Крещенецька Катерина
студентка НаУКМА
МП-2 Культурологія

Сучасні напрями використання віртуальної реальності в експериментах з інсталяціями

Трансформаційні зрушення сучасного суспільства вимагають від мистецтва перегляду естетичних та образотворчих настанов, усталених художніх канонів. Науково-технічний прогрес дає змогу митцям розширити не тільки методи й засоби творіння, а і саме сприйняття твору, не обмежуючись фізичною його суттю та просторовими координатами. Віртуальні світи, які були доступні раніше у літературі та кіноіндустрії, все більше поширюються і охоплюють театр, образотворче мистецтво, інсталяції.

Елвіа Вільк, розглядаючи віртуальну реальність, зазначає, що сучасний її вплив на мистецтво є проявом трансформаційної природи мистецтва, яке активується сучасними технологіями. І саме розвиток віртуальної реальності (VR) відкриває нові можливості як для художників, так і для мистецьких інституцій. VR пропонує сенсорне занурення та надає необмежений потенціал для інтерактивної взаємодії у створеному віртуальному середовищі. Віртуальна реальність розширює межі сформованої мистецької практики, залучаючи візуальні, просторові, звукові та тактильні інтеракції, створюючи та пропонуючи унікальний досвід для глядачів[12]. Це досягається за допомогою спеціальної гарнітури та інструментів, таких як Google Tilt Brush, Oculus Rift, HTC Vive і Facebook 360, завдяки яким світ мистецтва занурює користувачів у захопливее нове середовище, яке по суті являє собою тривимірну симуляцію[13].

Усе більше митців та установ експериментують із цією новою цифровою технологією, щоб створювати вражаючі витвори мис-

[12] Wilk E. Will virtual reality conquer the artworld? 2017. URL: https://www.artbasel.com/news/virtual-reality-technology-and-art

[13] Virtual Reality in Art: Taking Immersive Contemporary Art to a New Level. The Artling Team. 2017. URL: https://theartling.com/en/artzine/virtual-reality-art/

тецтва та інсталяції, з якими глядачі можуть взаємодіяти. Система віртуальної реальності спрямована на занурення одного або кількох користувачів у штучне середовище, де можна відчувати та взаємодіяти в реальному часі завдяки сенсомоторним інтерфейсам. Цей штучно створений досвід має бути достатньо достовірним, щоб захопити відчуття користувача, щоб створити як кінцеву мету відчуття присутності віртуальних об'єктів, а також відчуття його самоприсутності у віртуальному середовищі. Це відчуття присутності можна досягти за чотирьох умов: захопливе середовище, можливість взаємодії з системою, збереження узгодженості між сприйняттям і взаємодією та пропонування досвіду, який викликає певні емоції[14]. Цей останній момент дуже важливий, щоб допомогти користувачеві забути про наявність пристроїв.

Використання технології віртуальної реальності для створення передових мистецьких інсталяцій є відносно недавньою тенденцією, але вона сягає корінням у довгу історію експериментів. Від стереоскопів XIX століття до раннього комп'ютерного досвіду віртуальної реальності 1980-х років, митці завжди були зацікавлені в розширенні меж можливого за допомогою нових технологій. Однак мистецтво віртуальної реальності почало по-справжньому розвиватися лише після розроблення доступного апаратного та програмного забезпечення VR. Одним із новаторів у цій галузі був Чар Девіс, канадський художник, який створив інтерактивну інсталяцію Osmose у 1995 році. Цей непересічний досвід дав змогу учасникам досліджувати різні віртуальні середовища, використовуючи дихання як спосіб контролю своїх рухів у просторі[15].

Відтоді VR-мистецтво продовжує стрімко розвиватися, а художники досліджують нові техніки та технології, щоб створити більш захопливий та інтерактивний досвід. Одним з ключових розроблень стало використання тактильного зворотного зв'язку, який дає учасникам фізичні відчуття під час взаємодії з твором мистецтва. Іншою важливою тенденцією стала інтеграція елемен-

[14] De Sorbier F., Bouvier P., Herubel A., Chaudeyrac P., Biri V., Kiss J. A Virtual Reality Installation. 2008 p. 131–134. ULR: https://www.researchgate.net/publication/4356707_A_Virtual_Reality_Installation/citation/download

[15] Transforming Spaces with Virtual Reality Art Installations/ ULR: https://www.prectxe.com/transforming-spaces-with-virtual-reality-art-installations/

тів AR (доповненої реальності) в інсталяції VR, що стирає межі між віртуальним і фізичним світами.

Віртуальна реальність (VR) здійснила революцію у світі мистецтва, об'єднавши творчість із технологією для створення інсталяцій захопливих вражень. Так, у співпраці з Google Art Basel запустив мистецький проєкт віртуальної реальності в Гонконгу. Такі митці, як Ян Юнлян, Цао Фей і Сунь Сюнь використовували Google Tilt Brush для створення тривимірних творів мистецтва у віртуальному просторі. Проєкт демонстрував інноваційні твори, які зацікавили глядачів[16]. Інсталяція Аніш Капур «Into Yourself, Fall» із віртуальної реальності, представлена на виставці Art Basel Hong Kong, давала змогу глядачам подорожувати людським тілом, стираючи межу між абстракцією та звичністю. Творіння Капур занурило користувачів у потойбічний досвід[17]. VR-інсталяція М. Абрамовича «Підйом» також була представлена на виставці Art Basel Hong Kong і присвячена зміні клімату. Глядачі взаємодіяли з аватаром артистки, спостерігаючи її повільне спускання в резервуар з водою. Досвід продовжувався не лише у VR, а додаток нагадував користувачам про боротьбу художника та виклики планети[18]. Китайська мультимедійна художниця Цао Фей поєднала технології віртуальної реальності та відеоарт у своєму BMW Art Car № 18. Робота поєднала стародавні китайські традиції з сучасними технологічними досягненнями, створивши унікальний досвід, який спонукає до роздумів[19]. Відеоінсталяція художника Алекса Прагера з Лос-Анджелеса була частиною досвіду віртуальної реальності Смітсонівського американського художнього музею. Його робота під назвою «Обличчя в натовпі» залучила глядачів за допомогою

[16] Nel-Olivia Waga. Inside The Art Basel Hong Kong 2017 And Google Arts & Culture Virtual Reality Project. ULR: https://www.forbes.com/sites/neloliviawaga/2017/03/24/inside-the-art-basel-hong-kong-2017-and-google-art-culture-virtual-reality-project/?sh=2aa8bf21153a

[17] Anish Kapoor. Into Yourself, Fall. 2018. ULR: https://acuteart.com/artist/anish-kapoor/

[18] Marina Abramović. Rising. 2018. ULR: https://acuteart.com/artist/marina-abramovic/

[19] Back to the future: Cao Fei brings the BMW Art Car into the digital age. URL: https://www.wallpaper.com/art/cao-fei-bmw-art-car-18-augmented-reality

триканальної відеоінсталяції, запрошуючи їх дослідити складність людської взаємодії[20]. Ці артінсталяції із віртуальною реальністю демонструють, як технологія може покращити мистецьке вираження, запрошуючи аудиторію зробити крок у нові виміри та долучитися до творчості безпрецедентними способами.

Сьогодні різноманітні художники працюють із технологією VR, щоб створювати приголомшливі незабутні інсталяції. Деякі з найвідоміших художників віртуальної реальності включають Лорі Андерсон, яка створила VR-перформанс Chalkroom, і Marshmallow Laser Feast, британську групу, яка створює захопливі інсталяції, які поєднують VR з іншими засобами, такими як танці та звукові пейзажі.

Світ віртуальної реальності зовсім інший, ніж кілька років тому. Звільнившись від навіювання реклами та венчурного фінансування, VR набула нового життя як абсолютно важливий інструмент для митців, які прагнуть розширити межі занурення. Для багатьох митців, які експериментують із VR, це не просто створення віртуального світу, а радше використання VR лише як одного з інгредієнтів у рецепті видозмінення реальності. Добре спроєктована інсталяція чи виставка не повинні мати часу очікування, натомість даючи змогу аудиторії входити у віртуальні світи за власним бажанням. Глядачі повинні відчувати себе так, ніби їх справді перенесли в інший світ, а персонажі, з якими вони спілкуються, мають виглядати переконливо реальними. Якщо митці виконають свою роботу правильно, глядачі залишатимуться з враженням, що вони пережили глибоку подію в реальному житті, і це буде те, що вони завжди пам'ятатимуть. За останні кілька років ландшафт сучасного мистецтва значно змінився завдяки технологіям занурення, доповненій реальності та інтерактивному мистецтву. Кураторський напрямок мистецьких інституцій починає чуйно реагувати на ці роботи, які знаходяться на осі мистецтва та технологій[21].

---

[20] N Face in the Crowd (2013) URL: https://www.alexprager.com/face-in-the-crowd-three-part-projection

[21] Porges S. The Future Of VR? Site-Specific Art Installations. 2019. ULR: https://www.forbes.com/sites/sethporges/2019/11/04/the-future-of-vr-site-specific-art-installations/?sh=4bddc1991063

Віртуальна реальність стає мейнстрімною тенденцією розвитку сучасного суспільства, і музеї вже досить довго використовують потужність віртуальної реальності, забезпечуючи вражаючі результати. Музеї завжди прагнули вдихнути життя у свої колекції, і VR є винятковим інструментом для досягнення цієї мети[22]. Він пропонує унікальний і захопливий досвід, який переносить відвідувачів у нові виміри експозиції. Глобальна музейна спільнота охоче сприйняла потенціал VR, використовуючи його для створення захопливих турів, інтерактивних експонатів і візуальних оповідань[23]. VR дає змогу кураторам контекстуалізувати об'єкти та демонструвати їх справжній масштаб, революціонізуючи взаємодію відвідувачів з мистецтвом та історією.

Мистецтво віртуальної реальності — це засіб, який пропонує митцям новий набір інструментів для створення захопливих і привабливих вражень для своєї аудиторії. Оскільки технологія продовжує вдосконалюватися, ми можемо очікувати ще більше інноваційних настанов що спонукають до роздумів у найближчі роки?[24].

Підсумовуючи, відзначимо, що сучасні напрями використання віртуальної реальності в експериментах з інсталяціями охоплюють:

– розширення імерсивності та емоційного досвіду через занурення людини в альтернативну реальність, що викликає сильні емоційні реакції;

– залучення інтерактивності та участі глядачів;

– ітерації із віртуальною архітектурою та дизайном, відтворення історичних або футуристичних ландшафтів, де глядачі можуть вільно рухатися та досліджувати простір та об'єкти;

– використання додаткових цифрових технологій, як-от розпізнавання руху, віртуальний звук та сенсорні вібрації, щоб посилити занурювальний досвід і зробити його більш реалістичним.

[22] Richardson J. Virtual Reality Is A Big Trend In Museums, But What Are The Best Examples Of Museums Using VR? 2024. ULR: https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-virtual-reality/

[23] Там само.

[24] Transforming Spaces with Virtual Reality Art Installations/ ULR: https://www.prectxe.com/transforming-spaces-with-virtual-reality-art-installations/

Отже, мистецтво віртуальної реальності — це засіб, який пропонує митцям новий набір інструментів для створення захоплених вражень для своєї аудиторії. Оскільки технологія продовжує вдосконалюватися, ми можемо очікувати, що в майбутньому побачимо ще більше новаторських артінсталяцій VR.

Художники віртуальної реальності постійно розширюють межі можливого в мистецтві та технологіях. Вони використовують різноманітні техніки для створення ефекту занурення в цифрове мистецтво, яке захоплює та вражає глядачів. Однією з ключових технік, що використовуються, є набір цифрових інструментів, який уміщує програмні додатки та апаратні пристрої, які дають змогу художникам створювати та маніпулювати 3D-об'єктами та середовищами. Ще одним популярним прийомом у мистецтві віртуальної реальності є використання інтерактивних елементів. Завдяки цим елементам глядачі можуть стати активними учасниками мистецького твору та впливати на напрямок досвіду. Наприклад, художник може створити віртуальне середовище, де глядачі матимуть можливість досліджувати різні об'єкти/персонажі та взаємодіяти з ними, впливаючи на розповідь/результат твору. Новою тенденцією в мистецтві віртуальної реальності є інтеграція доповненої реальності в інсталяції віртуальної реальності. Поєднуючи ці дві технології, художники можуть створювати ще більш захопливі та динамічні враження. Елементи доповненої реальності здатні підвищити реалістичність віртуальних об'єктів, створюючи враження, що вони взаємодіють із реальним світом. За допомогою цих методів митці віртуальної реальності створюють карколомний досвід цифрового мистецтва, який кидає виклик традиційним мистецьким обмеженням і розширює межі технологій і творчості.

Література

1. Anish Kapoor. Into Yourself, Fall. 2018. ULR: https://acuteart.com/artist/anish-kapoor/

2. Back to the future: Cao Fei brings the BMW Art Car into the digital age. URL: https://www.wallpaper.com/art/cao-fei-bmw-art-car-18-augmented-reality

3. De Sorbier F., Bouvier P., Herubel A., Chaudeyrac P., Biri V., Kiss J. A Virtual Reality Installation. 2008p. 131-134. ULR: https://www.

researchgate.net/publication/4356707_A_Virtual_Reality_Installation/citation/download

4. Face in the Crowd (2013) URL: https://www.alexprager.com/face-in-the-crowd-three-part-projection

5. Marina Abramović. Rising. 2018. ULR: https://acuteart.com/artist/marina-abramovic/

6. Nel-Olivia Waga. Inside The Art Basel Hong Kong 2017 And Google Arts & Culture Virtual Reality Project. ULR: https://www.forbes.com/sites/neloliviawaga/2017/03/24/inside-the-art-basel-hong-kong-2017-and-google-art-culture-virtual-reality-project/?sh=2aa8bf21153a

7. Porges S. The Future Of VR? Site-Specific Art Installations. 2019. ULR: https://www.forbes.com/sites/sethporges/2019/11/04/the-future-of-vr-site-specific-art-installations/?sh=4bddc1991063

8. Richardson J. Virtual Reality Is A Big Trend In Museums, But What Are The Best Examples Of Museums Using VR? 2024. ULR: https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-virtual-reality/

9. Transforming Spaces with Virtual Reality Art Installations/ ULR: https://www.prectxe.com/transforming-spaces-with-virtual-reality-art-installations/

10. Transforming Spaces with Virtual Reality Art Installations/ ULR: https://www.prectxe.com/transforming-spaces-with-virtual-reality-art-installations/

11. Virtual Reality in Art: Taking Immersive Contemporary Art to a New Level. The Artling Team. 2017. URL: https://theartling.com/en/artzine/virtual-reality-art/

12. Wilk E. Will virtual reality conquer the artworld? 2017. URL: https://www.artbasel.com/news/virtual-reality-technology-and-art

Сунь Сюнь, Попереднє життя гори Імату, 2017 для Art Basel Hong Kong x Google Art & Культурний проєкт 2017

Аніш Капур. В себе, впади. 2018

Марина Абрамович. Підйом. 2018

Цао Фей. Art Car №18. 2017

Алекс Прагер. Обличчя в натовпі. 2013

Сучасні напрями використання віртуальної реальності (VR) в експериментах з інсталяціями

- Розширення іммерсивності та емоційного досвіду через занурення людини в альтернативну реальність, що викликає сильні емоційні реакції
- Залучення інтерактивності та участі глядачів
- Ітерації із віртуальною архітектурою та дизайном, відтворення історичних або футуристичних ландшафтів, де глядачі можуть вільно рухатися та досліджувати простір та об'єкти
- Використання додаткових цифрових технологій, як от розпізнавання руху, віртуальний звук та сенсорні вібрації, щоб посилити занурювальний досвід і зробити його більш реалістичним