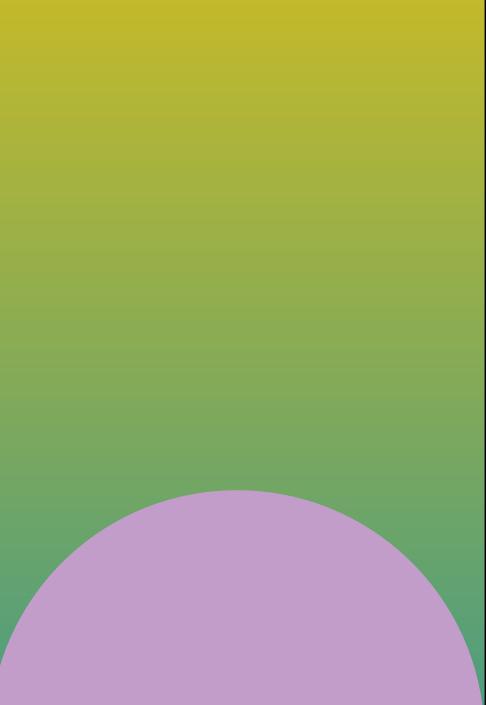
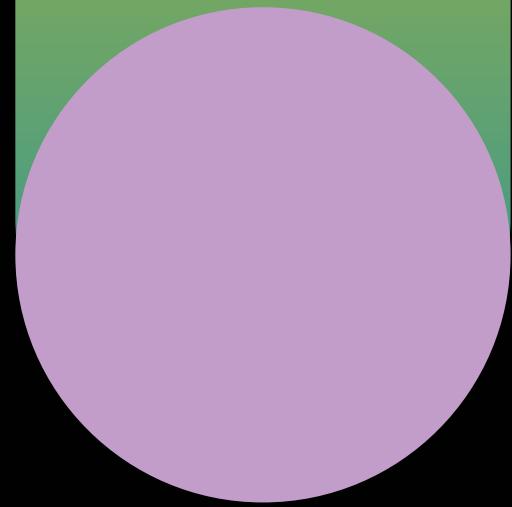
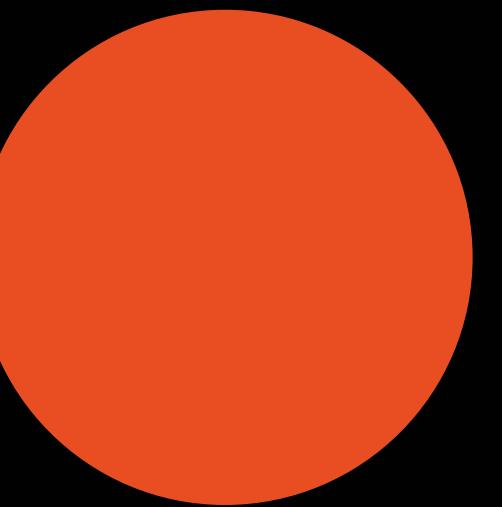


Visual Identity

Dokumentation

Katrin Baierl
Linda Hartmann

Betreuung: Daniel Utz
Kommunikationsgestaltung IV
Wintersemester 2023/24



Inhalt

- 01 Übung „Yellow Pages“**
- 02 Themenfindung**
- 03 Erste Skizzen**
- 04 Konzeptfindung**
- 05 Finales Konzept**
- 06 Umsetzung und Ergebnis**

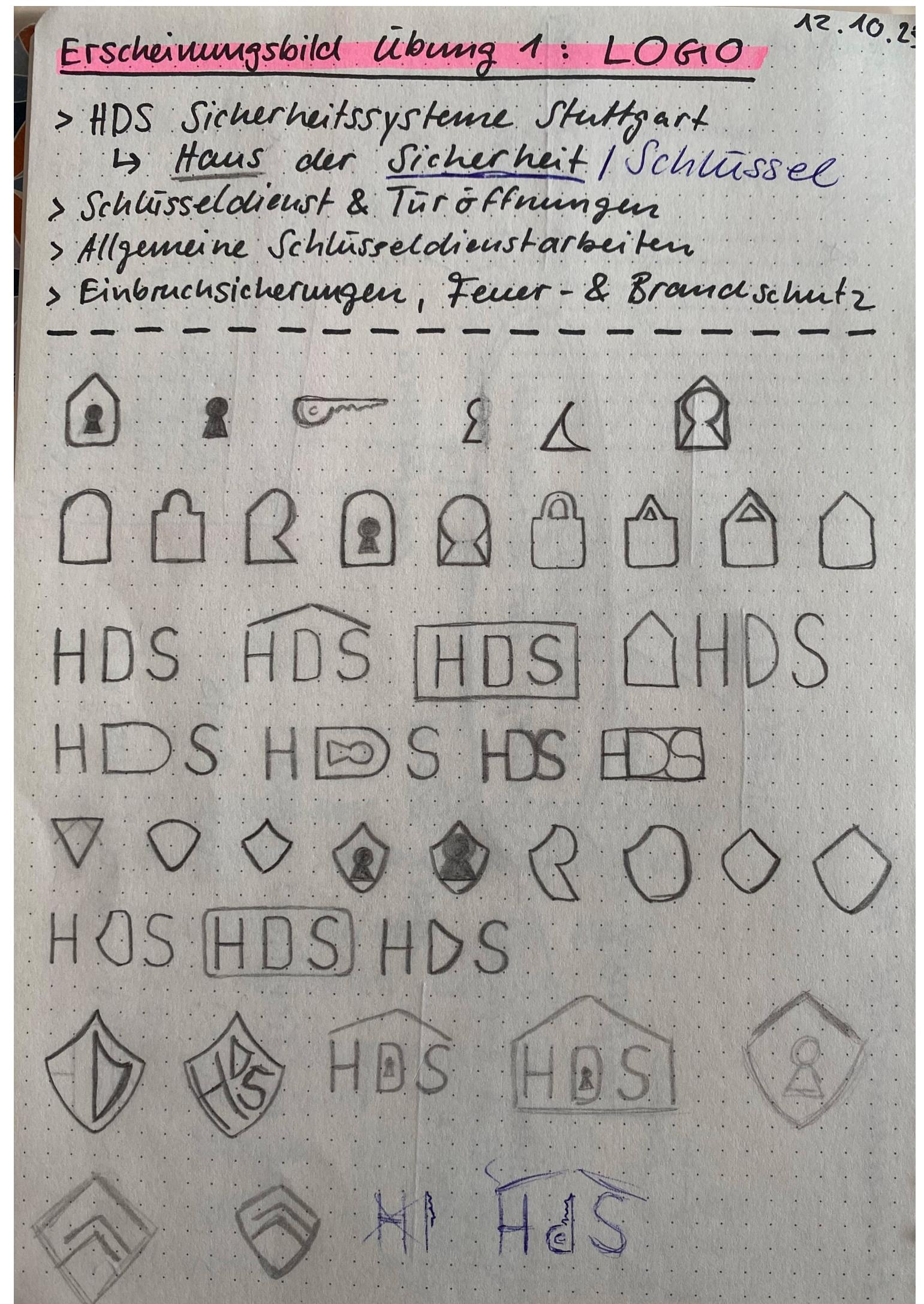
01 Übung „Yellow Pages“

Bei der Übung "Yellow Pages" wurde durch Zufall eine Marke oder ein Unternehmen ausgewählt, zudem ein neues Erscheinungsbild gestaltet wurde.

HDS Sicherheitssysteme Stuttgart

Eines der Unternehmen war das Haus der Sicherheit in Stuttgart, welches für Sicherheitssysteme zuständig ist. Um ein neues Erscheinungsbild für das Unternehmen zu gestalten, wurde als Erstes ein Logo entwickelt.

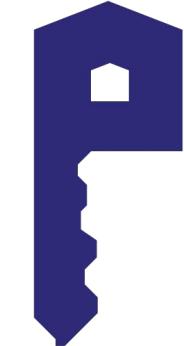
Einige Skizzen wurden umgesetzt und weiter entwickelt, wodurch eine vielfältige Ausfall entstanden ist.



HDS Sicherheitssysteme Stuttgart



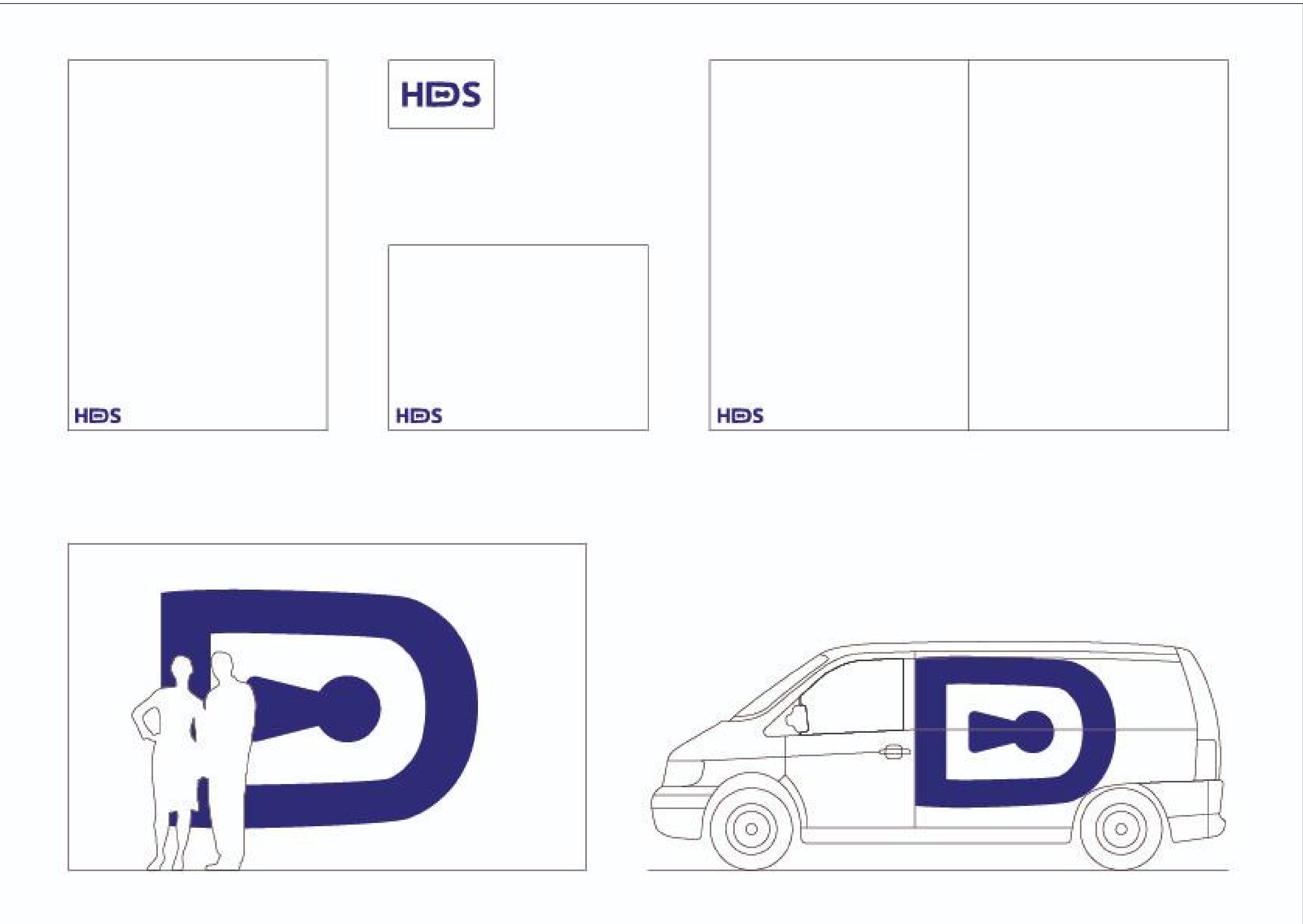
HDS



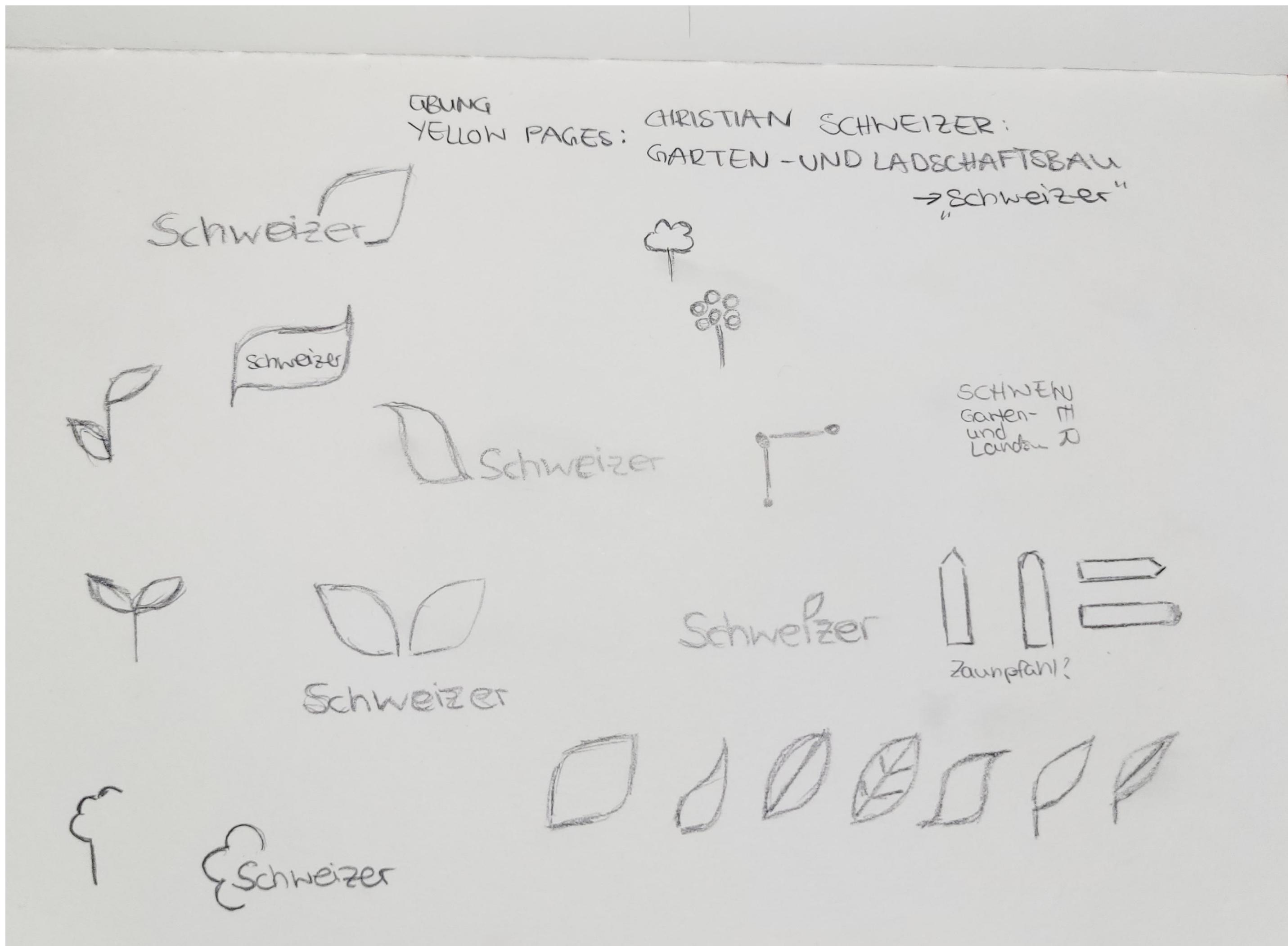
HDS



HDS Sicherheitssysteme Stuttgart



Schweizer Garten- und Landschaftsbau

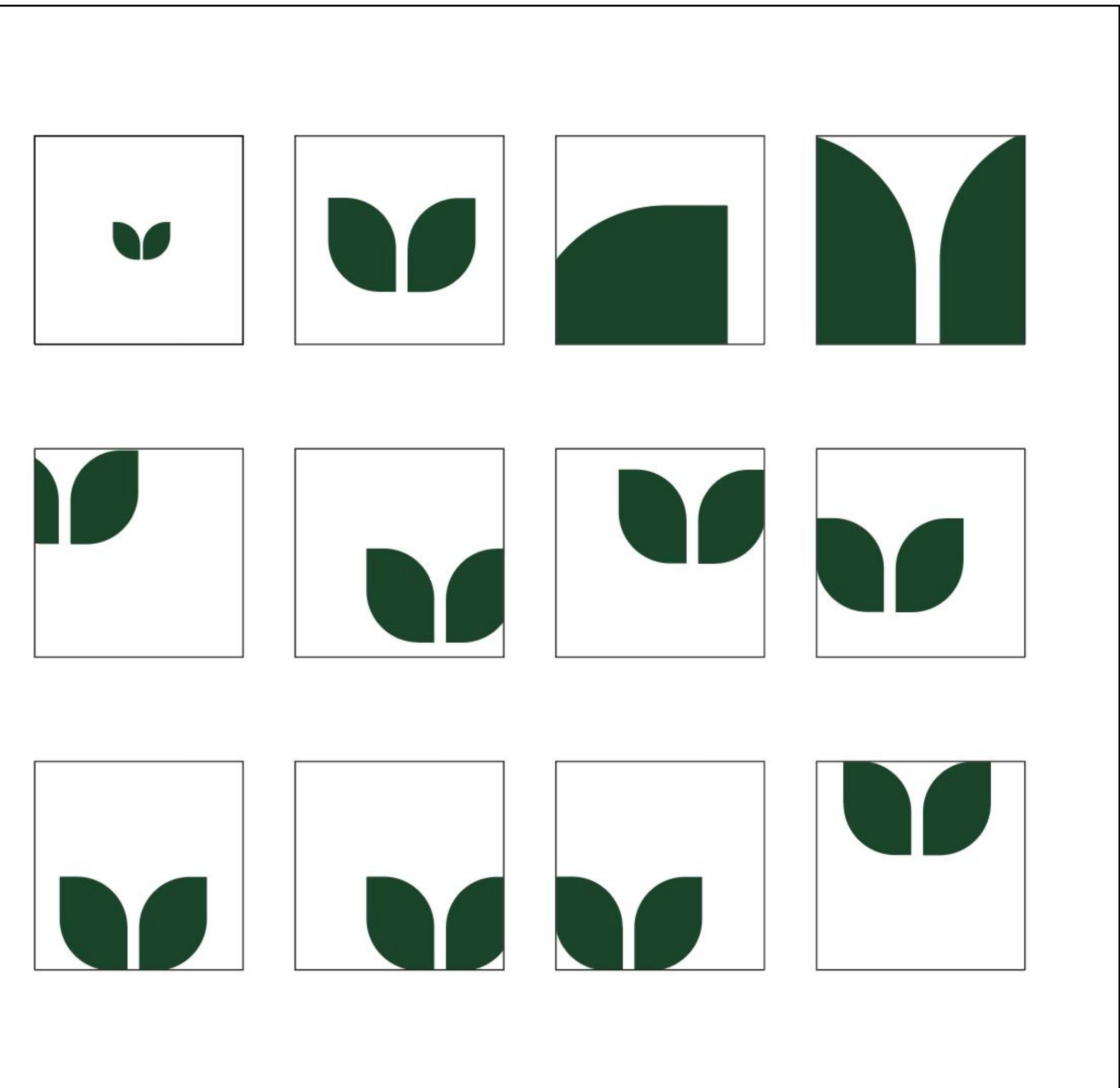


Ein weiteres Unternehmen war "Christian Schweizer: Garten- und Landschaftsbau". Auch hier wurden zuerst Skizzen angefertigt, welche danach in das Digitale übertragen wurden.

Schweizer Garten- und Landschaftsbau

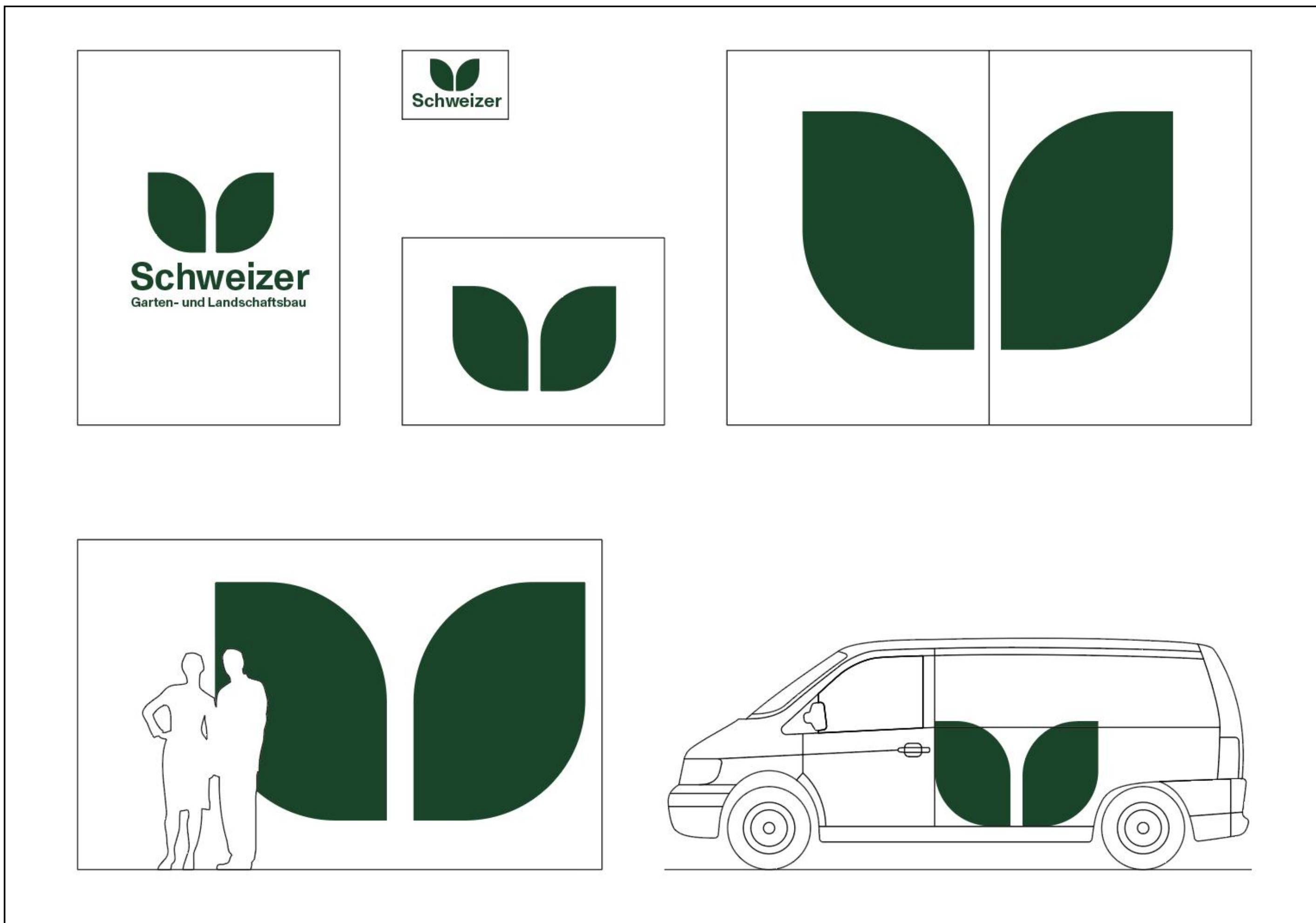


Schweizer Garten- und Landschaftsbau



Nach der Entscheidung für ein Finales Design, wurde dieses in verschiedene Formate gesetzt und an unterschiedlichen Beispielen angewendet.

Schweizer Garten- und Landschaftsbau



02 Themenfindung

Zu Beginn haben wir zwei verschiedene Veranstaltungen analysiert, die sich für eine Redesign eignen. Das Ulmer Nabada und das Internationale Trickfilmfestival Stuttgart (ITFS). Dafür haben wir jeweils ein Ist- und eine Soll-Analyse verfasst.

Themenfindung

Ulmer Nabada Ist-Analyse

Das Ulmer Nabada ist ein traditioneller Wasserumzug, der jedes Jahr am Nachmittag des Schwörmontags stattfindet. Die Veranstaltung beginnt um 16:00 Uhr und dauert bis zum Abend.

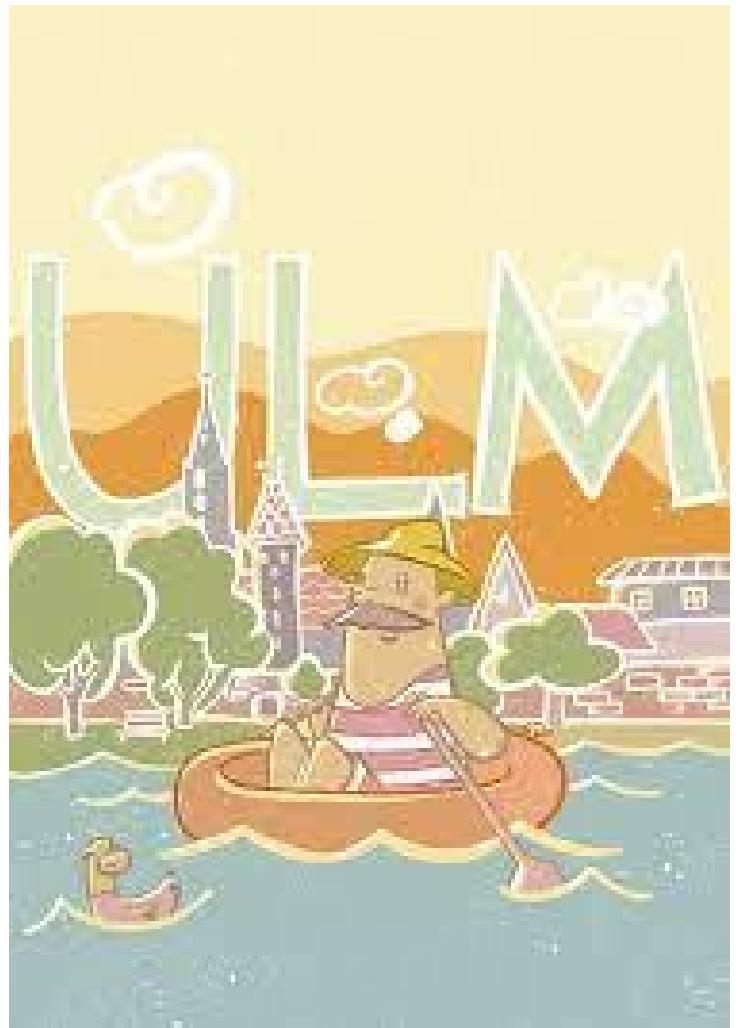
Die Teilnehmer sind überwiegend junge Männer, die auf selbstgebastelten Booten oder auf anderen Fahrgeräten die Donau hinabtreiben. Sie verspritzen sich gegenseitig mit Wasser und feiern.

Die Stadt Ulm unterstützt die Veranstaltung durch Sponsoren und die Polizei ist vor Ort, um sicherzustellen, dass die Teilnehmer sich nicht zu gefährlich verhalten.

Das Ulmer Nabada (schwäbisch für Hinabbaden) ist ein traditioneller Wasserumzug, der jedes Jahr am Nachmittag des Schwörmontags, dem vorletzten Montag im Juli, stattfindet.

Ab 16:00 Uhr der Veranstaltung befinden sich tausende „Nabader“ im Wasser der Donau, um auf selbstgebastelten und sonstigen Fahrgeräten die Donau hinabzutreiben und sich gegenseitig nass zu spritzen.

Für das Ulmer Nabada gibt es kein Erscheinungsbild, da die Veranstaltung über die Stadt und Sponsoren beworben wird.



Schwörmontag & Nabada

SONDERBEILAGE AM 22. JULI 2019



02
Terminkalender,
Nabada-Plan und
Stimmzettel
07

02
Bindertanz:
Weniger
Tonnen für
die Tonne: Wie man
Müll vermeidet
14

Themenfindung

Ulmer Nabada Soll-Analyse

Das Ulmer Nabada ist in Ulm und der näheren Umgebung bereits bekannt, jedoch sind wir der Ansicht, dass die Einführung eines ansprechenden Erscheinungsbildes die Reichweite und Aufmerksamkeit weiter steigern kann. Angesichts der Tatsache, dass bei den Veranstaltungen diverse Programmpunkte an unterschiedlichen Orten stattfinden, wäre die Umsetzung eines einheitlichen Leitsystems von großem Nutzen für die Besucher.

Wir planen die Anpassung von Plakatserien, Flyern, Programmheften und Sicherheitsrichtlinien, um ein durchdachtes Gesamtkonzept zu entwickeln. Dies umfasst die Gestaltung eines Logos, die Auswahl einer geeigneten Schriftart und die Erstellung eines Farbkonzepts, das zur Hauptattraktion passt und deren Botschaft übermittelt. Darüber hinaus erwägen wir die Erstellung einer eigenen Website, um Besuchern die Möglichkeit zu bieten, sich auch online zurechtzufinden.

Themenfindung

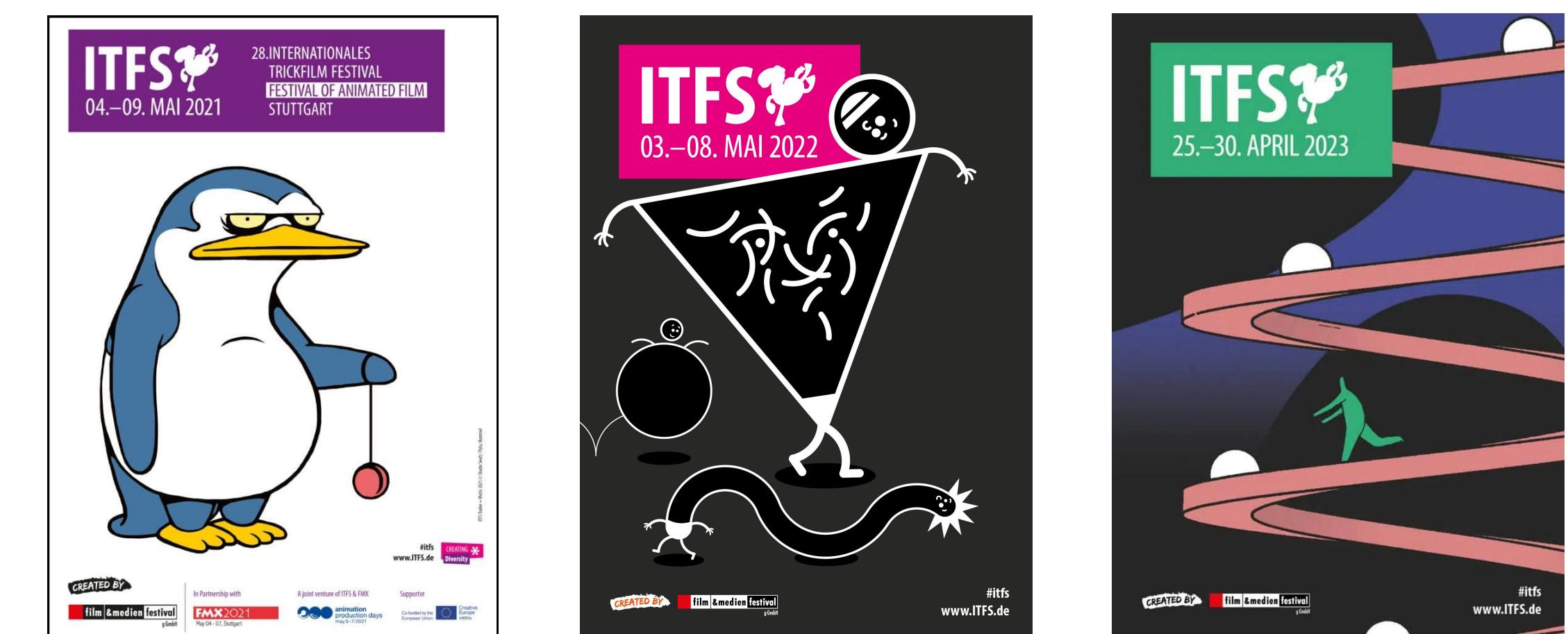
ITFS Ist-Analyse

Das Internationale Trickfilm Festival in Stuttgart ist seit 1982 das größte Festival für Animationsfilme. Organisiert wird das ITFS von der Stuttgarter Film- und Medienfestival GmbH und findet seit 2005 jährlich statt.

Von klassischen Cartoons über künstlerischen Trickfilmen bis hin zu 3D-Computeranimations-Spielfilmen ist alles dabei. Im Zentrum stehen jedoch die Wettbewerbe, darunter auch ein Wettbewerb für Studenten.

Das Logo des Festivals besteht aus der Kombination aus Wort- und Bildmarke. Für die Wortmarke wurde die Abkürzung des Festivals verwendet. Die Bildmarke besteht aus einem Cartoon Pferd, welches vermutlich für Stuttgarter Rössle steht. Das ganze Logo wird mit einem farbigen Hintergrund hinterlegt, welches immer an das Festival Farbschema angepasst wird.

Bis zum Jahr 2021, waren die Plakate eher bunt und mit Trickfilm Figuren gestaltet. Nach schlechter Kritik, wurden eher grafische Plakate gestaltet.



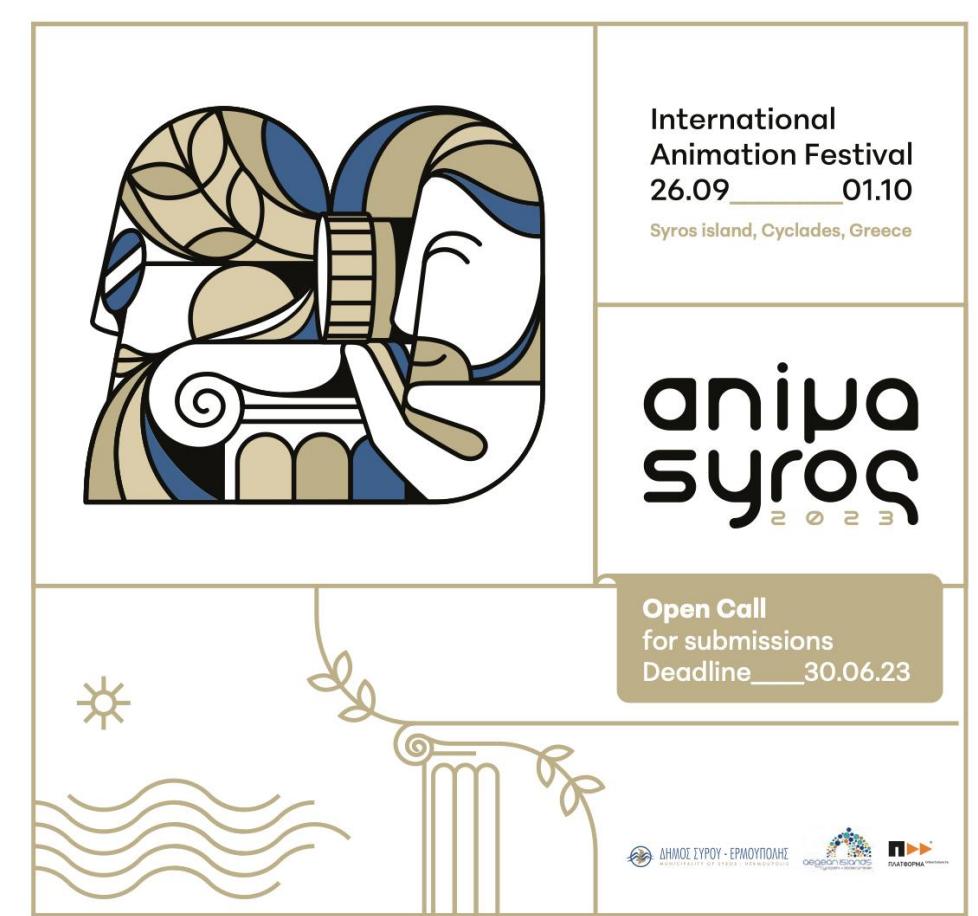
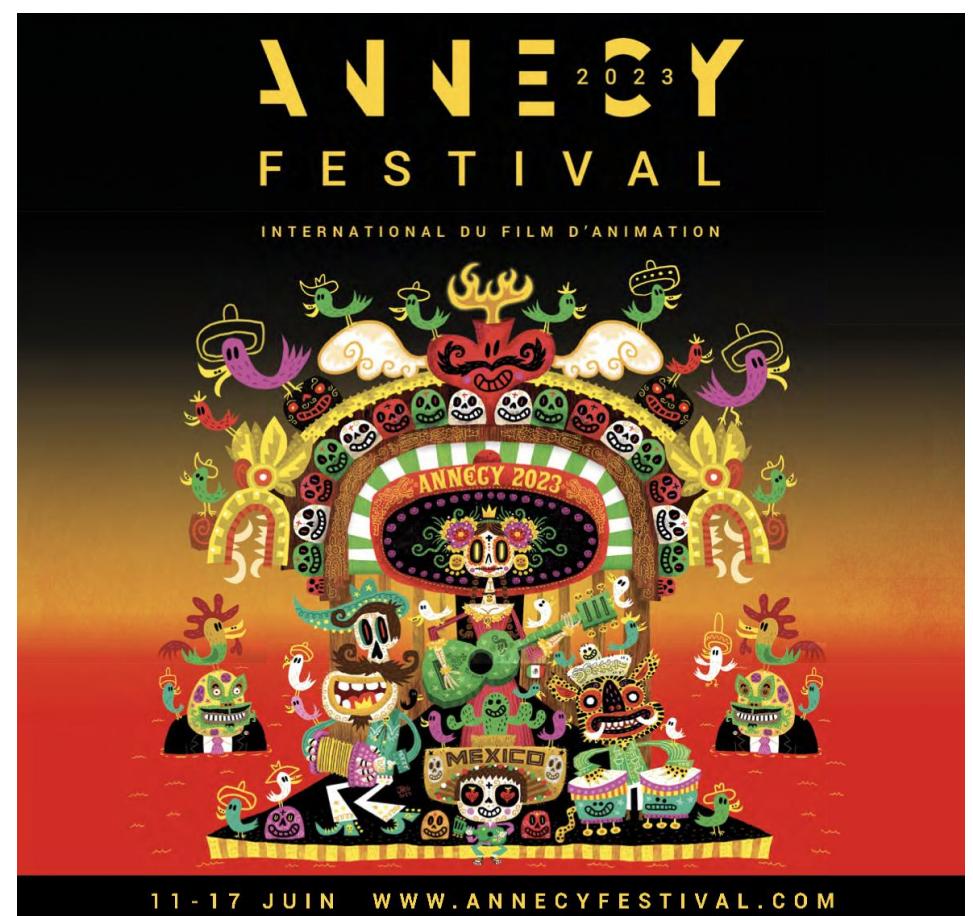
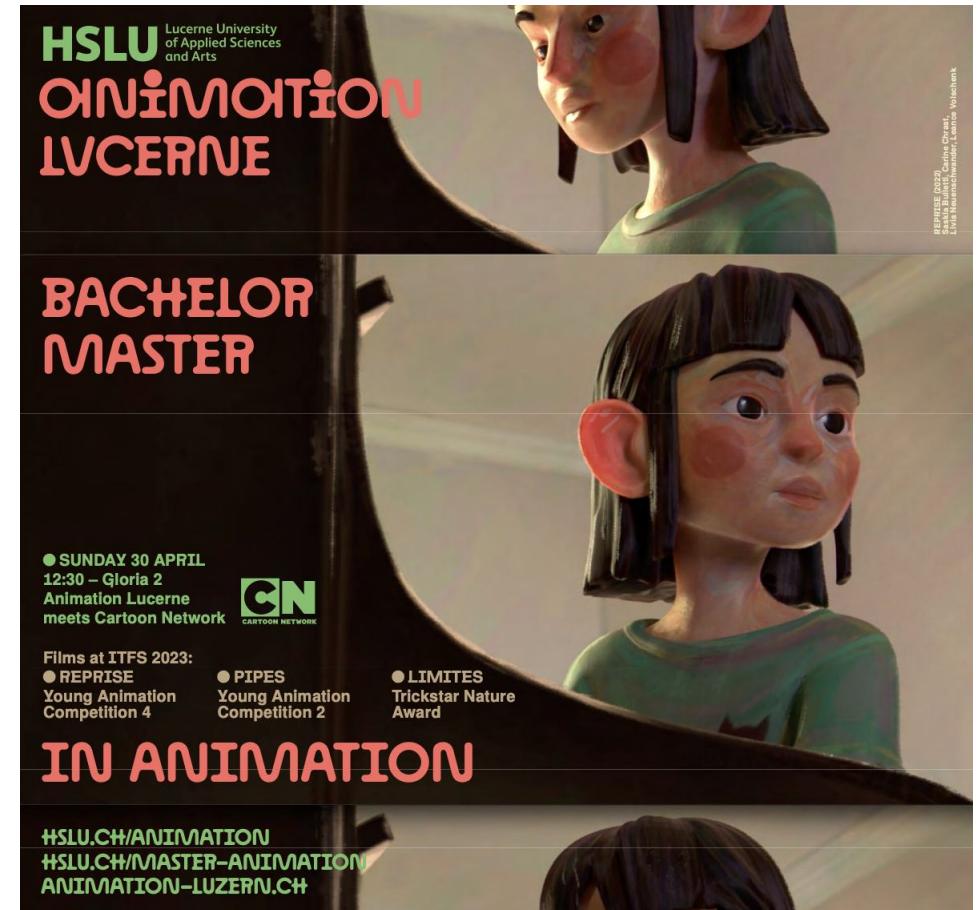
Themenfindung

ITFS Soll-Analyse

Zu Beginn unserer Analyse haben wir internationale Veranstaltungen ähnlicher Art untersucht. Dabei ist uns aufgefallen, dass diese Events ein faszinierendes, zeitgemäßes und assoziatives Erscheinungsbild präsentieren.

Für das Internationale Trickfilm Festival in Stuttgart streben wir ebenfalls ein neues, modernes Erscheinungsbild an. Außerdem beabsichtigen wir, die Technik und die Arbeitsprozesse von Animation in den Mittelpunkt des neuen Erscheinungsbildes zu rücken. Hierfür planen wir die Entwicklung eines vollständig neuen Logos, das die Veranstaltung in einer reduzierten, grafischen Form darstellt. Darüber hinaus beabsichtigen wir, eine neue Schriftart zu wählen, die das Logo optimal ergänzt. Das neue Logo soll zusätzlich eine Animation erhalten.

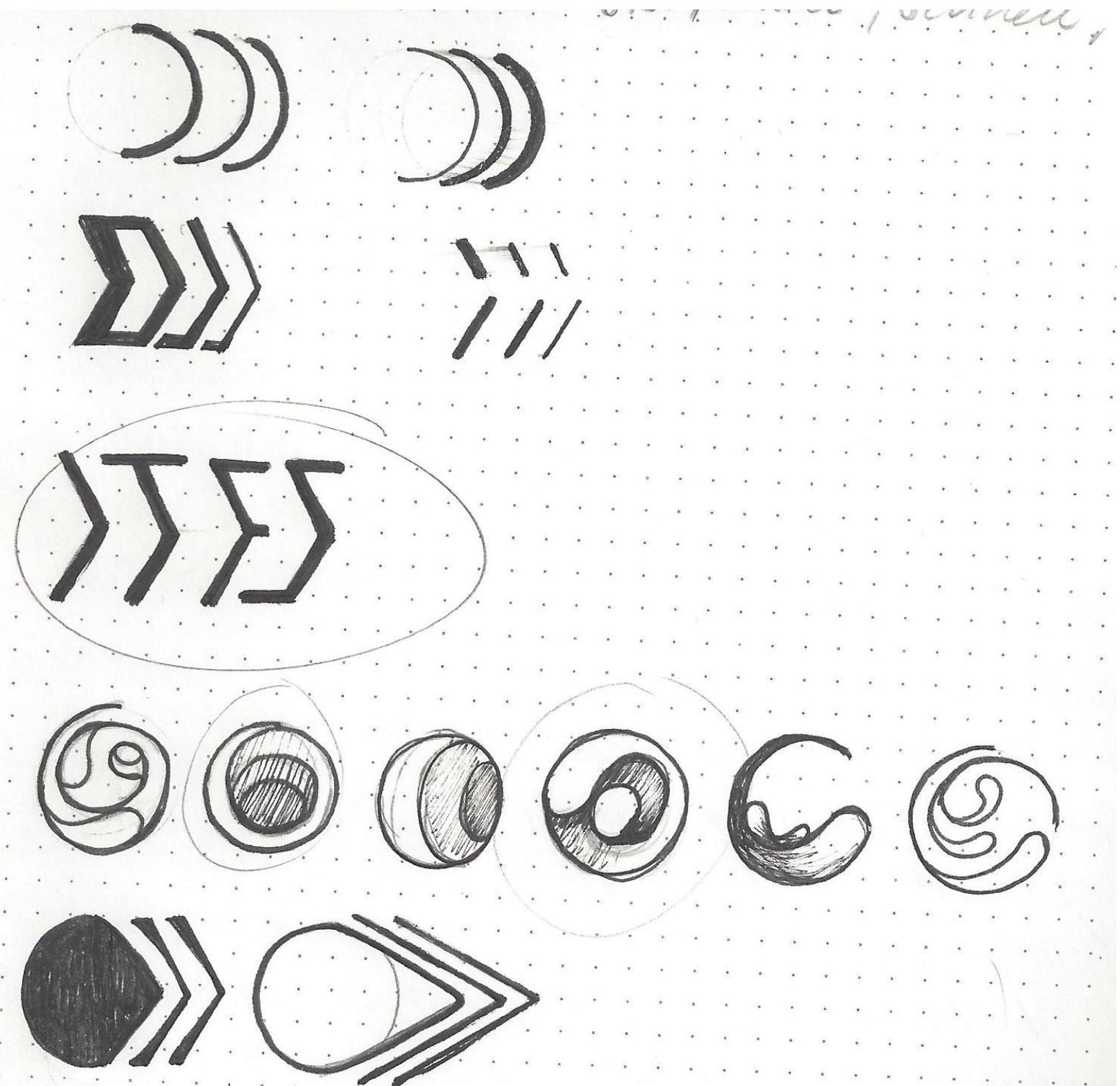
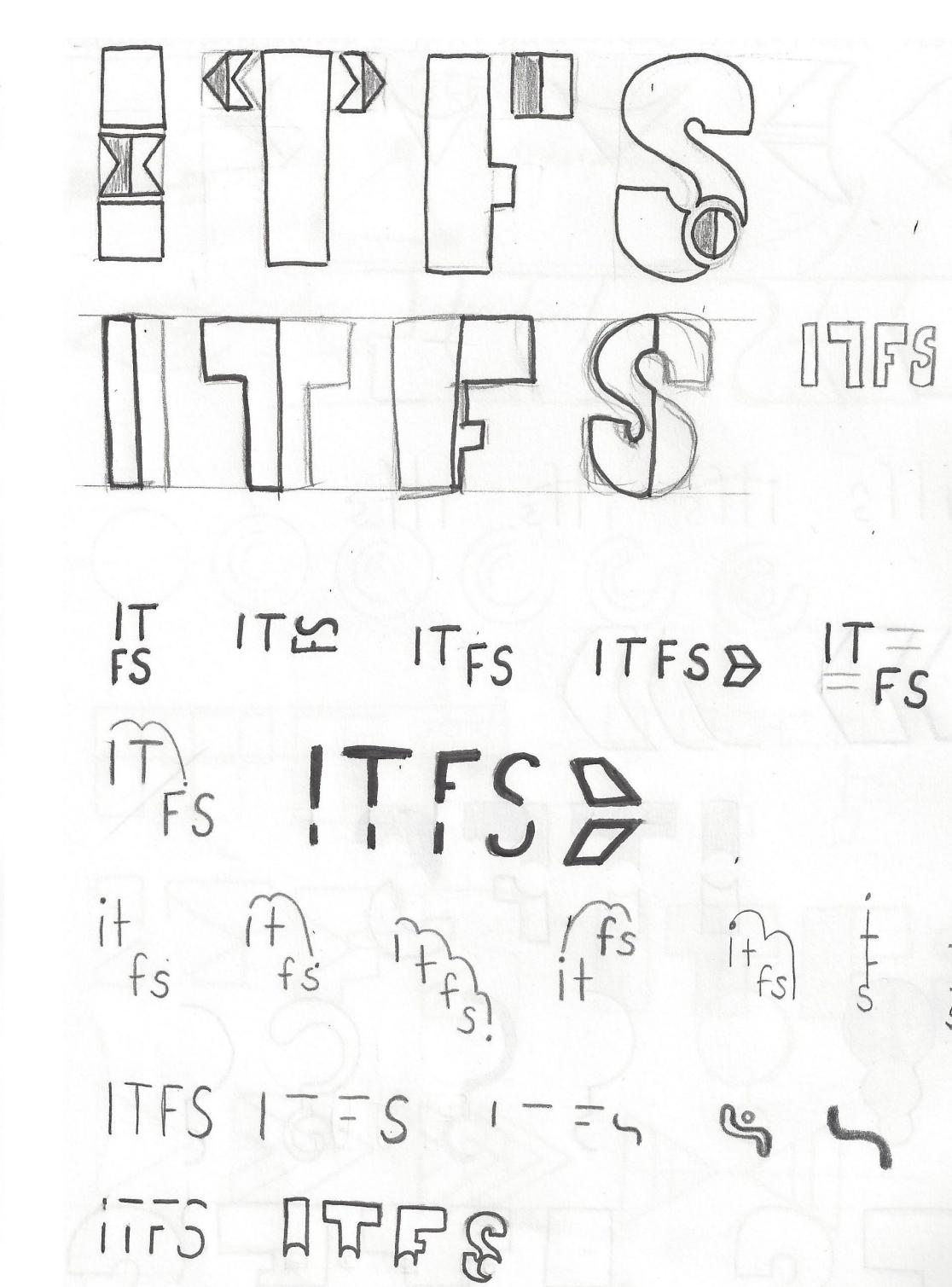
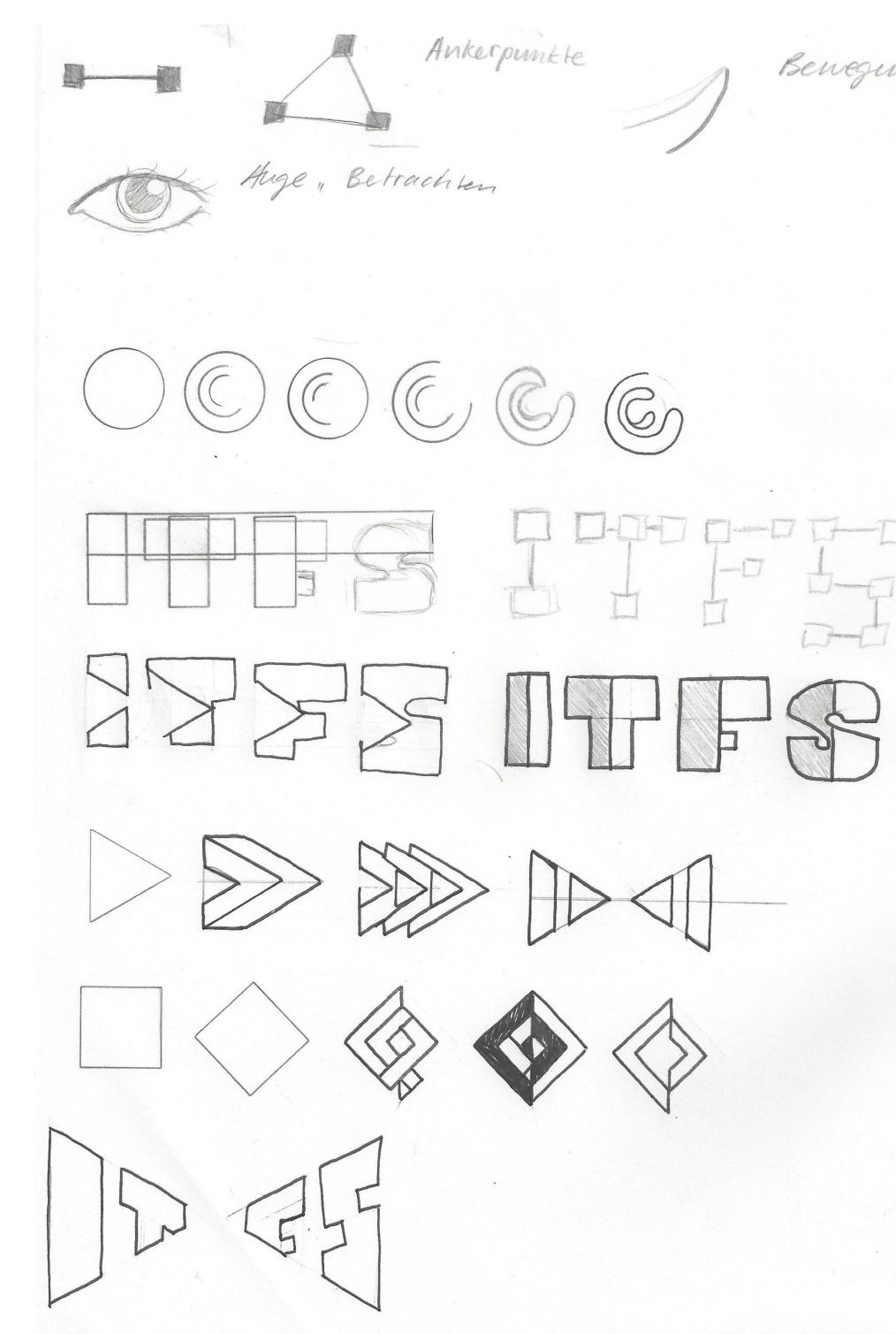
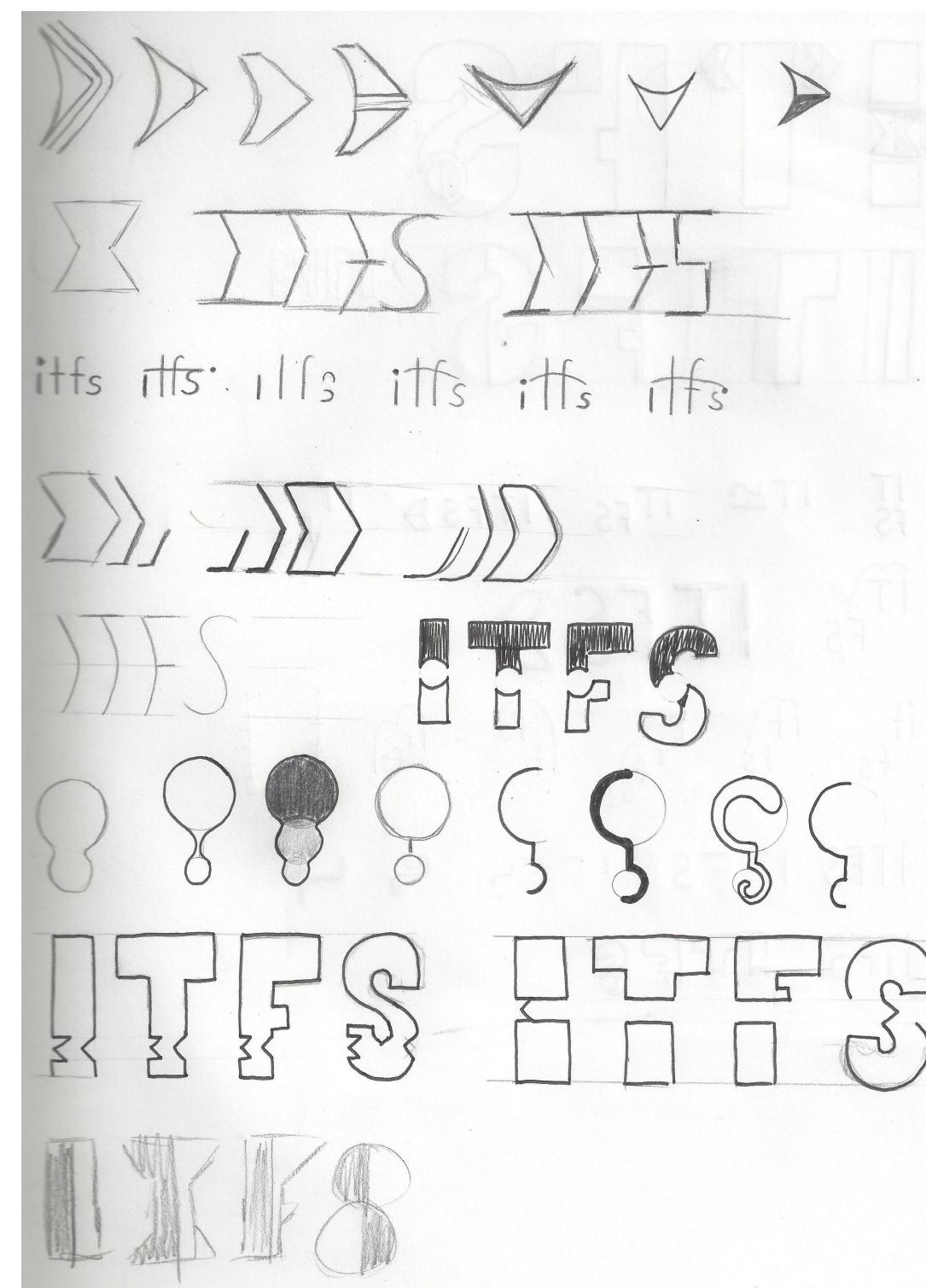
In Bezug auf Printmedien wie Plakate, Flyer und eventuell weitere Materialien möchten wir eine aufregende, grafische oder illustrierte Bildsprache einführen, die die Veranstaltung angemessen repräsentiert. Unsere Zielsetzung ist, dass das Logo und die Bildsprache miteinander harmonieren, anstatt miteinander zu konkurrieren. Die Website des Festivals soll in das neue Erscheinungsbild integriert werden, um eine einladendere und kreativere Ausstrahlung zu erzielen. Dies beinhaltet die Implementierung einer überarbeiteten Struktur, die die Benutzererfahrung deutlich verbessert.



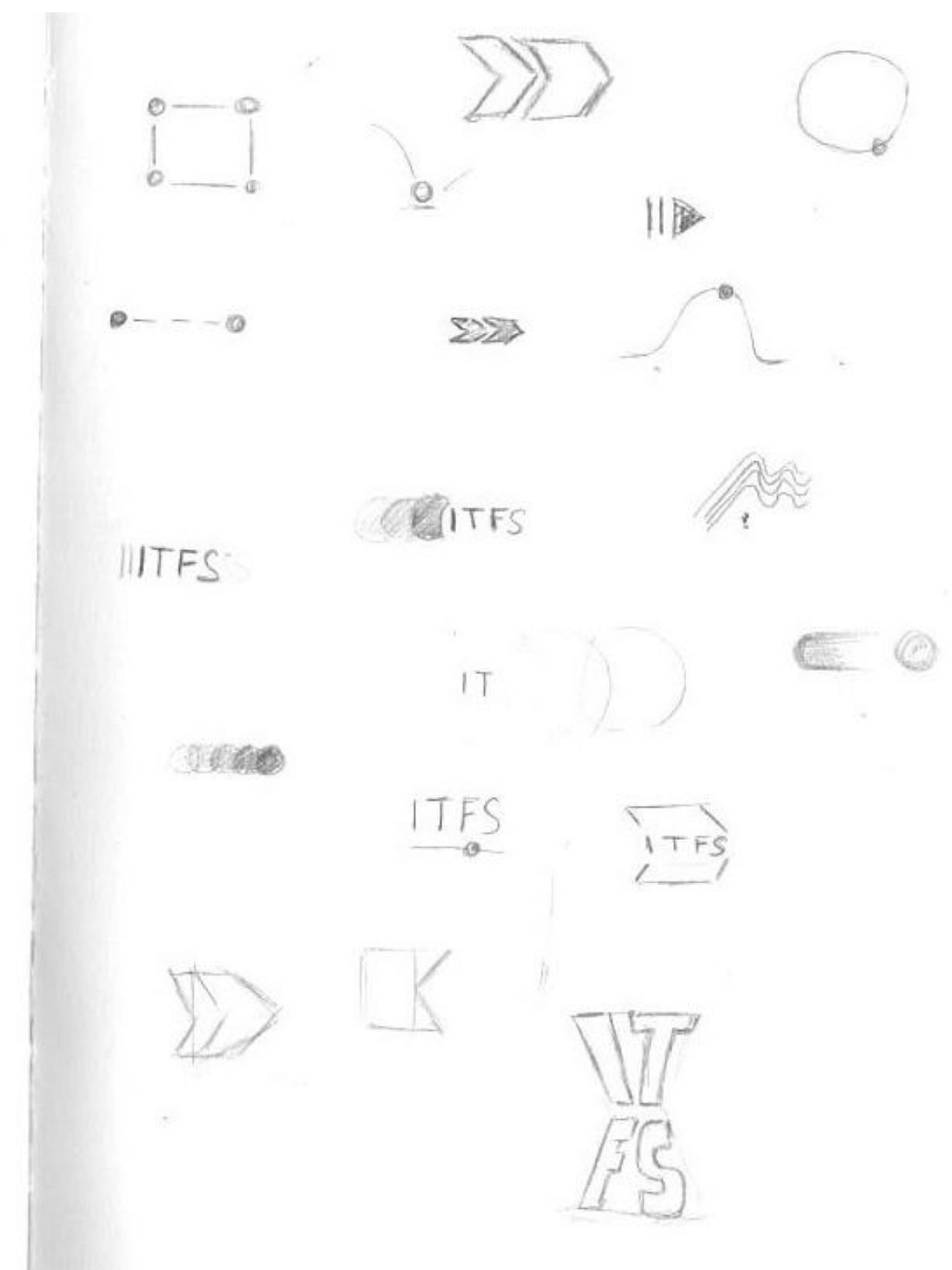
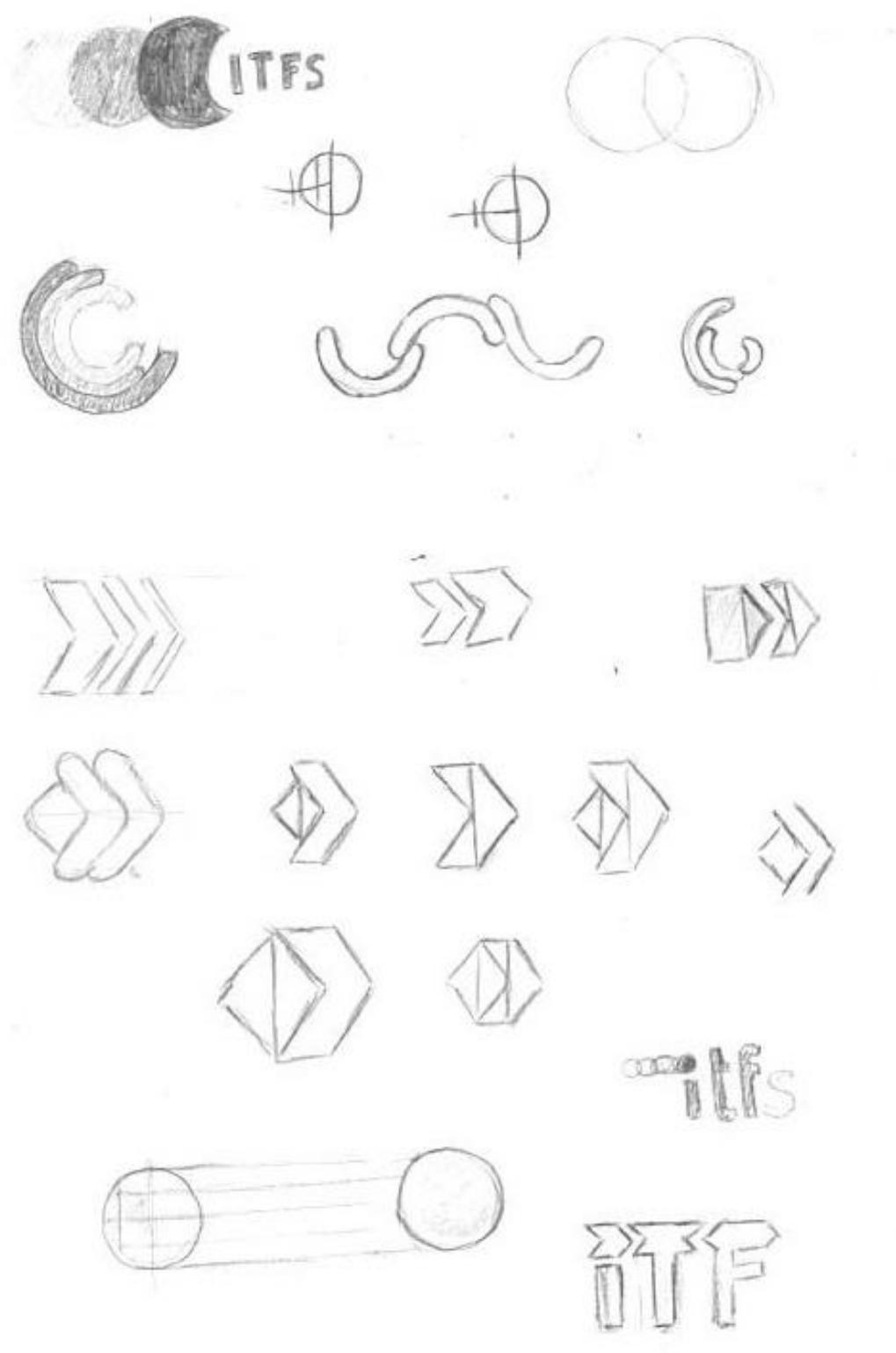
03 Skizzen

Nach der Festlegung auf das ITFS haben wir damit begonnen, erste Skizzen für ein potenzielles Logo zu erstellen. Diese haben wir anschließend in ein Format übertragen, um herauszufinden, welche Ideen sich am besten für die Umsetzung eignen.

Skizzen

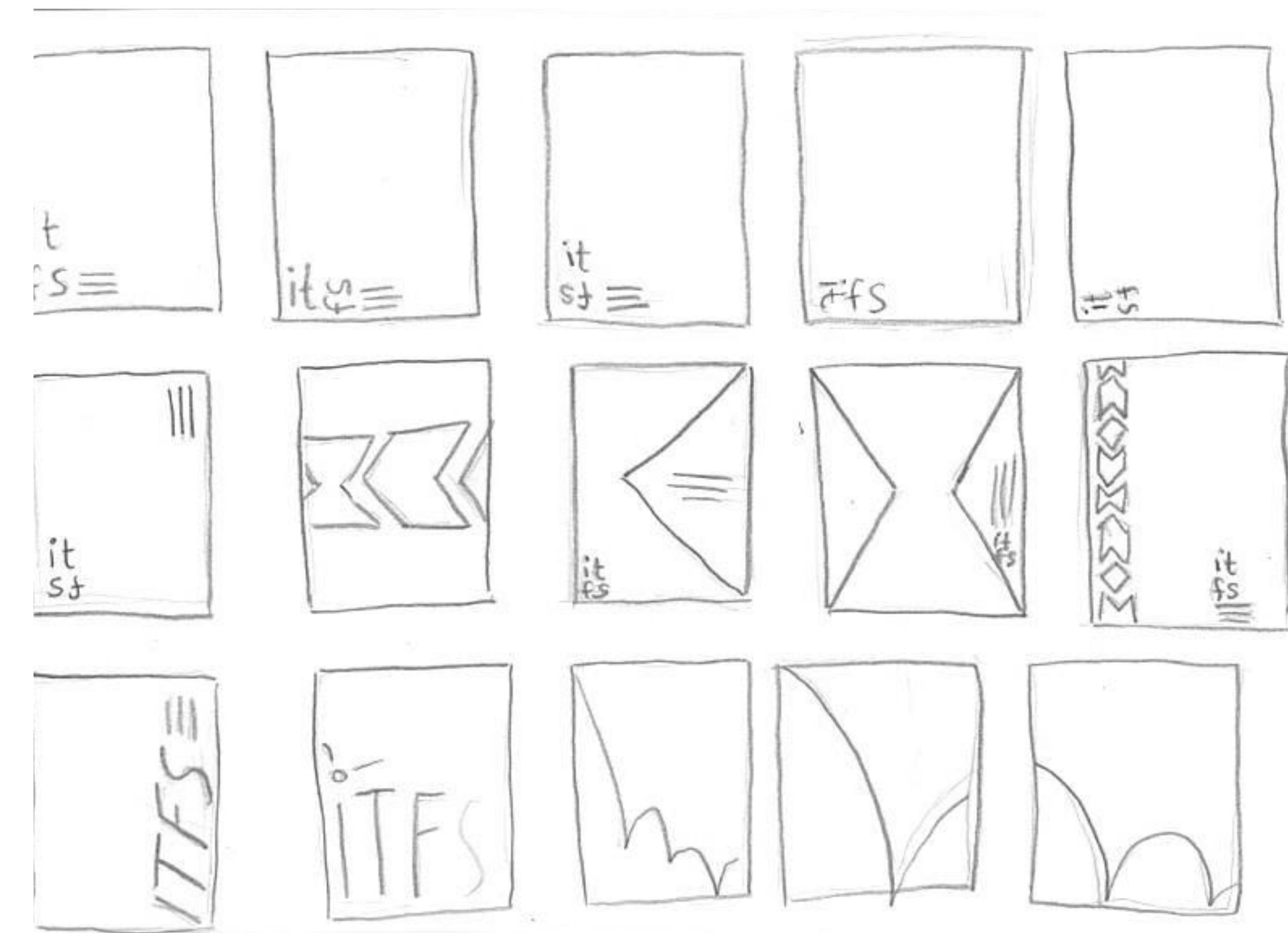
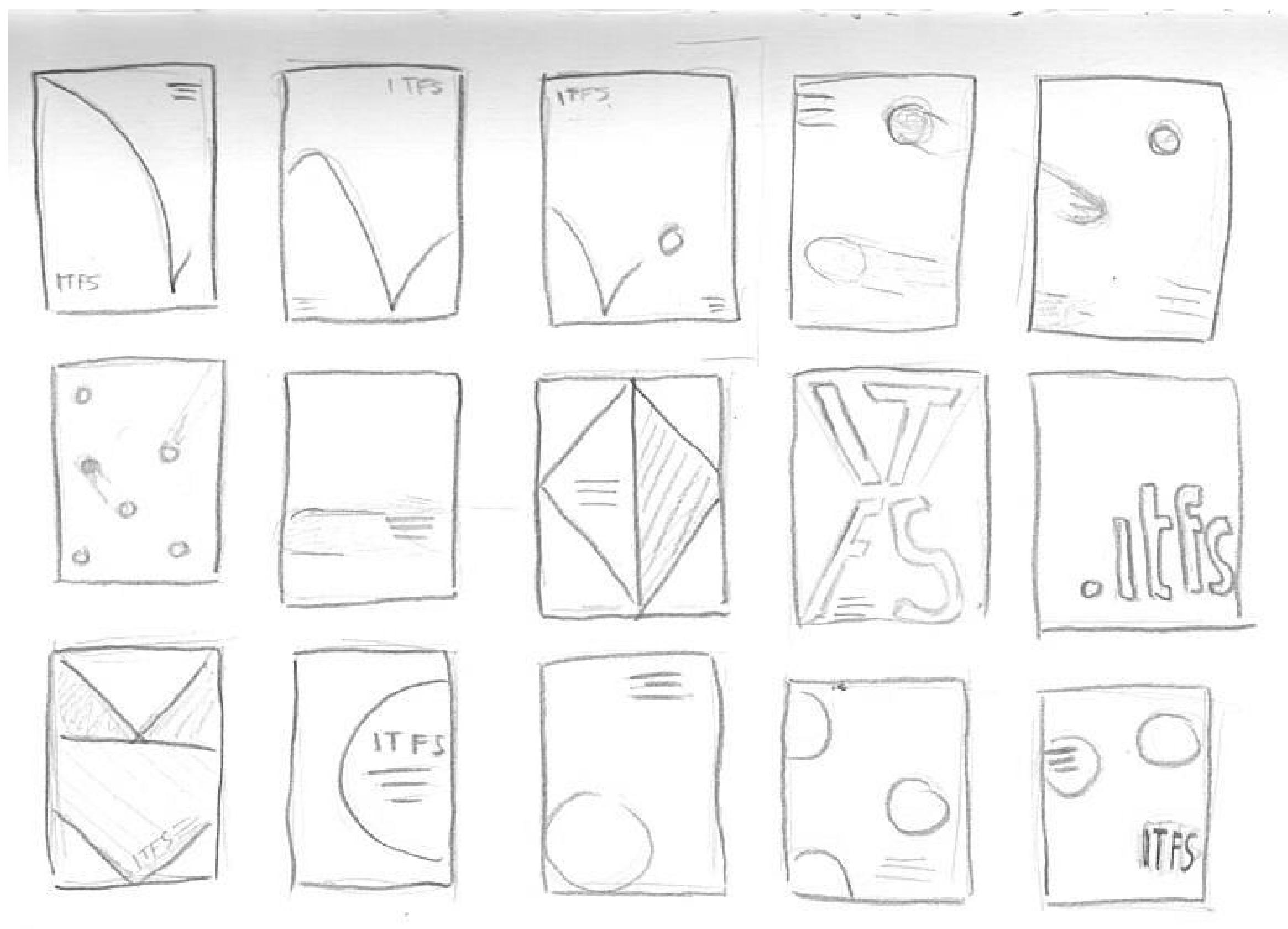


Skizzen



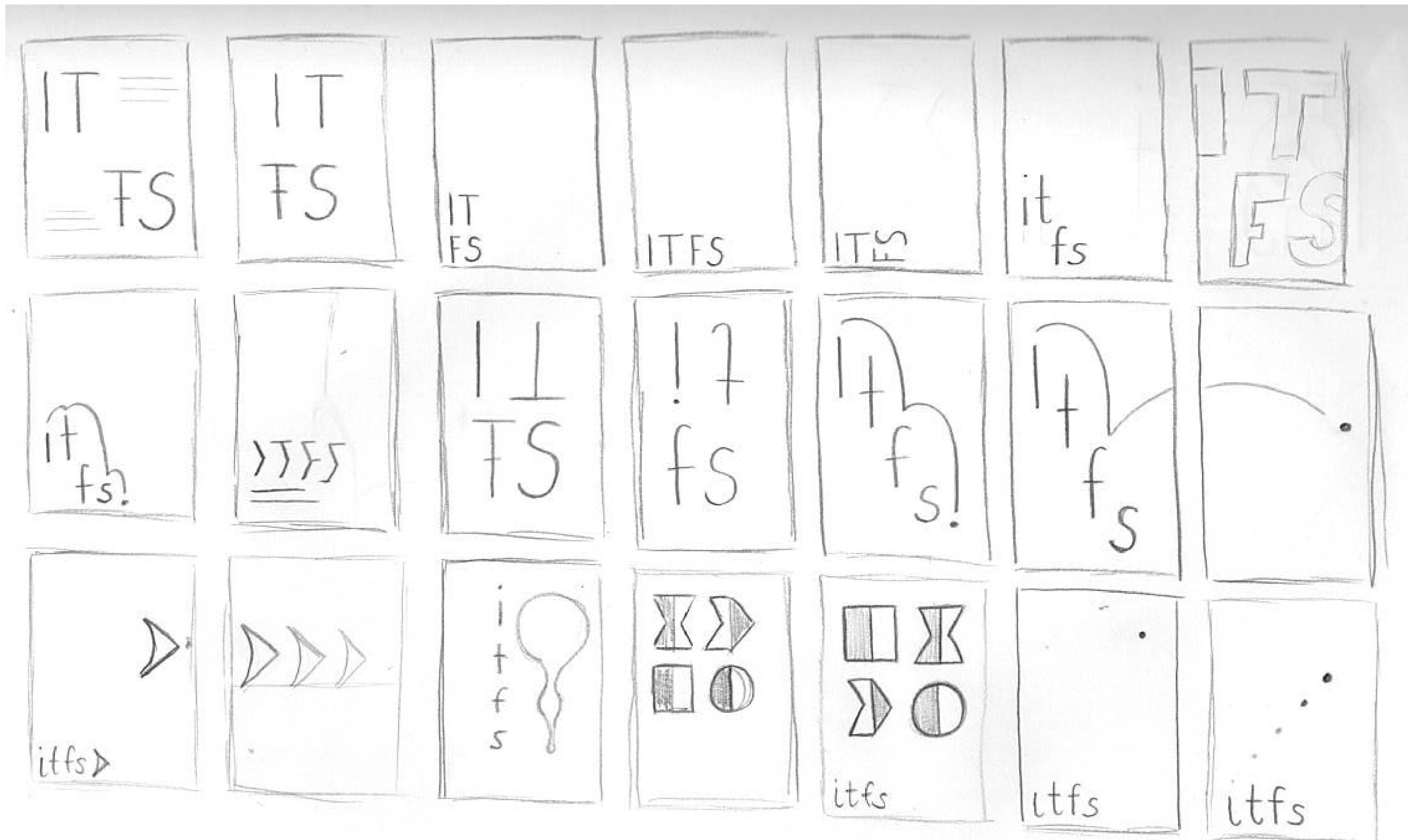
Skizzen

Im Format



Skizzen

Im Format

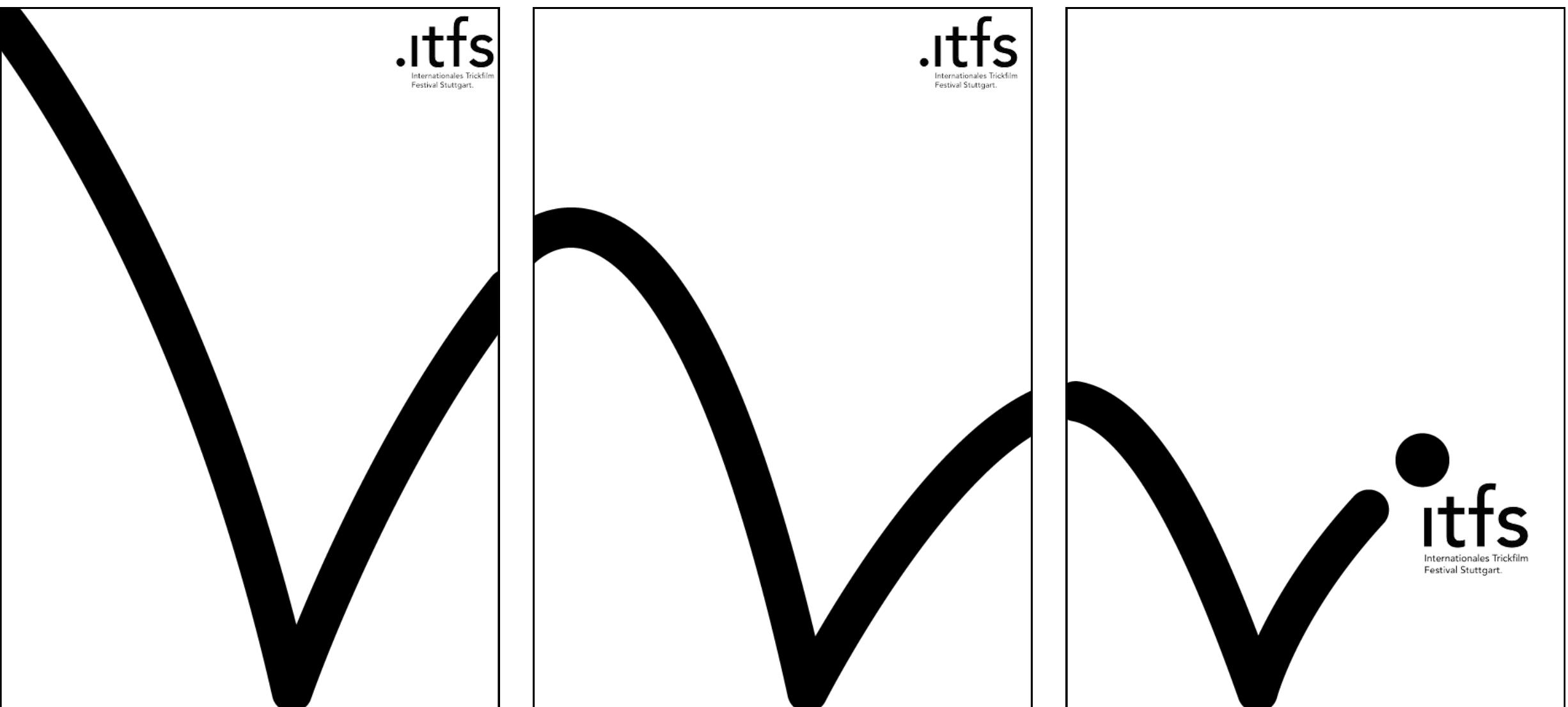
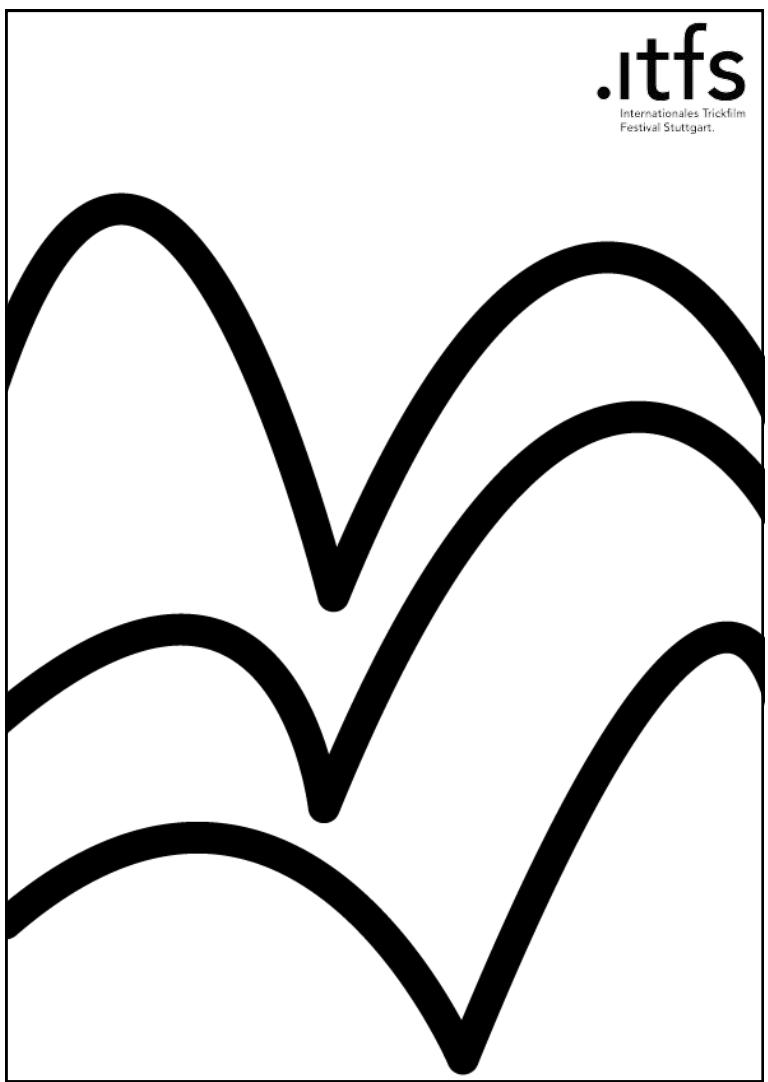


04 Konzeptfindung

Im folgenden Schritt wurden die Skizzen in Illustrator übertragen,
um zu sehen, welche davon tatsächlich für ein umfassendes
Konzept geeignet sind

Konzeptfindung

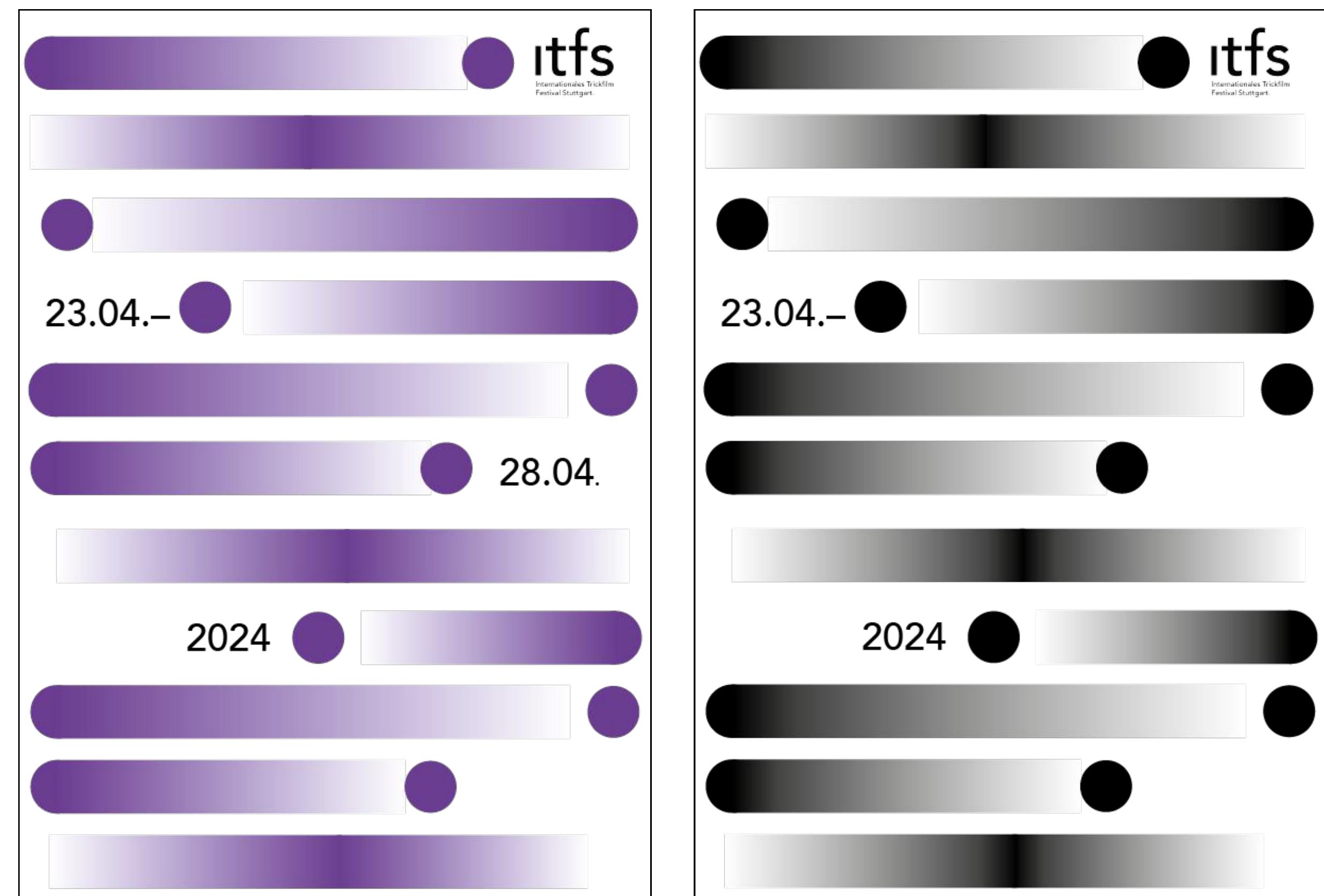
Springender Punkt



Da der Punkt bzw. Kreis ein wichtiges Element in der Animation darstellt setzen wir für dieses Konzept den i-Punkt gezielt ein.
Damit wollten wir eine Verbindung zwischen der Wortmarke und dem Gesamtkonzept schaffen.

Konzeptfindung

Bewegte Kreise



Eine weitere Idee war es, die Illusion von Bewegten Kreisen zu erzeugen. Für diesen Effekt nutzten wir Farbverläufe.

Konzeptfindung

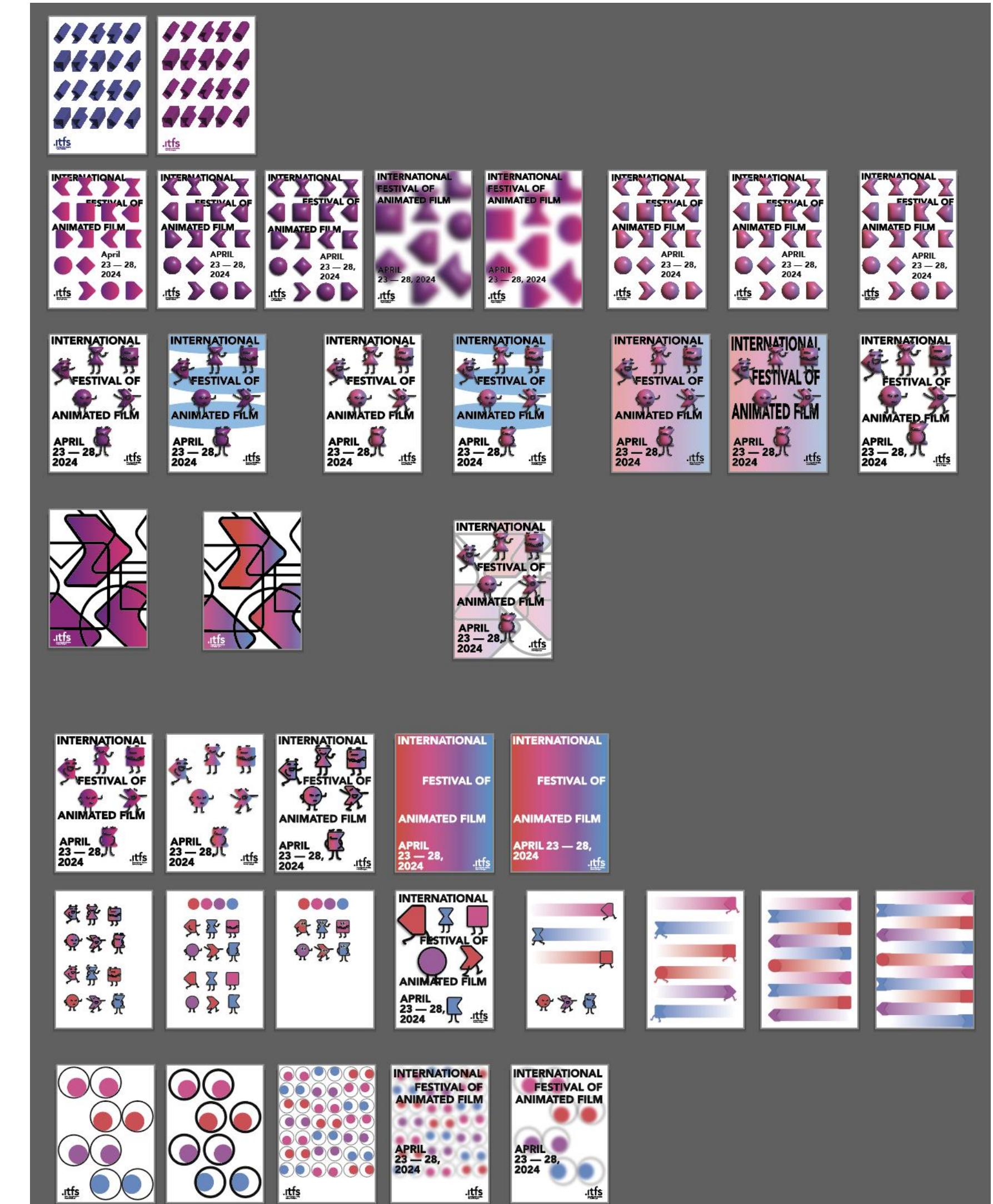
Keyframes

Ein weiterer alternativer Ansatz basierte auf dem Einsatz von Keyframes, um auf diese Weise die technische Seite einer Animation zu reflektieren.

Dabei sind zahlreiche Ideen und Entwürfe entstanden. Im Verlauf des Prozesses entwickelten sich aus den einfachen Keyframes sogar Figuren, um noch stärker auf das Thema Trickfilm einzugehen.

Hier wurden auch wieder mehrere Farben verwendet, um dem lebendigen Stil von Trickfilmen zu entsprechen. Bedauerlicherweise fehlte in diesem Ansatz der Bezug zur Wortmarke und er wirkte zudem zu überladen.

Deshalb wurde das Konzept nochmals reduziert.



Konzeptfindung

Keyframes

Für das Konzept wurden ebenfalls Veranstaltungsplakate mit den Keyframe Figuren erstellt. Zudem auch ein Styleguide und Anwendungsbeispiele.

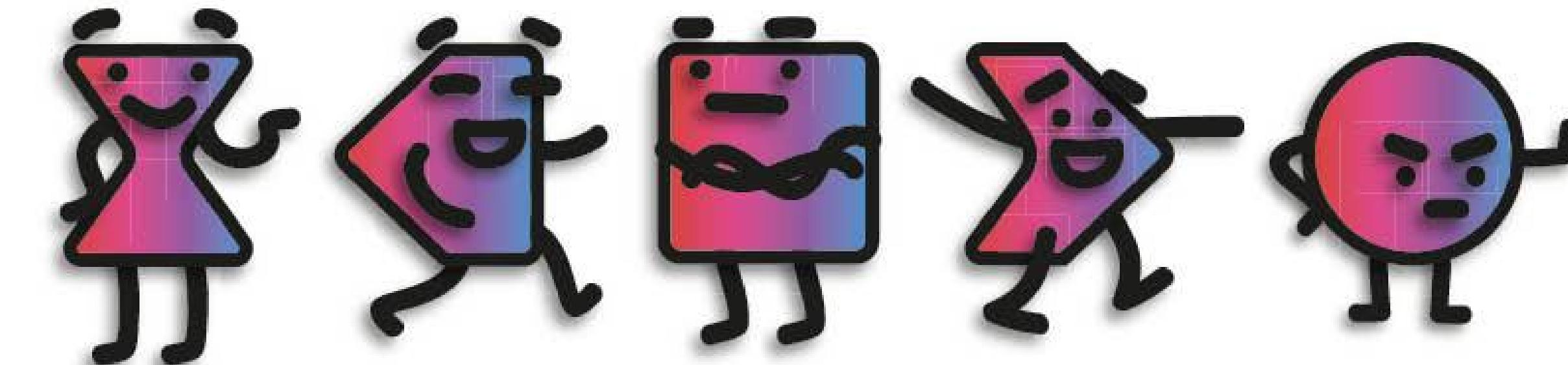


Konzeptfindung

Keyframes



Avenir Light Avenir Regular Avenir Medium **Avenir Black**

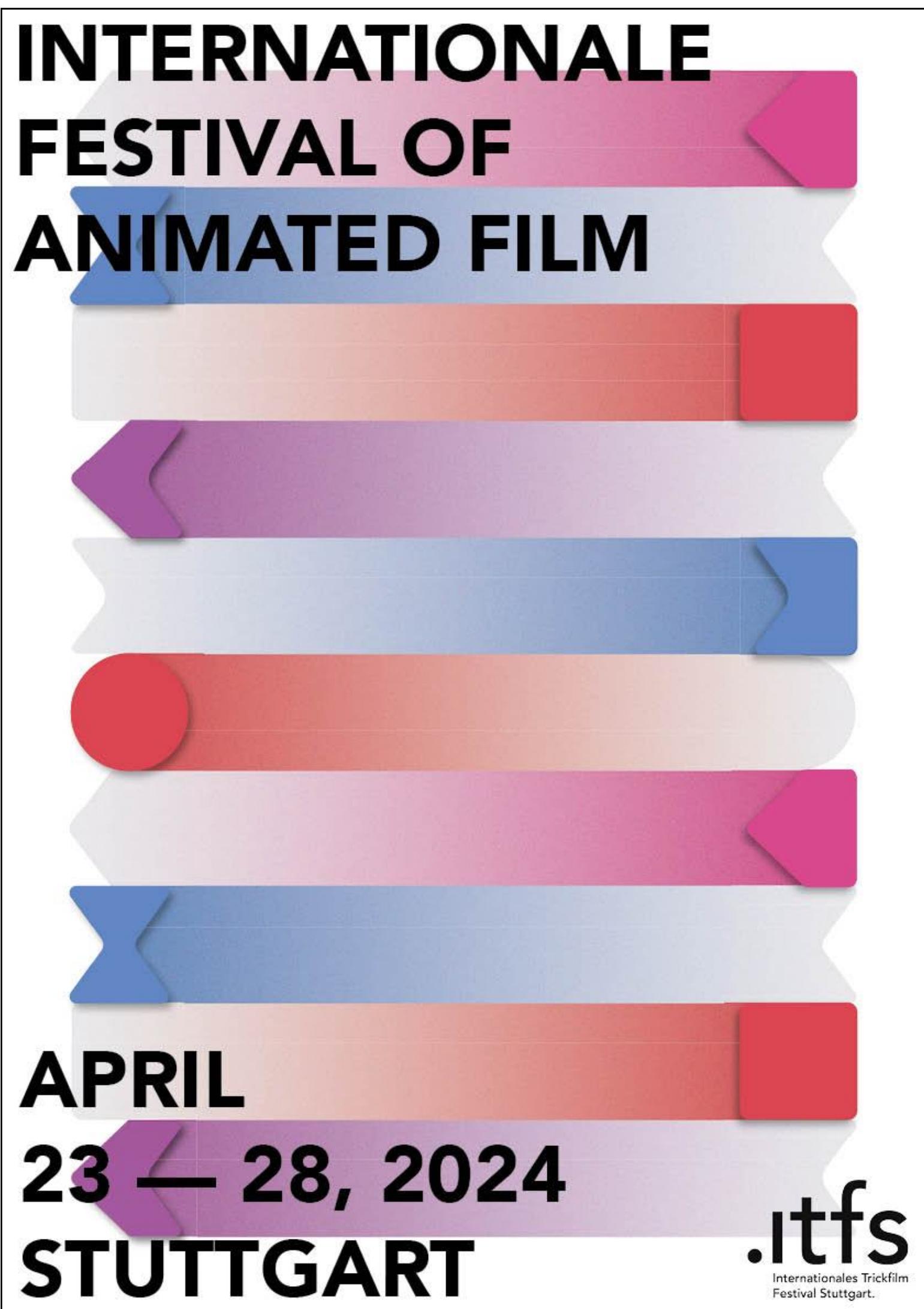


Konzeptfindung

Keyframes

In der überarbeiteten Version wurden die Figuren entfernt und stattdessen mehr Dynamik integriert, um weiterhin auf die Funktionalität der Keyframes einzugehen.

Jedoch fehlte nach wie vor der Bezug der Wortmarke und dessen Punkt. Die Idee mit dem Farbverlauf passte jedoch sehr gut zum Thema und wurde daher weiter entwickelt.



05 Finales Konzept

Bei unserem finalem Konzept haben wir uns für eine Kombination aus verschiedenen vorherigen Ansätzen entschieden, aus der wir etwas Neuartiges erarbeitet haben. Uns war wichtig, dass das Erscheinungsbild eine dynamische Wirkung entfaltet und unmittelbar eine Assoziation mit dem Begriff „Animation“ herstellt.

Konzept

Typografie

Bei der Schrift in unserem Design haben wir uns für die Avenir in vier verschiedenen Schnitten entschieden. Diese Schriftart eignet sich besonders gut, da sie schlicht ist und eine hervorragende Lesbarkeit aufweist. Ein zusätzlicher Vorteil ist der runde i-Punkt, der später für die Wortmarke und das Gesamterscheinungsbild von Bedeutung ist. Überschriften werden in „Heavy“, Unterüberschriften in „Medium“ und der Fließtext in „Roman“ gesetzt. Die Auszeichnungen werden „Oblique“ hervorgehoben.

Programm

Dienstag

Eröffnung

Open Air

Konzept

Wortmarke



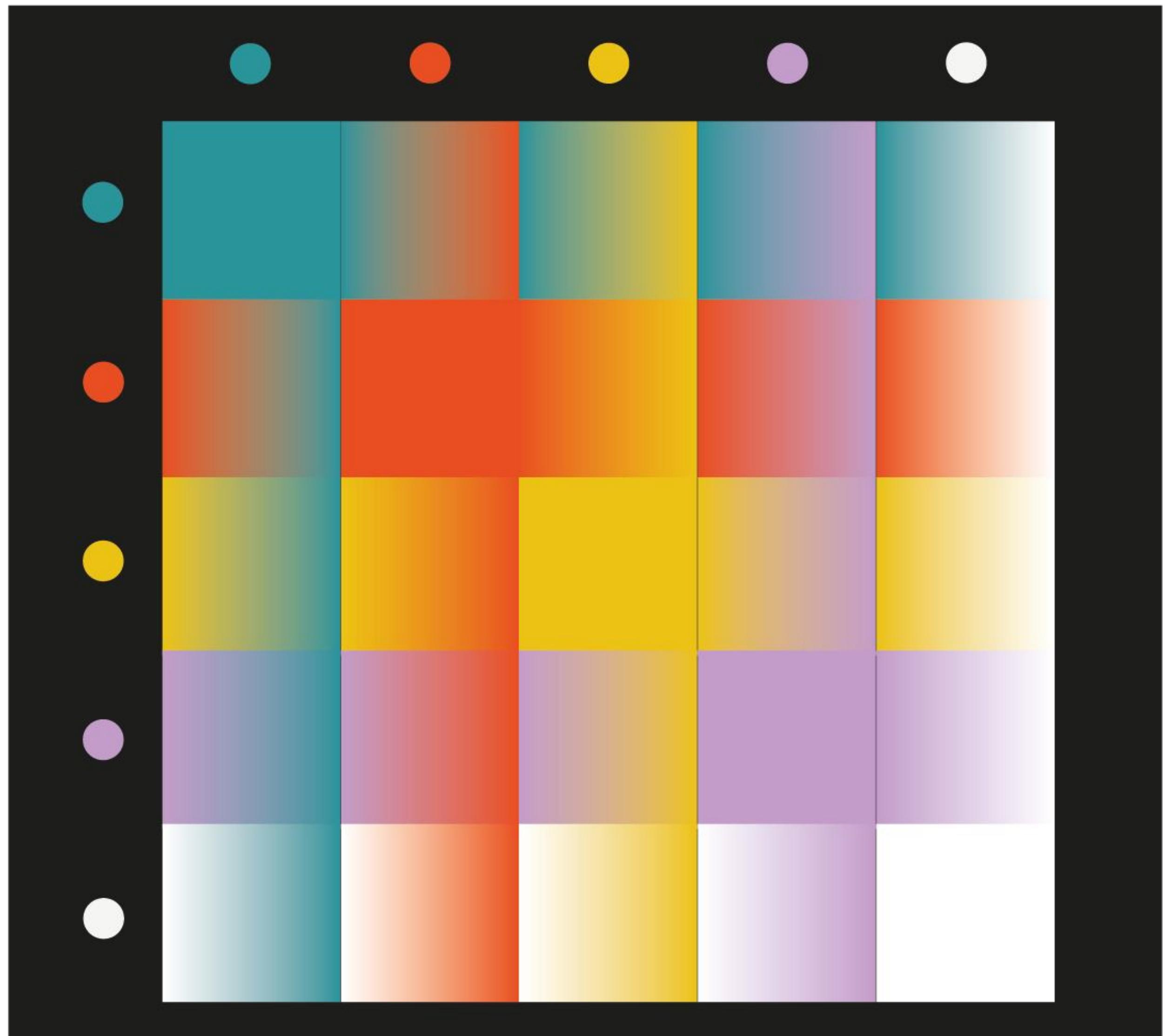
Wir haben uns für eine Wortmarke mit der Abkürzung „ITFS“ entschieden, wobei wir Kleinbuchstaben verwenden und den Punkt über dem „i“ vor den eigentlichen Buchstaben platzieren. Dadurch entsteht der Eindruck, als sei der Punkt heruntergefallen. Diese gestalterische Entscheidung bildet die Grundlage für die spätere Animation des Logos.



Konzept

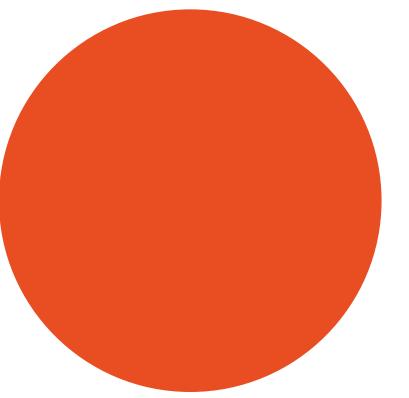
Farben

Auf der Suche nach den passenden Farben für unser Projekt haben wir verschiedene Kombinationen ausprobiert. Letztendlich haben wir uns für die Verwendung von Farbverläufen entschieden, da diese eine äußerst dynamische Wirkung entfalten und somit besonders gut zum Thema Animation passen.

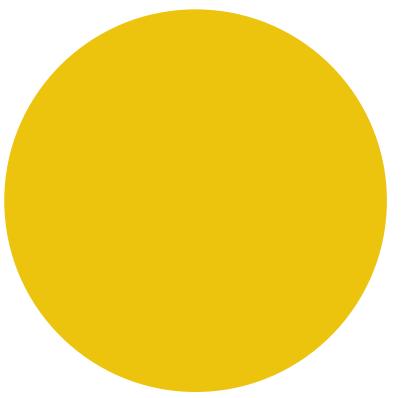


Konzept

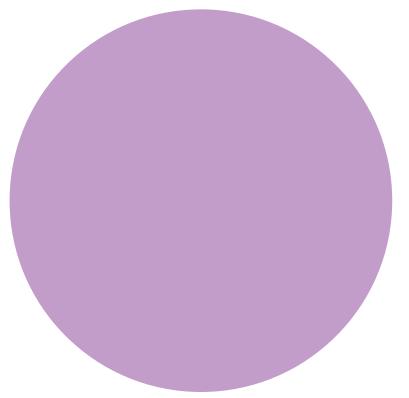
Farben



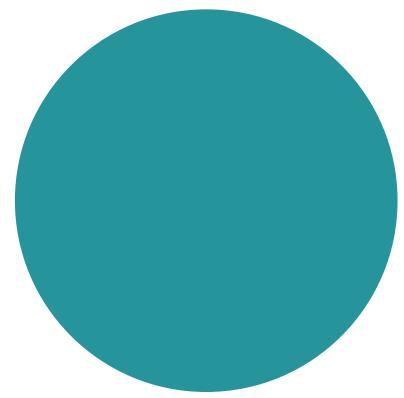
#E94E22



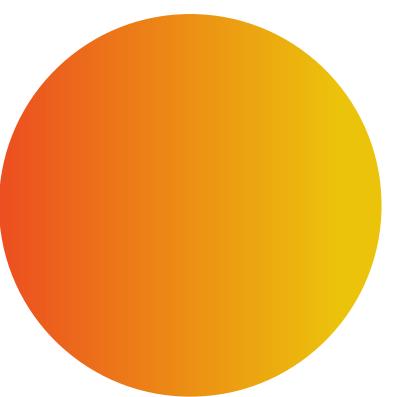
#ECC30D



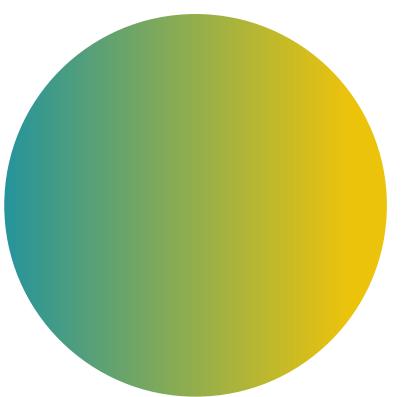
#C39DC9



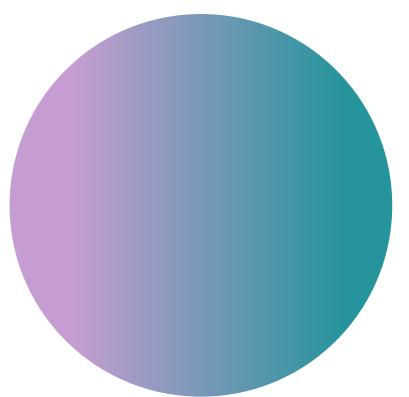
#26949B



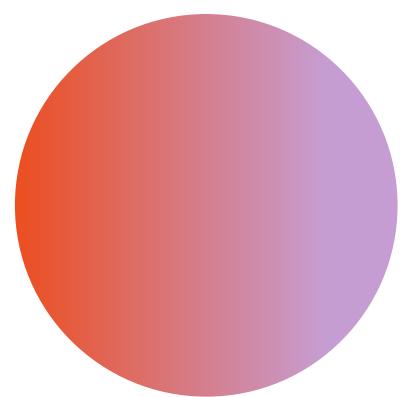
#E94E22
#ECC30D



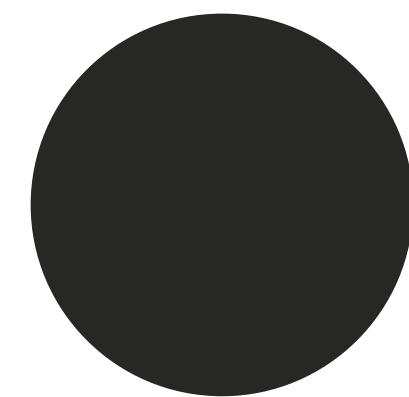
#26949B
#ECC30D



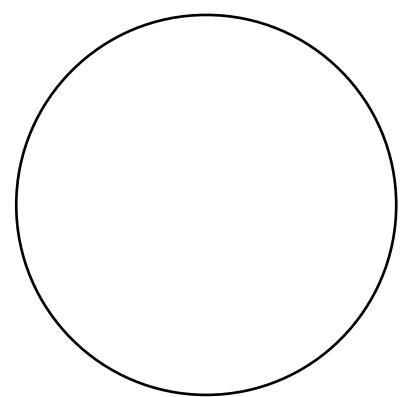
#C39DC9
#26949B



#E94E22
#C39DC9



#272726

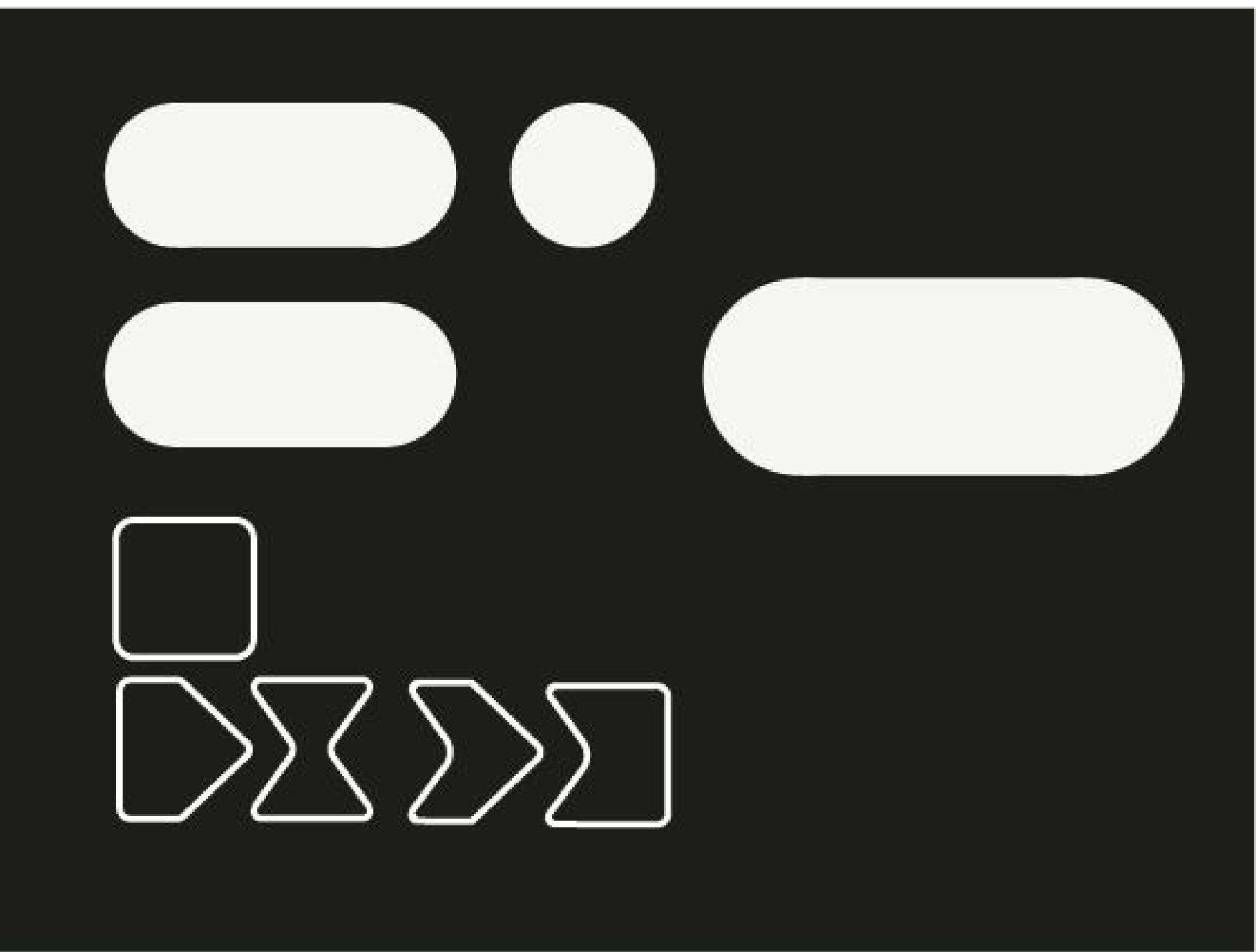


#FFFFFF

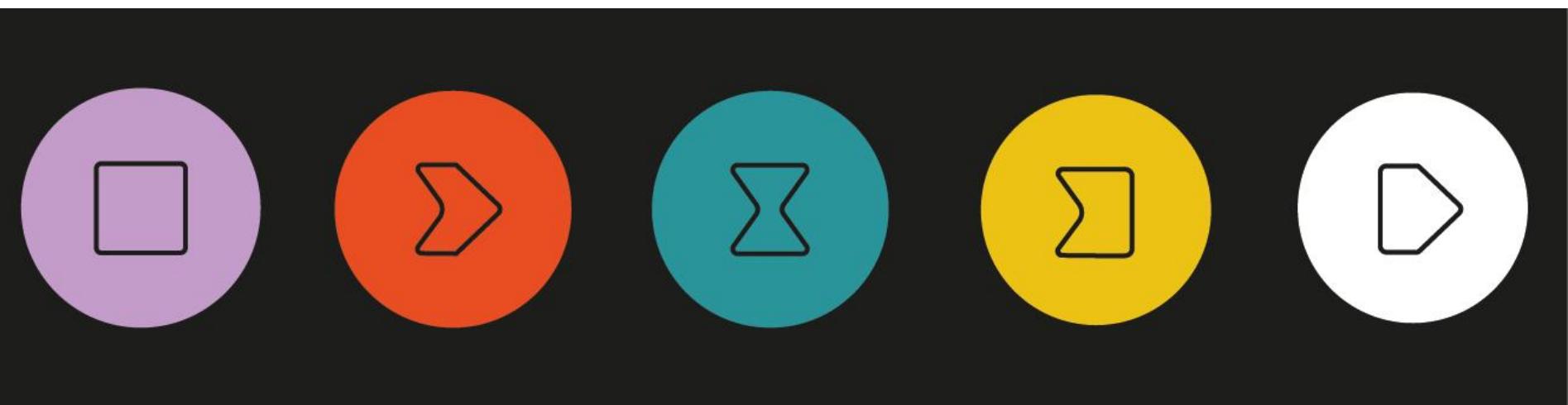
Die finale Farbpalette setzt sich aus vier verschiedenen Grundfarben zusammen, die in Form von Farbverläufen präsentiert werden. Zusätzlich integrieren wir Schwarz und Weiß, um ein ausgewogenes und vielseitiges Farbschema zu schaffen.

Konzept

Visuals

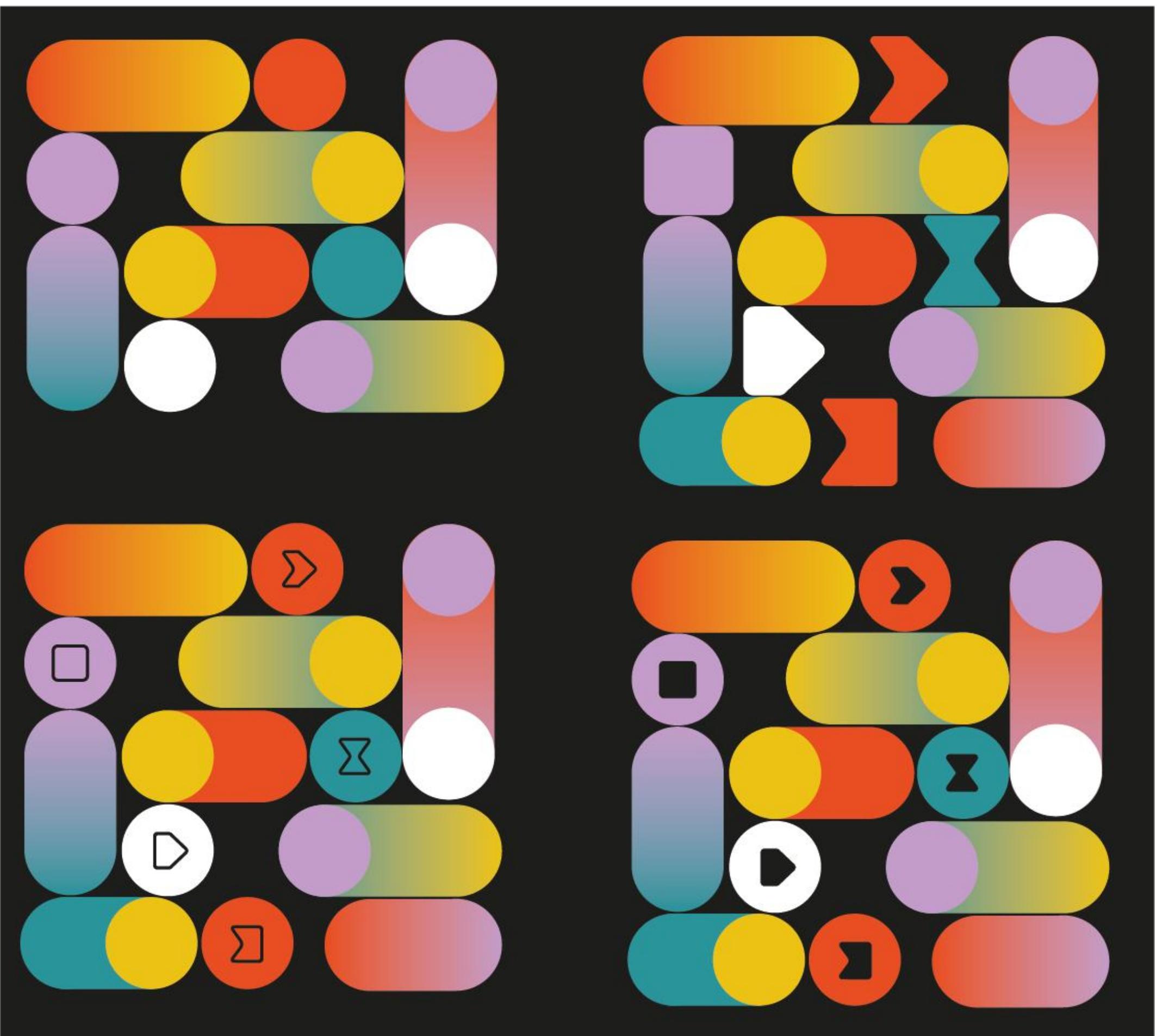


Die visuellen Elemente bestehen aus Kreisen und länglichen Kreisformen, die zusammen ein bewegtes Bild erzeugen. Durch die Anordnung der Elemente können verschiedene Kombinationen entstehen. Alle Elemente sind dabei gleichmäßig voneinander entfernt, jedoch können einzelne Kreise einen etwas größeren Abstand zueinander haben. Als Icons werden die Keyframes eingesetzt.



Konzept

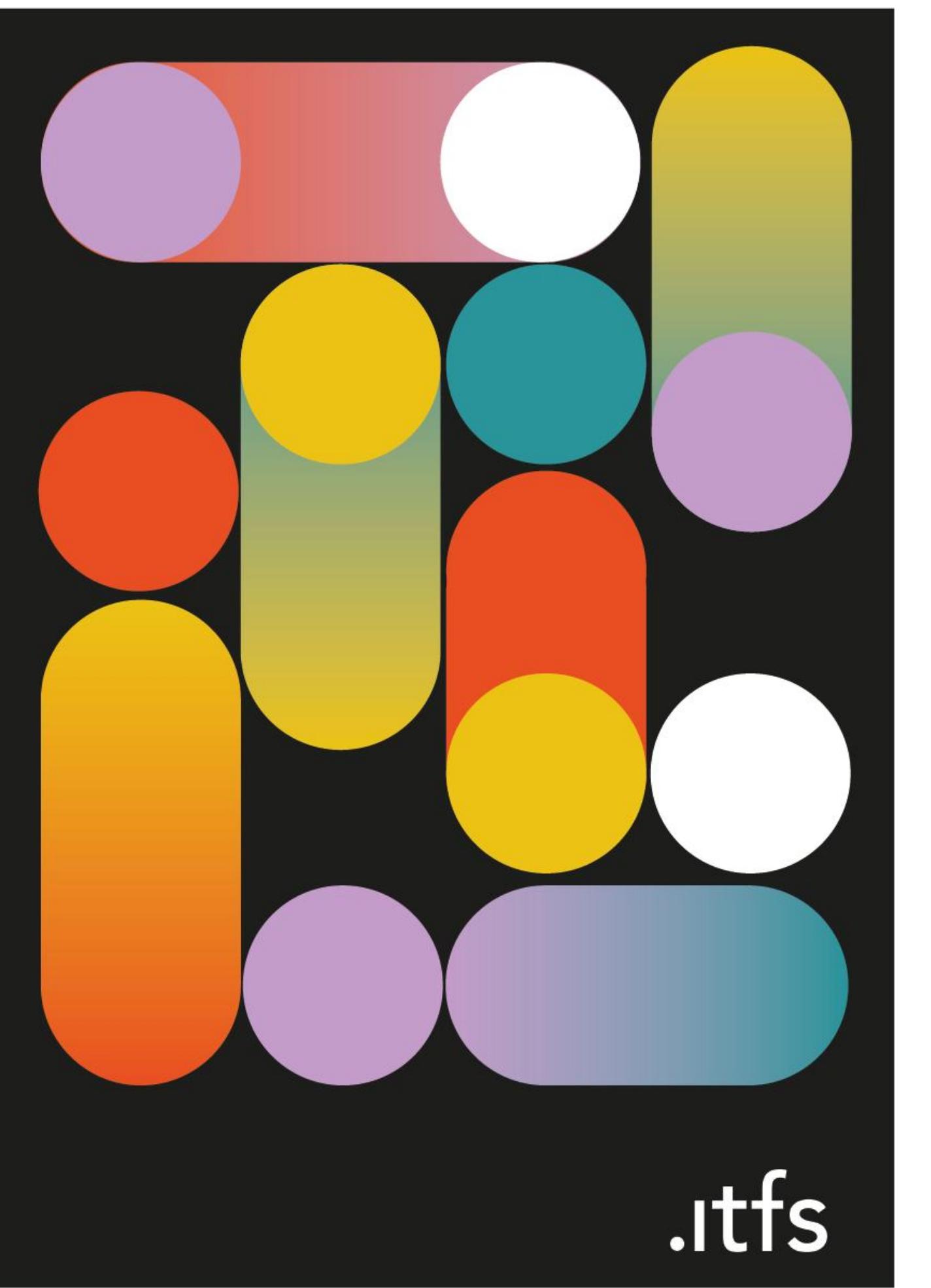
Visuals



Wir haben verschiedene Varianten für die Kombination von Kreisen und Keyframes getestet. Dabei haben wir festgestellt, dass die alleinige Verwendung von Kreisen eine stärkere Wirkung erzielt. Demnach entschieden wir uns dafür, die Keyframes für besondere Zwecke, wie zum Beispiel das Leitsystem, einzusetzen.

Konzept

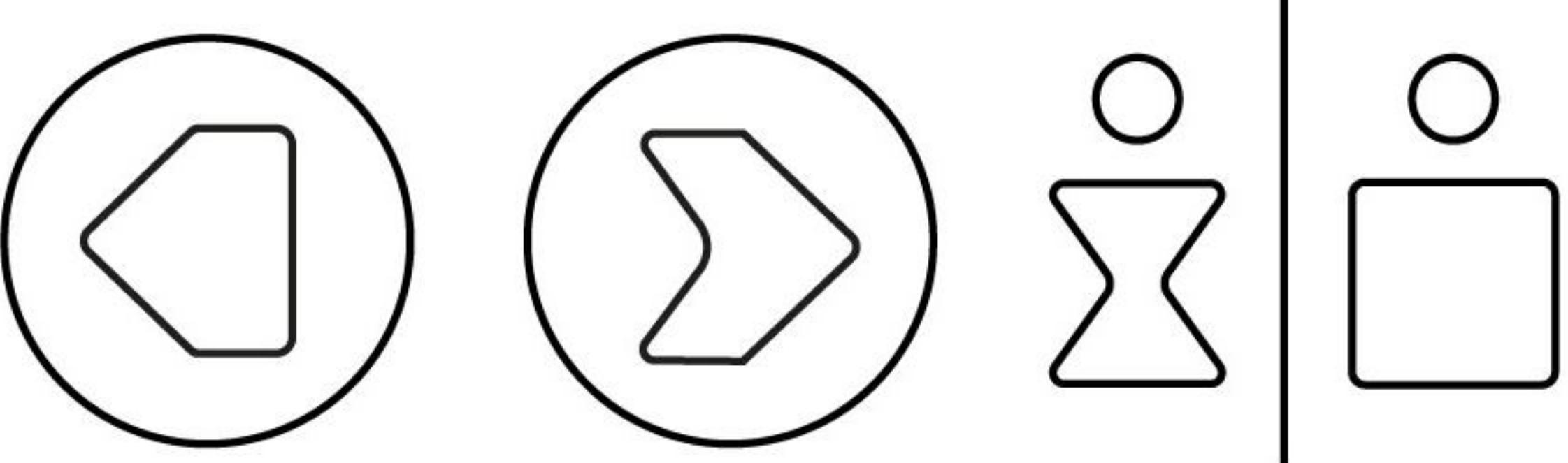
Entwürfe



Im nächsten Schritt testeten wir die Visuals im A1 Format für das Veranstaltungsplakat.

Konzept

Icons



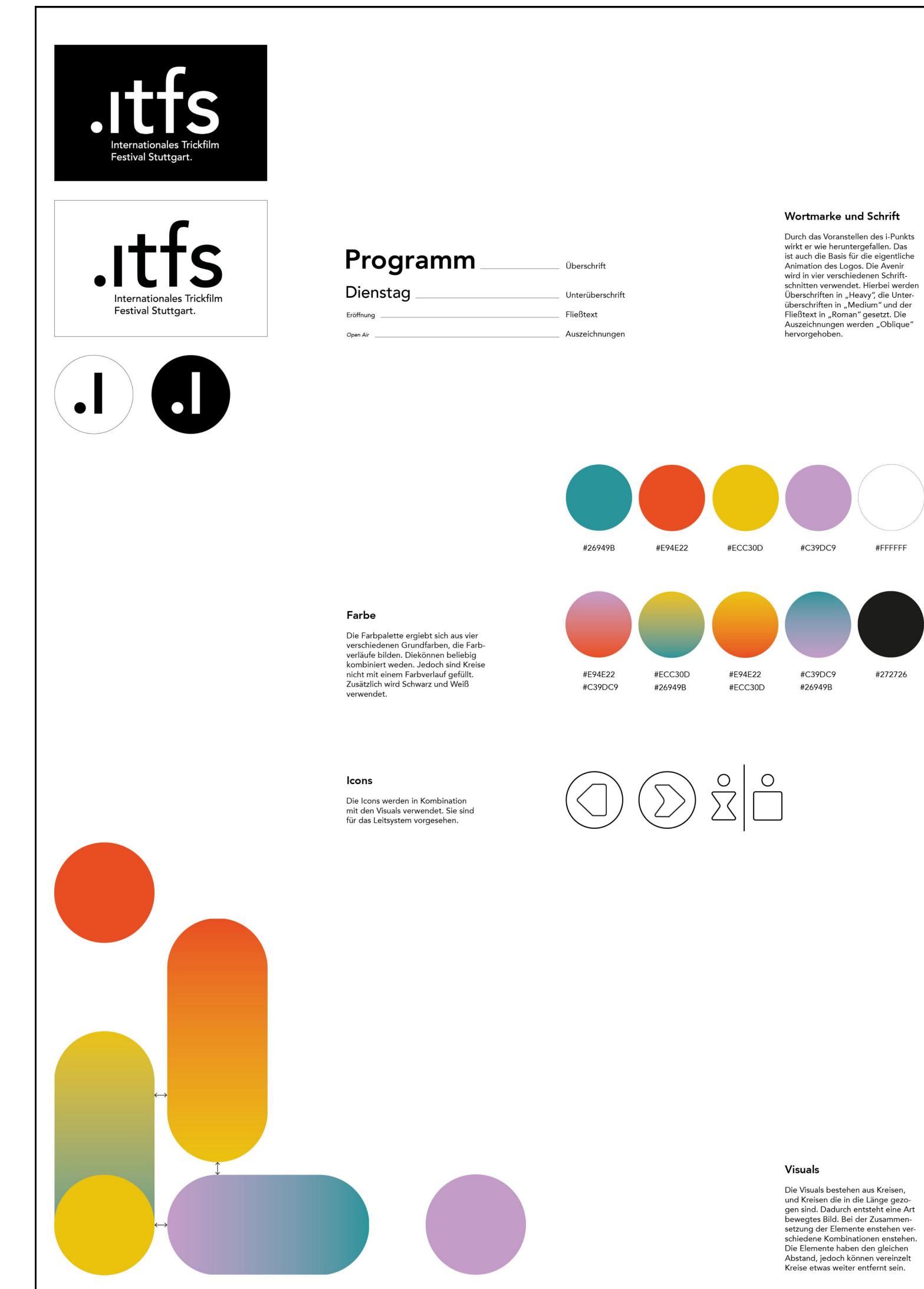
Aus den Keyframes erstellten wir Icons. Diese sind für das Leitsystem vorgesehen.

06 Umsetzung und Endergebnis

Nach der Entwicklung unseres Konzepts setzen wir dies erfolgreich in verschiedenen Anwendungsbeispielen um. Unser Konzept zeichnet sich durch seine Anpassungsfähigkeit an jedes Format aus und lässt sich nahtlos integrieren.

Umsetzung

Plakatserie



Umsetzung

Anwendungsbeispiele



Umsetzung

Anwendungsbeispiele



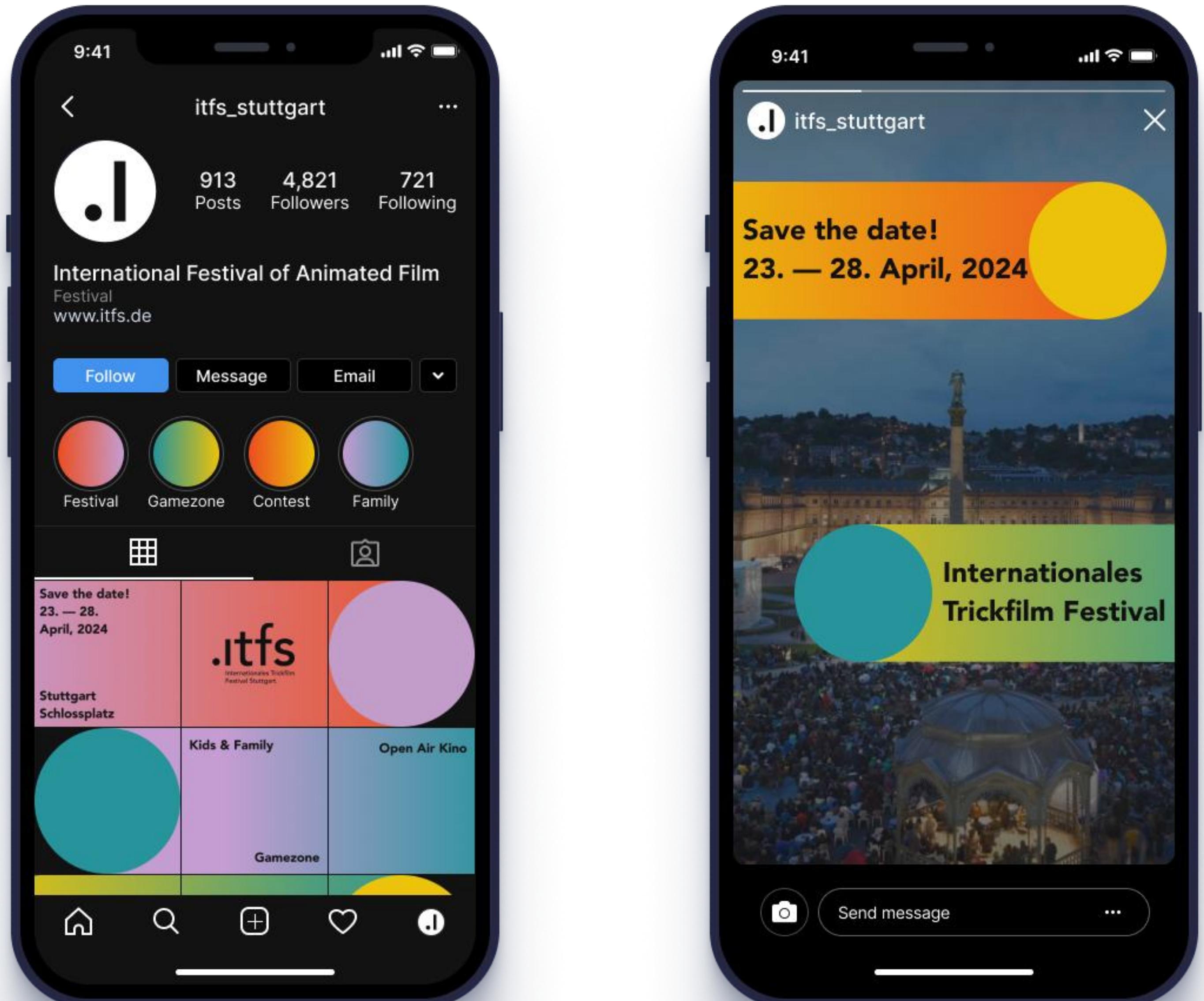
Umsetzung

Anwendungsbeispiele



Umsetzung

Anwendungsbeispiele

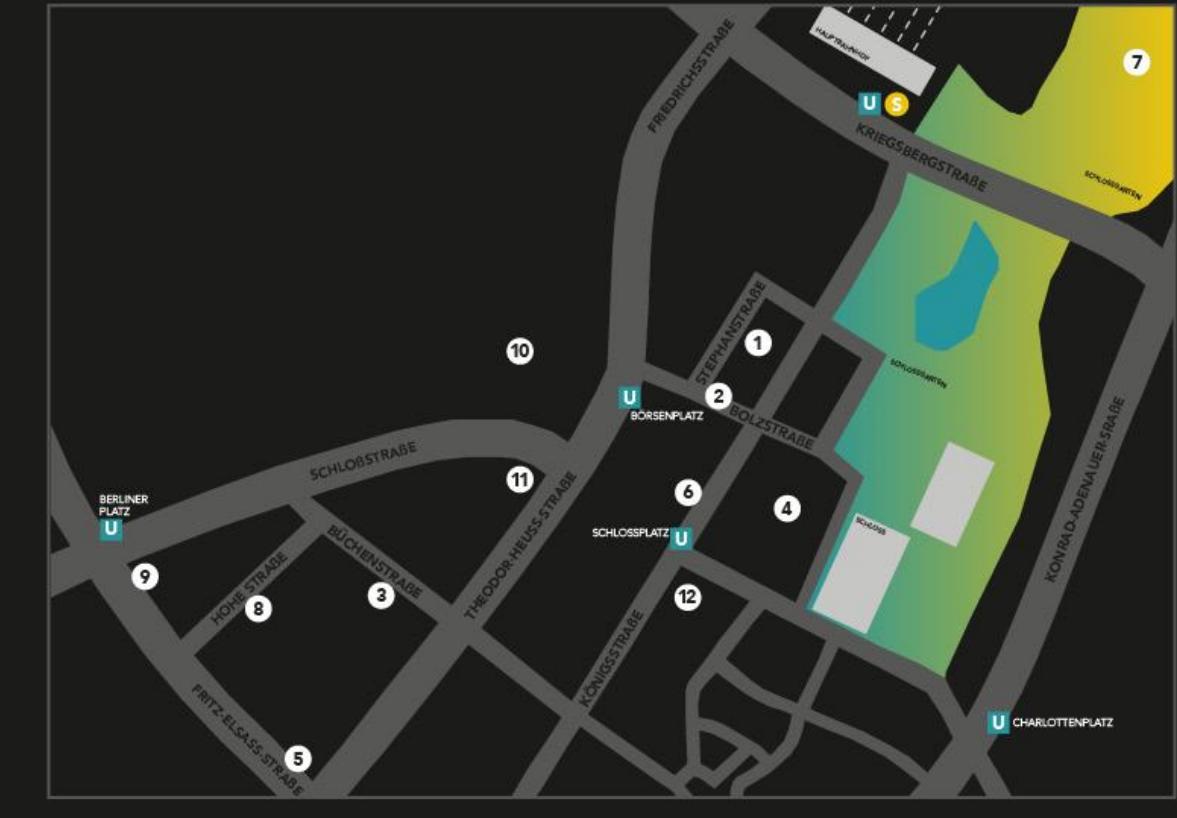


Umsetzung

Anwendungsbeispiele



Lageplan Wo ist was?



- | | | |
|--|--|--|
| 1 Gloria-Kinos, Festival-Treffpunkt
Königsstraße 22 | 5 Treffpunkt Rotebühlplatz
Rotebühlplatz 28 | 9 Institut Français Stuttgart
Schlossstraße 51 |
| 2 Cinema-Kino
Bölkstraße 20 | 6 Café Königsbau
Königsstraße 28 | 10 L-Bank
Börsenplatz 1 |
| 3 Hospitalhof
Büchsenstraße 33 | 7 Planetarium
Willy-Brandt-Straße 25 | 11 Haus der Wirtschaft
Willi-Bleicher-Straße 19 |
| 4 Open Air-Kino/Festival Garden
Schloßplatz, Bölkstraße | 8 GameZone
Hohe Straße 9 | 12 Landesmuseum Württemberg
Schillerplatz 6 |

Programm - Alles auf einen Blick

Dienstag		Mittwoch		Donnerstag	
		Gloria 1		Gloria 1	Gloria 1
19–20 Uhr	Eröffnung	11.00 Uhr	Internationaler Wettbewerb	11.00 Uhr	Internationaler Wettbewerb
		Open Air	AniMovie: INU-Oh (93 min)	13.30 Uhr	Fokus Austria: Hochschulpräsentation
12.00 Uhr	Kurzfilme	13.30 Uhr	AniMovie Kids: Die Biene Maja 3 (88 min)	16.00 Uhr	Studiopräsentation Submarine (Amsterdam)
15.00 Uhr	FRITZI - Eine Wendewundergeschichte (86 min)	16.00 Uhr	Kurzfilme, Musikvideos	18.30 Uhr	Best of Animation 1
17.00 Uhr		18.30 Uhr	Ice Age - Die Abenteuer von Buck Wild (86 min)	21.00 Uhr	Best of Animation 2
20.15 Uhr		21.00 Uhr	Internationaler Wettbewerb 2	21.00 Uhr	Internationaler Wettbewerb
		Jugendhaus Mitte		Gloria 2	Gloria 2
14–19 Uhr	GameZone, GameZone Kids	10.00 Uhr	Master Class: Meet Ze Artists	10.00 Uhr	Young Animation 2
		14.00 Uhr	In Persona: Marion Rasche	14.00 Uhr	Studiopräsentation
		16.30 Uhr	Schulpräsentation: 50 Years oft NFTS 1	16.30 Uhr	In Persona: Regina Pessoa
9–21 Uhr	Ausstellung: Elementarteilchen	19.00 Uhr	Young Animation 1	19.00 Uhr	Young Animation 3
		21.30 Uhr	Panorama	21.30 Uhr	Panorama
		Hospitalhof			Open Air
11.00 Uhr	AniMovie/Kids: Little Allan-The Human Antenna	10.00 Uhr	Werkstattgespräch: ANIDOX:LAB	10.00 Uhr	Werkstattgespräch: ANIDOX:LAB
	AniMovie: INU-Oh (98 min)	10.00 Uhr	XR Content Distribution		
14.00 Uhr		12.30 Uhr	Work in Progress	12.30 Uhr	
16.30 Uhr	AniMovie: The Crossing (98 min)	15.00 Uhr	Fokus Austria: Studiopräsentation	15.00 Uhr	
		17.30 Uhr	Abimation around Europe: Romanian Animated Shorts	17.30 Uhr	
		21.30 Uhr		21.30 Uhr	Panorama
Freitag		Samstag		Sonntag	
		Gloria 1		Gloria 1	Gloria 1
11.00 Uhr	Internationaler Wettbewerb	10.30 Uhr	Trickfilm Workshop	11.00 Uhr	Internationaler Wettbewerb
13.30 Uhr	AniMovie: The Crossing (84 min)	12.30 Uhr	Tricks for Kids Preisverleihung	19.00 Uhr	ITFS Preisverleihung
16.00 Uhr	AniMovie: Little Allan (80 min)	11.00 Uhr		22.00 Uhr	Preisträger Kurzfilme
18.30 Uhr	Young Animation	16.30 Uhr	AniMovie: Poupelle of Chimney Town (100 min)	10.00 Uhr	Young Animation 4
		19.00 Uhr	In Persona: Marion Rasche	14.00 Uhr	Schulpräsentation
10.00 Uhr	Schulpräsentation	21.30 Uhr	AniMovie: My Sunny Maad (81 min)	16.30 Uhr	Women in Animation
14.00 Uhr	In Persona: Steve Appleby		AniMovie: Bob Spit – We Don't Like People	22.00 Uhr	Preisträger AniMovie (Langfilm)
		Cinema			Cinema
10.00 Uhr	Drehbuch-Workshop: Sisters of the Mist	12.00 Uhr	Kurzfilme für die ganze Familie	10.00 Uhr	Lecture Fokus Austria: Expanded Animation
12.30 Uhr	Animation around Europe: OIPLA	15.00 Uhr	Gregs Tagebuch: Von Idioten umzingelt	12.30 Uhr	AniMovie: Flee (90 min)
20.00 Uhr	Animated Oscars	19.00 Uhr	Kurzfilme und Musikvideos	15.00 Uhr	Austria Animated Music Videos
22.30 Uhr	Kultnacht: Best Animated Music Videos			20.00 Uhr	Trickstar Nature (WH)

.itfs
Internationales Trickfilm
Festival Stuttgart.