

## **Иван Пузырев о технологической составляющей выставки Offline/Online**

Будущее уже здесь. Просто оно еще неравномерно распределено.

*Писатель Уильям Гибсон*

Если технологии это ответ, то какой был вопрос?

*Архитектор Седрик Прайс*

Глоссарий:

VR (Virtual Reality) виртуальная реальность — пользователь полностью окружен виртуальным пространством, с которым может взаимодействовать. Передвижения и действия в реальном мире происходят и в виртуальном пространстве.

AR (Augmented Reality) дополненная реальность.

Пользователь видит и реальный мир и digital дополнение с информацией или объектом.

Технологии действительно неотъемлемая часть современного человека. Телефон во многом является продолжением нашей руки и дополняет наше зрение и память. Цифровые технологии позволяют имитировать реальность, подготавливая нас к периоду, в котором мы не можем сказать «я видел, и это правда», на смену этому придет «я видел, это прошло проверку и, возможно, это правда».

Технологическая составляющая выставки Offline/Online призвана задавать вопросы всем посетителям выставки, вопросы собственного отношения к технологии, вопросы допустимости перехода информации с экрана телефона в пространство прямо перед нами. Для получения достоверного ответа в digital части выставки использовались передовые решения с технологией дополненной и виртуальной реальности. Команда из 8 человек в течение нескольких месяцев создавала виртуальные комнаты музеев, снимала стереоскопическое видео в 360 градусов и переносила искусство в дополненную реальность.

### **Компонент AR галерея:**

Для проекта было разработано приложение, доступное для скачивания в AppStore и GooglePlay Market. Приложение содержит более 100 изображений, объемных дополнений и роликов, доступных при наведении на картины, размещенные на выставке, а также в каталоге с отметкой в виде иконки AR. Основной сложностью для команды разработчиков было сопоставление размеров картин, так как при появлении перед вами в дополненной реальности картины должны быть соответствующего реальности размера. Сжатые сроки и необходимость ведения переговоров с Apple касательно каждой публикации приложения также усложняли работу над проектом. В результате было создано первое в России приложение дополненной реальности с частными коллекциями, ранее недоступными для просмотра в такой подборке и компоновке.

### **Компонент VR музей:**

Команда создала виртуальную копию верхнего этажа ДК Громов и расставила виртуальное освещение так, как бы это было сделано в настоящей галерее. Разработчики размещают текстуры белого цвета на виртуальных стенах точно так

же, как маляр выкрасил бы поверхности в белый цвет. Всё это пространство создавалось для одной из первых в мире галерей в виртуальной реальности. В проекте скомпилированы 10 комнат, каждая комната посвящена 1 коллекционеру. Кураторы выставки Марина Альвитр и Антонио Джеуза совместно с разработчиками разместили картины в виртуальных комнатах. В результате уникальный проект позволяет любому желающему посмотреть работы из частных коллекций и в буквальном смысле прогуляться по виртуальным комнатам. На проекте использовались очки Oculus Quest, позволяющие без дополнительных проводов и сенсоров трекинга в комнате отслеживать положение пользователя и сопоставлять передвижение в реальном мире и передвижение в виртуальном пространстве, создавая настоящий эффект погружения.

### **Компонент VR видео 360:**

Уникальное технологическое решение позволяет каждому желающему оказаться в домашних частных коллекциях: услышать и почувствовать историю каждого из трех героев проекта. Команда специалистов по съемке в 360° посетила дома коллекционеров и провела съемку на единственную в России камеру, снимающую стереоскопическое видео в качестве 11К в 360 градусов. Такой способ съемки позволяет после обработки показывать видео в очках виртуальной реальности, обеспечивать наиболее высокий уровень передачи деталей и предоставить недоступный ранее эффект погружения в обстановку. Контекст окружения и эффект стерео создают чувство объема и сопричастности к рассказанной истории. Созданные ролики со временем будут доступны для просмотра в социальных сетях и позволят увидеть все детали проекта даже без очков виртуальной реальности.

### **Команда:**

Digital продюсер:

- Иван Пузырев

VR видео:

- Илья Леонов
- Павел Лукинский
- Борис Фролов

AR приложение и VR музей:

- Евгений Кришталь
- Григорий Каштанов
- Павел Емельяненко
- Никита Слащев