



КАРАКУЛЯ

ТВОРЧЕСКИЙ ФЕСТИВАЛЬ АВТОРСКОГО КОМИКСА

КОНЦЕПЦИЯ

Данный фестиваль посвящен авторскому комиксу и художникам, желающим продвигать свое авторское творчество в сфере комикса и иллюстрации.

Творческая составляющая самого фестиваля заключается в его инновационном подходе к интерактивности и доступности.

**“КАРАКУЛЯ” – ТО, С ЧЕГО НАЧИНАЛ КАЖДЫЙ
НАСТОЯЩИЙ И БУДУЩИЙ ХУДОЖНИК.**

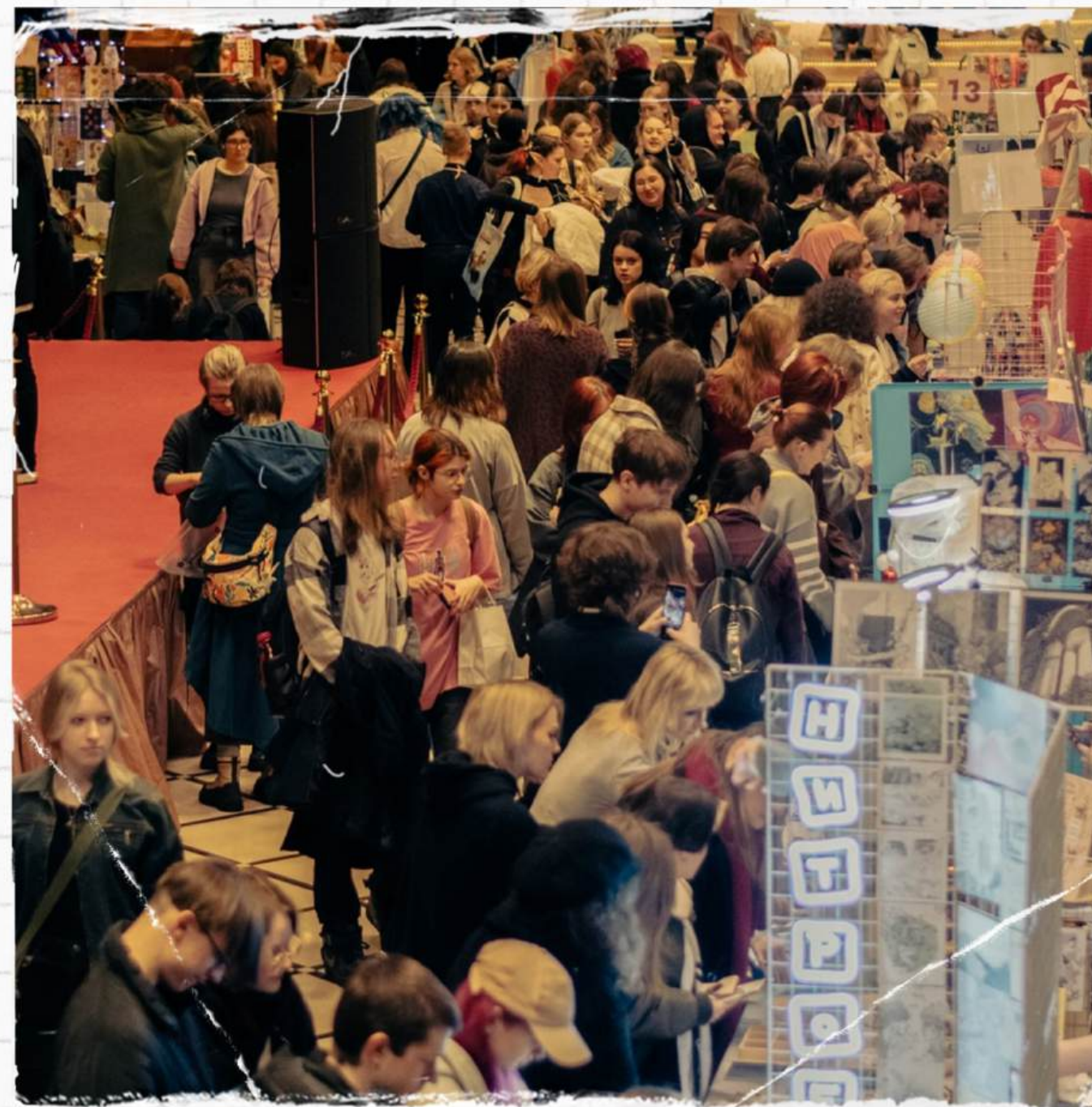
Мысль о доступности творчества будет ключевой для тематики фестиваля, на нее опирается разработка интерактивных мероприятий для привлечения аудитории как для фестиваля, так и для художников-участников.

ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ:

Организация творческого фестиваля авторского комикса как площадки для привлечения аудитории для авторов оригинальных комиксов и иллюстраций.

ВТОРОСТЕПЕННАЯ ЦЕЛЬ:

- распространение актуальной информации об индустрии комикса в России;



НАШИ ЦЕННОСТИ:

ХУДОЖНИКИ И ЛЮДИ ТВОРЧЕСКИХ ПРОФЕССИЙ ОЧЕНЬ УЯЗВИМЫ ПЕРЕД СОВРЕМЕННЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ.

В СВЯЗИ С ЭТИМ МЫ СОВЕРШАЕМ НАМЕРЕННЫЙ ОТКАЗ ОТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГЕНЕРАТИВНОГО ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА С ЦЕЛЮ ПОДДЕРЖКИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ТВОРЧЕСКОЙ НАТУРЫ И АВТОРСКОГО ПРАВА.

ФЕСТИВАЛЬ “КАРАКУЛЯ” – ПРАЗДНИК ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КРЕАТИВНОСТИ, ПРОЯВЛЯЮЩЕЙСЯ ДАЖЕ НА ПОЛЯХ В ТЕТРАДКАХ.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

ПОСЕТИТЕЛИ ФЕСТИВАЛЯ

01.

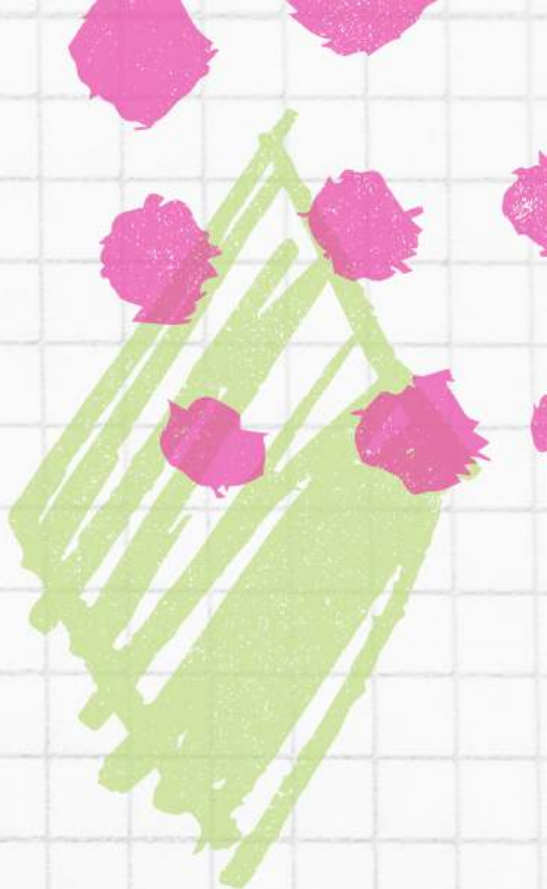
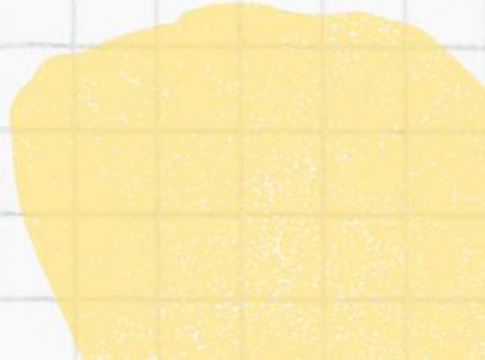



ЛЮБИТЕЛИ
КОМИКСОВ,
ФЕСТИВАЛЕЙ,
АРТ-МАРКЕТОВ

02.

ТВОРЧЕСКИЕ
ЛИЧНОСТИ,
ХУДОЖНИКИ

03.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ
ИЗДАТЕЛЬСТВ И
РАБОТОДАТЕЛИ В
ПОИСКЕ АВТОРОВ



НЕСМОТЯ НА ВЫСОКУЮ
ОРИЕНТИРОВАННОСТЬ НА ТВОРЧЕСКИХ
ДЕЯТЕЛЕЙ, ФЕСТИВАЛЬ НАЦЕЛЕН НА
ПРИВЛЕЧЕНИЕ В ТОМ ЧИСЛЕ И ШИРОКОЙ
АУДИТОРИИ ПУТЕМ РАЗРАБОТКИ
МЕРОПРИЯТИЙ, УЧАСТИЕ В КОТОРЫХ
БУДЕТ ДОСТУПНО И ИНТЕРЕСНО ЛЮДЯМ
РАЗНОГО ВОЗРАСТА, В Т.Ч. НЕ ИМЕЮЩИМ
ОПЫТА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ТВОРЧЕСКОЙ
ИНДУСТРИЕЙ

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

УЧАСТНИКИ ФЕСТИВАЛЯ

01.

АВТОРЫ КОМИКСОВ

02.

ХУДОЖНИКИ,
ЖЕЛАЮЩИЕ
ПРОДВИНУТЬ СВОИ
ОРИГИНАЛЬНЫЕ
РАБОТЫ

03.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ
ИЗДАТЕЛЬСТВ И
РАБОТОДАТЕЛИ В
ПОИСКЕ АВТОРОВ



ЗАДАЧИ:

- разработка концепции и тематики фестиваля, включающей в себя способы заинтересовать широкую аудиторию для привлечения внимания к авторскому творчеству художников и комиксистов;
- проведение кампании фандрайзинга, поиск спонсоров и партнеров;
- отбор художников;
- организация и проведение мероприятия;

**ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТОВ
ОТОБРАННЫХ УЧАСТНИКОВ-
КОМИКСИСТОВ, АЛЛЕЯ
АВТОРОВ ДЛЯ КОМИКСИСТОВ
И ХУДОЖНИКОВ**

**ИНТЕРАКТИВНЫЙ
ЛЕКТОРИЙ С ЗОНОЙ
ДУДЛИНГ-
СОРЕВНОВАНИЙ**

**МАСТЕР-КЛАССЫ ДЛЯ
ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ**

**ЗАПЛАНИРОВАННЫЕ
МЕРОПРИЯТИЯ И
АКТИВНОСТИ**

**ВОПРОС-ОТВЕТ С
ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ
ИЗДАТЕЛЬСТВ, ЛИЦАМИ
ИНДУСТРИИ И
УСПЕШНЫМИ АВТОРАМИ**

**ЗОНА СВОПА КОМИКСОВ
И АРТ-МАТЕРИАЛОВ, А
ТАКЖЕ СБОР БУМАГИ НА
ПЕРЕРАБОТКУ**

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЗОНЫ:
ФОТО-ЗОНА, ИНСТАЛЛЯЦИИ
ДЛЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ,
СКЕТЧ-КОВОРКИНГ И ДР.**



ПРЕЗЕНТАЦИЯ И ПРОДАЖА АВТОРСКИХ КОМИКСОВ

ОСНОВНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ

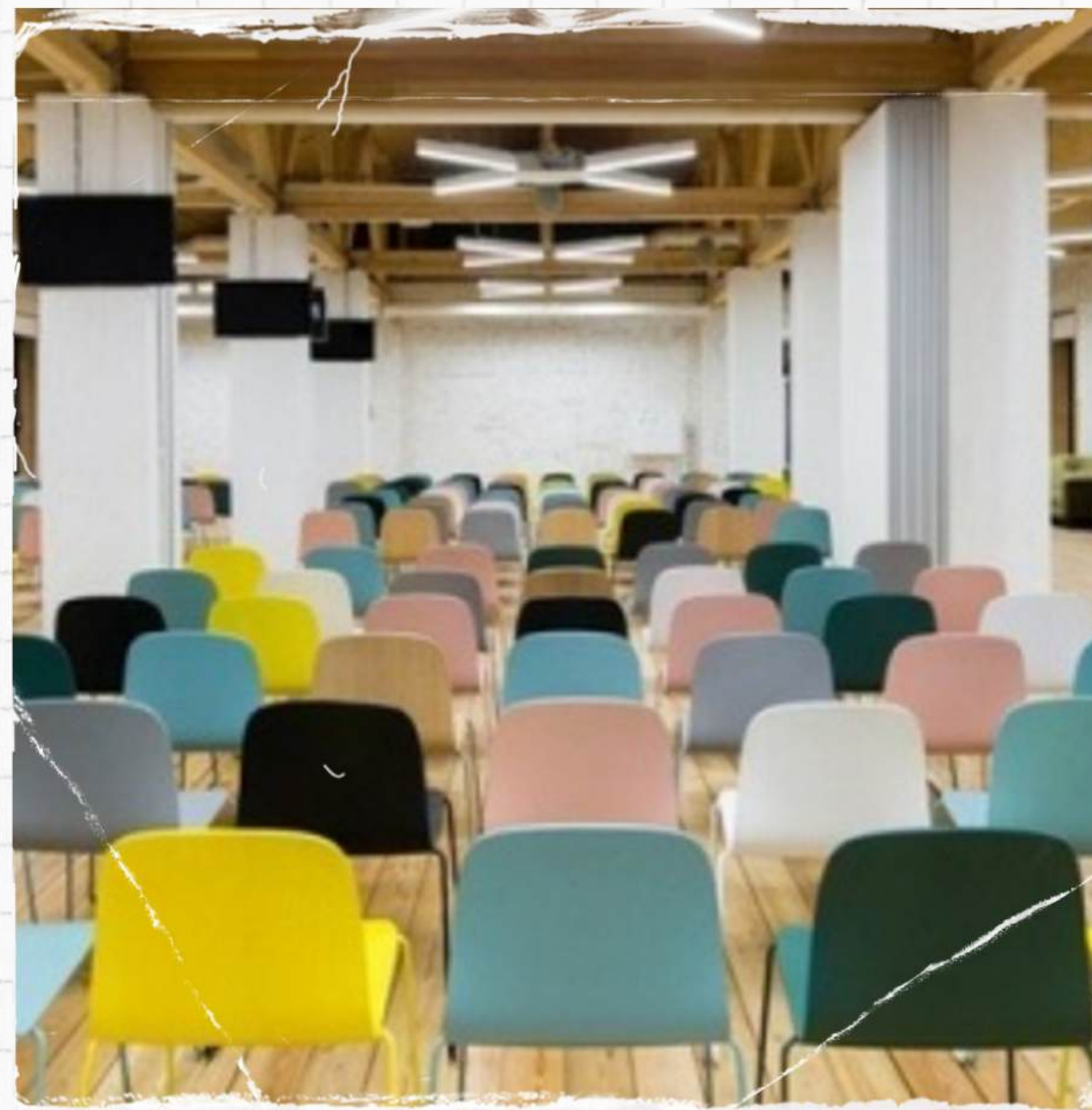
Презентация проводится на главной площадке мероприятия, продажа - на аллее авторов. Каждому автору будет даваться определенное время рассказать о своих работах, ценностях и др., а также потенциальных навыках и карьерных/творческих интересах. После будет следовать небольшой вопрос-ответ у каждого.

ЛЕКТОРИЙ

ИНТЕРАКТИВНАЯ ПЛОЩАДКА

В отличие от классического лекционного формата зал будет поделен на две зоны:

- Первая зона выделяется для аудитории, заинтересованной в прослушивании самих лекций.
- Вторая зона - экспериментальная зона для дудлинга, где каждому посетителю будут выдаваться листочки и ручки. В ней во время некоторых лекций будут проводиться соревнования по дудлингу. В числе номинаций: тематический дудлинг (конспекты по проводимым лекциям), сложный дудлинг (самые замысловатые каракули), “кто больше” (количество дудлов) и др.





ВОПРОС-ОТВЕТ С ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ ИНДУСТРИИ:

ПОЛЕЗНОСТИ

Планируется как классический вопрос-ответ из аудитории, так и “speed-dating” формат, в котором к каждому спикеру можно будет подойти и задать вопрос/обменяться контактами/получить консультацию в ограниченный промежуток времени.

СКЕТЧ-КОВОРКИНГ

ИНТЕРАКТИВНАЯ ПЛОЩАДКА

Зона, выделенная для занятий скетчингом для посетителей фестиваля.

В определенные временные слоты в коворкинг будут приглашены модели для занятий скетчингом, в остальное время пространство ориентировано на свободное совместное рисование.



БИЛЕТЫ:

(НА ОДИН ДЕНЬ ПОСЕЩЕНИЯ)

01.

1200 Р.

РАННИЙ ВХОД, ПОЛНЫЙ
НАБОР МЕРЧА

02.

900 Р.

ВХОД В ОСНОВНОЕ ВРЕМЯ,
НАБОР МЕРЧА

03.

500 Р.

ВХОД В ОСНОВНОЕ ВРЕМЯ,
НАБОР БУМАЖНОГО МЕРЧА

04.

300 Р.

ВХОД В ОСНОВНОЕ ВРЕМЯ



**СОЦИАЛЬНО-
КУЛЬТУРНАЯ
ЗНАЧИМОСТЬ ПРОЕКТА**



01.

СОЗДАНИЕ ПЛОЩАДКИ ДЛЯ АКТИВНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ТВОРЧЕСТВА И ИНДУСТРИИ КОМИКСОВ СПОСОБСТВУЕТ УКРЕПЛЕНИЮ КОММЬЮНИТИ

02.

ОДОБРЕНИЕ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ОРИГИНАЛЬНОГО КОНТЕНТА ПОЗВОЛЯЕТ АВТОРАМ ЛУЧШЕ РЕАЛИЗОВЫВАТЬ СВОЙ ТВОРЧЕСКИЙ ЗАМЫСЕЛ, ИЗБАВЛЯЯСЬ ОТ ОКОВ ФАНАТСКОГО ТВОРЧЕСТВА

03.

ПРИВЛЕЧЕНИЕ ШИРОКОЙ АУДИТОРИИ И ОРГАНИЗАЦИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ СПОСОБСТВУЮТ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ИНДУСТРИИ И РАЗРУШЕНИЮ СТЕРЕОТИПОВ


ПОЧЕМУ ЭТО ВАЖНО?



УКРЕПЛЕНИЕ ТВОРЧЕСКОГО КОММЬЮНИТИ ПОМОЖЕТ С ПОПУЛЯРИЗАЦИЕЙ КОМИКСА КАК ФОРМЫ ИСКУССТВА И ОБРАТИТ ВНИМАНИЕ НА ЕГО МНОГОЖАНРОВОСТЬ.

КРЕПКИЕ СООБЩЕСТВА КАК ЛЮБИТЕЛЕЙ КОМИКСОВ, ТАК И ТВОРЧЕСКИХ ЛЮДЕЙ, ПОСПОСОБСТВУЮТ РАЗВИТИЮ ОТЕЧЕСТВЕННОГО КОМИКСА КАК ИНДУСТРИИ, А ТАКЖЕ РАЗВИТИЮ ГЛОБАЛЬНОЙ МОЛОДЕЖНОЙ КУЛЬТУРЫ В РОССИИ.

ТАКЖЕ РАЗРАБОТКА КАЧЕСТВЕННЫХ ТРЕТЬИХ МЕСТ СПОСОБСТВУЕТ В БОРЬБЕ С СОЦИАЛЬНЫМ ОДИНОЧЕСТВОМ, ЧТО ВСЕГДА ПОЛЕЗНО.





ПРО РЕАЛИЗАЦИЮ:

КОНКУРЕНТЫ ПРОЕКТА:

КОМИКС-ФЕСТИВАЛИ И ФЕСТИВАЛИ ГИК-КУЛЬТУРЫ:
ХОМЯКОН, КОММИССИЯ И ДР.

ФЕСТИВАЛИ КНИЖНОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ: МОРС

АРТ-МАРКЕТЫ: ГНЕЗДО, КИЦА И ДР.

ПРЕИМУЩЕСТВА ПРОЕКТА

01.

НАСТУПАЕТ ВРЕМЯ СИЯТЬ
ДЛЯ АВТОРОВ,
СПЕЦИАЛИЗИРУЮЩИХСЯ НА
АВТОРСКИХ ПРОЕКТАХ

02.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПЛОЩАДКИ
И УНИКАЛЬНАЯ КОНЦЕПЦИЯ,
ОРИЕНТИРОВАННАЯ КАК НА
ЛЮДЕЙ, ЗНАКОМЫХ С
ТВОРЧЕСТВОМ, ТАК И ДЛЯ
СЛУЧАЙНЫХ ПРОХОЖИХ

03.

КОЛЛАБОРАЦИИ С ЛЮДЬМИ В
ИНДУСТРИИ И
ОРГАНИЗАЦИЯМИ-ПАРТНЕРАМИ
- ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ
КАРЬЕРНОГО РОСТА
УЧАСТНИКОВ

РЕГУЛЯРНЫЕ ПОСТЫ В
СОЦ-СЕТЯХ И
ОБНОВЛЕНИЕ САЙТА

ПУБЛИКАЦИИ
ИНФОРМАЦИОННЫХ
СТАТЕЙ О КОМИКСАХ И О
ТВОРЧЕСТВЕ

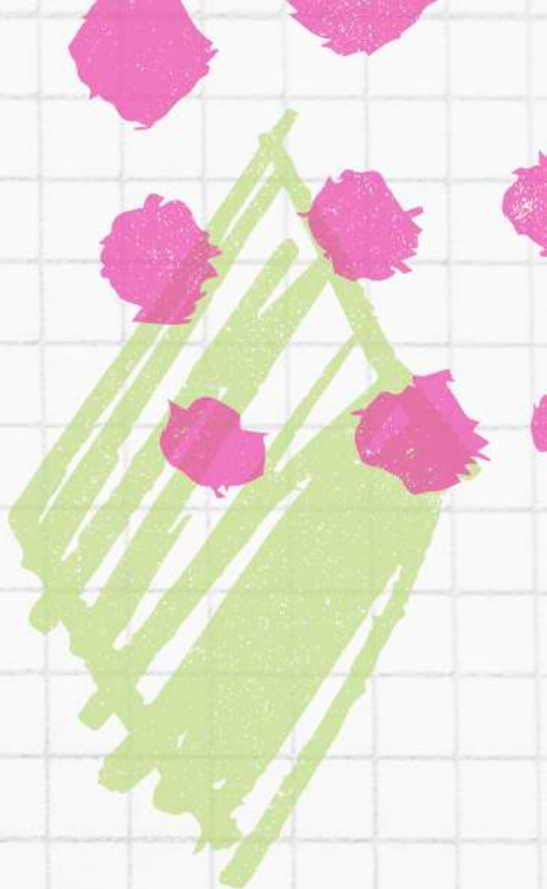



ИНТЕРАКТИВНЫЕ
ПУБЛИКАЦИИ ПО
ТЕМАТИКЕ ФЕСТИВАЛЯ
(ТЕСТИКИ, ВИКТОРИНЫ,
СТИКЕРПАК ЗА РЕПОСТ,
ЛОТЕРЕИ И Т.Д.)

СТРАТЕГИИ ПРОДВИЖЕНИЯ

КОЛЛАБОРАЦИИ С
ИЗВЕСТНЫМИ АВТОРАМИ
КОМИКСОВ И КОМИКС-
МАГАЗИНАМИ,
ПРИГЛАШЕННЫЕ
СПИКЕРЫ

ОТКРЫТЫЙ КОНКУРСНЫЙ
ОТБОР УЧАСТНИКОВ

РАЗРАБОТКА
ЦЕЛОСТНОГО
ВИЗУАЛЬНОГО СТИЛЯ В
РАМКАХ ТЕМАТИКИ
ФЕСТИВАЛЯ, СОЗДАНИЕ
МАСКОТА



НА НАЧАЛЬНЫХ СТАДИЯХ ПРОЕКТА
ЗАПУСКАЕТСЯ ОПРОС ПО ПРОВЕРКЕ
АУДИТОРИИ В ЗАИНТЕРЕСОВАННОСТИ. В
РАМКАХ ОПРОСА БУДЕТ ПРОВОДИТЬСЯ
ГОЛОСОВАНИЕ ЗА НАЗВАНИЕ ФЕСТИВАЛЯ.

ПОБЕДИВШЕЕ В ГОЛОСОВАНИИ НАЗВАНИЕ
ЗАКРЕПИТСЯ ЗА ПРОЕКТОМ.



ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ПАРТНЕРЫ:

01. МАГАЗИНЫ КНИГ, КОМИКСОВ,
АРТ-ТОВАРОВ

02. АВТОРЫ-ХУДОЖНИКИ С
БОЛЬШОЙ АУДИТОРИЕЙ

03. ИЗДАТЕЛЬСТВА И
ТИПОГРАФИИ

04. ВУЗЫ С ПРОГРАММАМИ,
ПОСВЯЩЕННЫМИ
ИЛЛЮСТРАЦИИ И КОМИКСУ

05. БРЕНДЫ, ЗАИНТЕРЕСОВАННЫЕ
В ПОИСКЕ ХУДОЖНИКОВ/
ДИЗАЙНЕРОВ/ДР.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН:



01.02.2025 – 31.03.2025

**ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ
ЭТАП.**



01.04.2025 – 30.06.2025

**ОТБОР АВТОРОВ И
ПОИСК СЛИКЕРОВ &
ПАРТНЕРОВ.**



10.04.2025 – 01.03.2026

**НАЧАЛО АКТИВНОГО
РЕКЛАМНОГО
ПРОДВИЖЕНИЯ.**



01.06.2025 – 31.07.2025

**ПОИСК И ПОДБОР
ПЛОЩАДКИ.**

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН:

01.02.2025 – 31.03.2025

РАЗРАБОТКА
ВИЗУАЛЬНОГО СТИЛЯ
МЕРОПРИЯТИЯ.

XX.01.2026 – 28.01.2026

ПОДГОТОВКА ПЛОЩАДКИ
К ПРОВЕДЕНИЮ
ФЕСТИВАЛЯ.

29.01.2026 – 02.02.2026

ПРОВЕДЕНИЕ
ФЕСТИВАЛЯ

03.02.2026 – 01.03.2026

ПОДВЕДЕНИЕ
ИТОГОВ.

БЮДЖЕТ ПРОЕКТА:

- **ОПЛАТА ТРУДА:**
 - **ОПЛАТА ТРУДА ШТАТНЫХ РАБОТНИКОВ: 2 000 000 РУБ.**
 - **ВЫПЛАТЫ ФИЗИЧЕСКИМ ЛИЦАМ ЗА ОКАЗАНИЕ ИМИ УСЛУГ ПО ГРАЖДАНСКО-ПРАВОВЫМ ДОГОВОРАМ: 250 000 РУБ.**
- **КОМАНДИРОВОЧНЫЕ РАСХОДЫ: -**
- **ОФИСНЫЕ РАСХОДЫ: 700 000 РУБ.**
- **РАСХОДЫ НА ОБОРУДОВАНИЕ: 60 000 РУБ.**
- **РАЗРАБОТКА И ПОДДЕРЖКА САЙТОВ, ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ И ИНЫЕ АНАЛОГИЧНЫЕ РАСХОДЫ: 5 000 РУБ.**
- **ОПЛАТА ЮРИДИЧЕСКИХ, ИНФОРМАЦИОННЫХ, КОНСУЛЬТАЦИОННЫХ УСЛУГ И ИНЫЕ АНАЛОГИЧНЫЕ РАСХОДЫ: 10 000 РУБ.**
- **РАСХОДЫ НА ПРОВЕДЕНИЕ МЕРОПРИЯТИЙ: 50 000 РУБ.**
- **ИЗДАТЕЛЬСКИЕ, ПОЛИГРАФИЧЕСКИЕ И СОПУТСТВУЮЩИЕ РАСХОДЫ: 100 000 РУБ.**
- **ПРОЧИЕ ПРЯМЫЕ РАСХОДЫ (В Т.Ч. НЕПРЕДВИДЕННЫЕ): 400 000 РУБ.**

ИТОГО: 3 215 000 РУБ.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

КАЧЕСТВЕННЫЕ:

- укрепление творческого коммьюнити;
- создание площадки для художников для поиска и коммуникации с работодателями;
- повышение интереса к авторскому творчеству;





ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

КОЛИЧЕСТВЕННЫЕ:

- публикации в соц-сетях (~300 публикаций);
- продажи билетов (~ 2500 билетов);
- продажи мерча (500 стикерпаков, 200 шоперов, 300 кепочек, 300 футболок);
- проведение лекций (9-10 лекций);
- проведение мастер-классов (9-10 мастер-классов);

НЕУДАЧНЫЙ ПОДБОР
ПЛОЩАДКИ И
ПЕРСОНАЛА

ЗАПРЕЩЕННЫЕ
МАТЕРИАЛЫ В ПРОЕКТАХ
УЧАСТНИКОВ

БЮДЖЕТНЫЕ РИСКИ

**ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ
РИСКИ**

ОШИБОЧНАЯ ОЦЕНКА
АКТУАЛЬНОСТИ И
МАСШТАБОВ ПРОЕКТА

ЧП НА МЕСТЕ

МАСШТАБИРОВАНИЕ ПРОЕКТА

01.

**ПЕРЕХОД ОТ РАЗОВОГО
ФОРМАТА МЕРОПРИЯТИЯ К
ПЕРИОДИЧЕСКОМУ
(ОРИЕНТИРОВОЧНО -
ЕЖЕГОДНОМУ)**

02.

**ОРГАНИЗАЦИЯ ФЕСТИВАЛЯ В
РЕГИОНАХ (СИБИРЬ,
ДАЛЬНИЙ ВОСТОК И Т.Д.)
ДЛЯ ДОСТУПНОСТИ
ПОДДЕРЖКИ БОЛЬШЕГО
КОЛИЧЕСТВА АВТОРОВ**

03.

**СОЗДАНИЕ КАТАЛОГОВ И
АРХИВОВ МЕРОПРИЯТИЙ**

The background is a white grid with various hand-drawn colorful shapes and patterns in shades of pink, yellow, blue, and green. The text is centered on the grid.

**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ**