

DOI: <https://doi.org/10.36059/978-966-397-301-2-113>

Шиман Катерина, аспірантка кафедри ТІМ НАОМА
(науковий керівник: кандидат мистецтвознавства, доцент В. І. Петрашик)

Переосмислення просторово-часового континууму мистецьких проявів у віртуальній реальності

Ключові слова: VR-мистецтво, сучасне мистецтво, арт-практика, просторово-часовий континуум, доповнена реальність, змішана реальність, віртуальна реальність.

Kateryna Shyman, PhD student, NAFAA
(academic mentor: Associate Professor at NAFAA Volodymyr Petrashyk)

Rethinking the space-time continuum of art practice in virtual reality

Abstract: When the platform for creating and storing artworks is transferred to virtual reality, the artworks acquire certain specific features. Artists (including Ukrainians, such as D. Faksh, O. Khomyakova, K. Shyman, etc.) in their works draw attention to the effect of “substituting” space for time in VR. However, it should be noted that virtual reality cannot provide for an equal environment of space and time because it is outside the dimensions of physical reality.

Key words: VR art, contemporary art, space-time continuum, augmented reality, mixed reality, virtual reality.

Сьогодні мистецтво розвивається разом із стрімким прогресом сучасних технологій. Можливість перенести платформу творення та існування мистецького твору у віртуальну реальність надає таким роботам певних характерних особливостей.

Якщо для «традиційних» медіа визначальним є той факт, що вони базуються на аналоговій та друкованій основі (картини, книги тощо), то для творів у VR характерною рисою є цифрова основа. Зрештою, усі форми сучасної медіа-культури мають у підґрунті цифровий код, який слугує для них фундаментом. Іншими словами, така діджитальність – сутнісна риса мистецьких проявів у віртуальній реальності.

Саме тому, функціональна значущість VR може кардинально змінювати характеристики творчих проявів. У своїх роботах митці (у т. ч. вітчизняні: Д. Факш, О. Хомякова, К. Шиман та ін.), звертають увагу на те, що у віртуальній реальності наявний ефект «підміни» простору часом; зміщуються та видозмінюються характеристики, координати та властивості притаманні «як у фізичній реальності».

Про це зазначає і британська дослідниця Деніс П. Барлоу. Слід зауважити, що віртуальна реальність не є окремим середовищем простору і часу, адже вона поза вимірами фізичної реальності. Взаємодію між фізичною та віртуальною реальністю почав досліджувати Т. Коделл. Він увів на початку 1990-х спеціальний термін – «доповнена реальність».

Section 4. Problems of modern art and art management

Трохи згодом у 1994 р. П. Мілгрем та Ф. Кішино формально визначили ще один термін – «змішана реальність».

Однією з перших історико-теоретичних праць про віртуальну реальність стала книга американського дослідника Ф. Хеммітта «Віртуальна реальність» (1993). Автор вбачає історичні передумови становлення феномену VR у розвитку синтетичних можливостей кіно та кіно-симуляторів.

Взагалі, віртуальну реальність можна назвати середовищем, що дає можливість перейти від авторської інтерпретації відчуття до отримання цього відчуття особисто. Причиною тому є те, що зникає прогалина, яка існує між реальністю історії і свідомістю, що інтерпретує її в нашу реальність. Перебуваючи у VR споглядач сприймає особисто всі елементи; а свідомість сама виступає середовищем.

Можна сказати, певним чином, у віртуальній реальності виникає тотальний симбіоз трактувань художньої форми, які утворилися протягом розвитку історії мистецтва: форми-укладу, форми-змісту та форми-контуру тощо.

