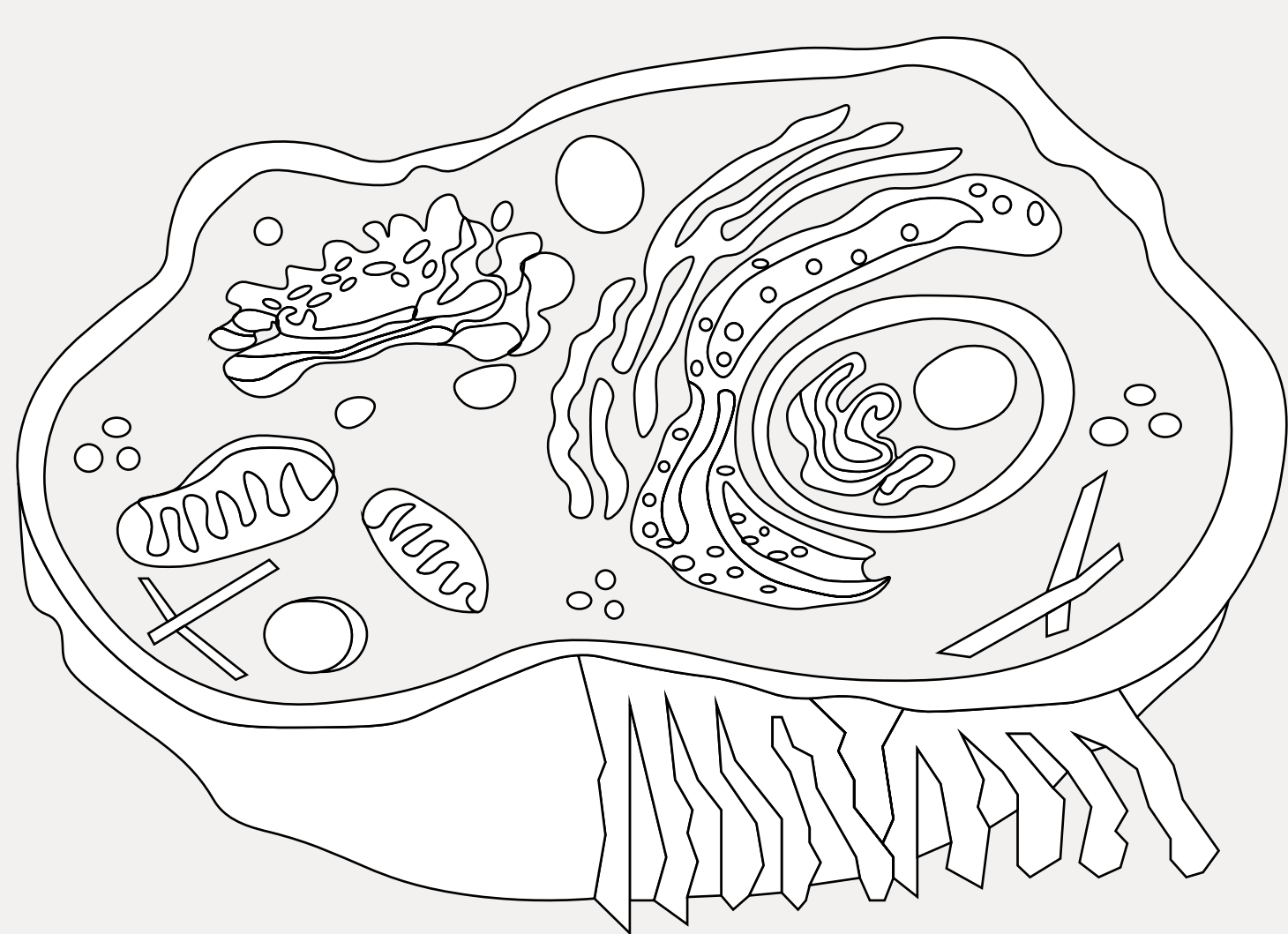
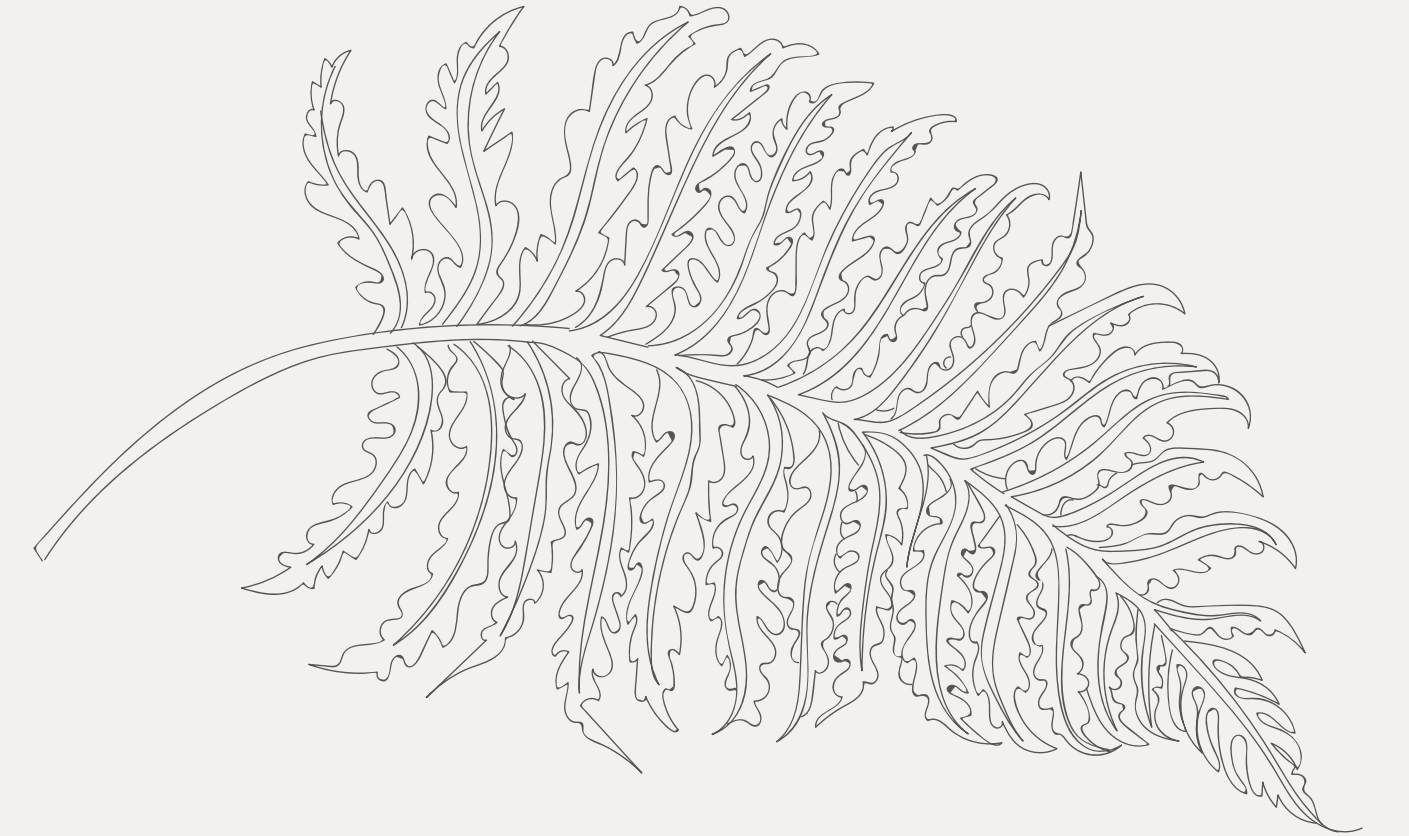
10. ПАЛИТРА

В основе палитры лежит желание отобразить тематическое многообразие, передать энергию и атмосферу open-air мероприятия через ряд ассоциативных образов.



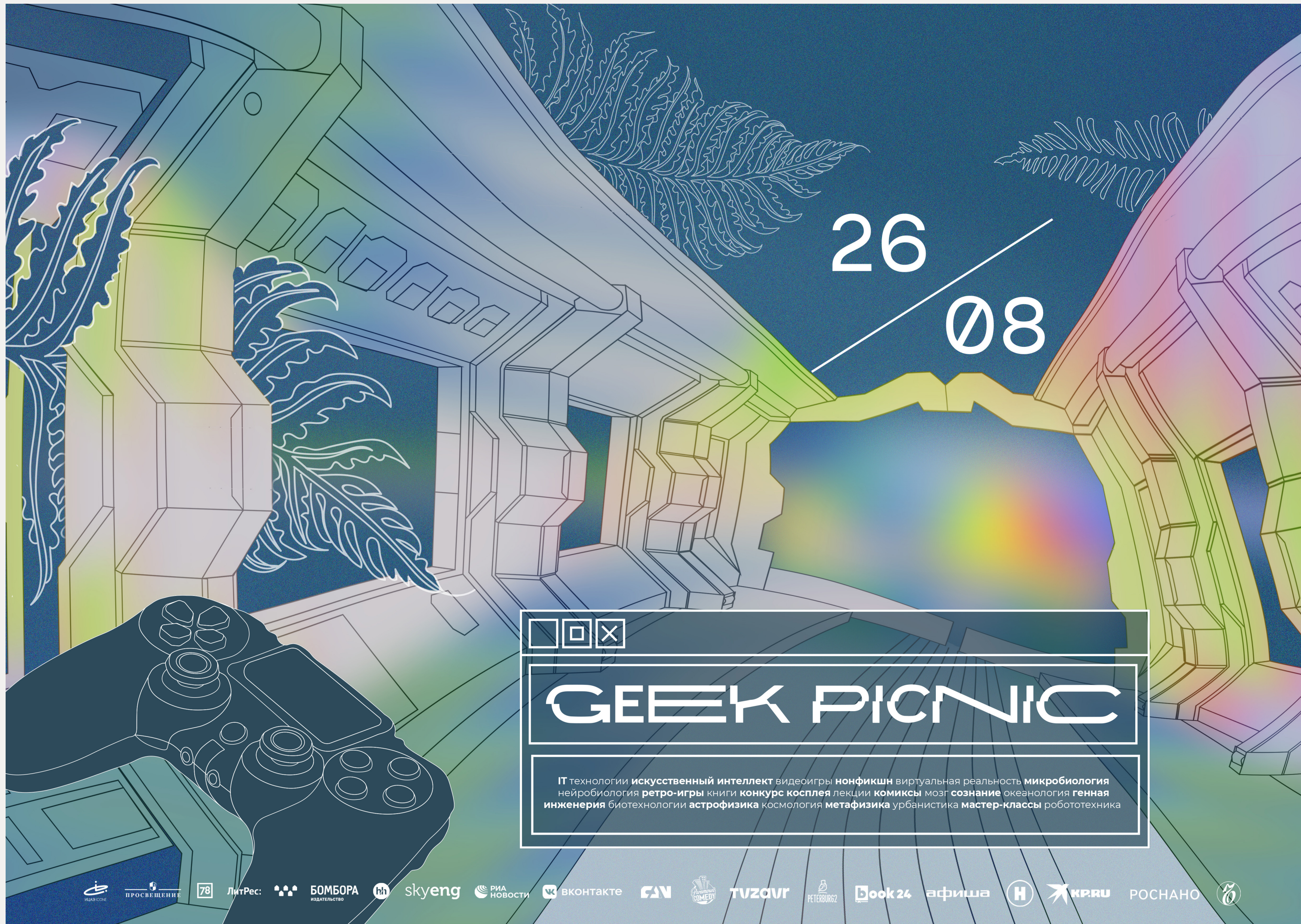
11. ЭЛЕМЕНТЫ

В качестве основного стилистического хода была выбрана иллюстрация.



12. ПЛАКАТЫ





26 / 08



GEEK PICNIC

IT технологии искусственный интеллект видеоигры нонфикшн виртуальная реальность микробиология
нейробиология ретро-игры книги конкурс косплея лекции комиксы мозг сознание океанология генная
инженерия биотехнологии астрофизика космология метафизика урбанистика мастер-классы робототехника

океанология, микробиология,
нейробиология, мозг, биотех-
нологии, сознание, генная
инженерия.

поиск внутри

астрофизика, космология,
метафизика, урбанистика.

поиск за пределами

IT, искусственный интеллект, технологии,
нонфикшн, видеоигры, виртуальная
реальность ретро игры.

поиск вокруг

океанология, микробиология,
нейробиология, мозг,
сознание, генная
инженерия.

поиск внутри

26
08

состав тем №1	микробиология, нейробиология, мозг, сознание,
	океанология, генная инженерия, биотехнологии
GEEK PICNIC	





состав тем №3



IT, технологии, искусственный интеллект,
видеоигры, нонфикшн, виртуальная реальность

GEEK PICNIC

28

08

IT, искусственный интеллект,
технологии, видеоигры, AR/VR,
ретро игры.

поиск вокруг





астрофизика, космология,
метафизика, урбанистика.

поиск за пределами



GEEK PICNIC

26

Open-air фестиваль популярной науки и культуры

08

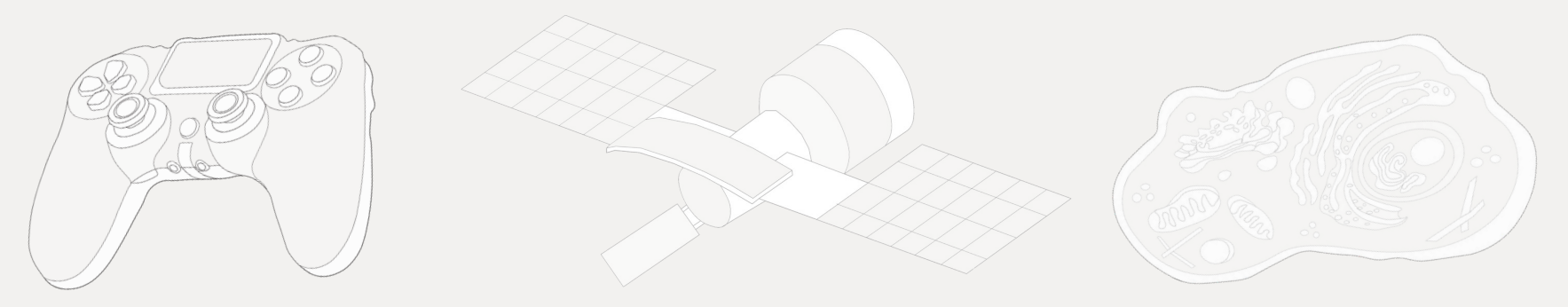
Приморский Парк Победы

IT технологии искусственный интеллект видеоигры **нонфикшн** виртуальная реальность **микробиология** нейробиология ретро-игры книги конкурс косплея лекции комиксы мозг сознание океанология **генная инженерия** биотехнологии астрофизика космология метафизика урбанистика мастер-классы фестивальные активности **робототехника**



Заставки спикеров

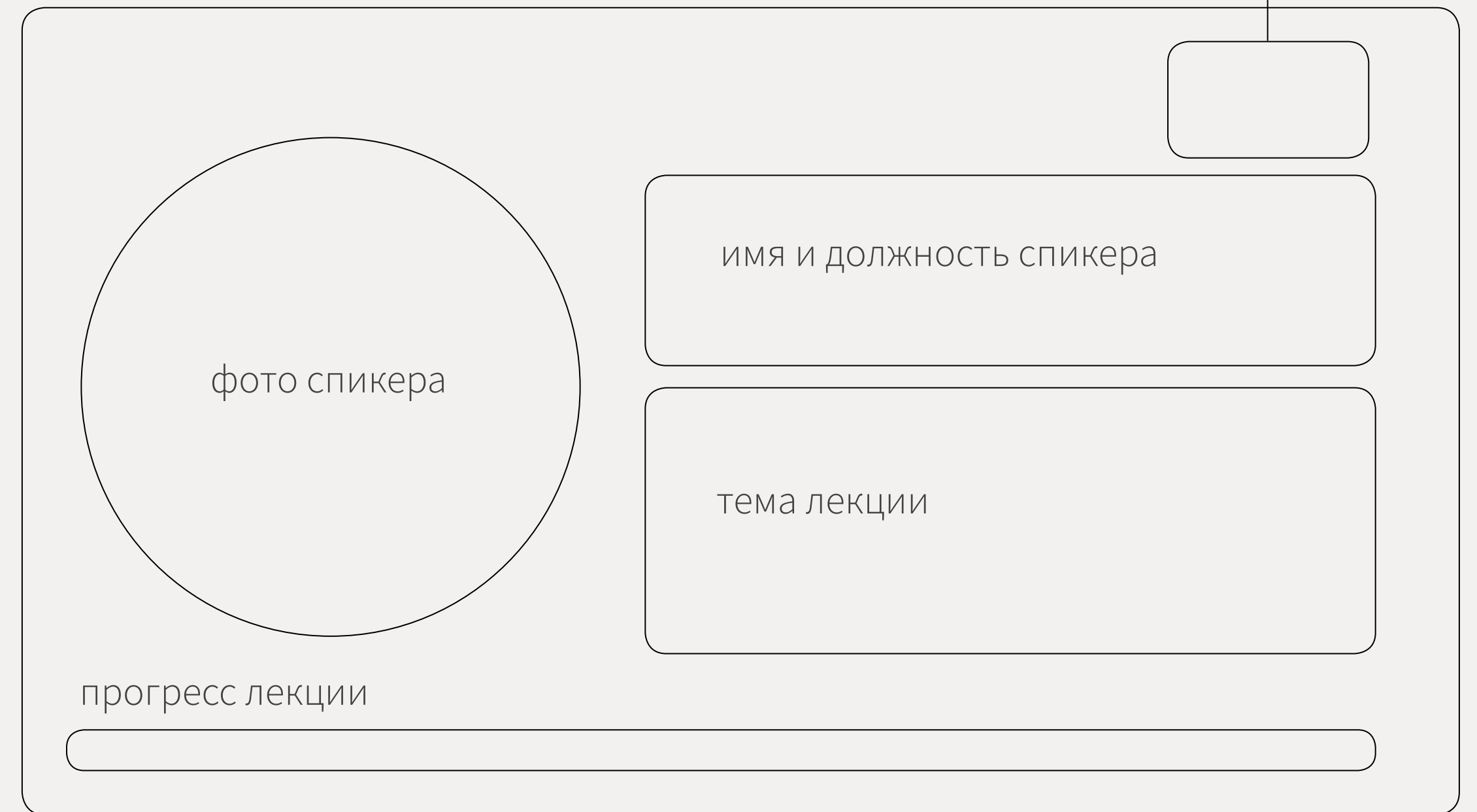
Могут также использоваться для обложек видео-лекций на YouTube.



ВАЛЕРИЯ МАКАРОВА
 Ведущий научный сотрудник Лаборатории изменений климата и окружающей среды

«Соната Земли в исполнении оркестра»

GEEK PICNIC процесс лекционного блока 93%



АННА ТЕРЕБКИНА
 Популяризатор астрономии, автор проектов LifeStyleAstronomy и WhereIsPluto

«Соната Земли в исполнении оркестра»

GEEK PICNIC процесс лекционного блока 93%

АЛЕКСАНДР ФИЛИПЕНКО
 Популяризатор космической науки, инициатор проекта лунного микростулина

«Соната Земли в исполнении оркестра»

GEEK PICNIC процесс лекционного блока 87%

МАРИНА КАТИЧ
 Директор центра института когнитивных нейронаук

«Как биология стала наукой для инженеров?»

GEEK PICNIC процесс лекционного блока 50%

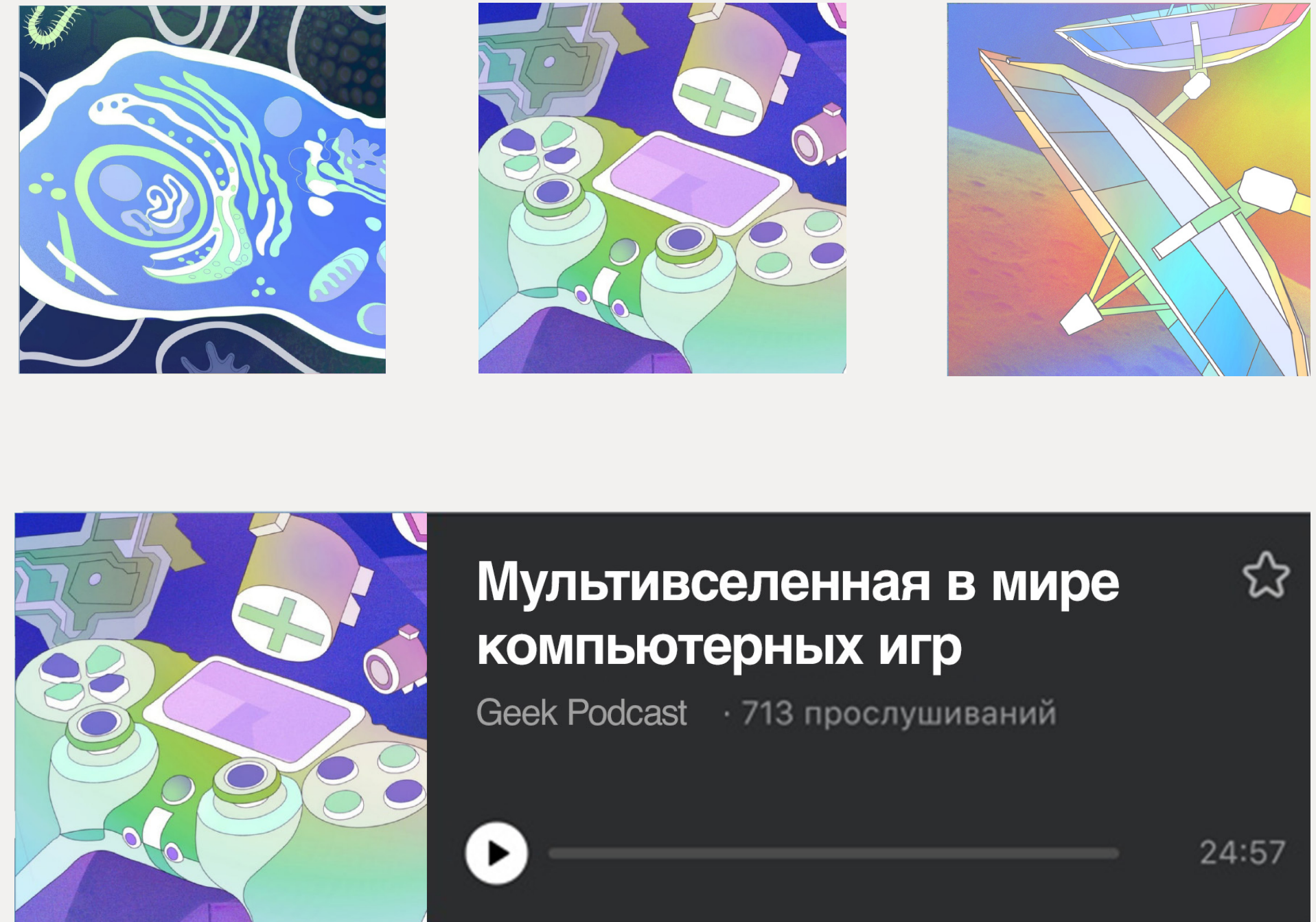
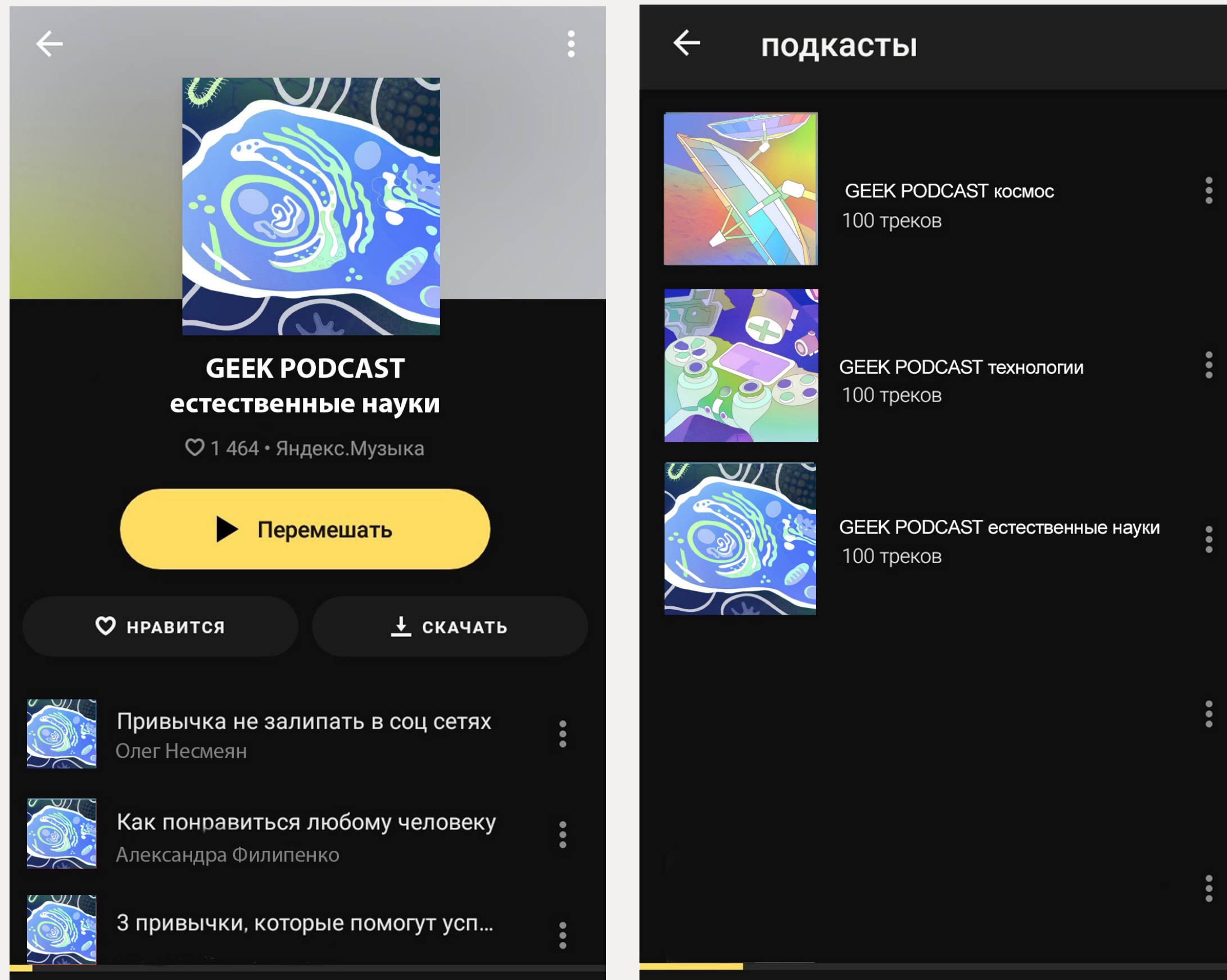
«Соната Земли в исполнении оркестра»

«Соната Земли в исполнении оркестра»

«Соната Земли в исполнении оркестра»

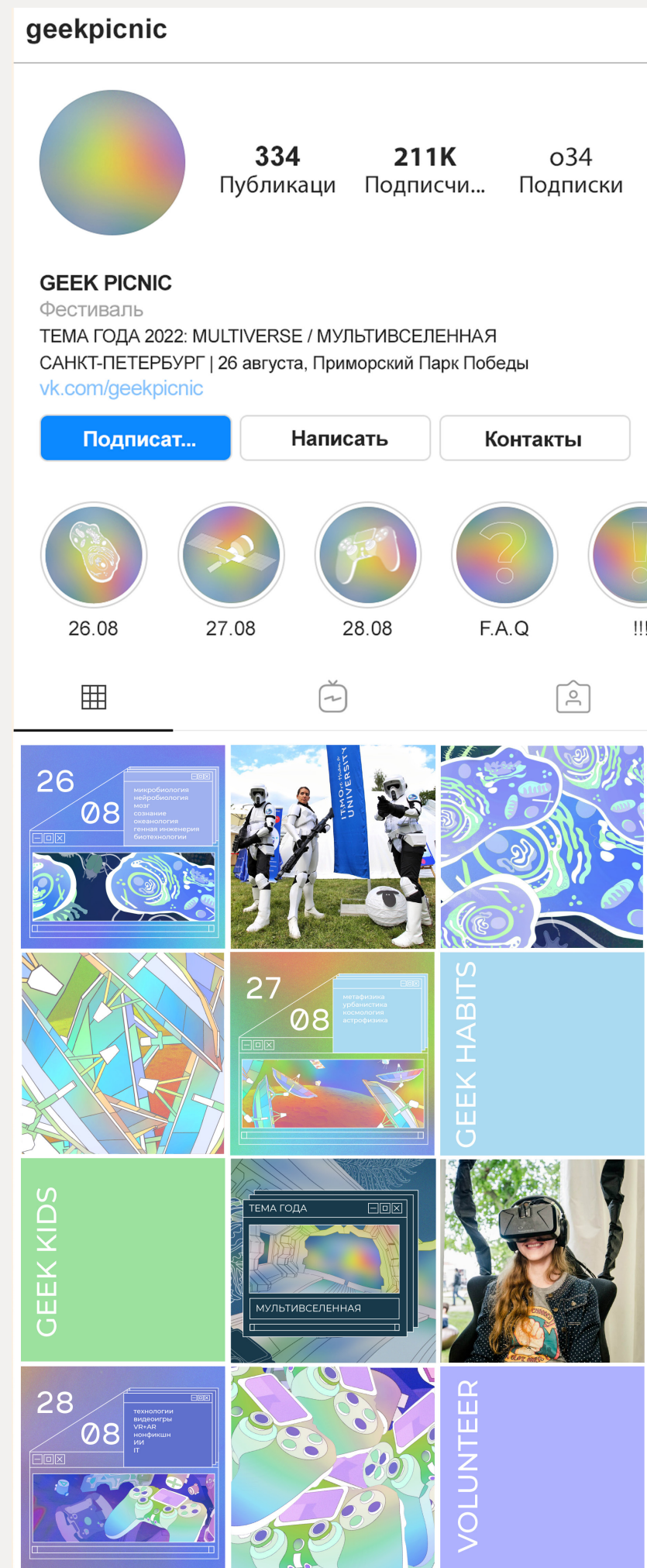
GEEK PICNIC процесс лекционного блока 72%

13. ПРИМЕНЕНИЕ

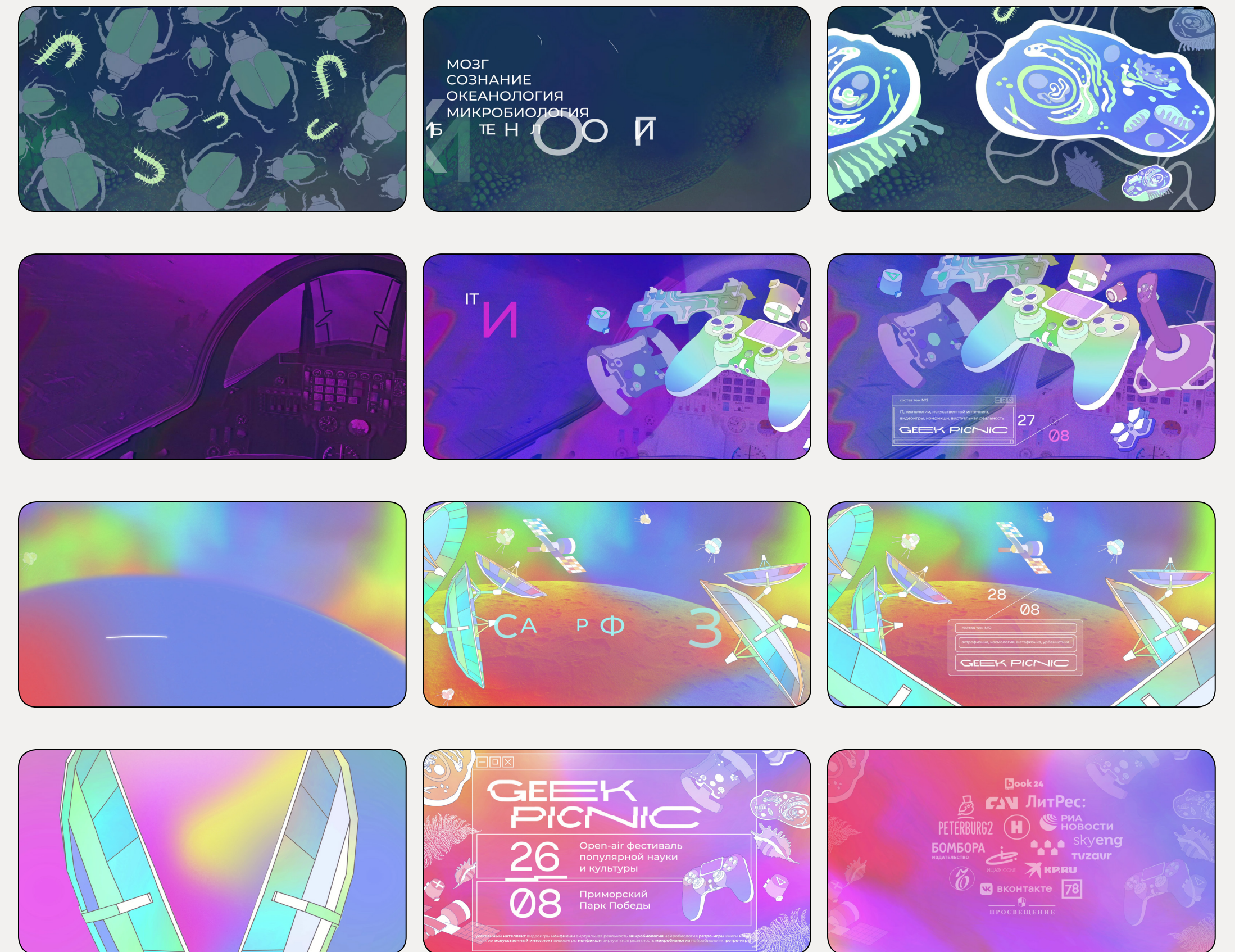


Обложки подкастов для музыкальных сервисов и ВКонтакте.

Процесс разработки страницы Instagram



Имиджевые ролики



14. СУВЕНИРНАЯ ПРОДУКЦИЯ

Блокноты



Блокноты в двух вариантах:
полноценный и черно-белый
с возможностью кастомизации.

Толстовки



Пропускные ленты



Стикеры



