

МОБІЛЬНІ ПРИСТРОЇ ЯК ОСНОВНИЙ ІНСТРУМЕНТ ВЗАЄМОДІЇ З ТЕХНОЛОГІЄЮ AR

Інноваційні рішення та нові технології є взаємопов'язаними та взаємозалежними завдяки їх симбіотичному зв'язку: ітераційно-експериментальний характер останніх служить для перших каталізатором.

Так, однією з таких технологій, що вирізняється величезним потенціалом та одночасно вважається одним з основних інноваційних інструментів, є технологія доповненої реальності (AR). За своєю суттю, AR – це візуальне або аудіо розширення фізичного простору таким чином, що вбудована віртуальна модель у модель світу, що отримується за рахунок сенсорної системи, сприймається як частина навколишнього середовища. Зазвичай, AR адаптується до певного контексту його використання, адже накладається переважно в live-режимі та залежить від тих чи інших координат – позиційних даних, які визначають просторові розміри та форму, розташування, орієнтацію віртуальних об'єктів у реальному просторі, а також потенційно інші атрибути.

Доповнена реальність «починається з мобільного пристрою, оснащеного камерою» [1]. Щоб мати можливість не тільки бачити проекцію, але й вільно взаємодіяти з нею, мобільний пристрій потрібен весь час – лише в цьому випадку виникає діалог між матеріальними та нематеріальними елементами, які співіснують в одному просторі та реальності. Локації з AR здебільшого супроводжуються маркерами, такими як, наприклад, QR-коди, що безпосередньо сигналізують про присутність доповненої реальності, допомагають її алгоритмам позиціонувати віртуальні об'єкти та супроводжують користувачів шляхом надання навігаційних підказок або інструкцій. Врешті-решт, мобільний пристрій – це про індивідуальне використання, що робить користувацький досвід приватним, персоналізованим.

Аби посилити відчуття реалізму, імерсії та глибини від AR так, ніби людина перебуває «всередині» [2] і є частиною того, що відбувається, локації часто звертаються до аудіо-підтримки. Крім того, в умовах, коли потрібно зменшити вплив зовнішнього шуму під час сприйняття звукових ефектів, з'являється необхідність у навушниках.

Останнім часом найбільш вираженим проявом технологічного прогресу є інсталяції, багато з яких взаємодіють зі світом через технології AR. Оскільки мистецтво завжди шукало способи розширити межі досяжного, крійтори використовують AR як інструмент для реконтекстуалізації фізичного простору або об'єктів у ньому, заразом відповідно трансформуючи інтерпретацію глядача.

Іншими словами, за допомогою технологій AR можна маніпулювати розумінням, цінностями та поглядом людини, оскільки все, з чим вона стикається, перетворюється на певний меседж, головна роль якого відведена на те, щоб передати сенс. Варто також враховувати стан невизначеності або неясності: глядач очікує досвід, але не може передбачити конкретну форму або зміст цього досвіду.

Як результат, зацікавленість – наслідок тієї інтриги, яку витримує AR-інсталяція з самого початку.

Проте, всупереч тому, що характер взаємодії користувача з AR щоразу є унікальним, він все ще є залежним від функціональних можливостей мобільного пристрою. Подібно до об'єктива, який служить посередником між спостерігачем та об'єктом у фотографії, мобільний пристрій діє як інтерфейс між користувачем та простором одночасно як віртуальним, так і фізичним. Такий пристрій повинен орієнтуватися на розвиток технології доповненої реальності та зосереджуватись на тому, щоб передати якомога ширший спектр AR.

Список літератури

1. **Porter, M. E.** How does augmented reality work?. *Harvard Business Review*. URL: <https://hbr.org/2017/11/how-does-augmented-reality-work>.
2. **Jamesespinosa.** Creating an Immersive Experience with Audio Visual Supply. *Medium*. URL: <https://medium.com/@jamesespinosa926/creating-an-immersive-experience-with-audio-visual-supply-7871639bb43e>.