

**Правительство Российской Федерации  
Санкт-Петербургский государственный университет**

Кафедра дизайна

Марьева Анастасия Сергеевна, 4 курс

Пояснительная записка  
к выпускной квалификационной работе

**«Концепция фирменного стиля  
для библиотеки Алвара Аалто в Выборге»**

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

Руководитель: старший преподаватель  
кафедры дизайна СПбГУ Т. И. Александрова

Руководитель теоретической части: кандидат искусствоведения,  
доцент с возложенными обязанностями заведующего  
кафедрой дизайна К.Г. Позднякова

Санкт-Петербург, 2022 год

|                                                      |           |
|------------------------------------------------------|-----------|
| <b>ВВОДНАЯ ЧАСТЬ</b> .....                           | <b>3</b>  |
| ТЕМА РАБОТЫ.....                                     | 3         |
| ОСНОВАНИЕ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ РАБОТЫ.....                 | 3         |
| АКТУАЛЬНОСТЬ ТЕМЫ .....                              | 3         |
| ЦЕЛЬ РАБОТЫ .....                                    | 3         |
| ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ.....                             | 3         |
| ЗАДАЧИ ПРОЕКТА .....                                 | 3         |
| ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ РАЗРАБОТКИ, ЕЁ НОВИЗНА ..... | 4         |
| <b>ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ</b> .....                   | <b>4</b>  |
| ИСТОРИОГРАФИЯ, ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ОСНОВА ПРОЕКТА.....     | 4         |
| <i>О библиотеке</i> .....                            | 5         |
| АНАЛОГИ.....                                         | 5         |
| <i>Библиотеки</i> .....                              | 5         |
| <i>Музеи</i> .....                                   | 7         |
| <i>Культурные центры</i> .....                       | 7         |
| <i>Архитектура</i> .....                             | 8         |
| КОНЦЕПЦИЯ .....                                      | 9         |
| <i>Соразмерность</i> .....                           | 9         |
| <i>Природность</i> .....                             | 9         |
| <i>Когнитивная карта</i> .....                       | 9         |
| <i>Игра</i> .....                                    | 10        |
| <i>Сближение</i> .....                               | 10        |
| ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ .....                              | 11        |
| ЭСКИЗНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ.....                         | 12        |
| КОМПЬЮТЕРНАЯ РАЗРАБОТКА ПРОЕКТОВ .....               | 12        |
| Вывод на планируемые носители .....                  | 13        |
| <b>СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ</b> .....          | <b>14</b> |
| СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ .....          | 14        |
| <b>ИЛЛЮСТРАТИВНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ</b> .....               | <b>15</b> |
| АНАЛОГИ.....                                         | 15        |
| ЭСКИЗЫ ПРОЕКТА.....                                  | 19        |
| РЕАЛИЗОВАННЫЙ ПРОЕКТ.....                            | 20        |

## ***Вводная часть***

### ***Тема работы***

Концепция фирменного стиля для библиотеки Алвара Аалто.

### ***Основание для выполнения работы***

Тема выполнена по запросу библиотеки и отвечает моим профессиональным интересам в области дизайн-проектирования.

### ***Актуальность темы***

Здание библиотеки в Выборге является памятником архитектуры мирового значения. Оно было построено по проекту выдающегося финского архитектора Алвара Аалто и является единственным его творением на территории России. Привлекательная особенность творчества Аалто в том, что его архитектура тонко настроена на человека и на природу.

В своем архитектурном решении библиотека несет принципы открытости и доступности. Это настоящий культурный центр для жителей города, почитателей творчества Аалто, русских и финских туристов.

Будучи сложным многофункциональным механизмом, библиотека требует слаженной работы всех сотрудников. В год здесь проходит более двух с половиной тысяч мероприятий – от классических обзоров литературы и обсуждения книжных новинок до огромных форумов и конференций. Важно постоянное взаимодействие с фондом, посетителями и аудиторией в социальных сетях.

На данном момент у библиотеки нет комплексного графического сопровождения, которое бы отражало открытое и чуткое отношение к жизни и человеческому опыту.

### ***Цель работы***

Разработка концепции фирменного стиля для библиотеки Алвара Аалто.

### ***Задачи исследования***

1. Историческое исследование (эпоха, биография архитектора, методы Алвара Аалто);
2. Анализ тематических, концептуальных и тематических аналогов;
3. Изучение жизни библиотеки Алвара Аалто, потребностей её посетителей и сотрудников.

### ***Задачи проекта***

1. Разработка аналитической части дизайн-брифа (определение позиционирования, компетенций будущего продукта, анализ целевой аудитории);
2. Разработка концепции проекта;
3. Определение основных форматов, носителей материалов;
4. Определение сценариев взаимодействия библиотеки с разными целевыми аудиториями;
5. Разработка основных графических элементов (формирование графических элементов);
6. Разработка основных печатных и цифровых носителей;
7. Тестирование продукта на реальной аудитории.

## ***Практическая значимость разработки, её новизна***

Библиотеке Алвара Аалто необходим графический язык, Я

В ранних попытках разработки фирменного стиля библиотеки акцент был сделан на стилистическое содержание. В данном проекте предпринята попытка разработать функциональную систему с предусмотренной способностью к развитию.

## ***Основные этапы работы***

### ***Аналитическая часть***

### ***Историография, теоретическая основа проекта***

Алвар Аалто – финский архитектор с яркой индивидуальностью, нашедшей всестороннее выражение в здании выборгской городской библиотеки и ее интерьерах.

Особенности творчества Аалто наиболее точно описал историк и архитектурный критик Андрей Гозак. Мне близки его размышления, потому привожу отрывок из его вступительной главы книги об Аалто:

*«Аалтовский метод проектирования здания основан на внимательном изучении его внутренних функций и выражении их в пространстве, когда отдельные части здания, постепенно соединяясь, превращаются в целое, имеющее часто сложную и многозначную структуру. Создание архитектурного порядка методом «изнутри — наружу», безусловно, способствует лучшему приспособлению всей структуры к росту, к увеличению, к изменениям функций. Поэтому постройки Аалто неотделимы от окружающей среды, будь то городской или природный ландшафт, составной частью которого они являются».<sup>1</sup>*

Любовь и внимание, проявляемое Аалто к работе, не остаются без ответа. Гозак совершенно верно замечает, что те, кто собственными глазами видел здания, возведенные по проектам Аалто, кто лично мог ощутить функциональную определенность каждого независимого пространства, каждой любовно прорисованной детали, почувствовать неповторимый дух аалтовских построек непременно становится искренним почитателем.

Я вижу первоочередной задачей дизайнера открыть даже случайному посетителю содержание, стоящее за приятными формами мебели и окнами в потолке библиотеки. Чуть более приближенное знакомство с личностью Аалто и его постройками непременно убедит посетителя в особой жизненности работ, обусловленной скорее их цельностью и правдивостью, чем жесткой теоретической платформой.

Творчество финского архитектора на протяжении всей его жизни не зависело от переходящей моды и потому не претерпело кардинальных изменений в визуальной части. Каждое новое произведение становилось в общий ряд, не отрицало уже созданного, а лишь развивало его. Такое постоянство опиралось на мировоззренческие основы, стимулирующие процесс эволюции форм в творчестве Аалто.

В отличие от основного направления модернистов, Аалто не пытается придумать и воспитать нового человека или изменить существующего под «более удобный» паттерн использования здания и помещений, но работает с существующим человеком, стремится удовлетворить его потребности и подстроится под его поведение.

---

<sup>1</sup> Гозак А. «Алвар Аалто. Мастера архитектуры»

## *О библиотеке*

Почти столетнее здание библиотеки Алвара Аалто и сегодня воспринимается современным, а его архитектура была и остается приспособленной к человеку. Многие решения, которые архитектор применял в работе над зданием библиотеки, впоследствии отразились и в других его проектах.

Одним из важнейших нововведений Аалто стала система бестеневого освещения. Так, в главный читальный зал свет поступает не через привычные окна, а через круглые линзы в потолке, имеющие откос, исключая прямые солнечные лучи. Такая система, как писал Аалто, обеспечивает «наилучшее для глаза освещение, при котором вне зависимости от положения книги и угла зрения полностью исключались бы тени и блики»<sup>2</sup>.

Нельзя пройти мимо и концепции единения дизайна с природой. Аалто с особым вниманием относился к натуральным материалам в интерьере – из дерева сделан пол лекционного зала и почти вся мебель, а отделанный деревом волнообразный потолок зала обеспечивает отличную акустику и в свое время стал настоящей сенсацией в архитектурном сообществе. И само расположение библиотеки в парке подчеркивает это единение.

Аалто видел будущее библиотек в их открытости для посетителей. Всё продумано так, что любую книгу можно самостоятельно снять с полки. Перила регулируют читательские потоки, ненавязчиво указывая направление следования. Кроме того, здесь детский читальный зал объединён со взрослым, а у регистрационной стойки сохранена широкая корзина, в которой раньше лежали свертки оберточной бумаги, в которую после регистрации заворачивали каждую книгу. На сегодняшний день это одна из наиболее комфортных для посетителей библиотек, а для книг здесь созданы практически идеальные условия хранения.

## *Аналоги:*

Библиотека Алвара Аалто – это и книжное хранилище, и культурный центр, и музей, и памятник архитектуры, поэтому я исследовала тематические аналоги по всем четырем направлениям.

## *Библиотеки*

Основная тенденция, которая нитью проходит через библиотечные аналоги – дизайнеры проектов задаются вопросом: «Каково будущее библиотеки во все более цифровой и глобальной среде?».

### *1. Национальная библиотека в Греции.<sup>3</sup> New.Studio*

Национальная библиотека Греции, основанная в 1832 году, является хранителем интеллектуального наследия страны. В 2018 году библиотека переехала в новое здание, спроектированное Рензо Пиано. В этом же году New.Studio разработали фирменный стиль для библиотеки. В данном аналоге меня привлекла идея сплести использование искусственного интеллекта и классические ценности учреждения. Такое решение отражает библиотеку как место, которое постоянно балансирует между будущим и прошлым, современностью и классикой. (*графическое приложение №1*)

---

<sup>2</sup> Аалто, А. «Проекты и постройки. Городская библиотека»

<sup>3</sup> <https://newstudio.studio/2018/11/22/nlg/>

## 2. Публичная библиотека Амстердама.<sup>4</sup> *Thonik*

Для библиотеки в Амстердаме студия *Thonik* разработала начертание логотипа, в котором слово «библиотека» занимает центральное место. Это уверенное утверждение, что библиотека сегодня – не просто хранилище книг, а важное место встречи и обмена знаниями. (*графическое приложение №2*)

## 3. The Library Card Project.<sup>5</sup> *Onion Design Associates*

83-летняя купальня в центре Тайбэя была преобразована в библиотеку, культурное пространство и сад. Это отличное место для получения знаний и уединения.

Студия из Тайвани разработала дизайн однодневного пропуска, который посетители должны приобрести, чтобы войти в библиотеку. Два аспекта важны для меня в этом проекте:

- Обращение к аналоговому прошлому. Дизайн входного билета был вдохновлен рукописными библиотечными карточками давно минувших дней, когда еще не использовались компьютеры. Такая карточка имеет личный контекст: собственноручная подпись, проштампованная дата и возможность просмотреть тех читателей, которые пользовались книгой. Такое решение пробуждает у посетителей ностальгические воспоминания о библиотеках.
- Идея об обмене знаниями и вдохновении других. Билет представлен в 28 вариантах: на каждой карточке разные дизайнеры оставили свои рекомендации по книгам. Как заключила дизайн-студия, «в век интернета поход в библиотеку все еще может быть чем-то поэтическим».

(*графическое приложение №3*)

## 4. Центральная библиотека Хельсинки Oodi.<sup>6</sup>

Названный аналог я рассматриваю как концепт пространства. Это – библиотека будущего. Помимо мест для чтения и зон с компьютерами, здесь есть также более специфичные отделы: например, есть зона со швейными машинами, 3D-принтерами, несколько студий звукозаписи, оборудованная кухня, на которой можно провести мастер-класс или записать видео, а также комнаты для занятий музыкой.

Если в прошлом главная роль библиотеки заключалась в обеспечении свободного и равного для всех доступа к знаниям, то в наши дни пространство приобретает множество новых и неожиданных функций. Oodi является самым актуальным примером набора таких функций.

(*графическое приложение №4*)

Таким образом, библиотека – это не просто хранилище книг с читальным залом, но общественное пространство, городской холл и место встреч, которое способствует творческому мышлению, рассуждениям и инновациям. Дизайн-сопровождение библиотеки должно быть вдохновляющим, динамичным и привлекательным.

---

<sup>4</sup> <https://www.thonik.nl/work/openbare-bibliotheek-amsterdam/>

<sup>5</sup> <https://oniondesign.com.tw/the-library-card-project>

<sup>6</sup> <https://strelkamag.com/ru/article/kak-ustroena-samaya-sovremennaya-biblioteka-khelsinki>

## Музеи

Как культурные пространства выстраивают коммуникацию с посетителями?

### 5. Музей Зигмунда Фрейда в Вене.<sup>7</sup>

Дом, в котором Зигмунд Фрейд жил и работал почти полвека. Отметила несколько вдохновляющих идей в сопровождении музея:

- Интерактивная игра — в каждом зале музея разложены части общего пазла, которые в конце можно собрать в общую картинку и проверить, ничего ли не было упущено. Каждая деталь пазла лежит рядом со статичным аудиогидом, который по нажатию кнопки расскажет посетителю часть личной жизни Фрейда. Собрав все части пазла посетитель получит фотонаклейку одного из самых дорогих Фрейду созданий – его собаки. Опыт исследователя, упакованный в эту игру, каждый посетитель уносит с собой.
- Активное использование личных фотографий Фрейда в айдентике и сувенирной продукции – то, что очеловечивает образ психолога для посетителя.

*(графическое приложение №5)*

### 6. Stedelijk Museum. Mevis & Van Deursen

Дизайнеры разработали фирменный стиль музея современного искусства Стеделик, из которого следуют следующие ассоциации: открытость, точность, свежесть и оригинальность. Язык фирменного стиля прост, лаконичен и при этом раскрывает полноценное понимание музея, его роль во взаимодействии между искусством и человеком. Слово следуя методам Аалто, фирменный стиль Стеделика лишен, необязательных функций и умышленного эстетизма.

Я считаю, что эти же коды созвучны аалтовским постройкам. *(графическое приложение №6)*

### 7. Сувениры из дерева

Алвар Аалто ценил натуральные материалы, в частности, дерево для него играло особую роль – лекционный зал библиотеки передает звук благодаря деревянному потолку особой формы, деревянная мебель долгие годы верно служит посетителям и работникам благодаря своим биологическим свойствам. Архитектор называл дерево «живым материалом, возникшим из растущих волокон, подобно мускулатуре человека»<sup>8</sup>.

Рассматривая примеры сувенирных изделий, я в первую очередь исходила из возможности предложить покупателям изделия из дерева – справедливо «господствующего» материала как в библиотеке, так и в жизни Аалто.

*(графическое приложение №7)*

## Культурные центры

### 8. Логотипы учреждений, связанных с именем или деятельностью Алвара Аалто: университет, музей, фонд

Дизайнеры берут одно имя, но узнаваемо интерпретируют по-разному.

*(графическое приложение №8)*

<sup>7</sup> <https://www.freud-museum.at/en/>

<sup>8</sup> Аалто А. «Дерево как строительный материал»

9. Институт медиа, архитектуры и дизайна «Стрелка».<sup>9</sup> *OK-RM*

«Стрелка», как и библиотека Алвара Аалто, активно занимается общественной деятельностью – организует большое количество мероприятий. Для анонса институт используют шаблонные афиши, оформление которых каждый раз выглядит свежо благодаря разнообразию геометрических фигур и цветовой палитры. Афиши масштабных мероприятий разрабатываются индивидуально, но в общей стилистике.

*(графическое приложение №9)*

### *Архитектура*

Изучая фирменные стили, разработанные для памятников архитектуры, я отметила самое частое визуальное решение – использование узнаваемого силуэта здания в анфас или сверху. В своём исследовании я выделила два аналога с оригинальными концепциями.

10. Villa Tugendhat (arch. Mies van der Rohe).<sup>10</sup> *Atelier Zidlicky*

Архитектурная чистота, взаимосвязь интерьера и экстерьера, благородные и экзотические материалы – то, что отличает Виллу Тундерхат. Архитектор Людвиг Мис ван дер Роэ спроектировал свободнотекущее пространство, отличающееся от предыдущих концепций пространства в истории архитектуры. Эта особенность была отражена в живом фирменном стиле, имеющем свой ритм и изменчивость.

В логотипе использована скрытая архитектурная деталь, взятая из чертежа Мис ван дер Роэ. Опорная конструкция – важный элемент, разработанный архитектором специально для этого здания. Без несущей конструкции вилла не была бы построена.

*(графическое приложение 11)*

11. Whitney Museum of American Art (архитектор П.Пензо).<sup>11</sup> *Experimental Jetset*

Фирменный стиль музея Уитни построен на внешней архитектурной особенности здания – на зигзаге (W). Как результат – отличительная и изобретательная графическая система, которая буквально реагирует на искусство. Интересно, насколько вариативной оказалась на первый взгляд простая идея и простая фигура.

*(графическое приложение №12)*

Стилистический аналог

12. Каталог Artek 1937 года *(графическое приложение №13)*

Отражение эпохи модернизма в типографике – гротескные шрифты и строгая вёрстка.

---

<sup>9</sup> <https://www.ok-rm.co.uk/slide/strelka-institute-2>

<sup>10</sup> <https://www.tugendhat.eu/en/>

<sup>11</sup> <https://whitney.org/new-identity>



## **Концепция**

Концепция проекта основывается на следующих принципах: соразмерности, природности, создания когнитивной карты, игры, сближения. Эти принципы созвучны убеждениям и ценностям Аалто, и каждый из них применяется в проектировании.

### **Соразмерность**

Алвар Аалто тонко учитывает особенности восприятия, внимание к индивидуальному человеку никогда не исчезает в его работе – то, что отличает его от многих модернистов. Он не создавал нового человека, а всегда хотел служить простому человеку.

Данный критерий, заложенный в работах Аалто, в фирменном стиле реализуется через соблюдение следующих принципов:

1. Доступность и предупредительность дизайна.
2. Физическая и когнитивная эргономичность носителей. Я приспособливаю носители для удобной и безопасной работы.
3. Правило «Бритва Оккама», призывающее не множить сущности без необходимости. Оправданное использование технологий печати – большинство материалов можно печатать без сложных манипуляций, что упрощает работу сотрудников.
4. Универсальный и инклюзивный дизайн, имеющий аффордансы<sup>12</sup>. Форма каждого из носителей определяется функцией носителя.

### **Природность**

*«Вы не должны идти на работу, если по дороге к ней вы не пересекаете лес»<sup>13</sup>*. Эти слова Аалто резюмируют необыкновенные отношения между архитектурой и природой в финской северной культуре. Жизнь и деятельность человека неотделимы от природного мира.

Детство архитектора прошло в маленьком финском городе, в лесу, который стал для него естественной, понятной средой. Рельефы, просветы, чащи, самые разные деревья и обитатели. Сложность структуры леса отразилась на творчестве архитектора. Ни в одной его постройке нет элементарной структуры, всегда преобладают сложные пространства. Интерьеры для него крайне важны – Аалто рассматривает их как компенсацию недостающей в городе природы.

Архитектор говорит, что «самый дорогой свет, каким мы пользуемся, – это дневной свет». Дневным светом он обеспечивает каждого читателя выборгской библиотеки.

Ощутимую природность библиотеки Аалто я перенесла на носители своего проекта. Например, в использовании естественных оттенков и материалов.

### **Когнитивная карта**

При проектировании библиотеки в Выборге Аалто уделяет большое внимание процессу чтения: *«Проблема чтения книги шире одной проблемы зрения; хорошее освещение позволяет читателю принимать наиболее удобную позу и держать книгу в нужном*

---

<sup>12</sup> Аффорданс – интуитивно понятное свойство объекта, указывающее на то, каким образом следует взаимодействовать с данным объектом;

<sup>13</sup> Интервью Аалто

*положении. Ведь чтение книги требует особого рода духовной концентрации и физической собранности; долг архитектуры — устранить все помехи к этому процессу»<sup>14</sup>.*

Изучение процессов чтения – это одно из основных и практически ценных направлений когнитивной психологии. Когда человек читает физическую книгу, то слова, семантика текста и справочная информация попадают в мозг для обработки в целом, образуя когнитивную карту текста. Подобно тому, как запоминается физический ландшафт, читатель формирует когнитивную карту визуального расположения текста и сегментов на странице.

Перелистывание страницы схоже с шагом – у обоих процессах есть ритм и видимая запись того, насколько далеко человек продвинулся. Множество уголков раскрытой книги – ориентиры, которые способствуют запоминанию структуры текста. Также, толщина прочитанных и непрочитанных страниц помогает сформировать связную мысленную карту текста, прогресса повествования.

Выстраиванию когнитивной карты помогают визуальные подсказки вёрстки, такие как иерархия текста, подчеркивание, акценты, контрастные пары шрифтов – приёмы, которые я использую в своём проекте и его презентации.

## **Игра**

Мой проект также включает в себя принцип игры. Алвар Аалто подчеркивает важность игры в дизайнерской деятельности: *«Посреди нашего расчетливого и утилитарного века мы должны продолжать верить в решающее значение игры при построении общества для людей, этих взрослых детей»<sup>15</sup>*. Экспериментируя с гибкой древесиной (скульптуры А. из дерева), Аалто разработал революционный метод, благодаря которому появилась L-образная нога. Игра с материалом привела его к созданию самого популярного табурета в мире – Stool 60.

Архитектор был знаком с теорией Ю. Хирна и не раз упоминал её в своих выступлениях. Теория Хирна заключается в сравнении игры с искусством – они не имеют непосредственного практического применения, но удовлетворяют фундаментальную потребность человека в удовольствии. Так, например, одно из самых захватывающих выступлений в цирке – полёт акробата. Мышление акробата совершенно иррационально, бессознательно и рефлексивно. Если расчёты и старания станут частью выступления акробата, то исход может стать фатальным. Также постройки Аалто свободны от любой теории. Он указывал на необходимость равновесия между научными методами и интуицией.

## **Сближение**

Как любое искусство, дизайн и архитектура – это творческое отражение действительности через образы, смыслы, метафоры. И здание библиотеки, и ее интерьеры, и мебель, будучи работами Алвара Аалто, составляют продукт совокупности услышанного, увиденного, передуманного и пережитого личностью автора. В определенной мере работы автора это и внешнее отражение эпохи с ее проблемами, и вызовами, и выражение чего-то внутреннего, человеческого – убеждений, теорий, принципов.

---

<sup>14</sup> Аалто А. «Гуманизация архитектуры»

<sup>15</sup> Аалто А. «Монументальная архитектура»

«Нельзя говорить об Аалто архитекторе, не сказав о нем как о человеке»<sup>16</sup>, – писал архитектурный критик Зигфрид Гидион. Каким человеком был Алвар Аалто? Я нашла ответ на этот вопрос в его статьях и выступлениях. Кроме того, что эти тексты являются своеобразными документами его рабочего метода, они увлекают острой и самобытной трактовкой многих вопросов. Самое важное, что за ними скрывается наблюдательный человек и интересный собеседник. Это – размышления о жизни и творчестве, о том, что он думал и совершал, к чему стремился.

При исследовании работ Аалто, для помещения себя в контекст увиденного в библиотеке, я использую и предлагаю посетителям принцип сближения, согласно которому исследование работ Аалто должно происходить опосредованно через знакомство как с эпохой, так и с личностью Аалто.

### ***Целевая аудитория***

Три основных группы целевой аудитории библиотеки: читатели, туристы и сотрудники.

#### ***Туристы***

Большую часть посетителей библиотеки составляют туристы из Санкт-Петербурга, Ленинградской области и Москвы, для которых библиотека часто становится основной причиной поездки в Выборг.

Я выделила группу *туристов с профессиональными интересами* (в области архитектуры или дизайна) как наиболее полезную для проектирования. Специалисты или студенты творческих направлений обычно имеют хорошую насмотренность, накопленную за время учебы, работы, конференций и путешествий. Для таких людей важна целостность концепции, её нарушение вызывает раздражение. Обычно посетители стремятся увести частичку впечатления от посещения знакового места с собой и потому приобретают сувениры. Следовательно, сувениры также должны соответствовать тем принципам и методам, из которых состоит посещенное место.

#### ***Жители Выборга***

Для жителей города библиотека не ограничивается книгохранилищем, а имеет ту же функцию, что общественное пространство культуры или место встреч, она способствует творческому потреблению и рассуждениям, лекторам дает трибуну, а слушателям – стул или кресло.

#### ***Сотрудники***

Сотрудники библиотеки образуют слаженный коллектив заинтересованных людей, ценящих свое место работы и осознающие его неповторимость. Учитывая большое количество мероприятий в библиотеке, ей требуется узнаваемый фирменный стиль, который систематизирует и упростит работу сотрудников.

---

<sup>16</sup> Гидион З. «Пространство. Время. Архитектура»

## *Эскизное проектирование*

Я начала работу со встречи с директором библиотеки, уточнила нужды и пожелания сотрудников. В добавок к известной мне общей информации, я посвятила время деталям – изучила статьи по темам, которые созвучны библиотеке: удобная и функциональная верстка, место библиотеки в жизни современного человека. Провела дизайн-экспедицию, определив целевую аудиторию библиотеки.

Результаты исследования я вынесла в пункт «Концепция».

**Логотип** библиотеки сочетает в себе несколько начал: первую букву всех европейских алфавитов, простую и функциональную «буквицу», имя архитектора и особенность здания, заложенную в точку – способ проникновения света в читальный зал через одну из круглых линз в потолке.

Одним из оправданных пожеланий сотрудников библиотеки было использование в логотипе узнаваемого образа потолка. Развернутый вариант логотипа включает в себя силуэт потолка – графический знак, несущий в себе такие смыслы как ячейки памяти и разделы библиотеки.

Я выбрала **шрифт** «Прагматика», история которого созвучна с созданием библиотеки.

В 1989 году, когда редакция Большой энциклопедии обратилась к компании ParaType с пожеланием сделать шрифт «в стиле Гельветики, но чтобы К было как в Универсе», Владимир Ефимов воспользовался этим заказом и разработала полноценный удобочитаемый функциональный кириллический шрифт.

Семантика названия шрифта близка моему проекту. Так, архитектурный стиль библиотеки – функционализм – можно назвать прагматичным. Он ставит во главу угла функцию предмета, а не ее форму, имеет основной задачей решение утилитарных вызовов и не поощряет архитектурные решения, не обоснованные смысловой значимостью.

Иными словами, если функционализм Алвара Аалто – это выборгская библиотека, то функционализм Владимира Ефимова – это шрифт «Прагматика».

Основу **графики** составили формы, волны и изгибы библиотеки, а также скульптурные работы Аалто 1927-1933 годов.

В библиотеке почти нет цвета, кроме естественного цвета материала. В моём проекте есть **цвет бумаги**: я подобрала оттенки облицовочного мыльного камня, древесного и разного белого, зависящего от освещения.

Для деятельности библиотеки разработаны печатные программы с рекламным материалом, навигационная карта, афиши для стенда, имидживые плакаты, сайт, баннеры для социальных сетей. В качестве сувениров я подготовила открытки, календарь, закладки, сумку и блокнот.

## *Компьютерная разработка проектов*

В ходе работы над проектом использовались следующие программы:

- Adobe Indesign 2022 — работа с текстом и вёрстка печатных носителей и презентации.

- Adobe Illustrator 2022 — создание графики.
- Adobe Photoshop 2022 — обработка изображений.

### ***Вывод на планируемые носители***

Имидживый плакат – А2.

Плакат для стенда в библиотеки – А3.

Программы мероприятий с рекламным материалом – А5.

Карта библиотеки – А5.

Календарь для работников библиотеки – А3.

Визитки.

Сувенирная продукция

Открытки – А6.

Сувенирный календарь – А6.

Блокнот

Сумка

### ***Список используемой литературы:***

1. Аалто А. Архитектура и гуманизм. М.: Прогресс, 1978.
2. Гидеон З. Пространство, время, архитектура. М.: Строй-издат, 1984.
3. Гозак А. Алвар Аалто (Мастера архитектуры). М.: Строй-издат, 1976.
4. Иконников А. Мастера архитектуры об архитектуре. М.: Искусство, 1972.
5. Лола Г.Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования. М.: Береста, 2021.
6. Аронов В. Дизайн в культуре XX века. 1945–1990. М.: Издатель Д. Аронов, 2013.
7. Норман Д. Дизайн привычных вещей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.
8. Чихольд Я. Облик книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике. М.: Изд-во Студии Артемия Лебедев, 2018.
9. Шпикерманн Э. О шрифте. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.
10. Лисовский В. Северный модерн: Национально-романтическое направление в архитектуре стран Балтийского моря на рубеже XIX и XX веков. М.: Коло, 2018.
11. Папанек В. Дизайн для реального мира. М.: Издатель Д. Аронов, 2010.

### ***Список используемых интернет-ресурсов:***

12. Thiessen, M., Beier, S., & Keage, H. (2020). A Review of the Cognitive Effects of Disfluent Typography on Functional Reading. *The Design Journal*, 23(5). // [website](#)
13. Jabr, F. (2013). Why the brain prefers paper. *Sci. Am.* 309, 48–53. // [website](#)
14. Shi Z, Tang T and Yin L (2020) Construction of Cognitive Maps to Improve Reading Performance by Text Signaling: Reading Text on Paper Compared to on Screen. // [website](#)
15. Kamamoto, Mayu. (2016). Alvar Aalto and the theory of play: Through analysis on Alvar Aalto's furniture design. p. 338-342. // [website](#)
16. Harry Charrington. (2013). An Agency of Endless Play: Alvar Aalto & Frederick Kiesler. // [website](#)
17. Jun Du. Design Philosophy and Methods of Alvar Aalto from the Ecological Aesthetics. *International Journal of Literature and Arts*. Vol. 7, No. 4, 2019, pp. 87-92. doi: 10.11648/j.ijla.20190704.13 // [website](#)
18. Laura Berger. The Building that Disappeared: The Viipuri Library by Alvar Aalto. Front Cover. Aalto University, 2018. // [website](#)
19. Алвар Аалто. Финляндия, 1898–1976. Лекция // Автор: Бронувицкая А. - 2017 г.
20. Алвар Аалто и финский рационализм. Революция будущего. Лекция // Автор: Рубан Е. - 2018 г.

### ***Список используемых интернет-ресурсов:***

21. Документ, чертежи. // Архив муниципального автономного учреждения культуры "Центральная городская библиотека А. Аалто"

# Иллюстративное приложение

## Аналоги

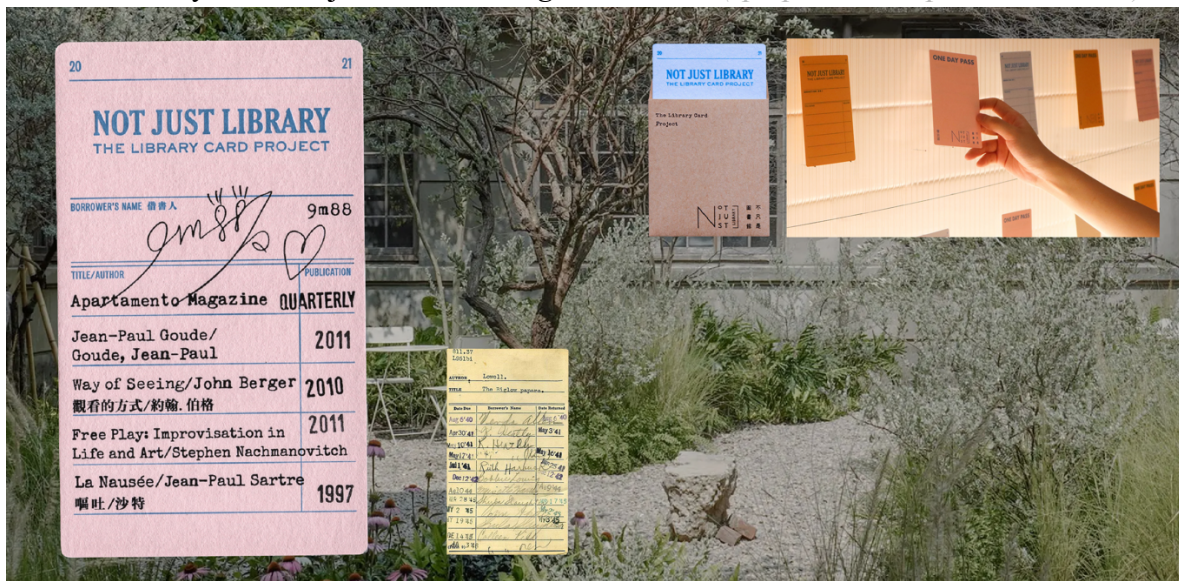
### 1. Национальная библиотека в Греции. *New.Studio* (графическое приложение №1):



### 2. Публичная библиотека Амстердама. *Thonik* (графическое приложение №2):



### 3. The Library Card Project. *Onion Design Associates* (графическое приложение №3):



4. Центральная библиотека Хельсинки Oodi (графическое приложение №4):



5. Музей Зигмунда Фрейда в Вене (графическое приложение №5):



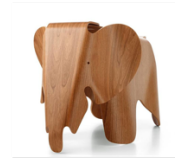
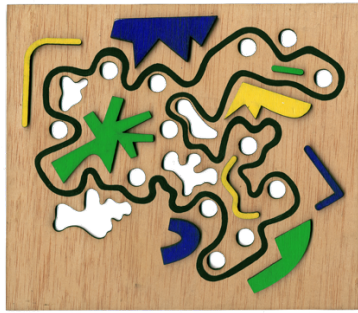
SIGMUND FREUD  
 1856-1939  
 100 Jahre Freud (1905-2005)  
 100 Jahre Freud (1905-2005)  
 100 Jahre Freud (1905-2005)  
 100 Jahre Freud (1905-2005)  
 100 Jahre Freud (1905-2005)

6. Stedelijk Museum. Mevis & Van Deursen (графическое приложение №6):





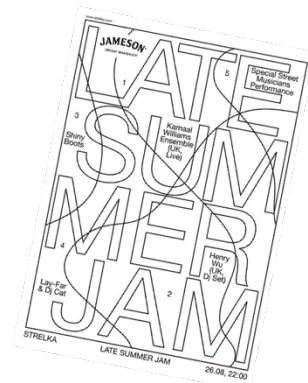
7. Сувениры из дерева (графическое приложение №7):



8. Логотипы учреждений, связанных с именем или деятельностью Алвара Аалто: университет, музей, фонд (графическое приложение №8):



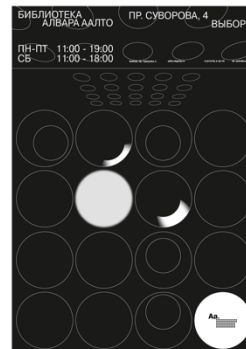
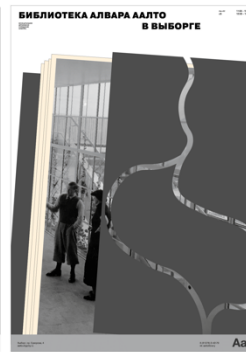
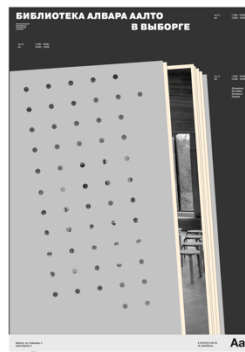
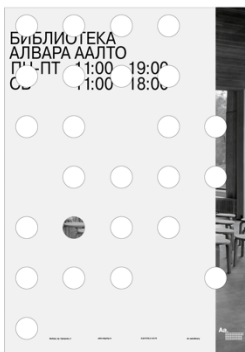
9. Институт медиа, архитектуры и дизайна «Стрелка». OK-RM (графическое приложение №9):





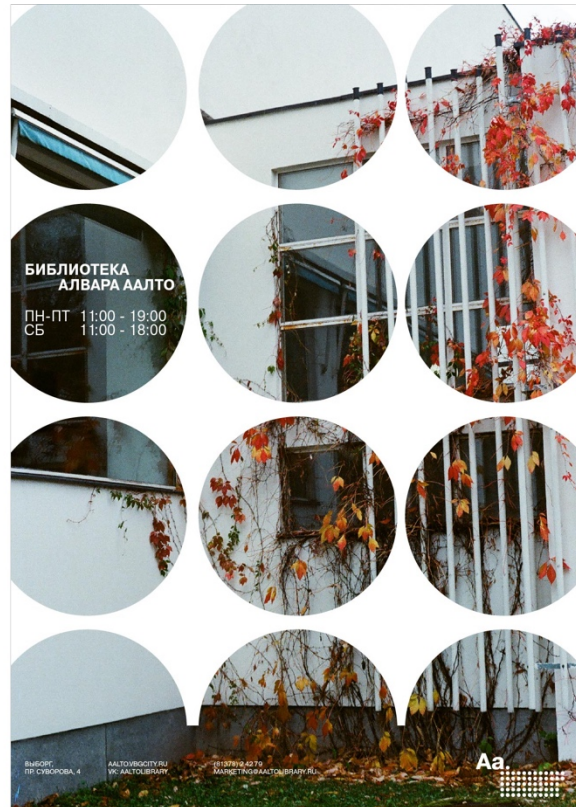
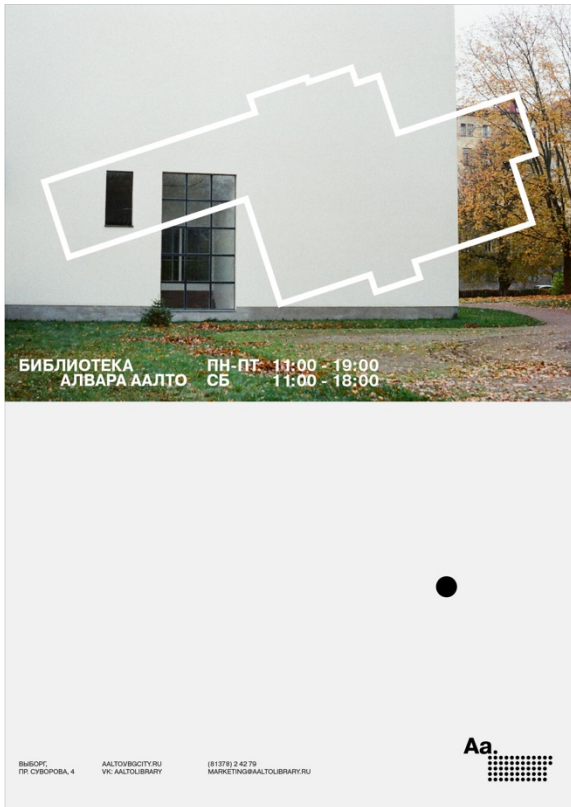
# Эскизы проекта

## Имидживые плакаты А2:

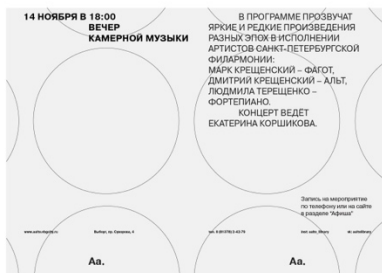


# Реализованный проект

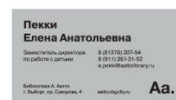
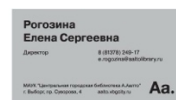
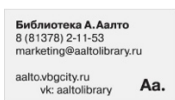
## Имидживые плакаты А2:



## Плакаты А3 для стенда в библиотеке:



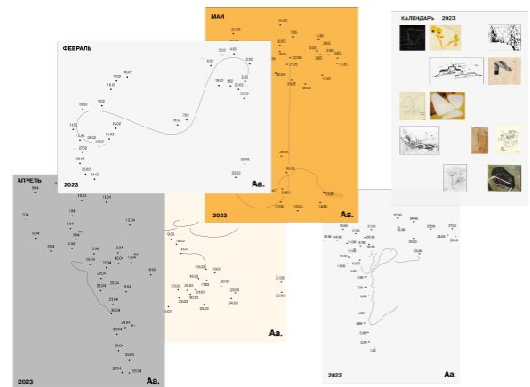
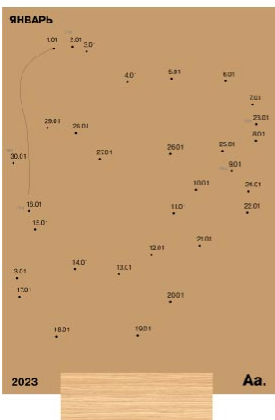
## Визитки:



Программы мероприятий с рекламным вкладышем (A5):



Сувенирный календарь A6:



Сувенирный блокнот:

