САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Направление 072500 «Дизайн»

Магистерская программа «Графический дизайн»

Казанова Нина

АВТОРЕФЕРАТ

РАЗРАБОТКА ПРИНЦИПОВ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ГРАФИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Выпускная квалификационная работа

Магистра дизайна

Научный руководитель:

Член Союза художников и Союза дизайнеров России

Старший преподаватель кафедры дизайна

Факультета искусств СПБГУ

К. Г. Старцев

Научный руководитель теоретической части:

Член союза дизайнеров России

Доктор философских наук, профессор кафедры

дизайна

Факультета искусств СПБГУ

Г.Н.Лола

Санкт-Петербург

2015

Настоящая работа посвящена исследованию актуальных тенденций проектирования графического сопровождения фестивалей современных технологий и разработке на основе исследования проекта «Графическое сопровождение фестиваля виртуальной реальности «Token»».

В исследовании обзорно рассмотрены современные технологии, а в частности технология виртуальной реальности и ее различные аспекты. Неизбежные проявления виртуальной реальности во внешней среде сформировали определенную эстетику, основные принципы формообразования которой были исследованы и позволили сформулировать принципы создания графического сопровождения фестиваля виртуальной реальности «Token».

**Актуальность исследования** обусловлена развитием и обширным внедрением феномена виртуальной реальности в культурное пространство современного мира, что неизбежно влияет на человека и его восприятие актуальной действительности.

Виртуальная реальность, возникнув как технология имитационного моделирования объектов и сред, сегодня имеет множество сфер применения - организует процесс обучения какой-либо деятельности, формирует пространство для отдыха, но также является способом преодоления ограничений пространства и времени физического мира. Глубоко проникнув в научный, философский и повседневный обиход, понятие виртуальной реальности становится своеобразным феноменом современной культуры. Вместе с тем образуя множество актуальных проблем.

В данном ракурсе, **объектом** данного исследования является виртуализация современной действительности

**Предметом** данного исследования можно назвать исследование принципов формирования эстетики виртуального пространства.

Таким образом, **целью** моего исследования является изучение виртуальной реальности и актуальных тенденций проектирования графического сопровождения фестивалей современных технологий.

Для достижения поставленной цели предстает необходимым решить следующий ряд задач:

**Задачи:**

1. Анализ современных технологий.

2. Исследование различных аспектов виртуальной реальности.

3. Анализ влияния виртуальной реальности на социум и искусство.

4. Выявление основных принципов формирования компьютерной эстетики

5. Исследование принципов создания графического сопровождения фестивалей современных технологий и искусств.

Изучение предмета настоящего исследования базируется на следующих методах: были задействованы искусствоведческий, историографический метод, а также метод художественного анализа. Ключевой составляющей в области теоретической базы стали труды по философии культуры, истории культуры, искусствоведения, культурологии, социологии, психологии, социальной философии, журналистики.

Литература, которая обозначила роль и место информационных, компьютерных технологий в современном обществе: Маршал Маклюэн «Галактика Гуттенберга. Становление человека печатающего» (1962), а также его труд «Понимание медиа» (1936); Беньямин Вальтер «произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» (1936); Льюис Мамфорд и его эссе «Техника и развитие человека» (1967); Тоффлер Э. «Шок будущего»; книга «Техногнозис :миф, магия и мистицизм в информационную эпоху» («Techgnosis: myth, magic, and mysticism in the age of information») Эрика Дэвиса (1998), У. Эко «От Интернета к Гуттенбергу» (2001).

Среди исследований, посвященных полному анализу феномена виртуальной реальности, можно выделить следующие работы: Браславский П. И « Технология виртуальной реальности, как феномен культуры конца XX- начала XXI веков (2003); Розин В.М « Концепция виртуальных миров и научное познание» (2000); Френсис Хемит "Виртуальная реальность" (1993)

Труды А.М.Орлова «Духи компьютерной анимации» (1993), Н. Б. Маньковской «Виртуалистика: художественно-эстетический аспект»(2004), эссе Джеймса Бридла посвященные его проекту «Новая эстетика» позволили обратить внимание на формирование виртуальной культуры и компьютерной эстетики.

**Краткое содержание диссертации:**

Первая глава «ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА СОВРЕМЕННУЮ КУЛЬТУРУ» посвящена исследованию влияния технологии на культурную модель общества, а именно технологии виртуальной реальности, феномен которой вышел за рамки сугубо технологической терминологии. В данном случае рассматриваются оба аспекта - технологический и гуманитарный. В рамках технологического аспекта рассмотрены свойства и виды виртуальной реальности, а именно: классификация свойств Н.А. Носова (порожденность, актуальность, автономность, интерактивность), классификация по основным областям В.М. Розина (имитационные, условные, прожективные, пограничные); история развития технологии виртуальной реальности от создания первого прототипа до CAVE-систем, которые по сей день считаются эталоном полного погружения. В данном ракурсе, технология создания виртуальных сред представляет небольшой исследовательский интерес, поскольку развивает уже утвердившиеся разработки, а принципиально новых изменений нет, на данный момент все разработки в этой области направлены на создание более качественной иллюзии погружения. Таким образом, наибольшей интерес виртуальная реальность представляет в своих проявлениях во внешней среде. В рамках гуманитарного аспекта рассмотрены проявления виртуальной реальности уже как феномена современной культуры. Были рассмотрены труды в различных областях гуманитарного знания, что позволило сделать вывод о неизбежном влиянии виртуальной реальности на человека и его культуру. Поэтому важной частью работы является исследование такого явления, как виртуализация. В результате можно утверждать, что современное общество принимает логику виртуального, и грани между реальным и виртуальным, особенно в социальной среде постепенно стираются. Технологические новшества ориентируют культурную модель общества на процесс виртуализации, что способствует появлению виртуальной культуры. Также в этой главе разграничены понятия виртуальной реальности и киберпространства. Далее рассмотрены такие культурные акции, как фестивали современных технологий. В соответствии с классификации Резниковой Е. И. был сделан вывод, что фестиваль виртуальной реальности «Token» является фестивалем искусств, связанный с развитием современных технологий.

Вторая глава - «ПРИНЦИПЫ ФОРМИРОВАНИЯ ВИЗУАЛЬНОЙ КОНЦЕПЦИИ» посвящена виртуальности, как художественному феномену, а также формированию в условиях компьютеризации новой «компьютерной эстетики», вдохновением для которой служит взаимодействие человека и компьютера, зачастую с одушевлением последнего. Основой для данного исследования является проект Джеймса Бридла «Новая эстетика», в частности иллюстративные и теоретические материалы к нему. В целом «новую эстетику» можно охарактеризовать как хаос из образов, порожденных сетевой культурой и человеческим взаимодействием с такими продуктами технологии - вычислительная техника, смартфоны, спутниковое наблюдение, разнообразные интерфейсы и т.д. Это срез всего странного, что можно обнаружить при таком взаимодействии. Помимо демонстрации причудливых проявлений технологии во внешнем мире появляется такой мотив, как романтизация новых технологий, мистификация виртуальной реальности. Конкретные признаки компьютерного изображения раскрывает А.М.Орлов в своей работе «Духи компьютерной анимации» (1993), которые были взяты мной на вооружение при проектировании графического сопровождения фестиваля виртуальной реальности «Token». Важная часть исследования - анализ актуальных тенденций проектирования графического сопровождения фестивалей современных технологий и искусства. Были проанализированы основные принципы формирования визуального сопровождения различных событий, тематически или эстетически схожих с проектом графического сопровождения фестиваля виртуальной реальности «Token».

Третья глава «РАЗРАБОТКА ГРАФИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ "TOKEN"» посвящена разработке концепции проекта графического сопровождения фестиваля виртуальной реальности «Token». Представлена развернутая концепция дизайн-проекта и описание методики, инструментов, технологий, при помощи которых он был разработан.

Заключение содержит в себе подведение итогов работы.