

Правительство Российской Федерации
Санкт-Петербургский государственный университет

Кафедра дизайна

Демкина Надежда Игоревна, 4 курс

Пояснительная записка
к выпускной квалификационной работе
ТЕМА: «Графическое сопровождение тематического показа
фильмов Уэса Андерсона»
Направление 54.03.01 «Дизайн»
квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель: старший преподаватель, Азарян Вероника Александровна

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

Санкт-Петербург

2022 год

Оглавление

Вводная часть	2
1. Тема работы	2
2. Основание для выполнения работы	2
3. Актуальность темы	2
4. Цель работы	3
5. Задачи	3
6. Практическая значимость разработки и возможности применения	3
Основные этапы работы	4
1. Исследование особенностей творческого метода Уэса Андерсона	4
2. Анализ аналогов по теме дипломного проекта	6
Анализ тематических аналогов	6
Анализ прямых аналогов	7
Анализ стилистических аналогов	7
3. Концепция	8
4. Эскизное проектирование	9
Основные этапы эскизного проектирования:	9
Графические и компьютерные техники и технологии, использованные в данном проекте	10
5. Список использованной литературы и интернет-ресурсов	11
Иллюстративное приложение	13
Аналоги	13
Эскизное проектирование	15
Реализованный проект	16

Вводная часть

1. Тема работы

Графическое сопровождение тематического показа фильмов Уэса Андерсона.

2. Основание для выполнения работы

Тема выбрана по собственной инициативе.

3. Актуальность темы

Уэс Андерсон – признанная фигура в киноиндустрии, его фильмы получают награды на мировых кинофестивалях.

Разработка комплексного графического сопровождения для мероприятия – это попытка найти наиболее эффективный метод для передачи принципов графического сопровождения кинопоказов на примере данного мероприятия.

Визуальное сопровождение поможет акцентировать внимание на особенностях творческого языка режиссера. Проект позволит публике составить впечатление о картинах еще до просмотра, а также оставит воспоминания после показа.

4. Цель работы

Цель работы – с помощью графического дизайна составить впечатление, а также эмоционально и визуально погрузить зрителя в контекст события.

5. Задачи

- Исследовать особенности творческого метода Уэса Андерсона
- Провести анализ и структурировать аналоги
- Разработать концепцию проекта
- Разработать визуальный язык проекта (графика и шрифтовое решение)
- Выполнить дизайн постеров
- Разработать элементы печатного издания
- Разработать дизайн сувенирной продукции

6. Практическая значимость разработки и возможности применения

Комплексное графическое сопровождение фильмов Уэса Андерсона позволит более глубоко вовлечь зрителей в своеобразный мир персонажей культовых фильмов режиссера. Основной функцией проекта является предложение перейти от поверхностного восприятия к более детальному погружению в особенности авторского почерка режиссера, заключающемся в его умении наделять смыслом каждый предмет или персонажа.

Благодаря созданию нового графического сопровождения, российский зритель получит шанс узнать о фильмах чуть больше и это станет отправной точкой для погружения в удивительные миры Уэса Андерсона.

Основные этапы работы

1. Исследование особенностей творческого метода Уэса Андерсона

Уэс Андерсон один из наиболее узнаваемых режиссеров нашего времени. Я проанализировала его манеру повествования и выделила несколько наиболее характерных черт, нашедших отражение в визуальном и смысловом контексте.

1) Композиция кадра

Одна из важных составляющих визуального языка Уэса Андерсона – симметрия, в которой чувствуется явное влияние Стэнли Кубрика, Питера Гринуэя и Уита Стиллмана, которые тоже концентрируются на соразмерности пропорций.

Четкость в кадре он доводит до совершенства, и это во многом не только желание создать геометрически идеальную композицию, а также индивидуальные представления режиссера о красоте.

2) Движение камеры

Длинные кадры, фокусирующие внимание на действии, когда камера движется за объектом по одной траектории. Постоянство режиссера проявляется и в выборе оператора. Робер Йоумен, и его излюбленный статичный план сверху вниз, крупные планы, показывающие детали и предметные миры, точно отражающие характеры персонажей и делающие фильм до мелочей подробным.

3) Цветовая палитра

Уэс Андерсон подходит к палитре с особой тщательностью. Характерная его фильмам палитра проявляется в каждой картине практически без изменений. Наиболее широко используемыми цветами являются желтый, красный и бирюзовый. В то же время, каждый фильм в голове зрителя окрашивается в свой определенный цвет. Кажется, невозможно представить «Отель «Гранд Будапешт» без розового, а «Королевство полной луны» без оттенков зеленого.

4) Шрифты

Режиссер с особой тщательностью относится к подбору шрифтовых элементов для своих фильмов. Они, как и цветовая гамма, в каждом фильме играют свою отдельную роль. За шрифты и надписи отвечает в основном младший брат режиссера – Эрик Чейз Андерсон. Почерк, оформление записей, названия на транспорте, зданиях, коробках, заголовки газет и книг, рекламные вывески – все имеет свое место, никогда не появляется в кадре просто так и работает на раскрытие характеров. Для «Королевства полной луны», например, был даже специально разработан рукописный шрифт Tilda.

5) Тактильность

Уэс Андерсон настоящий любитель деталей. Благодаря такому подробному отношению к мелочам, его картины становятся тактильными, это дает его фильмам ощущение «замкнутых миров» или «масштабной модели домашнего хозяйства». Очень часто миры в его картинах сравнивают с кукольными домиками.

А впечатляющий продакшен-дизайн позволяет назвать его костюмы и интерьеры – произведениями искусства.

6) Личная история

Сам режиссер говорит, что все его фильмы глубоко личные. Так фильм “Семейка Тененбаум” становится его мечтой о воссоединении семьи после развода родителей. А “Королевство полной луны” воспоминаниями о школьной любви.

2. Анализ аналогов по теме дипломного проекта

Изучение и анализ аналогов является одной из важнейших составляющих дипломной работы. Я проанализировала плакаты, посвященные кинокартинам, выявляя основные преимущества и обращая внимание на характерные графические и смысловые приемы.

1) Анализ тематических аналогов

Серия плакатов “The Whispering Sea” Angello Torres посвящена созданию альтернативных плакатов. Дизайнер взял за основу кинокартины, музыкальные альбомы.

Peaches En Regalia (Постер к альбому Фрэнка Заппы 1969 года Hot Rats / Peaches at Regalia)

Фрэнк Заппа был артистом многих языков, когда сочинял музыку. Автор изобразил этот симбиоз сосуществующих вместе языков и созданий, живущих в справедливости. Дизайнер использует центральную композицию. Несмотря на ощущение небольшого беспорядка, видно, что постер построен по сетке. Автор не боится использовать яркие, контрастные шрифты и цвета. Благодаря правильной расстановке акцентов мы видим гармонию в хаосе.

La Planete Sauvage (Альтернативный постер к фантастическому фильму «Дикая планета» (1973))

Стиль мультипликационного фильма определяется изобретательным и ярким визуальным рядом, созданным французским художником Роланом Топором. На экране необычайно подробно представлен загадочный мир, временами перекликающийся с живописью сюрреалистов. Анжелло Торрес в плакате смог передать настроение безумия. Благодаря мастерству дизайнера мы можем получить комплексное впечатление о мультфильме еще до просмотра.

(см. Приложение)

Blumoo Posters

Студия Blumoo Posters создает альтернативные постеры к культовым картинам киноиндустрии. Стиль студии узнаваем. Изображения обладают

ярким психоделическим настроением. Графическая интерпретация предлагает уникальный внешний вид, достигаемый большим разнообразием дизайнерских приемов, узоров, форм и цветов. Несмотря на видимый уникальный графический язык, кинокартины сразу угадываются, благодаря точно подобранным знаковым элементам.

(см. Приложение)

2) Анализ прямых аналогов

Rewind film fest

Графическое сопровождение фестиваля кино “Кинофестиваль Rewind” включает такие элементы как плакаты/постеры, сопроводительный буклет, программа (с описанием фильмов), браслеты, сувениры. Проанализировав их сувенирную продукцию, я сделала вывод о составе своего проекта.

(см. Приложение)

3) Анализ стилистических аналогов

Ola Szczepaniak

Коллекция постеров, посвященная экспериментальному кино, созданному студентами Freie Universität Berlin. Фильмы участвовали в фестивале Festival Internacional de Cine de Gijón.

Постеры Ola Szczepaniak выполнены с коллажной техникой и включают в себя сочетание больших плоскостей и тонких линий. Благодаря тому, что дизайнер вручную осуществляет поиск форм, вырезая их из бумаги,

а потом уже обрабатывая в компьютерных программах создает смелую, динамичную и экспрессивную графику.

Шрифт в плакатах работает как композиционный элемент наряду с плоскостными фигурами. Благодаря правильно подобранным акцентам взгляд скользит по элементам плаката последовательно: сначала мы видим изображение, а потом переходим к названию кинокартины.

(см. Приложение)

Таким образом, главным в создании постеров к фильмам является узнаваемость, композиционно и стилистически правильное расположение элементов, а также метафора, позволяющая лучше раскрыть смысл кинокартины.

3. Концепция

Опираясь на авторский стиль режиссера я выделила несколько аспектов, которые я хотела бы акцентировать при создании своего графического языка. Это симметрия, палитра, детальность, тактильность.

Симметрия – один из главных визуальных приемов режиссера.

Симметричный кадр является его визитной карточкой. Благодаря использованию этого приема в верстке и в графике возможно достичь эффекта схожести.

Палитра. Каждый фильм обладает своей характерной цветовой палитрой,

ее использование поможет передать настроение кинокартин. Для того, чтобы определить палитру каждого фильма я провела покадровое исследование кинокартин и выявила наиболее часто повторяющиеся и характерные оттенки.

Детальность. В фильмах Уэса Андерсона детали порой говорят о персонажах больше, чем они сами. Поэтому, важно было подметить ключевые знаковые элементы. Для каждой кинокартины я выделила ряд таких ключевых элементов, и на их основе формировала метафору постера.

Тактильность/коллажность. Благодаря скрупулезному отношению к мелочам, фильмы становятся тактильными, это дает ощущение «замкнутых миров». Для передачи этого эффекта я выбрала коллажную технику. Все элементы первоначально были вырезаны из бумаги, и уже после подвергались компьютерной обработке. В качестве фона на плакатах я выбрала текстуру вельветовой ткани, которая тоже поддерживает идею тактильности.

В качестве основной гарнитуры я выбрала шрифт Futura PT. Поскольку этот шрифт используется режиссером практически в каждой картине, он стал еще одним связывающим элементом.

Таким образом, благодаря опоре на эти аспекты, удастся достичь узнаваемости.

Идея каждого из восьми постеров строится на метафоре. Наиболее близкой мне оказалась концепция постепенно открывающегося смысла.

Когда человек видит постер в первый раз, до просмотра фильма, ему открывается одна картина. После просмотра фильма детали, которые до этого казались случайными, обретут новый смысл и станут важным элементом каждого постера.

4. Эскизное проектирование

Основные этапы эскизного проектирования:

1) Работа с фильмом, определение палитры, выявление метафоры

На данном этапе происходит анализ фильма, выявление знаковых моментов и деталей, а также основного колористического решения. После этого начинается эскизирование.

(см. Приложение)

2) Разработка иллюстративного материала

На основе выбранного эскиза создается графический материал.

Все элементы я вырезаю вручную из бумаги. Для этого я использую текстурную бумагу, чтобы при переносе на цифровой формат “эффект бумаги” был более явным.

(см. Приложение)

3) Компьютерная обработка

После того, как все элементы готовы, начинается обработка в программе Adobe Photoshop: очищение от мусора, цветокоррекция, компоновка элементов.

4) Цветовая обработка

На данном этапе с помощью наложения цветowych слоев черно-белому изображению придается цвет в соответствии с заранее намеченной палитрой. Благодаря такому подходу, постер получается в одной цветовой гамме с фильмом.

(см. Приложение)

5) Работа с графикой

После того, как основные этапы создания постера уже пройдены, я приступаю к добавлению графики, нарисованной вручную а также верстке текстовых блоков.

(см. Приложение)

6) Вывод на планируемые носители.

После того как работа над афишей закончена, я выполняю предпечатную подготовку и отдаю постеры в печать.

7) Работа над сувенирной продукцией

Сувенирная продукция создается на основе готовых элементов, сделанных при работе с постерами. Таким образом, был разработан дизайн

программы фестиваля, билетов, карточной игры, шоппера, открыток. В верстке был использован шрифт Futura TT.

(см. Приложение)

Графические и компьютерные техники и технологии, использованные в данном проекте

При работе над афишами я использовала технику коллажа, а также возможности таких программ, как Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Procreate. В работе над проектом чередовались различные возможности графических техник и их компьютерная обработка.

5. Список использованной литературы и интернет-ресурсов

1. Сайтц М. The Wes Anderson Collection. Беседы с Уэсом Андерсоном о его фильмах. От “Бутылочной ракеты” до “Королевства полной луны” / пер с ан.– М.: Эксмо, 2021. – 240 с.: ил.
2. Элам К. Графический дизайн. Принцип сетки / пер с ан.– СПб.: Питер, 2014. – 120 с.: ил.
3. Чихольд Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / пер с нем. – М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2020.– 248 с.: ил.
4. Лола Г. Н. Дизайн код: методология семиотического дискурсивного моделирования / Лола Г.Н. – СПб.: ИПК Береста, 2019. – 264 с.

5. Лебедев А.А. Ководство / Лебедев А.А. – Москва.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2021. – 560 с.

6. Куно Н. Сочетание цветов на практике / пер с ан. Самсонов П. А. – Минск.: Попурри, 2020. – 304 с.: ил.

Интернет-источники:

1. Blueprint. Анастасия Гулиджанян. Мир Уэса Андерсона от А до Я
<https://theblueprint.ru/fashion/cinema/the-royal-tenenbaums>

2. Blueprint. Катя Фисенко. Стиль в фильме: «Семейка Тененбаум»
<https://theblueprint.ru/fashion/cinema/the-royal-tenenbaums>

3. Мост. Евгения Смыкова. Идеальный киномир: как понять творчество Уэса Андерсона
<https://mostmag.ru/idealnyj-kinomir-kak-ponjat-tvorchestvo-ujesa-andersona/>

4. Правила жизни. Герметичные миры Уэса Андерсона: гид по визуальным особенностям его фильмов
<https://www.pravilamag.ru/entertainment/301873-germetichnye-miry-uesa-andersona-gid-po-vizualnym-osobennostyam-ego-filmov/>

5. DTF. Елена Авдеева. Бесподобный мистер Андерсон
<https://dtf.ru/cinema/19278-bespodobnyy-mister-anderson>

6. Системный блокъ. Кира Харлашова. О чем говорят герои фильмов Уэса Андерсона?
<https://sysblok.ru/visual/o-chem-govorjat-geroi-filmov-ujesa-andersona/>

7. Люмос .Елена Николаева. Что значат книги в фильмах Уэса Андерсона
<https://lumos.art/cinema/books-in-films-by-wes-anderson/>

8. Искусство кино. Егор Беликов. Памятник памятнику: «Французский вестник» Уэса Андерсона как альманах уходящего в прошлое материального мира.

<https://kinoart.ru/reviews/pamyatnik-pamyatniku-frantsuzskiy-vestnik-uesa-andersona-kak-almanah-uhodyaschego-v-proshloe-materialnogo-mira>

Иллюстративное приложение

Аналоги



Рис.1 Peaches En Regalia, La Planete Sauvage



Рис.2 Blumoo Posters

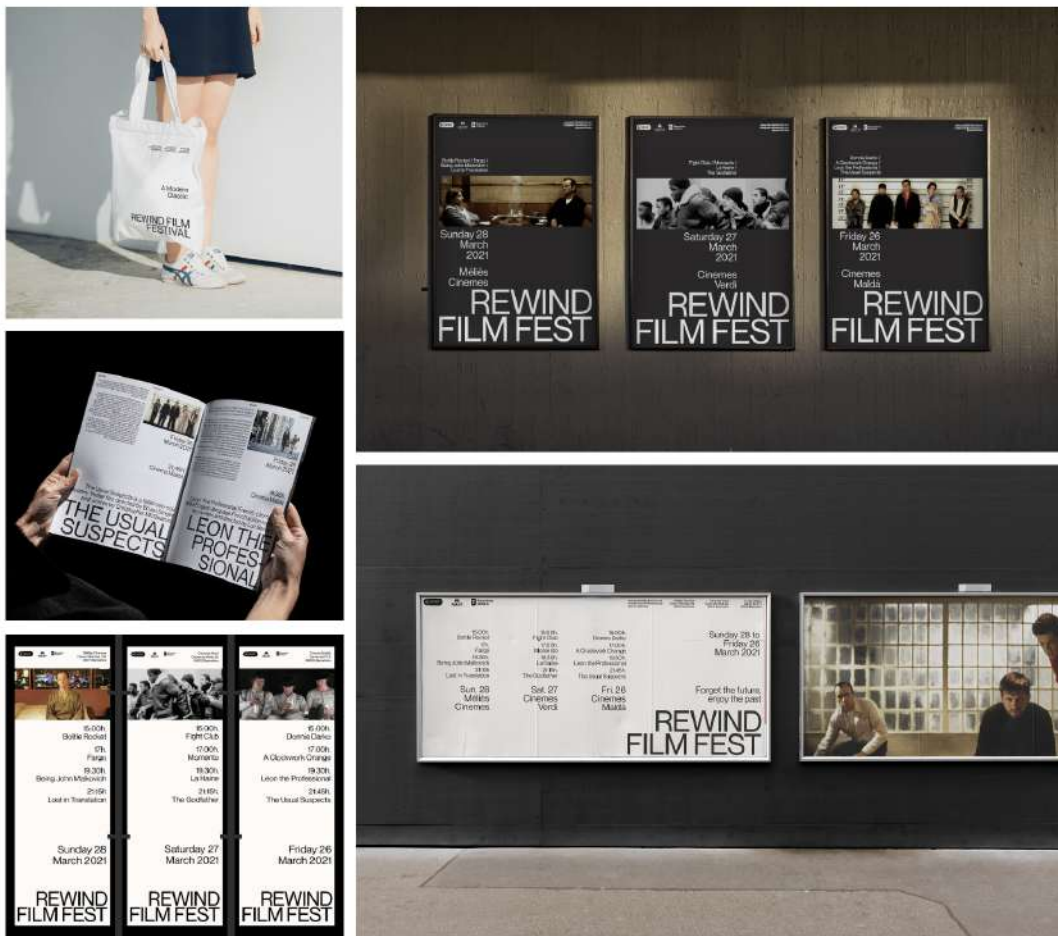


Рис.3 Rewind film fest



Рис.4 Постеры Ola Szczepaniak

Эскизное проектирование

1) Работа с фильмом, выявление метафоры



2) Разработка иллюстративного материала



4) Цветовая обработка



Реализованный проект

