

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Направление 072500. Дизайн.

Магистерская программа «Графический дизайн»

Култышева Анна Сергеевна

ВИЗУАЛЬНЫЕ КОДЫ ХОРРОРА НА ПРИМЕРЕ ВИДЕОФИЛЬМА

«ОДИН ДЕНЬ ЖИЗНИ»

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Научный руководитель теоретической части:

Золотова Мария Леонидовна

Преподаватель кафедры промышленного дизайна ХИТЛУ,

доцент кафедры дизайна СПбГУ

Руководитель графической части.:

член Союза художников России,

член Союза дизайнеров России,

доцент кафедры дизайна,

Старцев К.Г.

Санкт-Петербург

2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение

Глава 1. Понятие культуры «хоррора», специфика жанра

- 1.1. Формирование концепта культуры ужаса, истоки
- 1.2. Философия, спекулятивность жанра и его специфика
- 1.3. Освещение жанра horror в искусстве, кинематографе, дизайне
- 1.4. Поэтика культуры пост-хоррора. Трансформация культуры хоррора
- 1.5. Видеоарт и культура хоррора в наши дни
- 1.6. Трактование и визуальные коды хоррора

Глава 2. Методы исследования

- 2.1. Методы исследования. Сбор информации. Фокус-группа

Глава 3. Описание проекта

- 3.1. Разработка концепции для дизайн-продукта
- 3.2. Состав проекта. Проектирование видеофильма

Заключение

Список литературы

Приложение 1. Мотивы хоррора в спекулятивном дизайне и современном искусстве.

Приложение 2. Жанровые образы в искусстве и живописи.

Приложение 3. Жанровые образы в кино и фотографии. кинокадры.

Приложение 4. Разработка проекта

ВВЕДЕНИЕ

В данной дипломной работе исследуется культура хоррора, ее значимость в искусстве, проблематика и актуальность понятия, ее влияние в медиа пространстве, зарождения направления и трансформация, образования новой концепции представления сегодня. В качестве облекающей формы исследования был выбран медиа продукт в виде моушн-видеофильма, визуальный рассказ, включающий в себя фото и видеоматериалы, графику и типографику.

Видеопроект «Один день жизни» представляет собой визуальное повествование о впечатлениях одного дня жизни, фрагменты предметов, цепляющие внимание, которые формируют прозу и поэзию жизни человека. Воплощение стилистики жанра пост-хоррора, где нагнетание и ожидание сопутствуют всему хронометражу видеофильма, но действие так и не достигает своего апогея. Видео и фотоматериалы составляют собой мотив «медленного тления».

Ужасы, или хоррор (англ. horror)- жанр литературы, кинематографа, изобразительного искусства, который стремится напугать зрителей и читателей. Этот термин происходит от латинского слова *horror* — «ужас, оцепенение».

На сегодняшний день слово ужасы или «хоррор» ассоциируется с кинематографом, призванным пугающим образом воздействовать на психику человека. Но данное направление уже перетерпело значительные трансформации и уже не представляет собой те пугающие ассоциации, расширило сферы влияния и продолжает свой метаморфоз. Данное понятие намного шире и многограннее. В данном исследовании, хоррор, рассматривается не только как жанр литературы и кино, а скорее как культурный феномен, затрагивающий социальную жизнь, психологию, науку, искусство и биологию. Хоррор жанр будущего, явление-фикшн, расширяющее рамки заикленного мышления повседневности, приоткрывает завесы тайн всего мистического, что с трудом обрабатывается нашим сознанием.

Это течение, которое сегодня связано с пересмотром норм, идеологий, догматов, разрушением установок, в попытке расширить опыт восприятия реальности.

Данное исследование направлено не только на изучение поэтики, философии и культурного влияния хоррора, но и на ответвления, формы данного понятия: страхи, сны, наше темное подсознательное, доисторические коды.

Цель исследования:

Создание мультимедийного продукта, освещающего культуру хоррор.

Цель расширение визуального языка прочтения культуры хоррор через приемы графического дизайна.

Расширить рамки возможного творчества графического дизайна, продемонстрировать визуальный метод, через который выстраивается нарратив на сложные темы, вдохновившись культурой хоррора, которая представляет собой многогранное понятие.

Задачи исследования:

- Изучение всех аспектов, направлений жанра для трансляции выверенного, актуального контента видеоматериала
- Выявление проблематики и актуальности данного исследования
- Поиск визуального решения, формирующего, заложенного в исследовании посыла конструирующее новое когнитивное восприятие культуры «хоррора».
- Сбор видео и фотоматериалов, самостоятельная съемка, постановка сцен, поиск визуальных образов, метафор.
- Монтаж видеоматериалов, создание моушн-анимации
- Текстовое наполнение продукта, включающее теоретическое исследование выпускной квалификационной работы.
- Разработка дополнительной печатной продукции, сопровождающих зинов, плакатов.

Функция продукта:

Мультимедийное повествование – видеофильм, представляет собой, трейлер к данному жанру, может трансформироваться и подстраиваться под различные функции и задачи.

- Для онлайн-ресурсов, журналов, порталов по типу «Darker»
- Для выставочных проектов, экспозиций, посвященных данному жанру
- Как самостоятельный медиа продукт, короткий метр
- Для будущего авторского исследования, дизайнерских проектов, разработки печатного издания, создание видеороликов, портала

Актуальность исследуемой темы:

Выбор темы исследования был обозначен все большим растущим вниманием к культуре ужасов, которая интегрируется во все сферы человеческой деятельности. Все больше современных творцов, посвящают свои работы данному жанру, который позволяет им выразиться смелее и приоткрыть завесы будущего развития культуры человечества. Именно благодаря им данный жанр перетерпел значительные изменения и расширил рамки своей репрезентации, и, согласно исследованиям, именно к данному жанру и дальше будут обращаться художники, философы, писатели, режиссеры, которые в своем ремесле будут проецировать изменения жанра, который определяется своей перспективностью и направлением развития человеческого мышления, прогнозов на будущее.

Целевая аудитория:

Направление исследования предполагает обращение, прежде всего, к представителям интеллектуальной среды, а также направлена на расширение целевой аудитории путем привлечения внимания к данному проекту.

Методика исследования:

В качестве готового продукта исследования был выбран видеоматериал, который позволяет осветить данный вопрос, посредством применения графики и типографики, посвятить в данный жанр исследования, воспринять его когнитивно, эмоционально и интеллектуально. Методика сосредоточена на изучении основных тем и направленностей культуры ужаса, поиск новых исследований, сбор визуального материалов, обращение к кинопроизводству, графическим воплощениям темы, проектов российских художников, посещение выставок, создание опросников, изучение полиграфических материалов. Все это в купе формировало тот визуальный язык, который мог бы осветить новое представление о культуре «хоррора». Поэтому продукт представляет собой синтез графического сопровождения, теории и видеоматериалов.

Именно с помощью дизайна можно построить коммуникативный мост от чужого и пугающего к заинтересованности, впечатления от нового.

Краткое содержание работы (по главам):

Данная работа состоит из трех глав, каждая из которых вносит свой вклад в общее исследование.

В первой главе исследования описано само понятие культуры хоррора, его происхождение, возникновение жанра, специфика, философия. Авторы, положившие начало популяризации жанра ужасов. Актуальность темы сегодня, почему данный жанр должен освещаться, в чем его значимость для культуры. Проявление хоррора в кинематографе, искусстве, спекулятивном дизайне, науке, литературе, философии, психологии. Ответвления жанра, калейдоскоп тем и направлений, вмещающиеся в понятие хоррора. Идеологи, приверженицы жанра. Расширение опыта восприятия культуры. Трансформация понятия, метаморфоз, какое обличье сейчас приняла культура ужасов, чем представлена сегодня и в каком направлении движется. Поэтика зарождающего течения пост-хоррора, его культурный образ и значение. Как хоррор связан с будущим человечества – Гепоценом. Обзор литературы и кинематографа на тему Антропоцена.

Вторая глава посвящена качественным методам исследования, определение фокус-группы, сбор информации: составление опросников, изучение материалов. Планирование теоретического и практического поиска.

Третья глава посвящена практической разработке проекта. Поиск конечной формы, которая могла бы отразить новаторство данной темы, заинтересовать, расширить опыт восприятия, тезисно рассказать об основных аспектах исследования и почему данная тема важна и актуальна. Описание проектирования видеоролика, поиск кадров. Работа над монтажом, создание графики, типографики, анимации, звукового ландшафта, наложение эффектов и аудио. Обоснование выбора данных образов, специфики видеоряда. Описание знаков и кодов, представленных в ролике. Выбор программ и их использование. Конечный вид продукта. Сопровождающая полиграфия.

В заключении приводятся теоретические и практические выводы по теме исследования.