Використання VR та AR у створенні інтерактивного аудіовізуального досвіду

від експериментального кіно до імерсивних інсталяцій



Потягайло Олександр Ігорович

Актуальність теми

Чому ця тема важлива сьогодні

• аудіовізуальне мистецтво виходить за межі екрана
• глядач більше не лише дивиться, а взаємодіє
• VR/AR поєднують зображення, звук, простір і дію

VR / AR

інтерактивність · простір · присутність

Проблема дослідження

Як змінюється сама логіка твору

- кадр перестає бути єдиною межею зображення
- простір починає виконувати драматургічну функцію
- глядач стає частиною художньої події

VR / AR

інтерактивність · простір · присутність

Мета роботи

Що саме досліджується

визначити

як VR та AR створюють інтерактивний аудіовізуальний досвід

01 художні можливості

02 технологічні особливості

03 комунікативний вплив

04 нова роль глядача

Об’єкт, предмет і завдання

Основна рамка дослідження

- об’єкт - інтерактивний аудіовізуальний досвід
- предмет - застосування VR/AR у мистецтві та медіавиробництві
- завдання - поняття, кейси, виклики, перспективи

VR / AR

інтерактивність · простір · присутність

Методи та структура роботи

Як побудоване дослідження

• мистецтвознавчий, аналітичний і порівняльний методи
• аналіз понять: імерсивність, інтерактивність, присутність
• 4 розділи: теорія, досвід, кейси, перспективи

VR / AR

інтерактивність · простір · присутність

Що таке VR

Віртуальна реальність

- створює автономне цифрове середовище
- занурює користувача всередину простору
- дозволяє дивитися, рухатися і взаємодіяти

VR

повне цифрове середовище

Що таке AR

Доповнена реальність

- не замінює фізичний світ
- додає цифровий шар до реального простору
- працює через екран, камеру або AR-інтерфейс

AR

цифровий шар поверх реальності

VR/AR як новий досвід

Не формат, а спосіб організації сприйняття

- перегляд перетворюється на участь
- твір стає середовищем, яке потрібно досліджувати
- важливими стають маршрут, простір, звук і дія

Імерсивність

Інтерактивність

Присутність

три складові нового досвіду

Імерсивність

Занурення у художнє середовище

- глядач відчуває себе частиною простору
- важливі масштаб, звук, світло, рух і атмосфера
- імерсивність не дорівнює лише технічній ефектності

досвід

інтерактивність · простір · присутність



Інтерактивність

Глядач може діяти

- користувач обирає напрям погляду або маршрут
- дії можуть активувати об’єкти чи фрагменти історії
- інтерактивність має працювати на художню ідею

досвід

інтерактивність · простір · присутність

Присутність

Відчуття перебування всередині події

- психологічне відчуття «я там»
- виникає через переконливу просторову логіку
- посилює емоційне залучення глядача

досвід

інтерактивність · простір · присутність

Як змінюється структура твору

Від кадру до середовища

Класичний твір

- фіксований кадр
- лінійний монтаж
- автор повністю веде увагу

VR/AR твір

- просторове середовище
- маршрут і взаємодія
- автор проєктує умови досвіду

Наратив, простір і тіло

Історія розкривається через дію

- наратив може бути нелінійним
- простір стає носієм змісту
- тіло глядача перетворюється на частину інтерфейсу

досвід

інтерактивність · простір · присутність

Зміна ролі глядача

Від пасивного спостерігача до учасника

Було

- глядач перед екраном
- сприйняття готового твору
- пасивна позиція

Стає

- участь у просторі
- індивідуальна траєкторія
- активна взаємодія

Кейс: Refik Anadol

Дані, простір і імерсивна візуальність

- працює з великими масивами даних і штучним інтелектом
- перетворює інформацію на динамічні візуальні середовища
- глядач занурюється у потік цифрових образів

Refik Anadol

інтерактивність · простір · присутність

Кейс: Marshmallow Laser Feast

VR як досвід природи і тілесності

- створюють чуттєві VR-середовища
- показують невидимі процеси природи та тіла
- підсилюють емпатію через ефект присутності

Marshmallow Laser Feast

інтерактивність · простір · присутність

Кейс: Оксана Чепелик

Український контекст медіамистецтва

- поєднання простору, тіла, соціальної тематики і технологій
- медіамистецтво як спосіб осмислення сучасності
- важливий приклад для українського контексту

Оксана Чепелик

інтерактивність · простір · присутність

Виклики і перспективи

Технологія має працювати на зміст

• виклики: вартість, складність, комфорт користувача
• етика: травматичний досвід не можна перетворювати на атракціон
• перспективи: освіта, музеї, 3D-тури, архіви, культура

досвід

інтерактивність · простір · присутність

Висновки

VR/AR як нова мова медіамистецтва

- VR та AR змінюють структуру аудіовізуального твору
- глядач переходить від перегляду до участі
- головне - не ефектність технології, а змістовний досвід

Дякую за увагу