ИНТЕГРАЦИЯ ВИЗУАЛЬНОГО КОДА ГОРОДА В ГЕНЕРАТИВНЫЕ ВИЗУАЛЫ

ИММЕРСИВНЫХ АРТ-ОБЪЕКТОВ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

Колесникова И.В. (Иркутский государственный университет)

Научный руководитель – доцент, кандидат физ.-мат. наук Балахчи А. Г.

(Иркутский государственный университет)

В плотном информационном и визуальном поле современных городов цифровое искусство становится важным компонентом формирования территориальной образности, смысловой, ценностной и эмоциональной доминанты. С другой стороны, генеративные визуалы, технологии дополненной и виртуальной реальности открывают новые возможности для создания иммерсивных арт-объектов [1]. Характер отношений между художником, произведением искусства, публикой, городским общественным пространством могут меняться, когда благодаря интерактивности онлайн-коммуникации активизируется зритель. Конвергенция виртуальной и объективной реальности формирует новое культурное пространство, не ограниченное онлайн- или выставочным пространством.

Генеративные визуалы представляют собой графические и анимационные объекты, создаваемые алгоритмами. Использование TouchDesigner позволяет создавать динамичные цифровые композиции, адаптирующиеся к контексту и взаимодействующие с аудиторией. Это открывает новые грани в иммерсивном искусстве, делая его более живым и интерактивным.

Технологии дополненной реальности позволяют наложить цифровые объекты на реальный мир, создавая уникальные пользовательские впечатления [2]. В сочетании с генеративными визуалами AR может использоваться для разработки интерактивных плакатов и цифровых инсталляций, которые реагируют на движения пользователя, изменяются в реальном времени и создают новый уровень взаимодействия с пространством.

Одним из возможных проектов является создание интерактивных плакатов с использованием TouchDesigner и AR. При наведении камеры смартфона на такой плакат с QR-код пользователь сможет увидеть анимированные элементы, которые изменяются в зависимости от его положения или жестов. Это может быть применимо в сфере искусства, рекламы, образовательных и культурных проектов.

Для реализации подобных проектов могут быть использованы следующие инструменты:

- TouchDesigner – программа для создания генеративных визуалов и интерактивных медиа.
- AR Studio – онлайн-конструктор для создания web-проектов с дополненной реальностью.
- Figma – графический редактор для разработки интерфейсов и прототипирования.

Постцифровая эстетика влияет на произведения искусства в городском пространстве, проявляясь не только в демонстрации произведений на городских цифровых экранах или с помощью технологий дополненной и виртуальной реальности в рамках цифрового паблик-арта, но и в изменении восприятия и взаимодействия с искусством в контексте урбанистической среды. Эти технологии позволяют переосмыслить традиционные форматы визуальной коммуникации. Развитие подобных инициатив способствует созданию уникальных медиаформатов [3], которые вовлекают зрителей в новый опыт взаимодействия с искусством.

1. Венкова А.В. Феномен иммерсивности. Мультисенсорный поворот в культуре. Санкт-Петербург: Астерион, 2021. 336 с.
2. Seevinck J. Emergence in interactive Art. Switzerland: Springer, Charm. 2017. 189 с.

3. Как дополненная реальность стала инструментом сторителлинга в искусстве.
[Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://skillbox.ru/media/design/ar-technology/>