КУЛЬТУРА цифрового присутствия

КЕЙС · ШКОЛА КУЛЬТУРНЫХ СТОЛИЦ

АЙДЕНТИКА СЕМИНАРА

От визуальных референсов до афиши, анонса и баннера

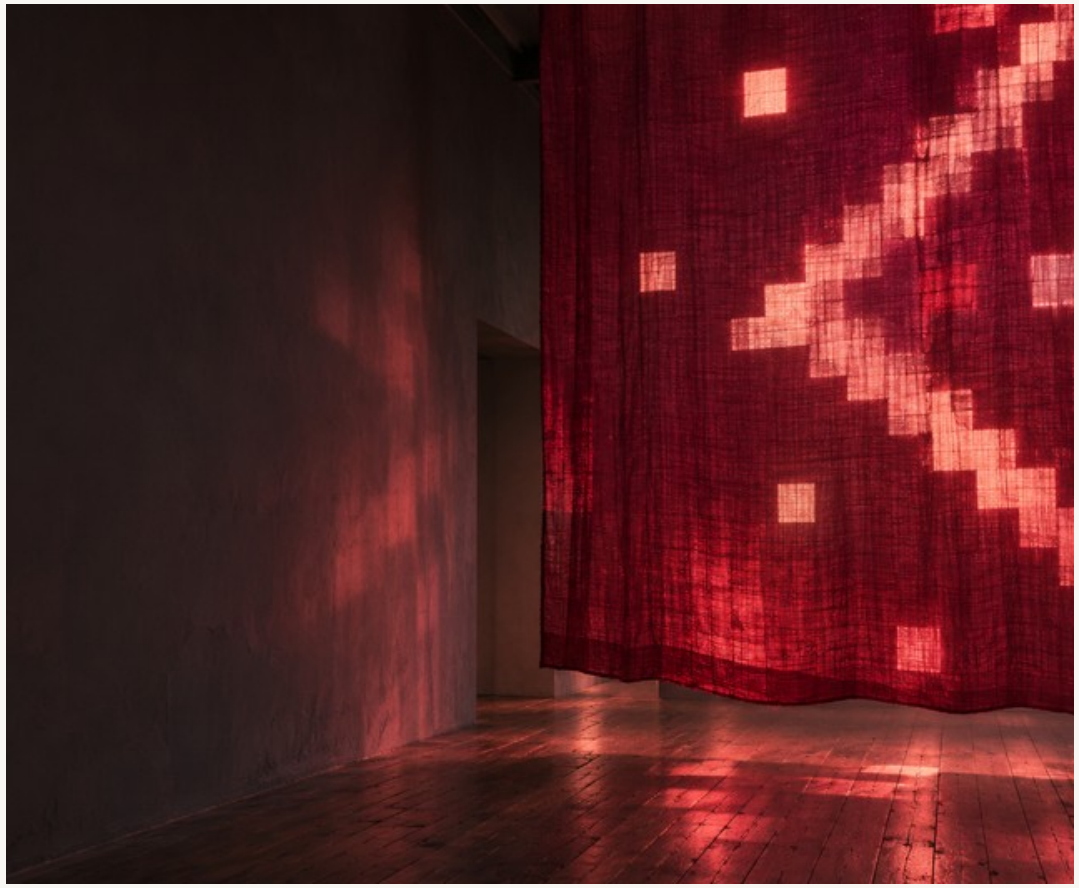
ЗАДАЧА

КУЛЬТУРА В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

Айдентика для семинара о том, как учреждения культуры работают в цифровой среде. Визуальный стиль должен передавать атмосферу культурного пространства и подходить для материалов разного масштаба.

От слайда и цифрового анонса до карточки участника и баннера.

Справа — генерация из итоговой визуальной серии.



РЕФЕРЕНСЫ ИЗ ЧАТА

СЦЕНИЧЕСКИЙ СВЕТ И ДВИЖЕНИЕ



STAGE DUST / DANCING RED / SHADOW BLACK



Силуэты за стеклом



Световая типографика

По трём референсам было предложено сделать два кадра: танец и ткань.

ПЕРВАЯ СЕРИЯ

ТАНЕЦ, ТКАНЬ И СВЕТ





ПЕРВАЯ ЗАДАЧА

Крупные кадры с атмосферой культурного пространства. Для первых проб выбрали движение танцора и фактуру ткани.

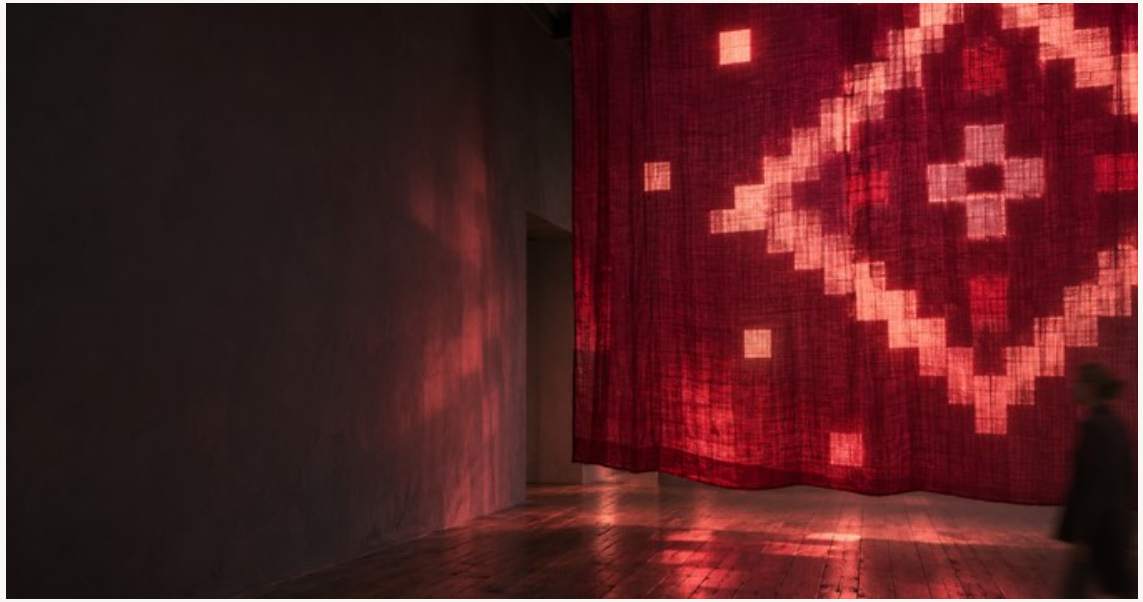
ПРИМЕР ЗАПРОСА

Два отдельных кадра 16:9. Первый — движение танцора в красном сценическом свете, лёгкий смаз. Второй — крупный план ткани. Тёмный фон, без надписей.

ВТОРАЯ СЕРИЯ

КУЛЬТУРА И ЦИФРОВАЯ СРЕДА





РЕПЛИКА ИЗ ЧАТА

«теперь цифровое пространство должно сочетаться с культурой»

ПРИМЕР ЗАПРОСА

Два кадра 16:9. Световой узор из пикселей ложится на движущуюся ткань и на поверхность в выставочном зале. Бордовый сценический свет, фактура заметна.

РАЗВИТИЕ СЕРИИ

ОДИН СВЕТОВОЙ ПРИЁМ



Ткань



Керамика



Бумага

ПРИМЕР ЗАПРОСА

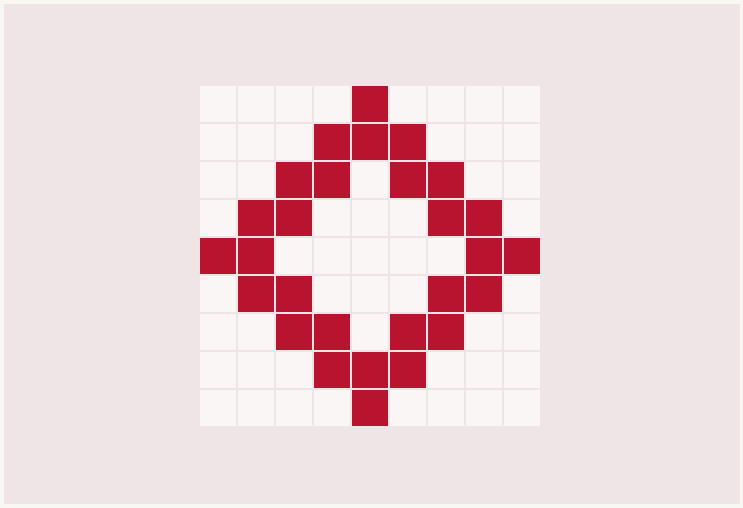
Собери серию кадров с одним световым орнаментом. Покажи, как он ложится на складки ткани, округлую керамику и страницы раскрытого альбома. Сохрани бордовый свет, тёмное окружение и фактуру материалов.

ОТ ПРОЕКЦИИ К ПИКСЕЛЬНОЙ СЕТКЕ



СВЕТОВОЙ УЗОР

Проекция легла на ткань световыми квадратами. В складках сохранился рисунок сетки.



ПРИНЦИП СЕТКИ

Вышивка крестом и пиксельная графика строятся по сетке. На схеме показано, как из клеток складывается ромб.



ФИРМЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТ

Полосу орнамента использовали на обложках и слайдах. Отдельный ромб показали на карточке участника и баннере.

Схема в центре поясняет принцип построения узора. Справа — орнамент из брендбука.

ШРИФТЫ, ЦВЕТА И ОРНАМЕНТ



Узор стал основой оформления. К нему подобрали шрифты и цвета, затем проверили их на афише, карточке и баннере.

#B81430	#141317	#F8F7F3	#EF3B50
Бордовый	Графит	Молочный	Яркий красный

Roscha Regular — название и заголовки. Bounded ExtraLight — текст и подписи.

МОКАПЫ

ОРНАМЕНТ НА НОСИТЕЛЯХ



Печатные материалы



Карточка участника

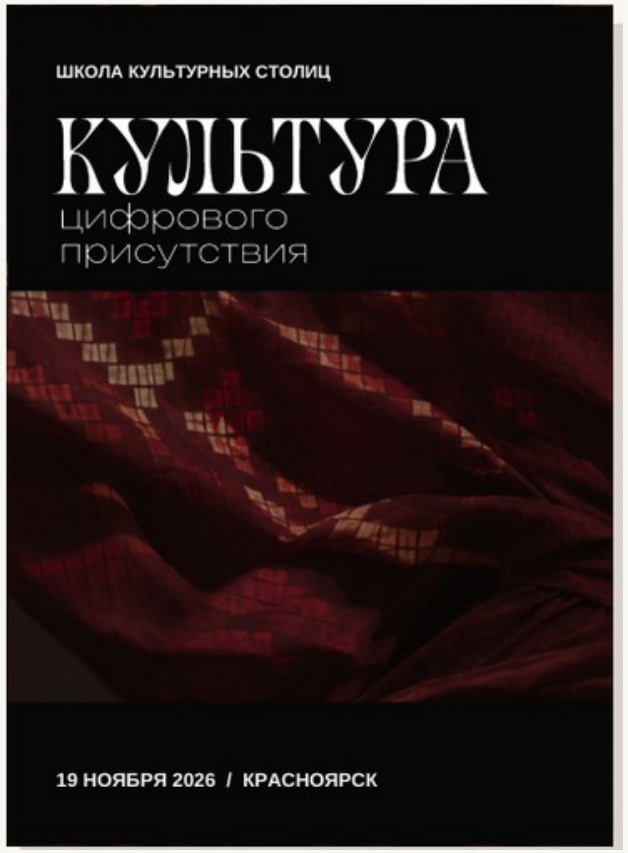


Баннер у входа

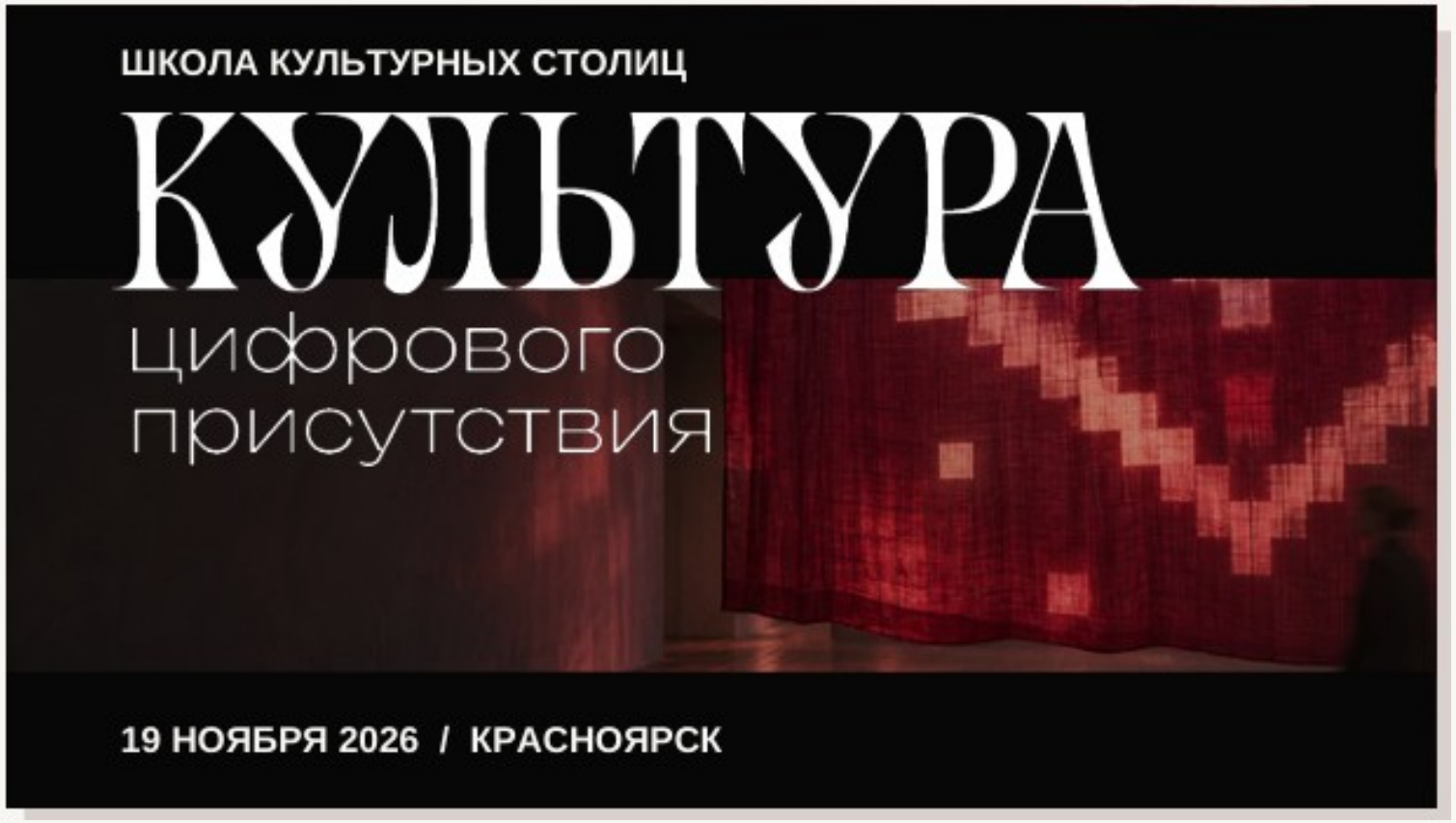
ПРИМЕР ЗАПРОСА

Покажи один бордовый пиксельный мотив на полиграфии, карточке участника и крупной ткани у входа. Реалистичный тёплый свет. Подготовь отдельный кадр для каждого носителя.

АФИША И ЦИФРОВОЙ АНОНС



Вертикальная афиша



Горизонтальный анонс

В обоих макетах повторяются название, сценический кадр и цвет. В вертикальном формате кадр приближен.

КАК ПОВТОРИТЬ ЭТОТ ПРОЦЕСС

01 · ОБЪЯСНИТЕ ВЫБОР РЕФЕРЕНСОВ

К каждому референсу добавьте комментарий о том, какой цвет, композицию или световой приём стоит взять. Начните с двух проб.

02 · УТОЧНИТЕ СЛЕДУЮЩИЙ ЗАПРОС

Назовите, что сохранить из первых кадров и чего добавить. В этом проекте сценический свет и ткань сохранились, а проекция связала кадр с цифровой темой.

03 · ПРОВЕРЬТЕ МОТИВ В РАЗНЫХ МАСШТАБАХ

Выберите элемент, который можно повторять. Проверьте его на двух носителях разного размера. В кейсе это карточка участника и баннер у входа.

Макеты афиши и анонса взяты из брендбука. Варианты карточки и баннера показаны как мокапы.