



БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ГУМАНИТАРНЫЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА

Реферат к дипломному проекту
«Презентация фестиваля видеоарта»

Студента 5 курса:
Специальность:
Научный руководитель:
Консультанты:

Владыко И.В.
«Дизайн» коммуникативный
Азончик А.П.
Архипов А.Ю.

Минск 2015

РЕФЕРАТ

Студента 5 курса специальность «дизайн» (коммуникативный)

Голуб А.В.

Реферат к дипломному проекту «Презентация видеоарта»

Объем дипломной записки составляет 55 страниц, 1 приложения и 40 источника информации.

Тема дипломного проекта – Презентация фестиваля видеоарта.

Объём дипломной записки составляет 36 страниц, количество схем - 9 .

Объёмно-графическая презентация включает в себя 7 планшетов.

Видеоискусство в наше время стало говорить на языке интернационального современного искусства, включая в себя стратегии, проблематику и возможности различных видов и форм современного искусства. Видеоарт характеризуется как явление многогранное, включившее в себя множество различных поджанров и форм, обращавшееся к широкому кругу проблем, на разных этапах приобретая свойства авангардных, модернистских и постмодернистских художественных практик. Современному видеоискусству свойственны симультанность, интерактивность, мультиинтерпретационность, "жизненность", технологичность. Современные видеохудожники используют изображения реальности для того, чтобы демонстрировать то, что невидимо, недоступно прямому взгляду - работу человеческого сознания и подсознания, функционирование коллективного бессознательного.

Объектом и предметом исследования является фестиваль видеоарта и особенности его проведения.

Предполагается, что в работах видеоарта основным носителем и передатчиком образов, значений, информации - медиумом - становится межэкранное пространство взаимодействия зрителя и видеоизображения.

Технологическая природа видео позволяет художникам работать с реальным окружающим пространством так же, как с художественным временем. В таких работах, нацеленных на создании новых многослойных объектов из

оцифрованных репрезентаций, монитор и экран перестаёт воспроизводить реальность и включается в процесс создания художниками альтернативных пространств и "реальностей", в которых зритель может пребывать и как наблюдатель, и как непосредственный активный участник. В них видеохудожник не выражает себя, не создаёт фиксированных смыслов и значений предметов, объектов и конструкций. Он - создатель коммуникаций между видео технологиями и человеческим сознанием.

Цель работы – создать плакаты, которые отражали бы сущность и дух фестиваля, его главные принципы и содержание. Так как тема фестиваля – «Лабиринт», соответственно плакаты должны передавать свойства и дух лабиринта.

Для реализации цели поставлены следующие задачи:

- проанализировать существующие аналоги фестивалей.
- рассмотреть, на чем и как строится проведение фестивалей видеоарта.
- необходимо создать образ фестиваля, задать его тематику.
- необходимо рассмотреть условия и реальные возможности, определяющие степень полноты и специфику применимых для этого профессиональных средств.

Далее следует аналитическая работа, которую можно разделить на несколько этапов:

- ориентация в проблемной ситуации
- проектный анализ
- графическое исполнение

Объектом и предметом проектирования будет являться серия плакатов к этому фестивалю, по направлениям видеоарта:

- экспериментальный видеоарт
- анимационный видеоарт
- музыкальный видеоарт

- документальный видеоарт
- научный видеоарт
- игровой видеоарт

ОГЛАВЛЕНИЕ

РЕФЕРАТ	2
ВВЕДЕНИЕ	5
1. Ориентация в проблемной ситуации	9
2. Определение вида проектирования	17
3. Формулировка профессиональной задачи	18
4. Профессиональное определение темы	20
5. Насыщение определения содержанием	22
6. Исторический анализ	25
7. Функциональный анализ	30
8. Структурный анализ	33
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	35
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	36