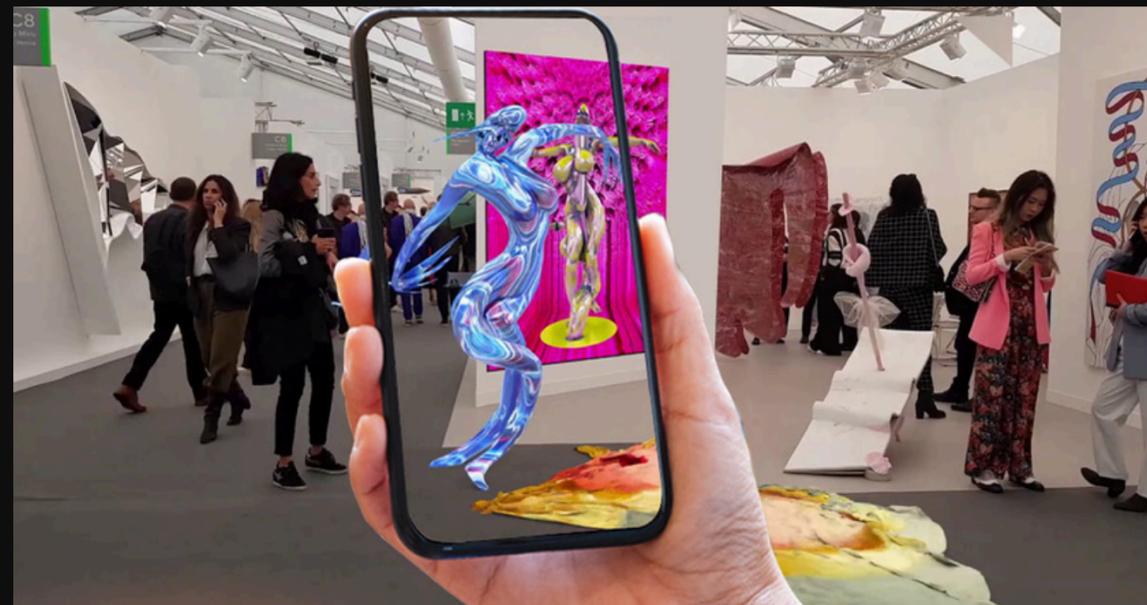


ЗВІТ
з проходження виробничої
науково-проектної практики
«Аудіовізуальне мистецтво та
медіатехнології»
Студент 2 курсу ОНП
Потягайло Олександр Ігорович
2025
Керівник проф. Павлова Т.В.



Тема дипломної роботи
«Використання VR та AR у створенні
інтерактивного аудіовізуального досвіду:
від експериментального кіно до
іммерсивних інсталяцій»



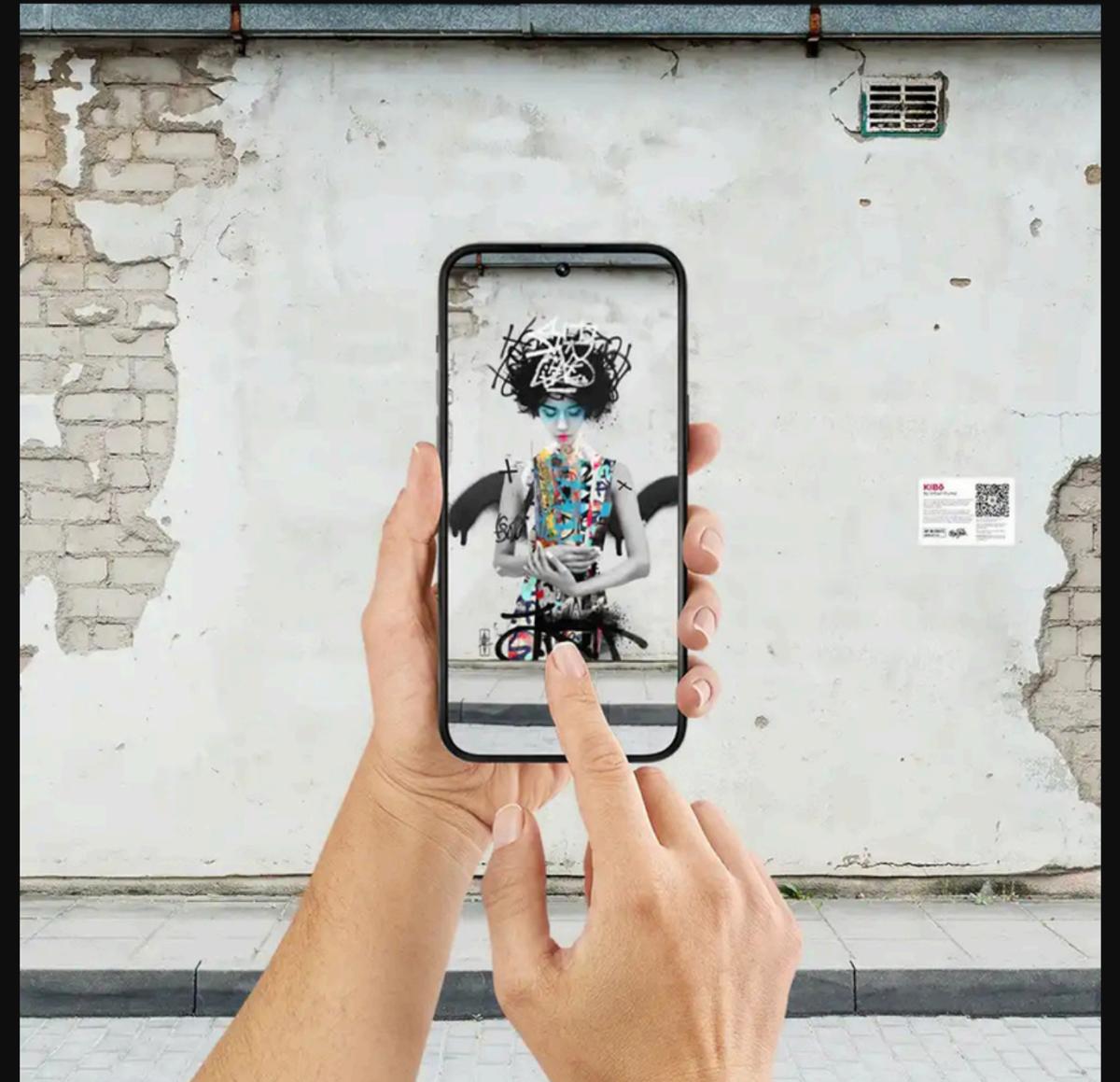
Актуальність теми

- Цифрові технології змінюють мистецьку практику
- VR та AR формують нові форми аудіовізуального досвіду
- Глядач стає активним учасником
- Стираються межі між фізичною та віртуальною реальністю



VR та AR у сучасному мистецтві

- Нелінійний наратив
- Інтерактивна структура
- Просторове мислення
- Адаптивний мистецький досвід



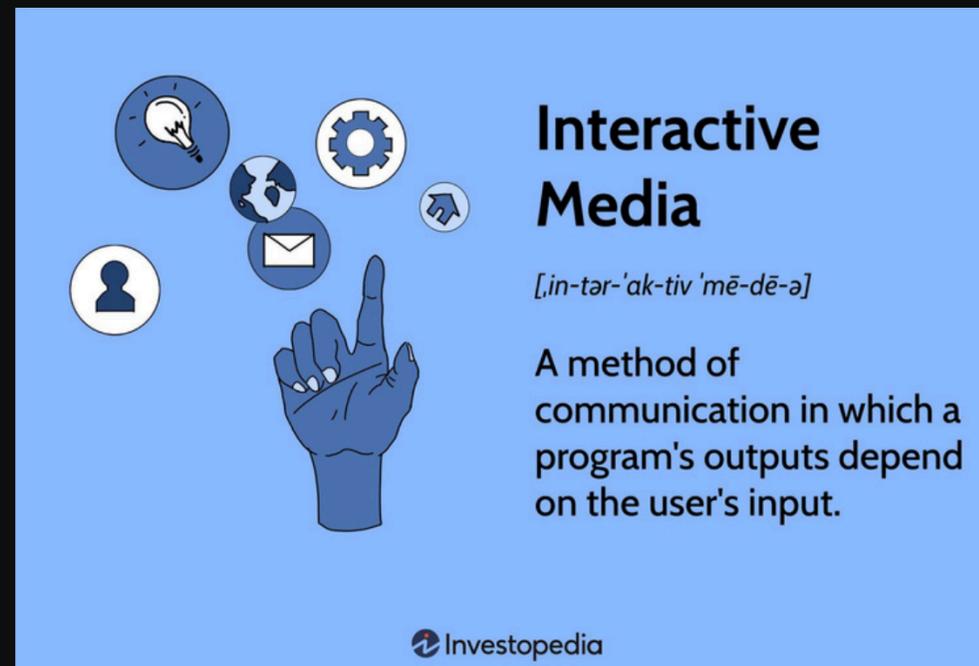
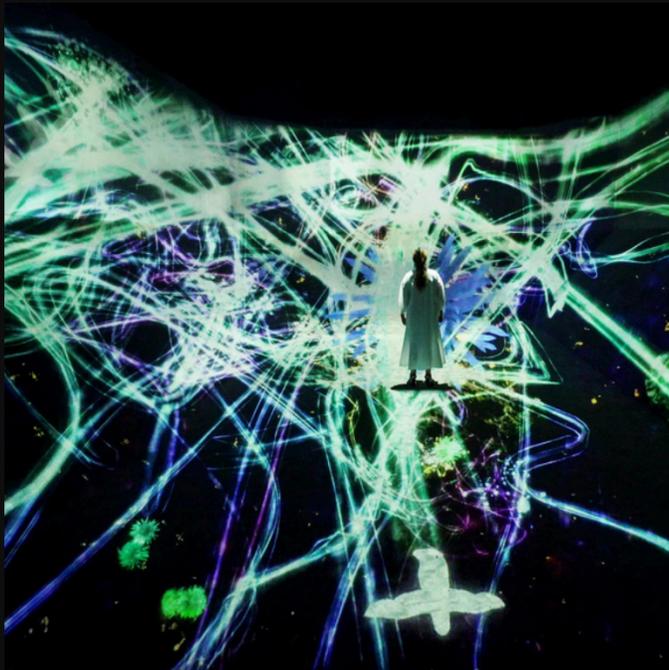
Проблематика та виклики

- Зміна ролі митця
- Зміна ролі глядача
- Нові підходи до форми та наративу
- Переосмислення поняття «екран»



Наукова новизна

- Системний аналіз VR та AR як художнього середовища
- Дослідження інтерактивного сприйняття
- Узагальнення сучасних мистецьких практик
- Новий підхід до аудіовізуального мистецтва

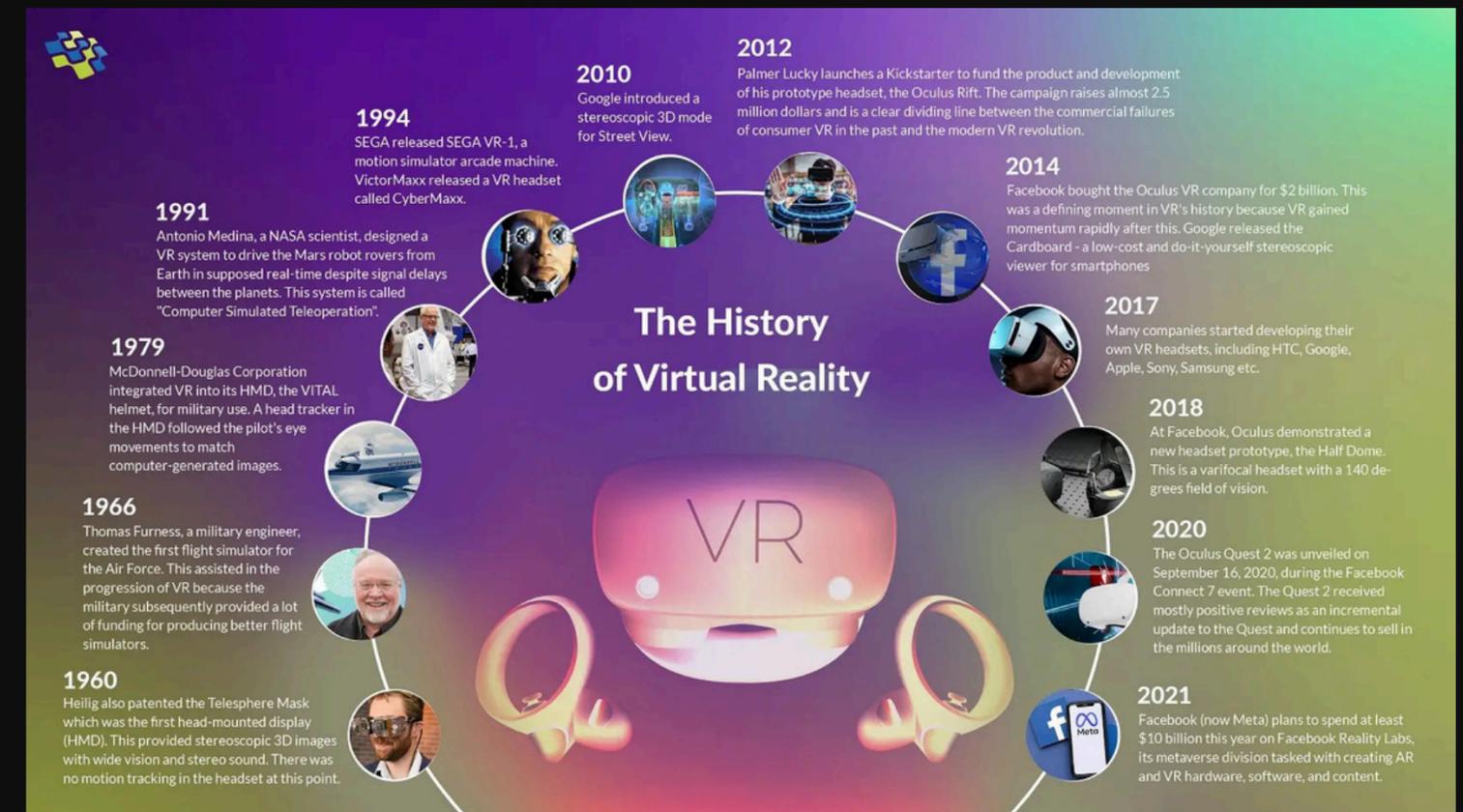
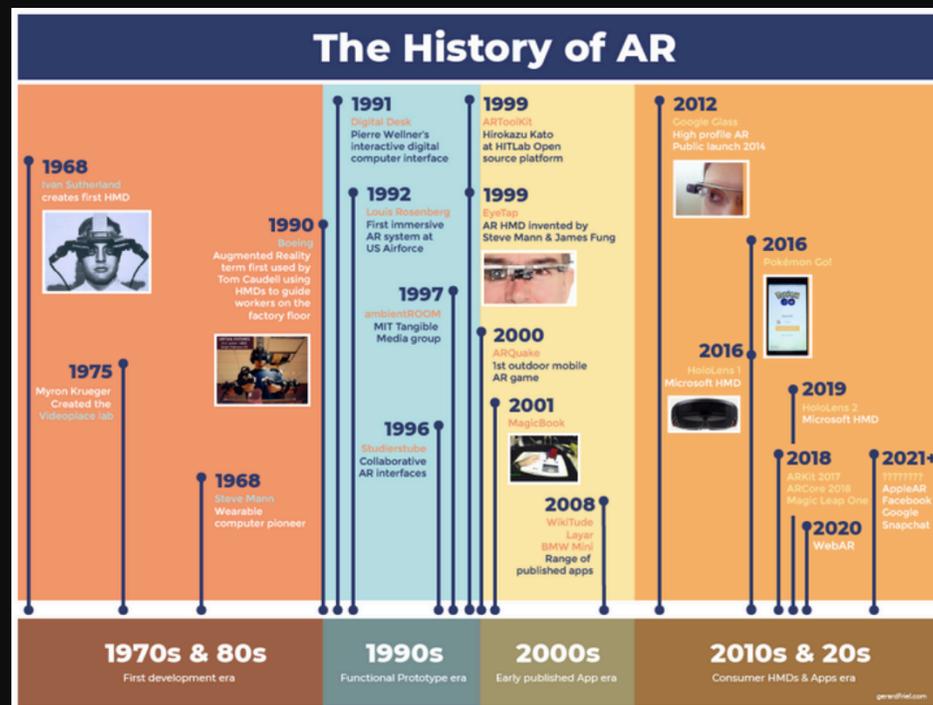


Структура дослідження

- Вступ
- Теоретичні основи VR та AR
- Інтерактивність та занурення
- Практики сучасного мистецтва
- Висновки

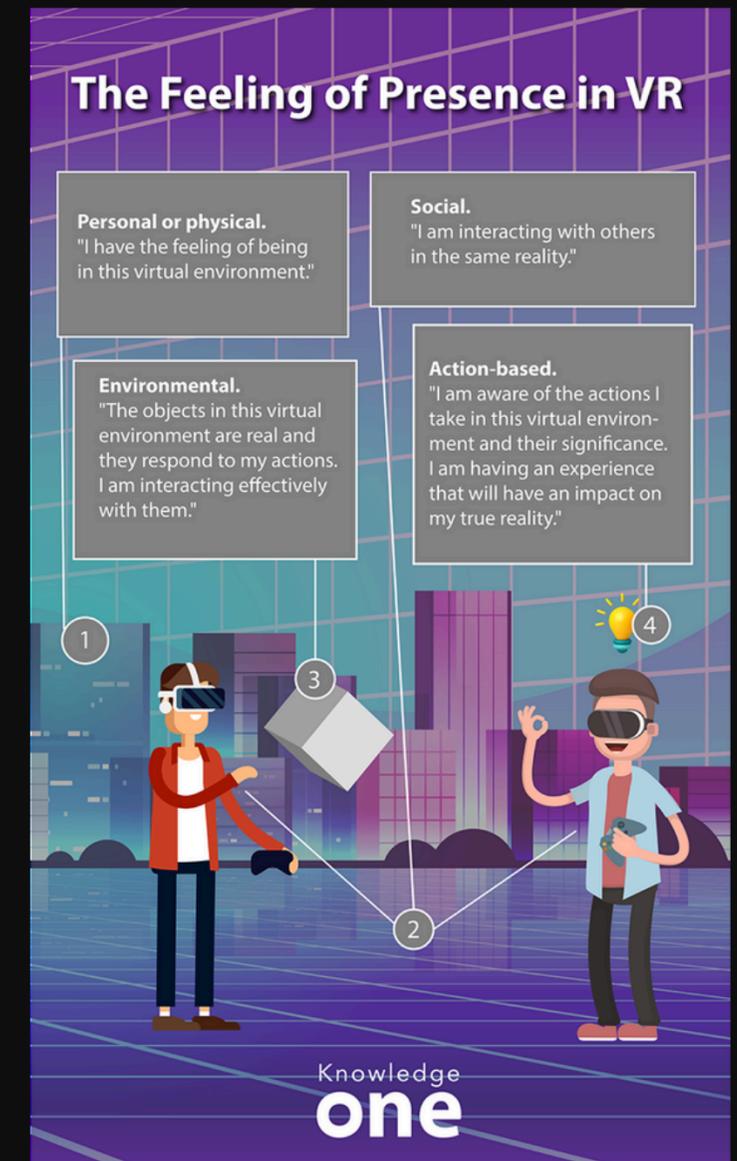
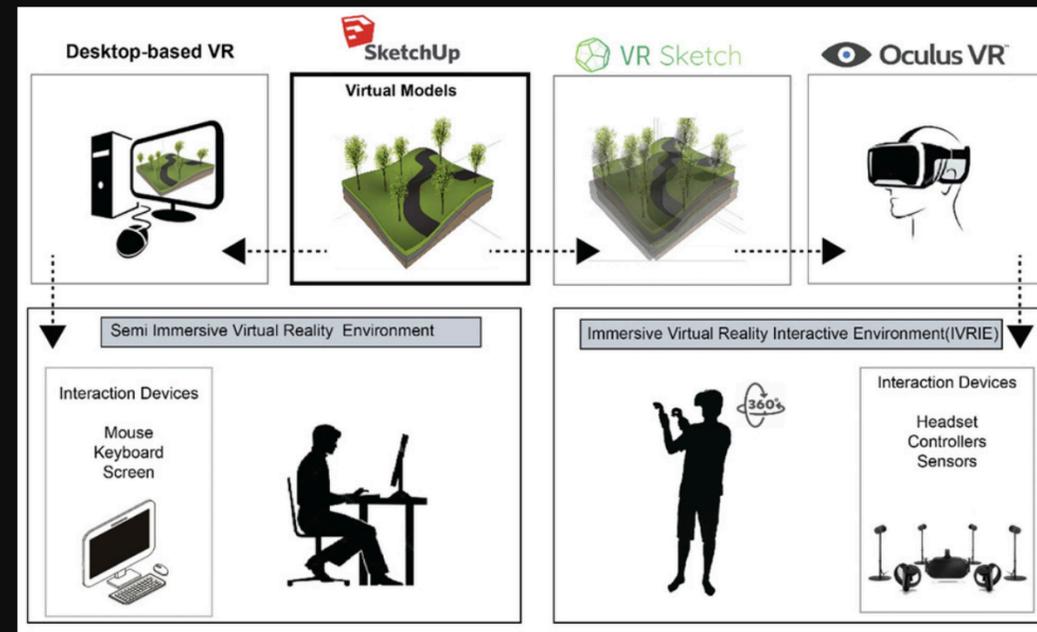
Розділ 1 — Теорія

- Історія розвитку VR та AR
- Поняття інтерактивного досвіду
- Вплив технологій на мистецьку мову



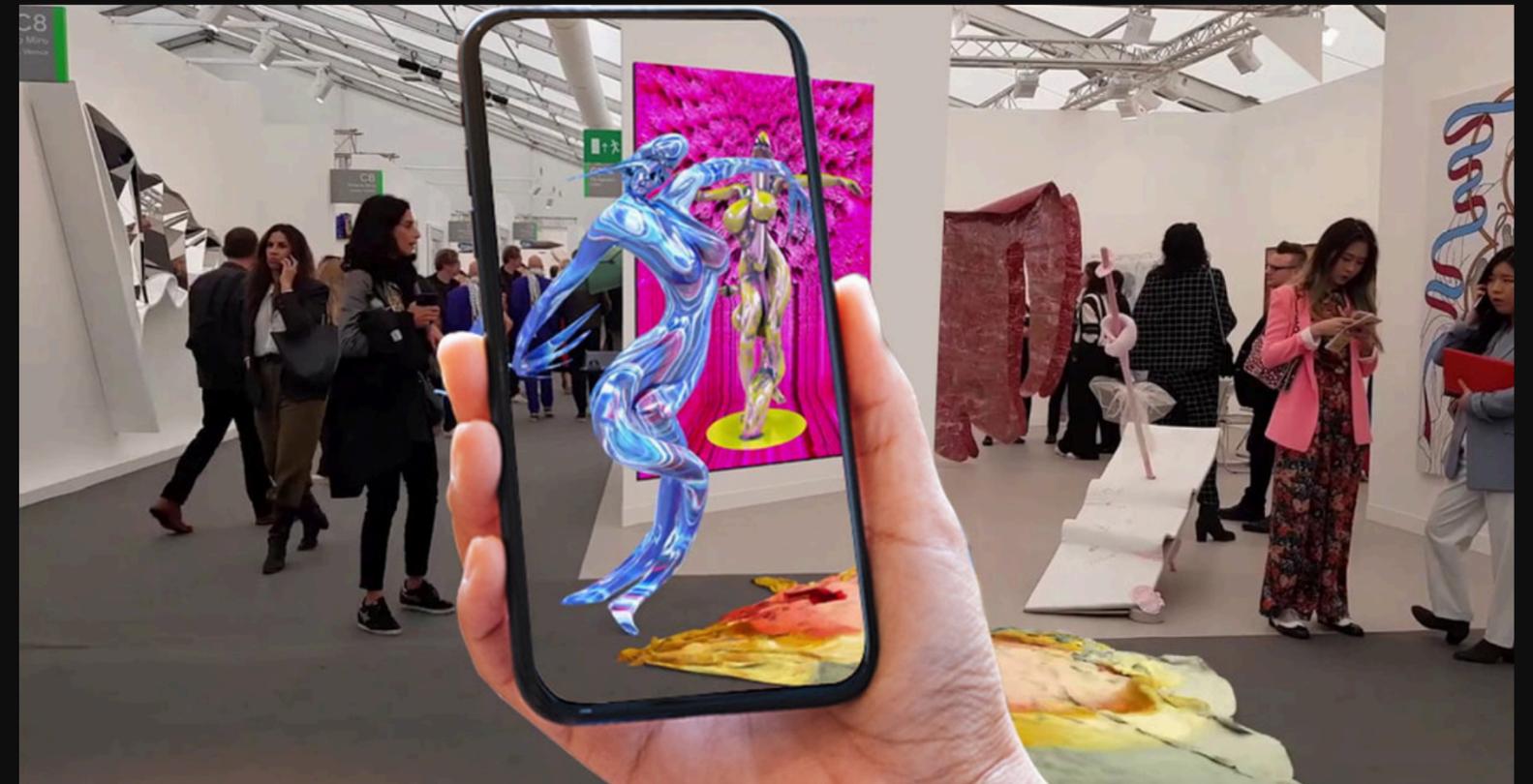
Розділ 2 — Інтерактивність

- Теорії сприйняття
- Ефект присутності
- Активна участь глядача



Розділ 3 — Практики

- Експериментальне VR-кіно
- AR-інсталяції
- Віртуальні виставки
- Порівняльний аналіз



Висновки

- VR та AR — повноцінне мистецьке середовище
- Формування нової типології аудіовізуального мистецтва
- Перспективність подальших досліджень



Дякую за увагу

