



ТЕХНОЛОГІЇ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В СВІТІ МИСТЕЦТВА

Хамула О.Г., професор, кафедра ІМТ, УАД
Дорош С.М., аспірант, кафедра ІМТ, УАД
Парильяк А.Т., аспірант, кафедра ІМТ, УАД

Сьогодні разом з реальним світом почав досить активно розвиватися і віртуальний світ. Ми пам'ятаємо ту ситуацію, за якої ще недавно ми протистояли залежності від різного роду гаджетів, то сьогодні, в час карантинів та воєн, показало на скільки необхідними виявилися можливості сучасних цифрових технологій [1].

За допомогою розвитку даних інформаційних цифрових технологій вдалося створити різного роду технічні та психологічні аспекти сприйняття та відчуття людини, які в різного роду публікаціях отримали назву «віртуальна реальність».

Як показують аналітичні дослідження зарубіжних компаній, дана технологія досить швидко розвивається, з кожним роком все більше зростає її затребуваність в різних галузях, а особливо слід відзначити її попит та використання в рекламі та ігрових програмах. Все це свідчить про інтерес до неї, а відповідно це спонукає до покращення якості даної технології [2].

В технічній літературі можна зустріти різні терміни даної технології, а саме:

- XR (Extended Reality) – розширена реальність;
- VR (Virtual Reality) – віртуальна реальність;
- AR (Augmented Reality) – доповнена реальність;
- MR (Mixed Reality) – змішана реальність.

Розширена реальність – це все, що виходить за межі того, що ми бачимо в реальності. Віртуальна реальність – вас повністю оточує створене комп'ютером середовище і є можливість взаємодіяти з ним. Доповнена реальність – бачимо реальний світ навколо, але на нього накладений додатковий шар цифрової інформації. Його можна бачити за допомогою AR-окулярів, наприклад, Google Glass. Змішана реальність – бачите реальний світ навколо, але на нього накладається додаткова інформація, як у доповненій реальності, але тут вони ще й взаємодіють [3].

В останні роки, слід відмітити велике зацікавлення даними технологіями в діяльності сучасних художників. Віртуальна реальність стає інструментом, який поєднує окремі медіуми з реальними артоб'єктами і публічним простором. В багатьох країнах відбуваються виставки-фестивалі де цифрове мистецтво виокремлено в свій напрямок і має вже своїх відомих митців [4].

Переваги віртуальної реальності полягають у тім, що вона дозволяє працювати з декількома вимірами одночасно, а саме з часом, простором та звуком. Використання даної технології дозволяє перенести глядача безпосередньо у твір. Глядач стає частиною певного твору. А художнику дана технологія дозволяє працювати з глибиною, дає можливість створювати об'єкти у реальному масштабі без використання реальних матеріалів.



Слід також відзначити, що вплив цифрових технологій поширився і на традиційні види образотворчого мистецтва такі, як графіку, живопис, скульптуру. За допомогою голографії стало можливим передавати рельєф, картину, скульптуру та навіть архітектуру.

Цікавими новинками в мистецтві, завдяки цифрових технологій, стало можливість використовувати інтерактивність та з'явилися нові художні засоби. За допомогою нових можливостей, стало можливим для глядача вступати в контакт з художником і навіть брати участь у створенні художніх творів.

Використовуючи дані нові цифрові технології музеї тепер можуть оцифровувати свої експонати та надавати доступ до них в онлайн режимі. Особливо важливим це стало в останні роки [5].

Але як і для всього нового, для даних цифрових технологій існують на разі певні виклики та перешкоди. Починаючи використовувати дані технології необхідно спочатку вивчити на якій платформі вона працює, яких технічних характеристик вимагає система та які пристрої віртуальної чи доповненої реальності слід використовувати. Наразі досить важливим аспектом використання даних технологій є фінансова сторона, яка вимагає потужного фінансування. Не мало важливим аспектом є добре продумана режисура дійства. Слід добре зрозуміти, як відвідувачі будуть бачити ту чи іншу роботу, які точки доступу потрібно передбачити та скільки людей одночасно можуть бачити певний витвір одночасно. Слід також передбачити чи точки доступу будуть фізичні чи віртуальні. Використовуючи фізичні інсталяції слід враховувати та продумати аспекти доступності, а також продумати скільки потрібно людей для її втілення в життя.

Що стосується поширеності у використанні зазначених технологій у світі мистецтва, то слід зазначити, що на даний момент набіл поширеним вважається технологія XR (Extended Reality). Роботи та виставки в даній технології представлені в більшості музеїв. Для втілення даних технологій потрібно простір, матеріали і певних технічних засобів. використовуючи дану технологію потрібно передбачити так розмістити роботу, щоб забезпечити хороший доступ та щоб відвідувачі не заважали один одному. Важливим елементом представлення творів в даній технології є також продумати, як підсилити відчуття відвідувача від перегляду певної роботи. Слід передбачити яку додаткову інформацію для них необхідна.

Список літератури

1. Міронова, Т. Новий інструмент. Як технології змінюють світ мистецтва. <https://life.nv.ua/ukr/blogs/suchasne-mistectvo-virtualna-realist-yak-tehnologiji-zminuyut-svit-mistectva-50081434.html>.
2. Використання AR технологій в сучасному мистецтві. https://openarchive.nure.ua/bitstream/document/13685/1/vikoristannya_ar_tehnologij_v_suchasnomu_mistectv.pdf.
3. Мистецтво в розширеній реальності. Лекція Ульріха Шпрауга про XR-фестивалі. <https://pryvit.media/article/xr-festivals/>.
4. Лазаренко, Т. Як VR та AR інтегруються у сучасне мистецтво? <https://telegraf.design/yak-vr-ta-ar-integruyutsya-u-suchasne-mystetstvo/>.
5. Як сучасні технології змінюють мистецтво. <https://sites.google.com/site/artikwworld/>.