

Графическое сопровождение для выставки глиняной скульптуры, основанной на сравнении традиционной русской и китайской глиняной игрушки

Рук. теор. части:

Е.В Васильева

Рук. практ. части:

Ю.В Лапутенко

Тема проекта

Тема: Графическое сопровождение выставки глиняной скульптуры, основанной на сравнении традиционной русской и китайской глиняной игрушки

Графическое сопровождение выставки русского и китайского глиняного искусства включает в себя разработку фирменного стиля, имиджевых плакатов, сувениров и медиа-сопровождения.

Каждая страна имеет свою уникальную историю и культуру. Выставка, на которой представлены экспозиции из двух стран – это хороший способ для ведения культурного обмена, выстраивания коммуникаций между двумя странами. С её помощью можно узнать больше информации и понять культуру двух стран. Выставка служит базой для межкультурного взаимодействия и общения.

Цели и задачи проекта

Цели проекта:

- создать графический проект, показать глиняную игрушку и скульптуру как важный художественно-исторический материал, который способствует созданию устойчивой графической системы
- продемонстрировать игрушки как графический материал, который обладает собственной уникальной спецификой (рисунком, цветом, формой)

Задачи проекта:

- основываясь на сочетании китайских и русских культурных элементов, создать инновационный визуальный принцип, в котором сочетаются традиции и современная графика
- представить традиционные глиняные игрушки России и Китая как возможные основы современного дизайна
- создать визуальные дизайнерских решения для обеспечения графической поддержки выставки
- найти возможные пути решения проблемы графического представления глиняной игрушки в актуальном дизайн-пространстве

Актуальность и новизна проекта

Актуальность:

Использование традиционных элементов является важной основой современных исследовательских и дизайн-программ. Использование традиционных идей, элементов и систем является важной составляющей современной культуры – в настоящий момент это одна из наиболее актуальных дискуссионных проблем.

Новизна:

Глиняная игрушка традиционно является предметом этнографических и археологических исследований. Ее представляют как традиционный исторический материал, как часть материальной культуры. Глиняная игрушка не часто привлекает внимание как актуальный графический и дизайн-материал. В рамках данного проекта предпринята попытка обратиться к традиционной игрушке как к актуальному графическому материалу. Его основой является соединение традиционных форм и принципов современного дизайна.

Состав проекта, возможность практического применения

Состав проекта:

В рамках данного проекта использованы следующие элементы: разработаны графические модели и элементы интерфейса интернет-сайта, подготовлено анимированное представление материала – анимированное видео, разработана серия графических плакатов.

Возможность практического применения:

Графический материал, сформированный в процессе работы над проектом, может быть использован при подготовке экспозиционных и презентационных проектов, связанных с выставками глиняной скульптуры, разработке сайтов и публикационных материалов. Помимо этого, этот графический материал может быть использован для подготовки музейных, торговых и промышленных выставок, а также, например, обучающих курсов и программ.

Китайская глиняная скульптура и игрушка

Тяньцзинь

У этих фигур акцент на цветах. С помощью цвета показывается характер фигуры.



Уси Кайсу

Эти игрушки имеют форму богов, человеческих фигур и животных. Фигуры богов несут хороший смысл. Формы людей и животных использовались как игрушки.



Нанкин

Эти игрушки имеют форму богов, человеческих фигур и животных. Фигуры богов несут хороший смысл. Формы людей и животных использовались как игрушки.



Фэнсян

В этих статуэтках показывается повседневная жизнь Нанкина и оперные фигуры.



Юнсянь

У глиняной скульптуры Фэнсян есть 3 основных вида: животные, раскрашенные лица и персонажи китайского фольклора.



Чаошанская глиняная скульптура

Большинство скульптур взяты из форм персонажей опер Чаошаня и народных легенд. Можно также увидеть статуи Будды, игрушки, рисунки на лицах.



Русская глиняная скульптура и игрушка

Абашевская игрушка

Известность этих игрушек связана с именем Лариона Зоткина, талантливого мастера из села Абашево, автора многих интересных игрушек: сказочных львов, причудливых собак, забавных медведей.



Дымковская игрушка

Дымковская игрушка — один из русских народных промыслов. Используются красные, жёлтые, синие, зелёные цвета. Частые сюжеты: няньки с детьми, водоноски, бараны с золотыми рогами, индюшки, петухи, олени, молодые люди.



Жбанниковская игрушка

Используется темная эмалевая краска в качестве фона, по нему наносятся пятна светлых тонов. Отдельные детали «серебряются» с помощью алюминиевого порошка. Особенность этих игрушек в том, что туловище всех фигурок напоминает глиняную пирамиду на трёх ногах-основах.



Каргопольская игрушка

Летом каргопольские гончары работали в поле, а с октября до весны занимались изготовлением глиняной посуды. Из остатков глины мастера лепили игрушки. Это были глиняные лошадки, впряжки, фигурки людей и животных.



Кожлянская игрушка

Она несла в себе юмор, имела громкий и чистый звук. По характеру лепки и яркости росписи похожа на свистульки.



Романовская игрушка

Это глиняные игрушки-свистульки. Основные образы: лошадки, коровы, бараны, петухи, олени, солдаты в папахе и барыни в капоре. Основные цвета: жёлтый, зелёный, коричневый, красный.



Старооскольская глиняная игрушка

Кони, уточки, люди, погремушки.



Филимоновская игрушка

В основном это тоже традиционные свистульки. Образы: барыни, всадники, коровы, медведи, петухи. В изображениях людей мало деталей, похожи на древние фигурки.



Сравнение китайских и русских глиняных скульптур

Кошка



Китай

Россия

Крупный рогатый скот



Китай

Россия

Девушка



Китай

Россия

Курица



Китай

Россия

Кролик



Китай

Россия

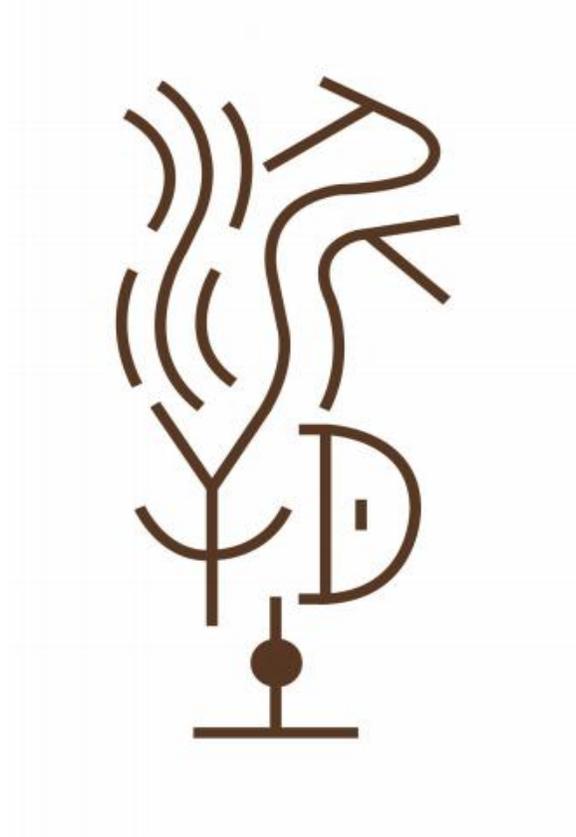
Птица



Китай

Россия

Проектная часть — ЛОГОТИП



Логотип.

За основу дизайна логотипа взяты иероглифы “泥塑” (глиняная скульптура), выполненные в традиционном стиле. Это помогает сочетать дизайн со смысловым подтекстом. Большинство узоров, которые есть в глиняных скульптурах, написаны лёгкими линиями. Поэтому и дизайн логотипа в целом создавался в лёгкой, свободной форме.

Проектная часть — графика



Проектная часть — плакаты



Главная идея сочетания этих плакатов заключается в выводе на первый план наглядности их различий. Поэтому для сравнения были выбраны глиняные скульптуры одинаковых животных, которые имеют заметную разницу в их форме и узоре. Помимо этого, у них показаны разные эмоции, которые составляют своего рода игру: злость и радость, спокойствие и живость.

Проектная часть — плакаты



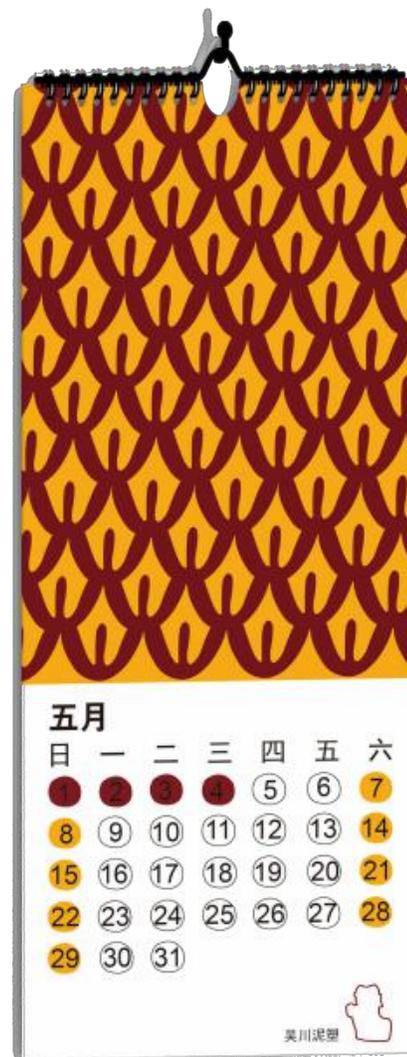
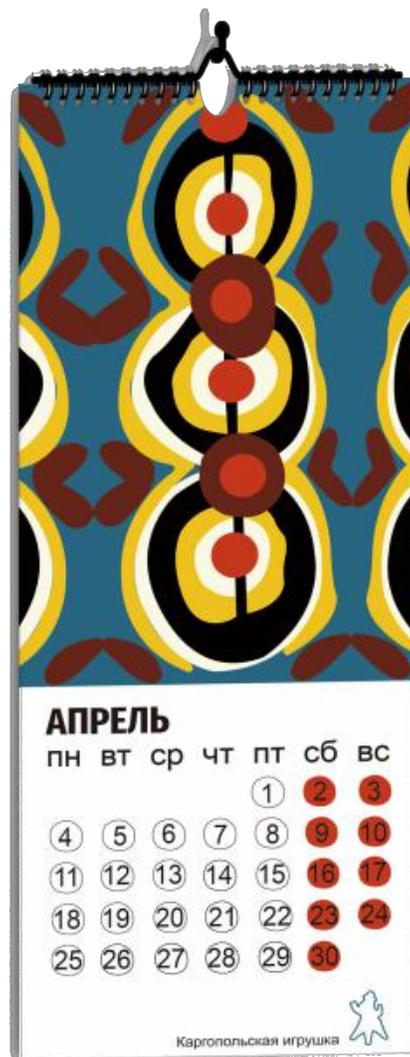
Проектная часть — плакаты



Проектная часть — навигация

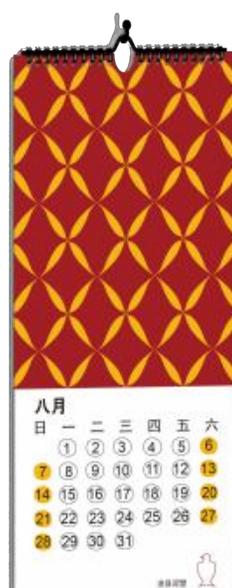
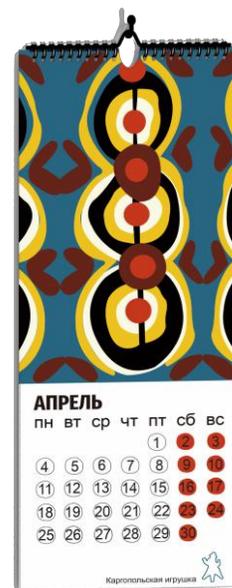
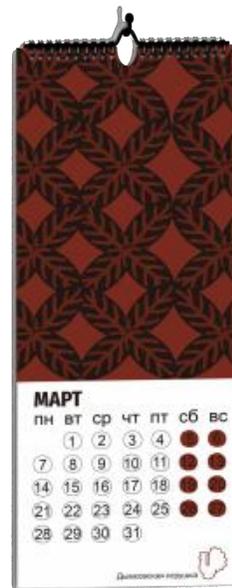


Проектная часть — Календарь



Были выбраны основные элементы узоров глиняной скульптуры, а затем произведена оригинальная вёрстка. Для создания единообразия большая часть дизайна выполнена симметрично. Было выбрано гармоничное сочетание букв и иероглифов: под русской глиняной игрушкой используются русские буквы, и наоборот, под китайской глиняной игрушкой используются иероглифы. В правом нижнем углу добавлен знак, обозначающий разновидность глиняной скульптуры.

Проектная часть — Календарь



Проектная часть — Шарфы



Проектная часть — значки

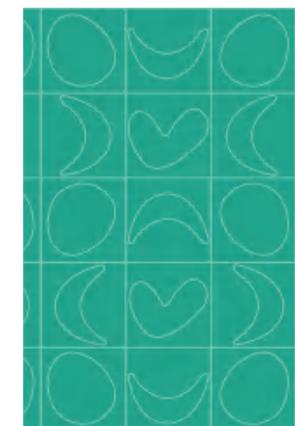
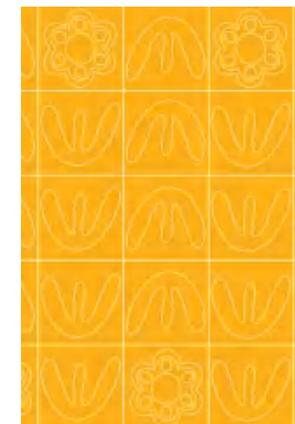


На моделях значков показаны особенности узоров русской и китайской игрушки. Главная мысль заключается в том, чтобы показать уникальной каждой. Верстка выполнена на основании деталей узоров. Цвета выбраны из тех, которые характерны для глиняных скульптур.

Проектная часть — значки



Проектная часть — коробки для кубиков



Проектная часть — Упаковки для глины



Проектная часть — Подушки



Проектная часть — сумки



Проектная часть — сумки



Проектная часть — сумки

Структура магистерской диссертации. Введение и глава 1

Введение

Глава 1. Специфика и основные направления дизайна XX века.

- 1.1. Визуальная программа первых десятилетий XX века: основные направления развития.
- 1.2. Специфика графической системы середины XX века и ее основные векторы.
- 1.3. Графическая система второй половины XX века: основные направления.

Структура магистерской диссертации. Глава 2

Глава 2. Специфика художественной программы глиняной игрушки в России. Особенности развития и основные направления.

2.1. Развитие традиционной глиняной игрушки в России: история и мифология.

2.2. Основные виды и школы традиционной глиняной игрушки в России.

- Абашевская игрушка
- Дымковская игрушка
- Каргопольская глиняная игрушка
- Романовская глиняная игрушка
- Старооскольская глиняная игрушка
- Филимоновская игрушка

Структура магистерской диссертации. Глава 3

Глава 3. Специфика возникновения и развития традиционной глиняной игрушки и глиняной скульптуры в Китае.

3.1. Специфика развития глиняной скульптуры в Китае в период Ранних империй: «Терракотовая армия» и ее особенности.

3.2. Глиняные фигуры эпохи Средних и Поздних династий.

3.3. Традиционная глиняная скульптура в Китае и ее развитие на современном этапе.

- Чаошанская глиняная скульптура
- Глиняная скульптура Тяньцзинь
- Глиняные фигурки Хуэйшань
- Расписная глиняная скульптура Фэнсян
- Глиняная скульптура Юньсянь
- Нанкинская глиняная скульптура

Структура магистерской диссертации. Глава 4 и заключение

Глава 4. Описание графического проекта.

Заключение

Список литературы

Приложение 1

Приложение 2

Спасибо за просмотр!

Выполнила: Ван Хэ