

Summary. The article deals with issues related to the content content and interpretation of the term "kinetic sculpture" and its affiliation with the characteristics and form-forming qualities of contemporary art. For the creation of a distinct theoretical picture, examples of the work of famous artists in this field are given. The study focuses on the consideration of kinetic sculpture as an object that has a significant aesthetic power of influence on the viewer, using new materials and implementing fresh original ideas.

Key words: *kinetic sculpture, kinetic art, avantgardedirection, decorative plastic.*

УДК: 378+74+76+004.4'273

ID ORCID: I-7934-2018

Ірина Цідило
(Україна)

ІНТЕРАКТИВНА ГОЛОГРАФІЯ В СУЧАСНІЙ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ

Як візуальні нині осмислюються різні сфери людської діяльності та спілкування, які раніше ніколи не зачіпали візуального мислення. Уявлення про візуалізацію, візуальну комунікацію та орієнтацію, візуальні форми і структури реалізуються при проектуванні різних об'єктів і систем. Оскільки візуальна орієнтація покладена в основу багатьох сучасних концепцій дизайну, то доводиться визнати, що інтеграція візуальної свідомості й діяльності проектування, яка відбувається в дизайні, має для нього величезне значення. *Візуалізація* дизайн-концепції виникає з моменту ескізування та завершується кінцевим результатом і реалізується засобами ручної ескізної-проектної графіки й паралельно засобами комп'ютерних художньо-графічних редакторів. На тлі повсюдного розповсюдження комп'ютерної техніки виникли такі поняття, як візуалізація об'єктів і сцен, візуалізація текстур, візуальний ефект, візуальний ряд, візуальний шум та ін. Ці вирази широко застосовуються в промисловому дизайні, дизайні середовища й особливо в графічному дизайні. Проте, крім технічних термінів і словосполучень, в наш ужиток міцно входять такі словосполучення, як візуальне мистецтво, візуальні комунікації, візуальні форми, візуальний світ, візуальний текст, що є видовими поняттями процесу *візуалізації*. Графічний дизайнер виступає в ролі візуалізатора – того, хто «незорові» тексти перекладає на візуальну мову. Під *візуальною комунікацією* розуміємо процес конкретизування й унаочнення абстрактних ідей та проблем через предметність, дохідливість, універсальність візуальної мови для компактного передавання інформації й прискорення процесу її сприйняття. Візуалізація зумовлюється двома напрямками художньо-проектної діяльності людини, а саме: вербально-зображувальним та віртуальним. Основним засобом

сприйняття та передачі цих двох систем є комп'ютерна графіка як засіб віртуального способу передання інформації.

Нові технології візуального середовища вимагають від дизайнера включення нових засобів у процес художнього вираження та визначення змісту, розроблення віртуальної мови, яка буде їх основним виражальним засобом. Розвиток технологій медіа-дизайну зумовлює необхідність у виявленні можливостей впровадження мистецького дизайну в засобах передання інформації [1, с. 22-26].

Голографія як складний та інноваційний інструмент дозволила отримати нові ідеї, починаючи з природи світла та оптичного представлення до досягнення цифрових інновацій та інтерактивних додатків. *Голографія* – це метафорична візуальна комунікаційна технологія з можливістю відновлення розміру, форми та тривимірності об'єкта, де будь-які зміни можуть бути зафіксовані навіть у міліметрах при його відтворенні. Існує достатньо доказів того, що «загальний» запис голограми містить кожну частину повної голограми, і її можна побачити в повному записі з обмеженим кутом, що дозволяє здійснювати візуалізацію. Що стосується етимології, то слово голографія дає ключі до його властивостей. Слово «Holo» означає «все, ціле, повне, повне», а слово «Graphos-Graphy» означає запис, що вказує форму або процес написання, означає «писати, виражати написаними персонажами», «малювати, представляти строки, нарисовані раніше».

Голографія відповідає «повному запису» зображення та включає в себе філософське питання про уявлення та ілюзії, виходячи з парадоксальності того, що те що видно, те і є матерія, прийнята як реальна. Цей інноваційний метод створив еволюцію в рамках «дизайну», запропонованого в презентації. Зображення, які показуються «на наших очах», накладаються на реальний світ в реальному часі, а при взаємодії з реальними акторами та об'єктами набувають величезного впливу та успіху. З середини минулого століття техніка була вдосконалена за допомогою інновацій, проектування та дизайну, а також ергономічних проектів.

Уве Маас в 1995 успішно застосував як цифрову технологію систему *Musion Eyeliner 3D*. Використання цієї системи створює майже історичну або таку, що запам'ятовується присутність, яка підтверджується зображенням інтерфейсу, розробленим за допомогою голограми. Голографія дозволяє використовувати безліч додатків, що створюють необмежений зв'язок між феноменом, технологією, мистецтвом та культурою. Система основана на бажаннях публіки хотіти побачити або згадати свої «символи» та деякі імітації голографічних зображень, що відносяться до презентацій, які ще активні в пам'яті й ідентифікуються з ідолами, як у випадку голограм, які виникають після різних художників, співаків, танцюристів в обставинах, не створених в житті. У цьому форматі досягаються цілі безпрецедентної дії на стратегію обслуговування або продукту. Ця особливість обіцяє ще більшу цікавість, оскільки вона дає унікальну якість шоу. Сьогодні вона також працює як нова медіа та технологія в сучасному художньому мистецтві, так і в 3D-проекції

відеоартографії. Ці втручання, які створюють нові способи мислення та відносяться до концепції продукту та бізнесу, можна назвати «зіткненням» між технологією, мистецтвом, засобами масової інформації, архітектурою, торгівлею та інноваціями, які впливають на дизайн, імідж та хвилювання, стимулюються інтерактивними технологічними ресурсами.

Голографічна система складається з запису про нескінченність точок різної осі зображення, що утворює зразок, з якого мозок реконструює оригінал з тривимірним ефектом. В цьому методі використовується реєстр різних шаблонів світлових перешкод, які можуть генерувати або відображати зображення в трьох вимірах.

Система *Musion* була впроваджена на своїх платформах з портфоліо продуктів та технологій, адаптованих за багатьма аспектами дизайну, ефектами та іншими інтерфейсами, всі з яких були спрямовані на антропометричні адаптації. Вони представлені з деякими метафоричними іменами впливу, такими як «Цифрове Воскресіння» та «Телеприсутність». В академічній області система дозволяє ораторам, викладачам і лікарям використовуючи інтерактивні голограми «жити» на конференціях і зборах, щоб «давати» лекції та курси. В деяких випадках оратор повністю замінюється своєю голограмою без його реальної присутності. Будь-який інтерв'юер може взаємодіяти з голограмою в режимі реального часу або раніше записаному. Голограма в реальному розмірі реального оратора може надати інформацію та дані про метод *Power Point 3D*-голограми, а потім він може повернутися, щоб взаємодіяти з голограмою відповідної людини. В межах одного проекту можливі багатофункціональні функції. Технологія *Telepresence* (2014) описується як голографічна технологія телеприсутності і представляє собою майбутнє спілкування, що дозволяє нам більш ефективно підключатися і здійснювати неймовірний вплив на нашу аудиторію. Створення платформ з інтерактивною голографією дозволяє «левітувати» зображення, але ще немає способу проектувати зображення в будь-якому місці, але тільки в заданому просторі; пристрій проєціює зображення лише в заданому полі [2].

ЛІТЕРАТУРА

1. Цідило І. І. Підготовка майбутніх дизайнерів до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. / Тернопільський нац. пед. ун-т ім. В. Гнатюка. Тернопіль, 2015. 244 с.
2. Ekaterina Emmanuil Inglesis Barcellos, Galdenoro Botura Junior. The interactive holography as metaphor and innovation in optical representation in design. 6th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2015) and the Affiliated Conferences, AHFE 2015. *Procedia Manufacturing* 3 (2015). С. 754–761. DOI: 10.1016. (Last accessed: 09.08.2018).

Резюме. Розглянуто інтерактивну голографію як одне із видових понять процесу візуалізації в інноваційному медіа-дизайні та як віртуальний напрям художньо-проектної діяльності людини. Сильний технологічний розвиток у використанні віртуальних зображень дозволив науці, пов'язаній з дизайном, інтегрувати їх до різних застосувань у фізичному середовищі, взаємодіяти з

реальним світом, пропонуючи метафори та інноваційне оптичне представлення образних процесів.

Ключові слова: візуальна комунікація, інтерактивна голографія, інноваційна медіа-технологія.

Summary. Interactive holography is considered as one of the specific notions of the visualization process in innovative media design and as a virtual direction of the artistic and design activity of a person. Strong technological development in the use of virtual images has allowed science related to design, integrate them into various applications in the physical environment, interact with the real world, offering metaphors and innovative optical representation of figurative processes.

Key words: visual communication, interactive holography, innovative media technology.

Наталія Рублевська
(Україна)

СКУЛЬПТУРА У ФОНДАХ ТЕРНОПІЛЬСЬКОГО ХУДОЖНЬОГО МУЗЕЮ

Тернопільський обласний художній музей відкритий 1 травня 1991 року на базі картинної галереї Тернопільського краєзнавчого музею. Важливу частину мистецьких збірок Тернопільського обласного художнього музею становить скульптура. Твори даної групи надходили і надалі надходять різними способами у фонди музею. Частину артефактів було передано з Тернопільського краєзнавчого музею. Наприклад, у 1960–70-х роках ХХ століття у збірку Тернопільського краєзнавчого музею надійшли барельєфи Йоана Георга Пінзеля (б.1707 або 1720 – б.1765 або 1762 pp.) з церкви Покрови Пресвятої Богородиці м. Бучача («Благовіщення», «Ангел-Хоронитель», «Подорож до Еммаусу» (дерево, різьба, позолота сер.ХVIIIст.), а також статуї «збараського» львів'янина Антіна Осинського (б.1720 – б.1765pp.) з костьолу о.о.Кармелітів зі Збаража («Апостол Петро», «Апостол Павло» (дерево, різьба, ХVIII ст.) [6, с. 10]. Таким чином у 1970-х роках у фондах Тернопільського краєзнавчого музею було 200 одиниць скульптури. Пізніше, 14 грудня 1991 року даний музей додатково віддав Художньому музею ще 45 творів. На цьому збільшення збірки скульптури не зупинилося [1–3]. Фонди Тернопільського обласного художнього музею збагачувались різними способами: це і купівля, і з експедицій, і подарунки.

Нині у музеї знаходяться твори як українських, так і зарубіжних авторів. Так, це «Портрет хлопчика» роботи Bilinski P. (кінець ХІХ – початку ХХ століття); погруддя «Ірена» (1967); «Голова Кароля Тхорека» (кінця 1960-х pp.) роботи роботи Walter Mieczislaw, передані музею у 1991 р.; «Ельбльонг» роботи Войтека Фуса (1997), подарованої міською радою у 2002 р.;