

Правительство Российской Федерации
Санкт-петербургский государственный университет
Кафедра дизайна

Хандогин Илья Леонидович

4 курс

Пояснительная записка

К выпускной квалификационной работе

**ТЕМА: Разработка авторского печатного издания по мотивам сказки
«Щелкунчик и Мышиный король» Эрнста Гофмана.**

Направление 54.03.01 «Дизайн»

Квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель:

Доцент кафедры дизайна, старший преподаватель

Старцев Константин Григорьевич

Руководитель теоретической части:

Кандидат искусствоведения,

Доцент с возложенными обязанностями заведующего кафедрой дизайна

Позднякова Ксения Григорьевна

Санкт-Петербург, 2024 год

Вводная часть

1. Тема выпускной квалификационной работы
2. Основания для выполнения работы
3. Актуальность темы
4. Цель работы
5. Задачи проекта
6. Практическая значимость проекта
7. Целевая аудитория
8. Состав проекта

Основные этапы работы

1. Анализ аналогов
2. Концепция проекта
3. Эскизное проектирование
4. Компьютерная разработка проекта

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

1. Тема выпускной квалификационной работы:

Разработка авторского печатного издания по мотивам сказки Эрнста Гофмана «Щелкунчик и Мышиный король».

2. Основания для выполнения работы:

Инициативный проект.

3. Актуальность темы:

А) Сегодня читатели все больше ищут уникальный и специализированный контент, который может быть недоступен в традиционных издательствах. Авторские печатные издания могут удовлетворить этот спрос.

Б) Авторские печатные издания также играют важную роль в сохранении культурного и литературного разнообразия. Они предоставляют платформу для голосов, которые могут быть недостаточно представлены в традиционных издательствах.

В) Авторские печатные издания остаются актуальными благодаря растущему спросу на нишевый контент, возможностям для авторов и изменениям в отрасли книгоиздания.

4. Цель работы:

Цель проекта заключается в проведении исследования литературных образов сказки Эрнста Гофмана «Щелкунчик и Мышиный король» и их визуализации, разработке авторских приемов и решений в жанре авторского печатного издания.

5. Задачи проекта:

- А) Анализ авторских печатных изданий и авторской графики
- Б) Разработка уникальной графики издания
- В) Разработка макета(прототипа)
- Г) Поиск нового графического языка для более свободного взаимодействия читателя с пространством сказки Гофмана

6. Практическая значимость проекта:

- А) Популяризация творчества Эрнста Гофмана
- Б) Новый взгляд на классического Щелунчика
- В) Привлечение внимания зрителя к интерпретациям сказки, например к балету

9.Целевая аудитория:

- Читатели, ищущие уникальный и нишевый контент
- Коллекционеры и любители книг
- Читатели, ищущие альтернативные точки зрения
- Студенты и исследователи
- Художники и дизайнеры

8. Состав проекта:

Авторское печатное издание, включающее в себя 24 разворота, форзац и обложку

Формат страницы – 300мм*210мм

5 разворотов формата А1

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ

1. Анализ аналогов

А) Книги художника Михаила Карасика

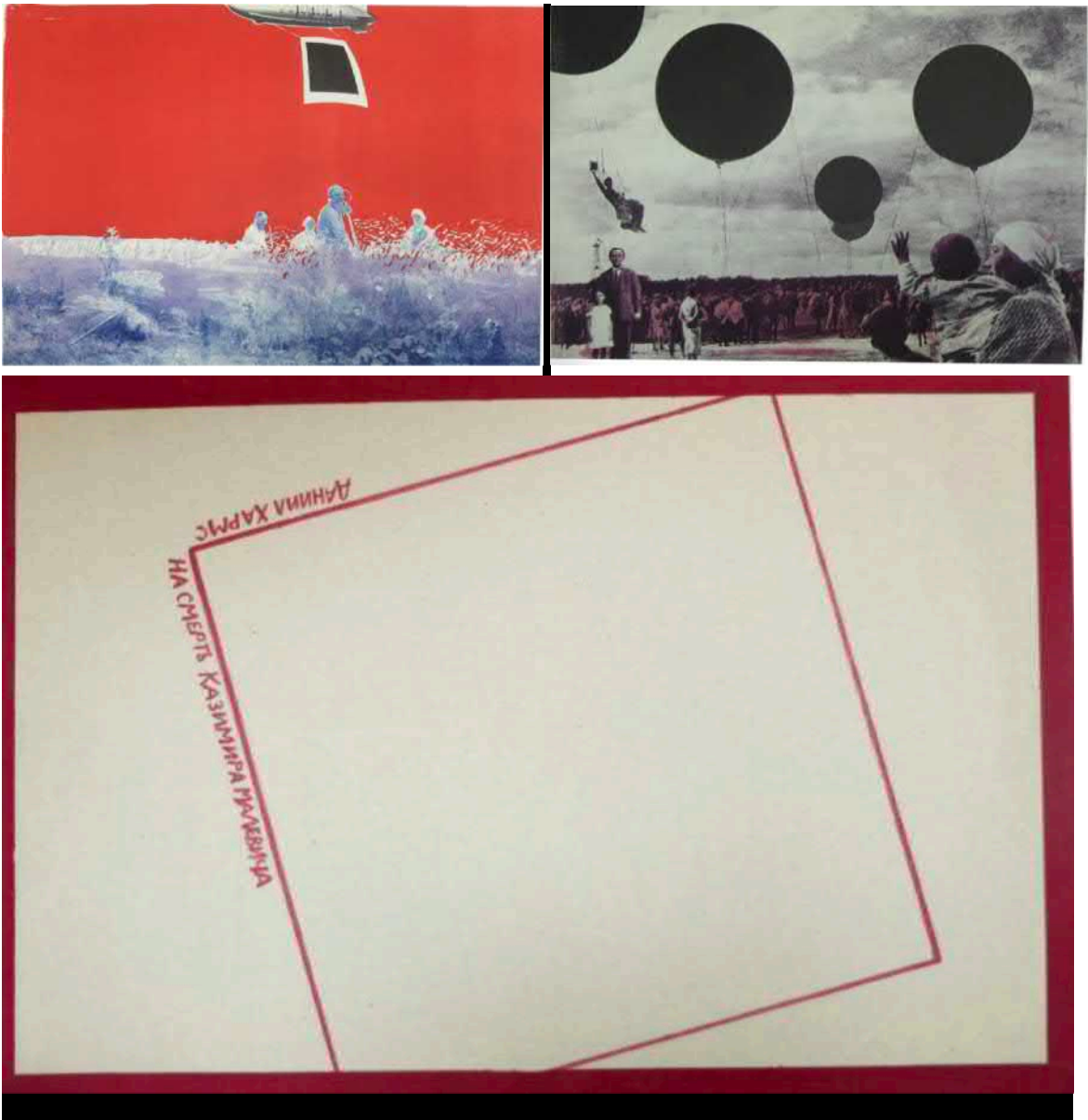
Книги художника Карасика — это уникальные и захватывающие произведения искусства, которые стирают границы между литературой, искусством и дизайном.

Вот некоторые из наиболее известных книг художника Карасика:

"На смерть Казимира Малевича" Даниила Хармса

Книга состоит из 24 страниц, каждая из которых содержит фрагмент стихотворения Хармса, написанный от руки Карасиком. Страницы книги выполнены из чёрной бумаги, а текст написан белыми чернилами, что создаёт контрастный и драматический эффект.

Иллюстрации Карасика к стихотворению выполнены в его фирменном стиле, сочетающем абстракцию и фигуративность.



"Экклесиаст 2000" Михаила Карасика

"Экклесиаст 2000" - это серия работ Михаила Карасика, созданная в 2000 году. Серия состоит из 12 работ, каждая из которых представляет собой интерпретацию одной из глав книги Экклесиаста из Ветхого Завета.

Карасик использует различные материалы и техники для создания своих работ из серии "Экклесиаст 2000", в том числе живопись, скульптуру



Г) Велимир Хлебников



● Библиотека русской и с...
Алексей Кручных, Ве...

● Библиотека русской и с...
Алексей Кручных, Ве...

● Библиотека русской и с...
Алексей Кручных, Ве...

2. Концепция проекта:

Книга-картина: визуальное переосмысление "Щелкунчика и Мышиного короля" Эрнста Гофмана

Мое авторское печатное издание представляет собой уникальное и захватывающее исследование визуального языка, вдохновленного классической сказкой Эрнста Гофмана "Щелкунчик и Мышиный король". В этом новаторском издании я создал графическое повествование, которое дополняет и расширяет оригинальный текст.

Задача состояла в том, чтобы визуализировать образы, персонажей, ситуации и мотивы из сказки и воплотить их в рамках авторского печатного издания. Особое внимание было уделено сохранению хронологической цепочки повествования и следованию порядку глав, чтобы обеспечить целостность истории.

Для каждой главы было создано уникальное графическое сопровождение, которое по мере "прочтения" дополняет друг друга и складывается в единый "пазл". Эти образы колеблются от конкретных до абстрактных, используя детали из сказки для создания визуального опыта, который усиливает и обогащает повествование.

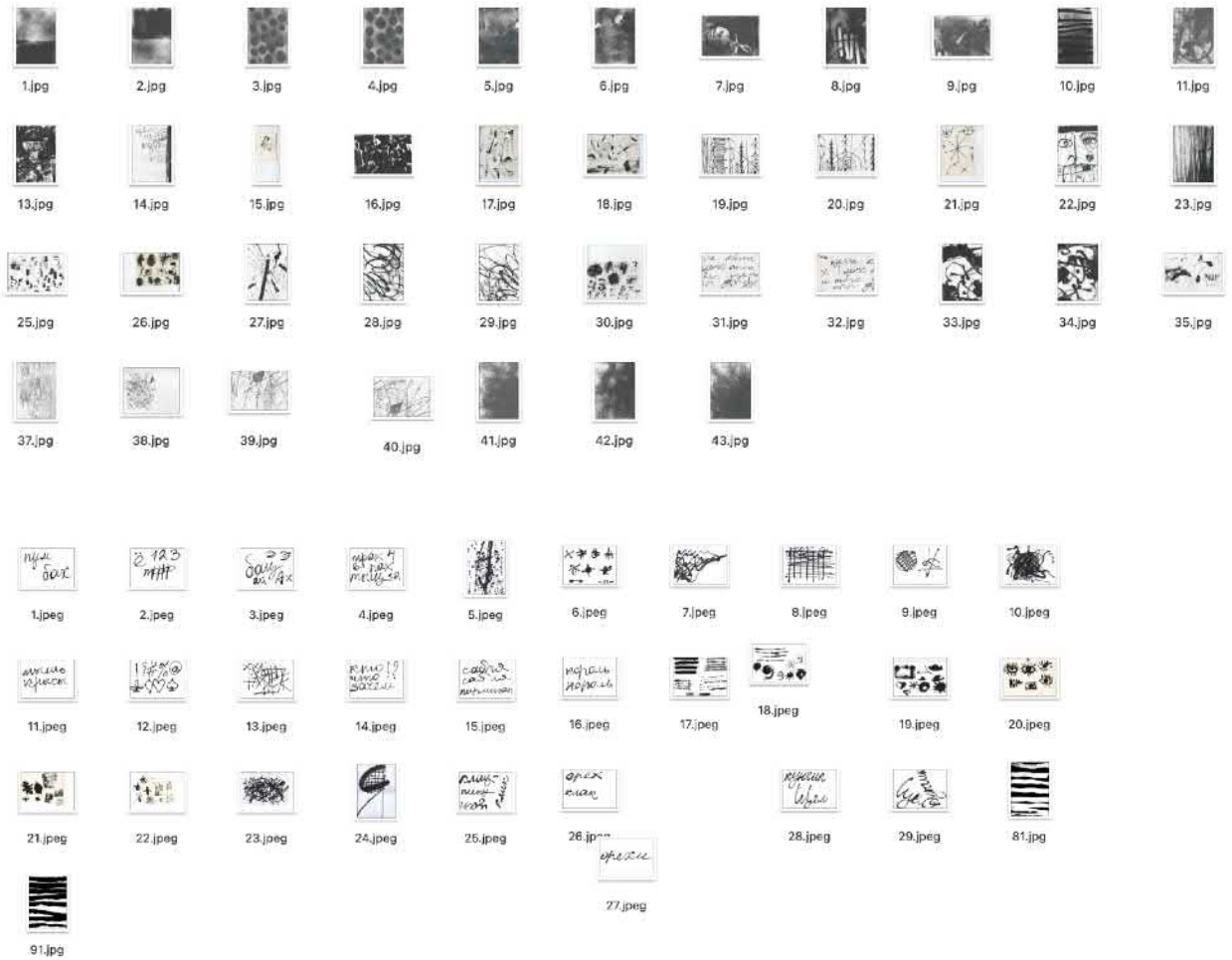
Таким образом, разработанное печатное издание становитсяместилищем художественного повествования, которое выходит за рамки слов. Оно представляет собой гармоничное сочетание графических образов и литературного текста, где логика сюжета и общий замысел сказки остаются нетронутыми.

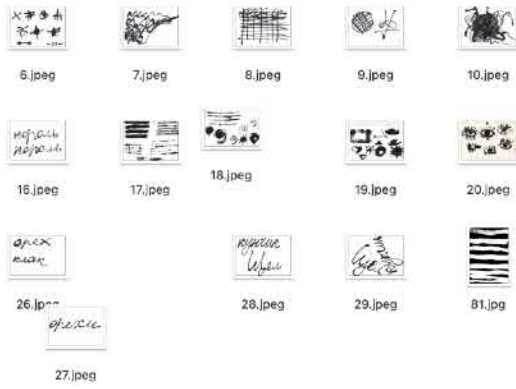
В итоге моя книга-картина предлагает новый и увлекательный способ взаимодействия с классической сказкой, приглашая читателей погрузиться в мир "Щелкунчика и Мышиного короля" через уникальную и захватывающую визуальную призму.

3. Эскизное проектирование

После проведенного исследования, включающего в себя сбор аналогов и разработку концепции я перешел к разработке макета книги и созданию первых эскизных разворотов.

Все началось со сборов материала для дальнейшей реализации проекта. Были созданы многочисленные фактуры, найдены/отсканированы/отсняты всевозможные игрушки и элементы 19-20 века для их дальнейшего использования в проекте.





индк1.jpg



лоадь5.jpg



лошад1.jpg



мячик.jpg



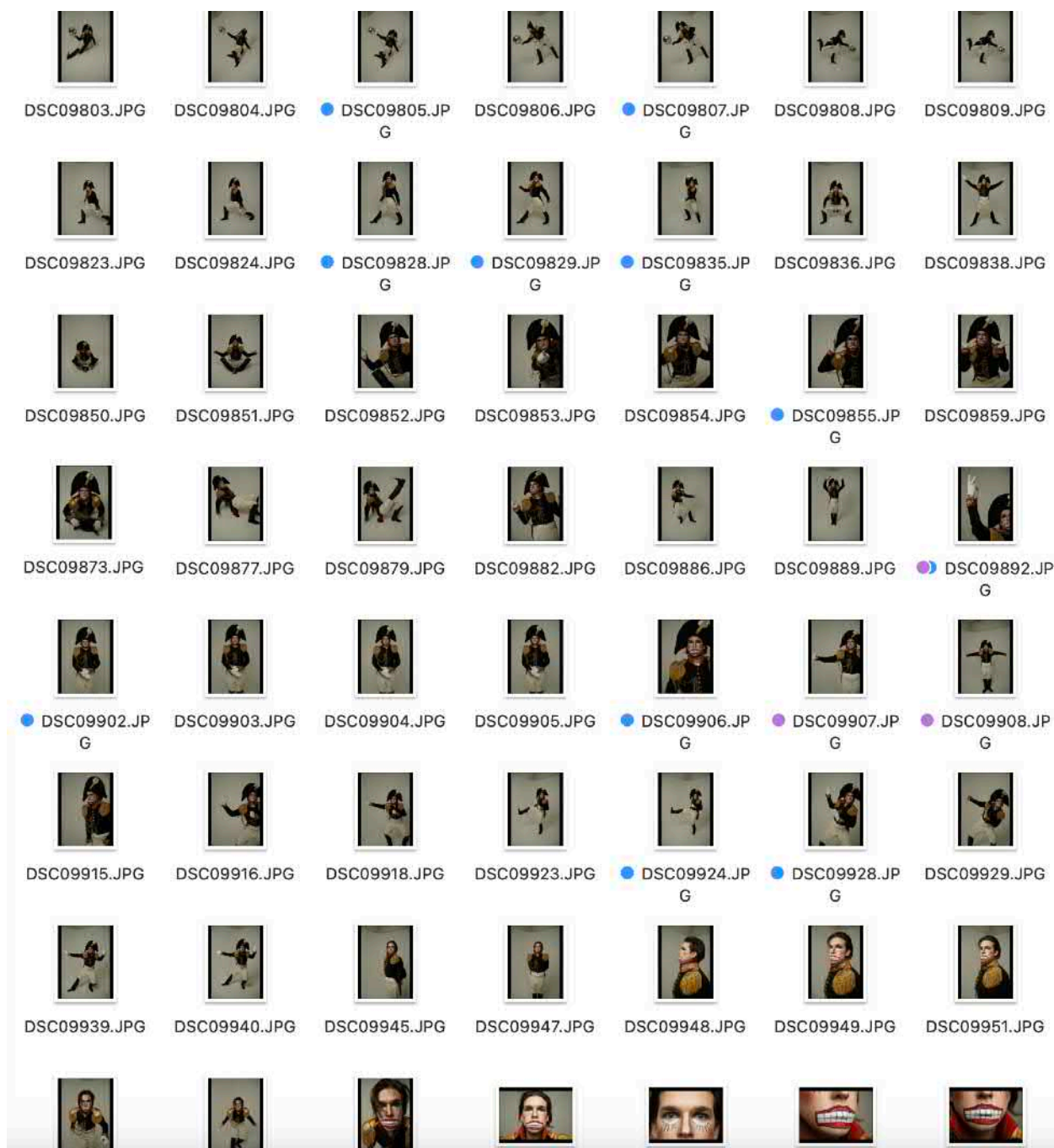
рыба2.jpg



рыба1.jpg



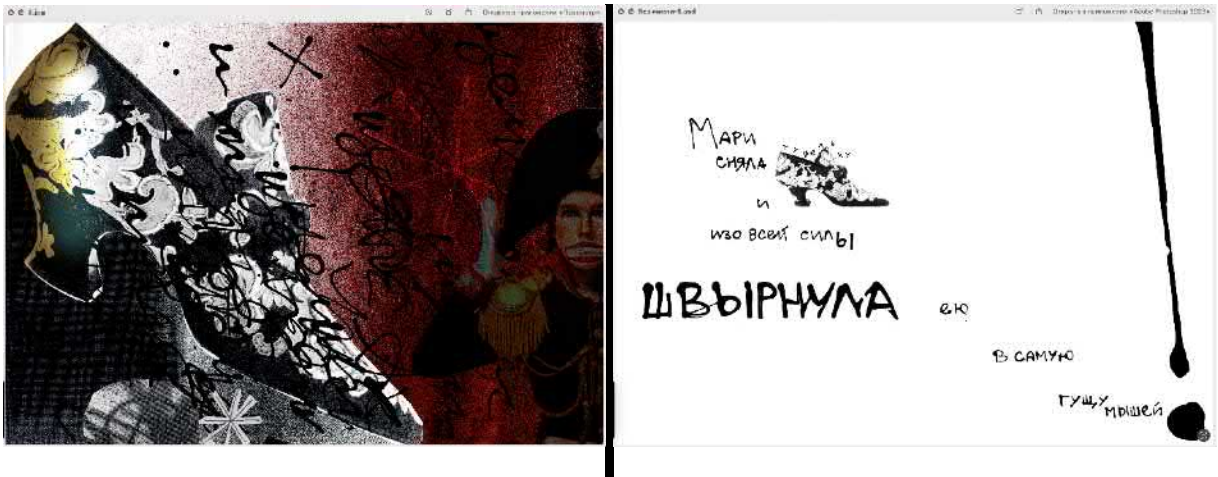
Для появления связующего звена книги было решено провести творческую фотосессию. Так и появился «мой» Щелкунчик, который стал главным образом всего издания.



4. Компьютерная разработка:

Для создания разворотов основными инструментами стали Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, а финальная верстка и подготовка к печати проходила в Adobe InDesign.





После многочисленных проб бумаги я остановился на DNS premium 160 г/м², SRA-3 320x450 мм



Вывод на носители:

- Авторское печатное издание – SRA4 страница, SRA3 разворот
- Планшеты с отдельными разворотами – А1

ССЫЛКА НА САЙТ:

https://webdesignprojects.spbu.ru/diploma_24/khandogin.html