

Правительство Российской Федерации

Федеральное государственное образовательное учреждение высшего
профессионального образования

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Направление 072500 «Дизайн»

Магистерская программа «Графический дизайн»

Стародумова Екатерина Сергеевна

РАЗРАБОТКА ГРАФИЧЕСКОЙ СИСТЕМЫ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ
ЭЛЕКТРОННОГО АНАЛОГА ПЕЧАТНОГО ИЗДАНИЯ

Автореферат

Научный руководитель:
член Союза художников России,
член Союза дизайнеров России,
доцент кафедры дизайна факультета
искусств СПбГУ К. Г. Старцев

Руководитель теоретической части:
член союза художников России,
член международной
ассоциации искусствоведов,
кандидат искусствоведения,
доцент кафедры дизайна,
факультета искусств СПбГУ
Е. В. Васильева

Санкт-Петербург
2020

Оглавление

Введение	4
Глава 1. Визуальная специфика графической системы первой половины XX века. Итальянский футуризм.....	9
1.1. Формирование нового видения в живописи и графике начала 20 века. 9	
1.2. Проблема визуализации языка и теория «слов в свободе» Т. Маринетти.....	11
1.3. Типографика футуристов: Т. Маринетти, А. Соффи, Ф. Деспери	14
Глава 2. Специфика графической системы 1920-х 1930-х годов. Школа Баухаус и проблема формирования новой графики.....	18
2.1. Школа Баухаус как концепция нового дизайна. Особенности новой визуальной программы.....	18
2.2. Графическая система Баухауса и прикладная визуальная программа. Типографика в Баухаусе. Основные идеи и имена.....	20
2.3. Журнальная графика Баухауса и перспективы ее развития. Журнал «Баухаус» 1926 – 1931 и его принципы в современной графической системе	24
2.4. Типографика Баухауса и проблема формирования современного графического пространства. Влияние типографики Баухауса	28
Глава 3. Проблема формирования информационного дизайна в середине XX века и специфика инфографики в современной графической системе.	32
3.1. Характеристика и основные принципы классификации инфографики в современной визуальной системе.	32
3.2. Визуализация в современных средствах коммуникациях. Создание знака, проблема его изображения и интерпретации.	35
3.3. Графика Isotype в 1925-1930 гг. и проблема его визуального представления.....	37
3.4. Феномен Isotype и проблема современного информационного дизайна.	43

Глава 4. Методы визуализации текста в современной графической системе. Использование медиа технологий в системе современной типографики.....	46
4.1. Кинетическая типографика. Проблемы термина.....	46
4.2. Метод кинетической типографики и феномен классического дизайна. Опыт футуристов и система современной кинетической типографики	48
4.3. Motion design как современное мультимедийное средство визуализации данных. Опыт Isotype в современной графической системе.....	52
Глава 5. Этапы проектирования электронного издания	57
5.1. Актуальность, цели и задачи проекта, новизна и возможности применения	57
5.2. Описание этапов проектирования.	59
Заключение	62
Список литературы	64
Приложение 1. Визуализация данных в графическом пространстве XX века.....	72
Приложение 2. Разработка электронного аналога печатного издания.	107

Введение

Настоящая дипломная работа посвящена исследованию принципов создания мультимедийного продукта на основе визуально-графической стратегии дизайна 20 века. С этой целью были исследованы и проанализированы принципы графического дизайна и типографики начала 20 века, выявлены закономерности в последовательном развитии дизайна и использование фундамента визуально-графической программы 20 века в современных формах представления дизайн-продукта.

Развитие дизайна в значительной мере зависит от развития новых технологий и их последовательного применения с целью создания визуального образа, отвечающего современности. Использование мультимедийных технологий обусловлено необходимостью эффективной коммуникацией в условиях развивающегося мультимедийного и виртуального пространства.

В рамках исследования ставится задача рассмотреть феномен классического дизайна в развитии моушен-дизайна (Motion design) и кинетической типографики. Также в работе исследована тема интеграции инфографики в мультимедийное пространство, проанализирован опыт института визуальной статистики Isotype для современной традиции графики и представления данных. Выявлены актуальные направления развития и исследование изобразительных принципов графики в условиях появления новых технологий.

Главная идея работы — с помощью интерактивной инфографики, анимации и современных возможностей дизайн-графики создать цифровую онлайн-копию дореволюционного печатного издания «Студенческий справочник 1910-1911 академического года». Представляется интересным визуализировать исторические данные, обновив способ подачи информации, сделав его релевантным современному читателю.

Данное электронное издание является опытом переработки исторического документа. Методы и результаты работы с текстом и возможная степень интерпретации документа в графике помогут очертить границы современных методов и допущений в работе с историческим текстом в создании электронной копии.

Целью исследования является:

- Изучение интерактивных визуальных технологий и актуальных тенденций графического и моушен-дизайна;
- создание на основе исследования комплексного мультимедийного продукта, на основе печатного издания 1911 года.

Реализация данных целей требует решения следующих поставленных задач:

- исследование основных стратегий развития графического дизайна
- поиск исторических предпосылок к развитию современных тенденций в дизайне и способы применения опыта графической системы 20 века в современном контексте;
- выбор графической стилистики (Должно ли современное переиздание сохранять дух времени первоисточника?)
- расширение возможностей печатного издания за счет использования средств, доступных в веб-пространстве;
- уместное использование в тексте приемов анимации, кинетической типографики и других возможностей веб-пространства
- создание прототипа мультимедийного ресурса

Актуальность работы определяется:

- Популяризация истории СПбГУ через интерактивное переложение исторического первоисточника в современный формат.
- Востребованностью и ростом интереса современного общества к культурным проектам в сфере новых медиа технологий;
- Увеличением доли спроса на мультимедийный контент;
- Фрагментарностью исследований посвященных кинетической типографике моушен-дизайну (Motion design) в контексте классического дизайна.
- Перспективы в создании доступных и релевантных электронных аналогов печатных изданий

Практическая значимость работы связана с исследованием использования графической программы 20 века в современных ресурсах. Анализ того, как технологии наделяют классические приемы дизайна новыми возможностями и открывают пространство для последовательного развития дизайна в сочетании с актуальными тенденциями новых медиа технологий, динамическими и интерактивными ресурсами. Стоит отметить, что так как за основу был взято издание 1911 года, особое внимание уделялось поиску адекватного способа репрезентации материала, одним из вопросов которого стал выбор стилистики и вопрос о сохранении исторического образа в новом прочтении. В этом контексте в исследовании были рассмотрены прямые или косвенные продолжения графической традиции начала 20 века в их современном переложении. Выявленные закономерности и принципы проектирования реализованы в прототипе интернет-издания.

Структура работы:

В первой главе рассматриваются типографические эксперименты итальянских футуристов. Значительное внимание уделено «теории слов в свободе» Т. Маринетти как попытке в создании нового визуально-

графического языка. Определяются истоки motion дизайна и кинетической типографики.

Во второй главе исследуется типографическая традиция Баухауза, как одной из главных дизайн-школ. Рассматривается развитие журнала Баухауз в 1926-1931 годах и его продолжение, издающееся с 2011 года. Анализируется визуальная и идейная составляющая, их эволюция и изменение в 21 веке. Также во второй главе затрагивается вопрос о влиянии идей Баухауса на современные представления в web-дизайне.

В третьей главе рассматривается проблема инфографики как наиболее точного способа визуализации информации и данных. Учитывается опыт Института визуальной статистики Isotype в способах графического представления текста. Выявлены общие принципы в создании пиктограмм и знаков с целью их использования как универсального графического языка. Определяется импульс для развития интерактивной инфографики сегодня.

В четвертой главе раскрывается опыт классического дизайна в формировании современных трендов в motion дизайне. Исследуется синтез выразительных средств мультимедиа технологий для создания полного образа. Использование компьютерных технологий с целью надления графики и типографики дополнительными смыслами и удобством в первую очередь, и только во вторую — развлекательными. Рассматриваются примеры интерактивной инфографики.

В пятой главе описывается реализация принципов создания мультимедийного печатного издания, выявленных в процессе исследования.

Участие в конференциях:

V Всероссийская научно-практическая конференция «ИСКУССТВО И ДИЗАЙН: ИСТОРИЯ И ПРАКТИКА» 30 мая 2020 г. МИНИСТЕРСТВО

НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица» (СПГХПА им. А.Л. Штиглица). Доклад: Метод кинетической типографики и феномен классического дизайна. Опыт футуристов в современной визуальной программе.

Публикации:

Метод кинетической типографики и феномен классического дизайна. Опыт футуристов в современной визуальной программе // Материалы V Всероссийской научно-практической конференции «Искусство и дизайн: история и практика». Санкт-Петербург: СПГХПА, 2020 (в печати).