

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Кафедра дизайна

Акимова Софья Витальевна

4 курс

Пояснительная записка  
к выпускной квалификационной работе

**Разработка фирменного стиля для бренда керамических изделий  
“nezhno.ceramics”**

Направление 54.03.01 «Дизайн»  
квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель дипломного проекта:  
Азарян Вероника Александровна,  
старший преподаватель кафедры дизайна

Руководитель теоретической части:  
Позднякова Ксения Григорьевна,  
кандидат искусствоведения, доцент с обязанностями  
заведующего кафедрой дизайна

Санкт-Петербург  
2021

## СОДЕРЖАНИЕ

### ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

1. Тема выпускной квалификационной работы
2. Основание для выполнения работы
3. Актуальность выбранной темы
4. Цель работы
5. Задачи проекта
6. Целевая аудитория
7. Практическая значимость разработки

### ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ

1. Анализ аналогов
2. Концепция проекта
3. Эскизное проектирование
4. Компьютерная разработка проекта
5. Вывод на планируемые носители информации

### Список источников

# ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

## **1. Тема выпускной квалификационной работы**

Разработка фирменного стиля для бренда керамических изделий “nezhno.ceramics”

## **2. Основание для выполнения работы**

Тема проекта была выбрана в связи с личной заинтересованностью, для поиска графического языка и разработки авторских фотографий, а также в связи с заинтересованностью бренда “nezhno.ceramics” в данной теме.

## **3. Актуальность**

В связи с внедрением карантинных мер повышается спрос на домашний комфорт. Условия окружающей среды всегда были важны как для физического, так и для ментального здоровья. Обеспечить уют в доме помогут предметы декора. Актуальность выбранной темы заключается в том, что у бренда отсутствует айдентика. Коллекции предметов декора не имели графического сопровождения, но сейчас продажи достигли международного уровня, и появилась необходимость в графическом дизайне. Благодаря графическому сопровождению у бренда появится индивидуальность и своя оригинальная графика.

#### **4. Цель проекта**

Разработка визуальной айдентики для бренда керамических изделий “nezhno.ceramics”

#### **5. Задачи проекта**

- Провести интервью с заказчиком
- Изучить и проанализировать существующие прямые и не прямые аналоги.
- Проанализировать целевую аудиторию
- Разработать концепцию проекта
- Определить основные носители фирменного стиля
- Сделать фотографии керамических изделий
- Разработать ключевые элементы фирменного стиля – логотип, знак, цвета, шрифт, графика
- Разработать печатные носители.

#### **6. Целевая аудитория**

эстеты;

люди, возможно испытывающие стресс (все);

люди с синдромом деперсонализации

## **7. Практическая значимость проекта**

Бренд "nezhno.ceramics" заинтересован в развитии и продвижении. Разработанный проект может быть в дальнейшем реализован.

## ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ

### **1. Анализ аналогов**

Что касается практических симуляций осязательной яви, в настоящее время даже самая передовая компьютерная техника находится примерно на полпути к осязательной виртуализации. Уже сейчас легко представить себе, что разница между большими и маленькими файлами или между графикой и текстом на компьютере будет ощущаться на вес и наощупь благодаря тактильному устройству, вмонтированному в мышь. Компьютерщики называют эти виртуально осязаемые массивы «цифровой глиной» (digital clay). В 2001 г. на рынок вышла система FreeForm, которая в трехмерном пространстве компьютерной графики имитирует глину или пластилин, позволяет моделировать обувь, игрушки, классические скульптуры. Ведется работа над аппаратурой, которая позволит достоверно чувствовать ткань — вплоть до ворсинок и направления волокон. По прогнозам, в ближайшие шесть-семь лет покупатели смогут пощупать кусок шелка, шерсти или другого материала, просто проведя пальцем по экрану компьютера, — это снимет важное ограничение для многих потенциальных покупателей интернет-магазинов.

непрямой аналог:

фильм «Аватар» 2009 г.

Главный герой фильма - Джек, с одной стороны, стремился попасть в виртуальную реальность, а с другой - жаждал испытать настоящие тактильные ощущения, которых не мог испытать в своём реальном теле, (ведь он не чувствовал своих ног). Побег от реальности стал шагом навстречу реальности.

## **2. Концепция**

«Nezhno» – это предметы интерьера, к которым хочется прикасаться, чтобы испытать тактильное наслаждение. Слово “нежно” начинается с прикосновения.

Осязание - первое чувство, которое человек испытывает задолго до своего появления на свет. Органы слуха, зрения, обоняния и вкуса будут сформированы позже. Но уже в первые недели плод начинает ощупывать себя и окружающее его пространство, тем самым осознавая себя и реальность. Далее первое ощущение прикосновения матери; нежность - то чувство, где появляется любовь, и пропадает тревога.

Что есть реальность?

И как определить ее?

Осязаю, следовательно, существую.

Чувство осязания более всех остальных отвечает за наше представление о реальности в противоположность иллюзии, подделке, галлюцинации.

«Неужели я не во сне? Ущипните меня!» — такова вопросительно-

восклицательная фразеология приведения себя в чувство, под которым понимается прежде всего осязание — «щипок». Мыслить можно и во сне, и в видениях, а вот щипок — это уже несомненная явь, начало пробуждения.

Мы можем закрыть глаза, уши, заткнуть нос, не брать ничего в рот, но мы не можем содрать с себя кожу. Бодрствуя, мы не можем не осязать. Мы постоянно осязаем свою одежду, а, раздевшись, осязаем поверхность, на которой стоим или лежим.

Бренд керамических изделий выполняет важную в наши дни миссию — вернуться к корням. Люди стали забывать, что они являются обладателями не только глаз, но и тела, рук.

Глина - пластичная, мягкая, податливая, уступчивая. Это один из первых материалов, из которого люди строили дома, делали посуду, оружие, предметы быта. Данный материал словно обучает человека новым моделям поведения, призывая вернуться к истокам. Чувство осязания играет значительную роль в восприятии действительности. Через тактильные ощущения человек осознает реальность, это снимает стресс.

Дизайн айдентика для бренда «pezhno» продолжают тему тактильности в графике - визуальный шорох. Этому способствуют типографика, текстуры и паттерны, графические элементы вроде изящных линий и особого рода бумага.

Каждый предмет и явление имеет взаимную связь с каждым из всех остальных;

«...любой, самый незначительный и «ничтожный» предмет обладает в реальности актуально бесконечным количеством сторон, связей и

опосредствований со всем окружающим его миром. В каждой капле воды отражается всё богатство вселенной.»

Ильенков Э. В. «Диалектика абстрактного и конкретного»

### **3. Эскизное проектирование**

На первом этапе работы была прописана концепция.

Далее я отправилась в мастерскую керамических изделий, чтобы вдохновиться атмосферой, прикоснуться к изделиям самой, прочувствовать их, что очень важно в связи с концепцией проекта, а также чтобы сделать фотографии изделий. Фотографии были сделаны на пленку и на телефон с хорошей камерой. Пока пленка проявлялась, я работала с цифровыми изображениями. Чтобы придать фотографиям теплоты и графический шорох, я распечатала их на кальке и текстурной бумаге с помощью лазерного принтера, затем отсканировала изображения. Пленка была немного засвечена, но это тоже дало положительный эффект. Позже следует расположение основной информации о предстоящей выставке на будущих плакатах.

Также для проекта я использовала технику печатной графики.

Были вырезаны характерные для бренда формы ваз и отпечатаны на текстурной бумаге. Я задействовала такие техники как: линогравюра и ксилография. Оттиски были сделаны для более интересной раскладки Instagram.

Более того, для сертификатов была разработана авторская бумага из переработанных материалов. Все это также подходило к концепции проекта, идеи тактильности.



#### **4. Компьютерная разработка проекта**

В ходе работы над проектом использовались следующие программы:

- **Adobe Illustrator**

Создание знака, логотипа, плакатов.

- **Adobe Photoshop**

Создание «графического шороха» на логотипе и плакатах.

- **Adobe Indesign**

Верстка презентации проекта, а также плакатов и раскладки инстаграма

Предпечатная подготовка также выполнена в пакете Adobe.

#### **5. Вывод на планируемые носители информации**

1. Серия из 10-ти плакатов формата А0

Плакаты играют ключевую роль в разработке проекта. С помощью данных носителей удастся заинтересовать, либо катализировать интерес, также передать главную информацию о предстоящей выставке. А при помощи “шероховатости” изображений и графики зрителю возможно захочется прикоснуться к изображению.

2. Раскладка постов для Instagram 1080x1080 px

Основная цель аккаунта – информирование о самих изделиях, новых выставках, о рабочем процессе. Также это быстрая обратная связь (записи на мастерклассы, фотосессии, заказ самих изделий). Так как данная социальная

сеть является единственным способом коммуникации с брендом, аккаунт выполняет множество функций.

### 3. Сертификат формата А5

Сертификаты выполнены их самодельной бумаги, в целях передать идею тактильности.

## Список источников

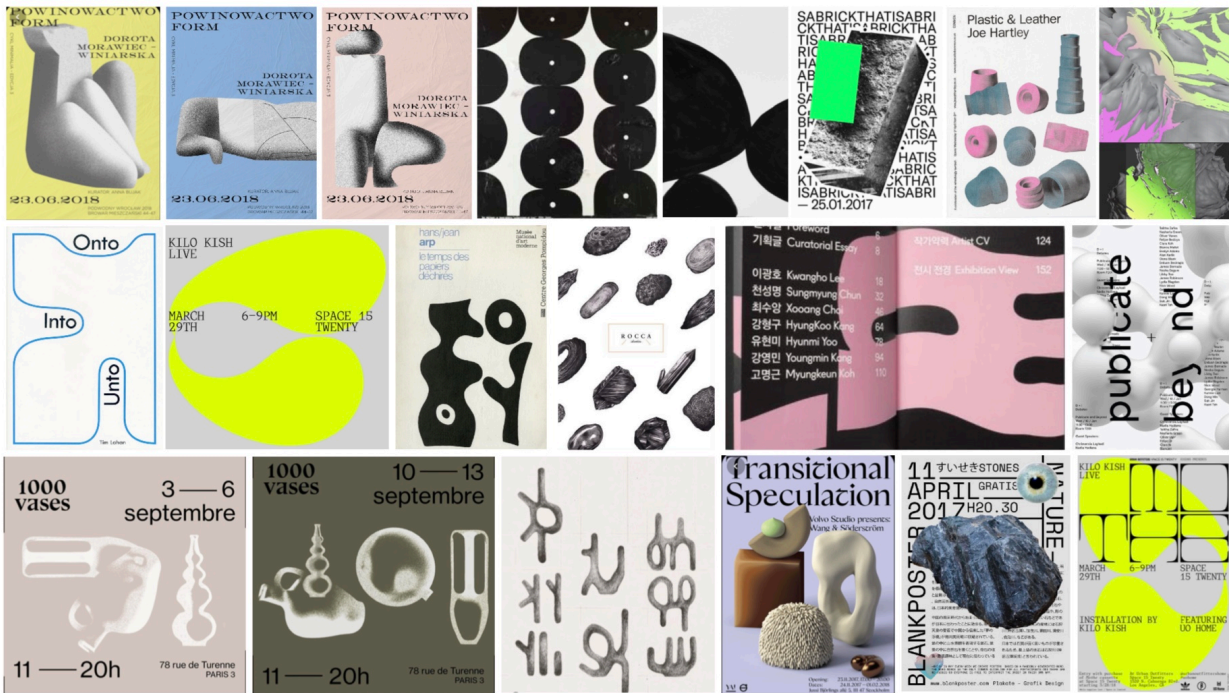
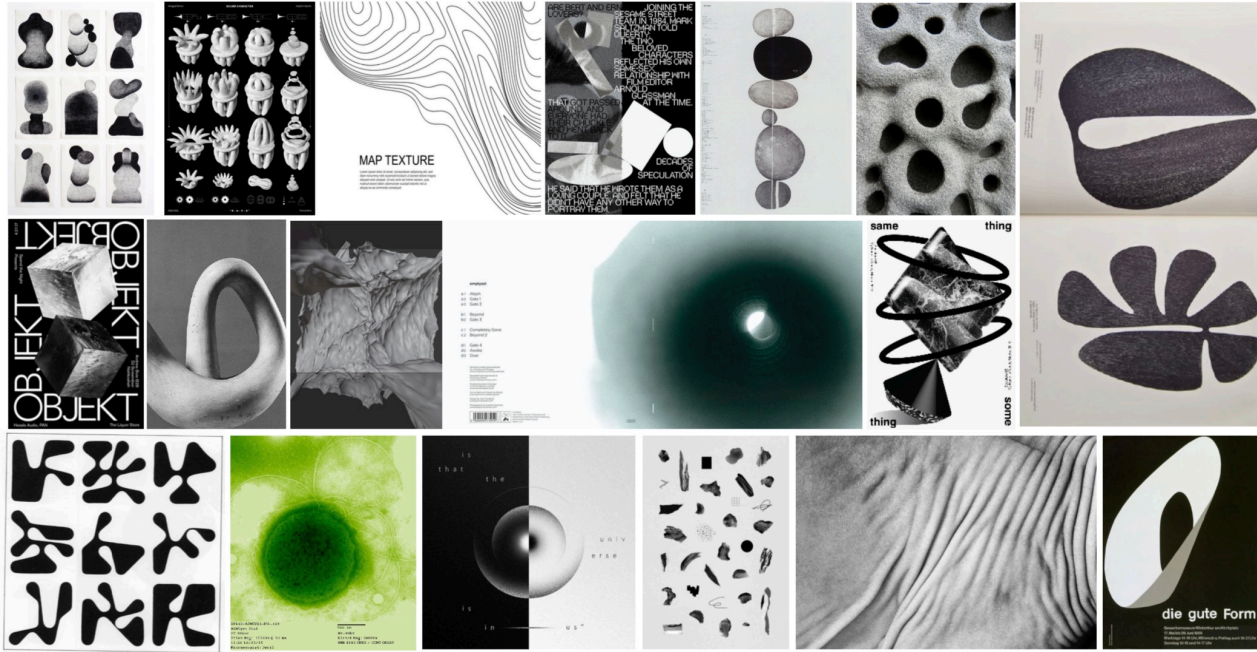
1. Лола Г.Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования. Санкт-Петербург.: ИПК Береста, 2016
2. Ильенков Э. В. «Диалектика абстрактного и конкретного»
3. Антропология прикосновения в романе Ч. Буковски «Хлеб с ветчиной»
4. Лекции Черниговской Т. В. и Анохина К. В.

## Интернет-ресурсы:

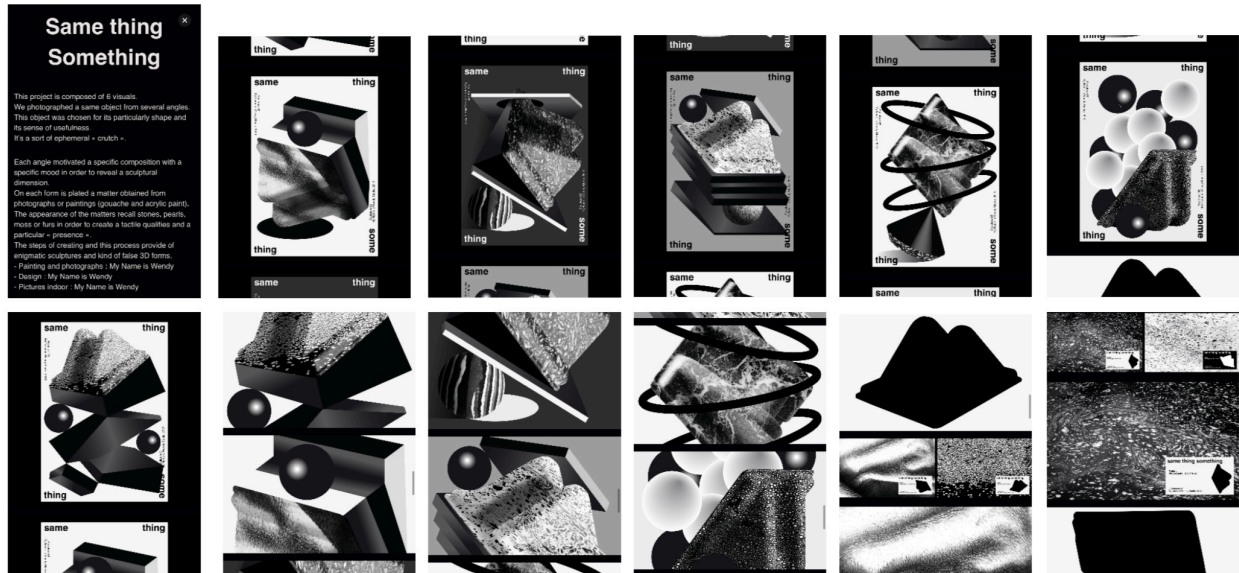
1. <https://www.behance.net>
2. <https://www.academia.edu>

# Приложение 1. Аналоги

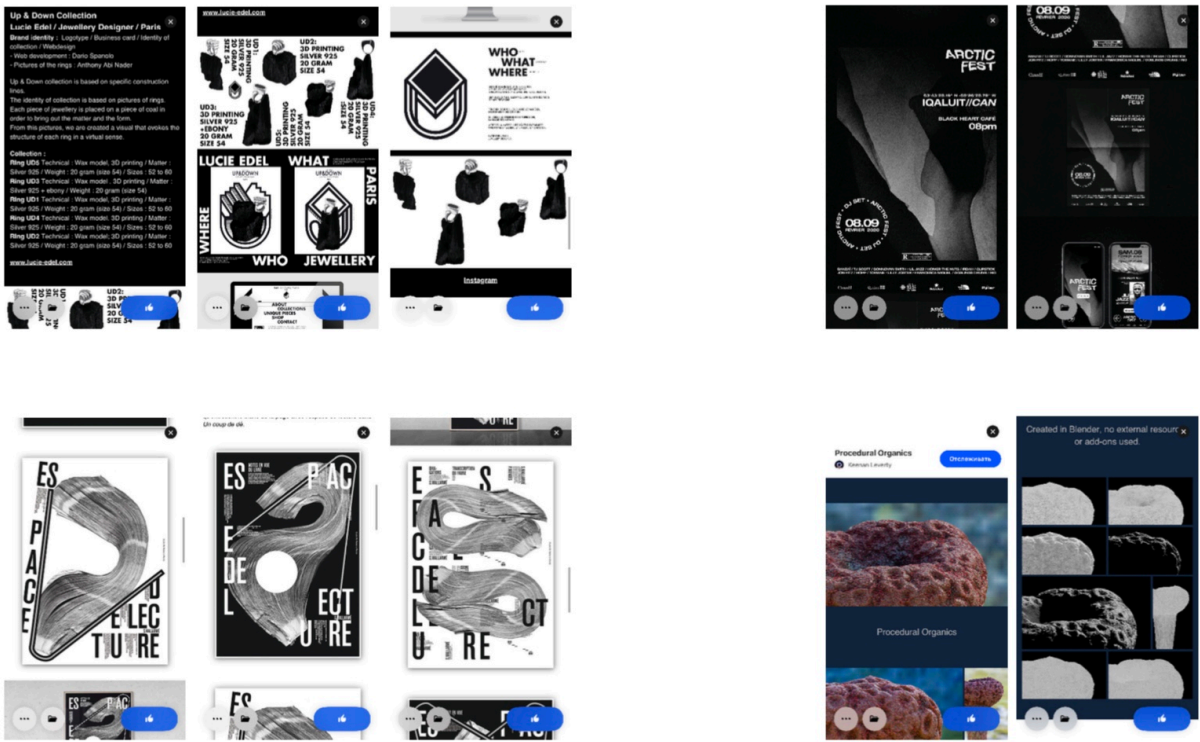
## Визуальные аналогии



## Тематические аналоги

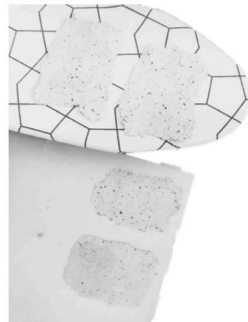
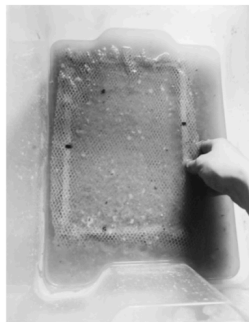
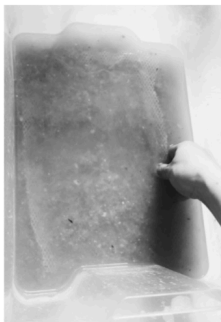
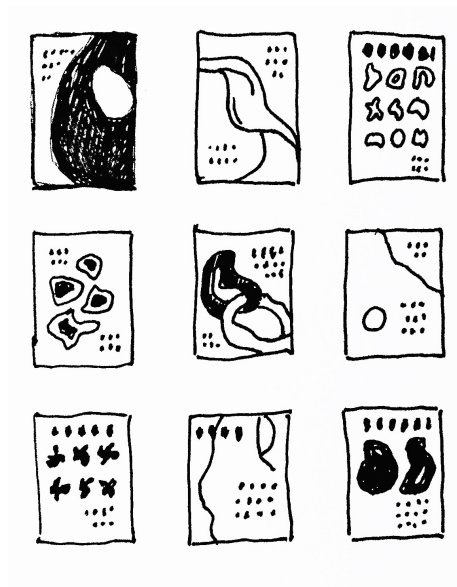


## Стилистические, концептуальные аналоги





## Приложение 2. Эскизы



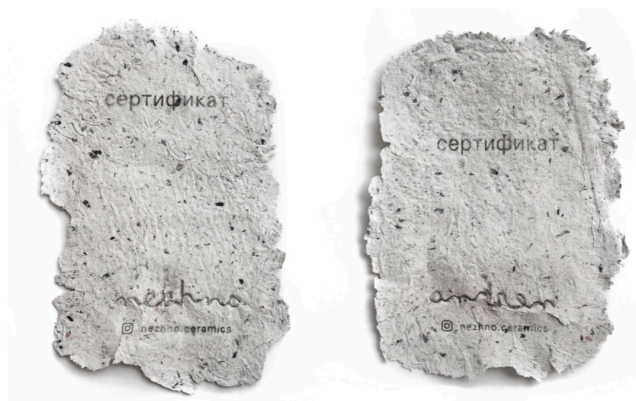
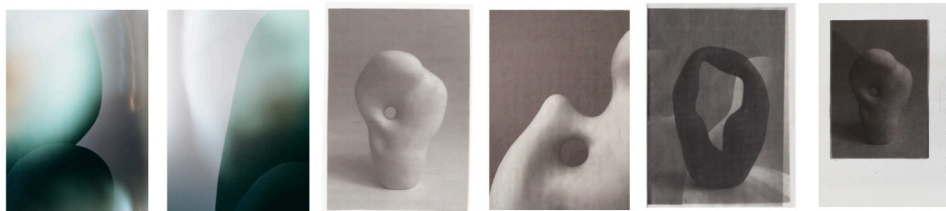
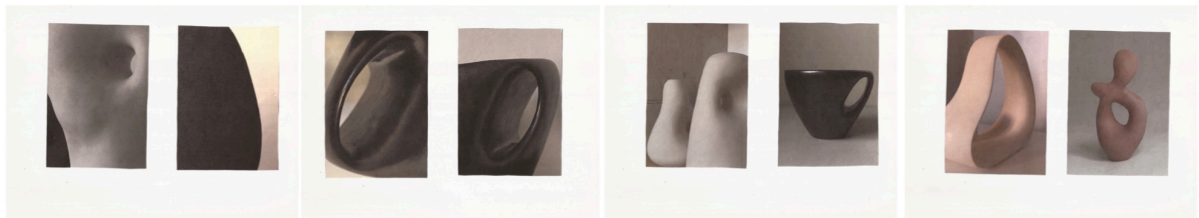
### Приложение 3. Проект

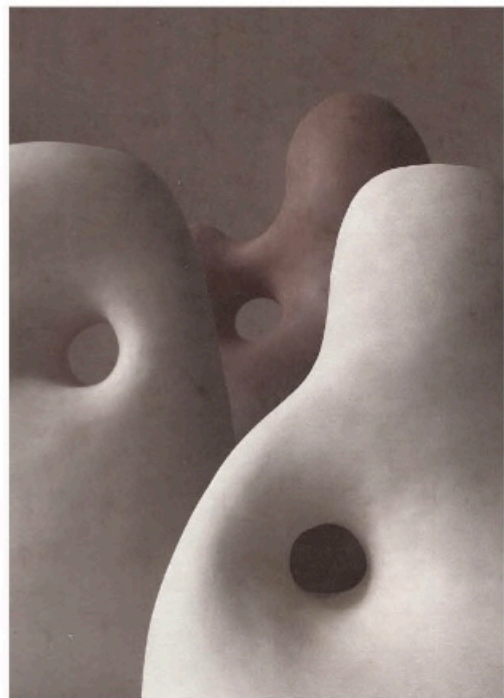
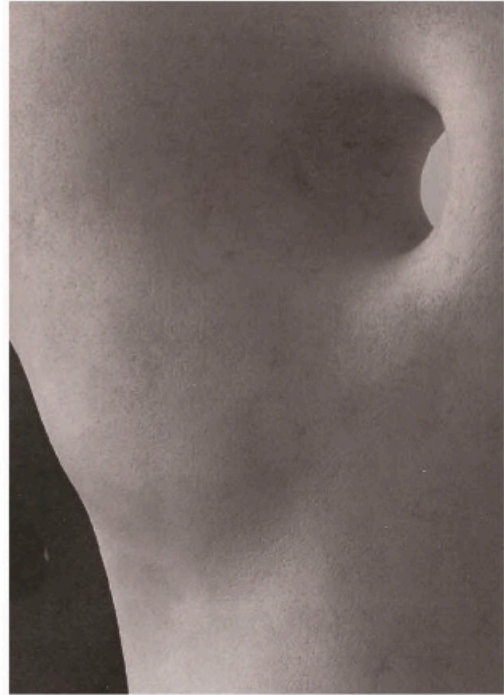
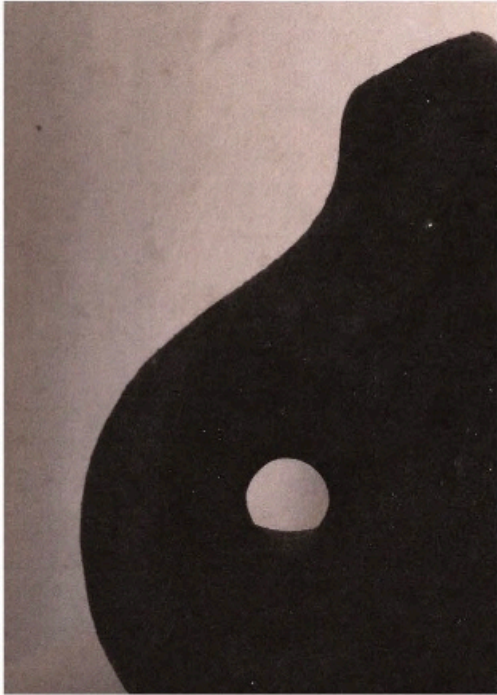
nezhno

nezhno

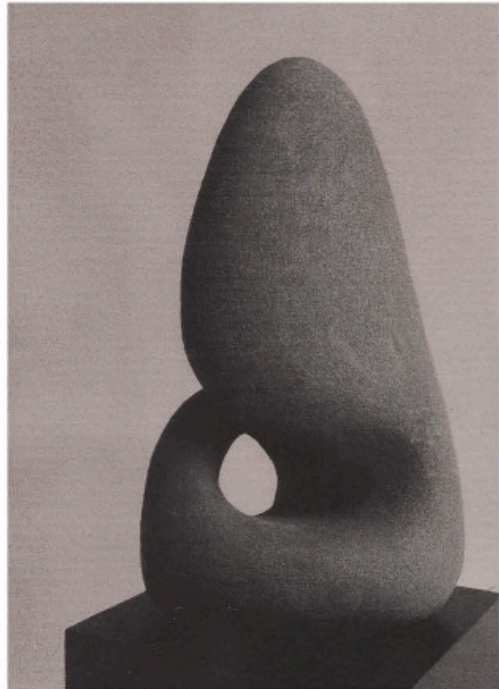
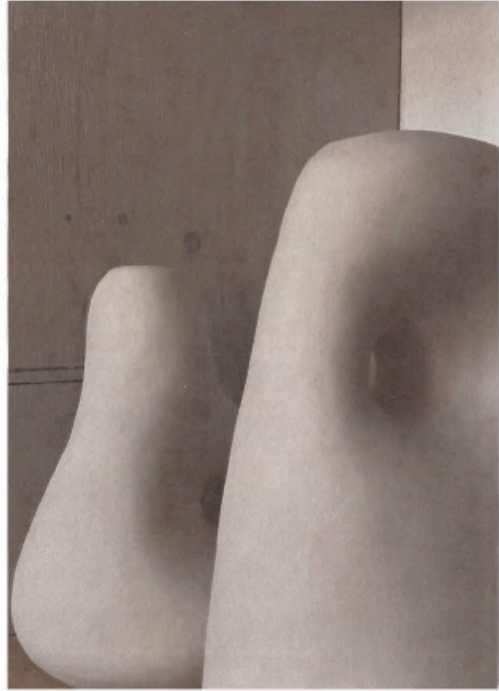
nezhno

o o o o o

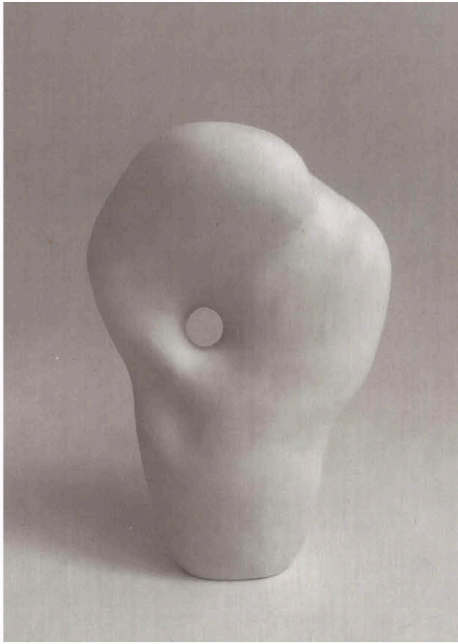

















nezhno.ceramics





**390** **32,5 тыс.** **404**

Публикации Подписчики Подписки


**Lena Medvedeva**  
 Деятель искусств  
 Sculptural ceramics  
 Нежно  
 Ораниенбаумская 27, Saint Petersburg, Russia  
 Подписаны: k.heatherfield, about\_people\_ceramic и ещё 9  
 Показать перевод


Вы подписаны


Написать


Контакты


▼



  
 home

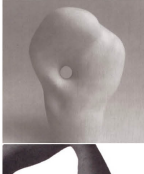
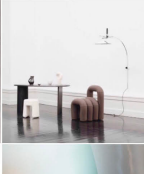
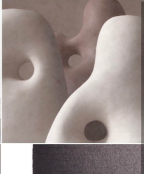
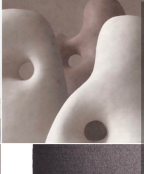
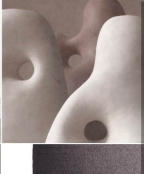
  
 в наличии


  
 мастерская

  
 аренда

  
 в интерьере


nezhno.ceramics
