

ვიდეო არტის ფესტივალის პროექტი

მეგი ვაჩაძე

*სამაგისტრო ნაშრომი წარდგენილია ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის
მეცნიერებათა და ხელოვნების ფაკულტეტზე, კულტურის მენეჯმენტის მაგისტრის
აკადემიური ხარისხის მინიჭების მოთხოვნის შესაბამისად*

სახელოვნებო თეორიის და პრაქტიკის კვლევები და კულტურის მენეჯმენტი

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: თეონა კახიძე, ასოცირებული პროფესორი,
ხელოვნების მეცნიერებათა დოქტორი

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2015 წ

განაცხადი

როგორც წარდგენილი სამაგისტრო ნაშრომის ავტორი, ვაცხადებ, რომ ნაშრომი წარმოადგენს ჩემს ორიგინალურ ნამუშევარს და არ შეიცავს სხვა ავტორების მიერ აქამდე გამოქვეყნებულ, გამოსაქვეყნებლად მიღებულ ან დასაცავად წარდგენილ მასალებს, რომლებიც ნაშრომში არ არის მოხსენიებული ან ციტირებული სათანადო წესების შესაბამისად.

მეგი ვაჩაძე, 06.07.2015

ა ბ ს ტ რ ა ქ ტ ი

ვიდეო არტი, საქართველოში, 1990- იან წლებში შემოვიდა. დღეისთვის კი საქართველოში ბევრი ვიდეო არტ ნამუშევარი არსებობს, რომელსაც თითქმის არ იცნობს აუდიტორია. აქედან გამომდინარე, ნაშრომის მიზანი იყო, შეესწავლა გარემო და განესაზღვრა მომხმარებლის ინტერესები და მოთხოვნები თანამედროვე ხელოვნების ამ მიმართულებასთან დაკავშირებით. განესაზღვრა, იქნებოდა თუ არა აუდოტორიის მხრიდან დაინტერესება ვიდეო არტის ფესტივალისადმი.

ნაშრომის ფარგლებში ჩატარდა კვლევა, რაოდენობრივი და ხარისხობრივი მეთოდების გამოყენებით. ონლაინ გამოკითხვის საშუალებით გამოიკითხა 207 ადამიანი. კვლევის შედეგების მიხედვით აღმოჩნდა, რომ საკმაოდ დიდია ინტერესი ვიდეო არტის მიმართ. ამის გათვალისწინებით, ნაშრომის მეორე ნაწილი მოიცავს პროექტს ვიდეო არტის ფესტივალისთვის, რომელიც ასახავს მის ძირითად მიზნებს, შესაძლებელი ღონისძიებების ჩამონათვალს, სამომავლო განვითარების პერსპექტივებს.

ძირითადი საძიებო სიტყვები: კულტურის მენეჯმენტი, თანამედროვე ხელოვნება, ვიდეო არტი, ინსტალაცია, ვიდეო არტის ფესტივალები