ПРИРОДНИЧІ ТА ТЕХНІЧНІ НАУКИ

УДК 687.112:687.122:004

Бокоч М.П.
студентка ІІ курсу, напрям підготовки «Конструювання та технології швейних виробів»,
Мукачівський державний університет
Матвійчук С.С.
кандидат технічних наук, старший викладач,
Мукачівський державний університет

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК ДЖЕРЕЛО ТВОРЧОСТІ ДЛЯ СТВОРЕННЯ КОСТЮМА

Висвітлено поняття «віртуальна реальність» засобами комп'ютерних трансформацій та здатність людини до її сприйняття.
Для розробки молодіжної колекції одягу обрано джерело творчості – літературний твір "Аліса в країні чудес", що дасть змогу автору запровадити процес перетворення асоціативних образів в реальні.

Використання зорових ілюзій в одязі розглядається в якості оптичних ефектів для досягнення естетичного та парадоксального сприйняття художнього образу моделі.

Ключові слова: віртуальна реальність, джерело творчості, зорові ілюзії, художній образ, дизайн одягу, асоціація.

Об'єктом дослідження є сучасний фільм «Аліса в країні чудес», в якому використовується комп'ютерна графіка та представлено незвичайні образи головних персонажів.

Предметом дослідження є використання методу «Зорових ілюзій», його вплив на сприйняття одягу, і вивчення його використання при розробці сучасних моделей одягу.

Метою є - дослідження явища зорова ілюзія в об'ємі; застосування методики трансформації джерела творчого натхнення при створенні колекції одягу; виявлення основних характерних ознак джерела творчого натхнення при трансформації його у сучасний костюм; використання збору інформації джерела творчості на максимум для знаходження нових та ексклюзивних ідей в одязі.

Дане дослідження полягає в застосуванні запропонованого методу проектування «Зорових ілюзій», у складі узагальненої методики художнього проектування одягу, для знаходження інноваційних дизайнерських рішень, а також у впливі комп'ютерних технологій та віртуальної реальності на людське сприйняття світу.

Віртуальна реальність (англ. Virtual reality) — різновид реальності в формі тотожності матеріального й ідеального, що створюється та існує завдяки іншій реальності [1]. У вужчому розумінні — ілюзія дійсності, створювана за допомогою комп'ютерних систем, які забезпечують зорові, звукові та інші відчуття.

Сьогодні питання індивідуальності, ексклюзивності, неповторності набувають особливого значення. Молодь це - саме та група населення, яка створює індивідуальний стиль в своєму образі, що характеризує її внутрішній світ. Так як людина не здатна вплинути на віртуальну реальність, вона різним чином намагається втілити її у всі сфери життя. Наприклад, інтерес молоді до віртуальної реальності допомагає їй самовиразитися за допомогою одягу, який має важливу значущість для прояву особистості, власних інтересів, вподобань, захоплень, та ін. Це явно відображається на здатності молоді демонстративно показувати свій погляд на теперішній світ.

Багато чого змінилося з тих пір, коли дуже швидко персональні комп'ютери вторглися в наше життя. Інтернет, комп'ютерні ігри, CD і DVD, мобільні телефони, цифрова фотографія, цифрове кіно і взагалі «цифра», ще років п'ятнадцять тому для «просунутих» користувачів, стали в 1990-і рр. невід'ємною частиною молодіжної культури, а на межі століть привернули до себе широке коло людей різного віку. Причиною такої уваги є те, що відкриття завдяки комп'ютерним технологіям дають нові можливості у задоволенні найважливіших потреб людської психіки, пов'язаних з проривом за межі реального, в область віртуального. Таку можливість здавна давало людині мистецтво.

Люди зараз намагаються втілити у реальному житті те, що вони давно знімали у науково-фантастичних фільмах і про що писали у художніх творах, таким чином розбавляючи одноманітні сірі будні, або як засіб втечі від реальності [2]. Їм це потрібно не тільки для того, щоб реалізовувати якісь неймовірні ідеї, а й для того, щоб допомагати вирішувати свої внутрішні проблеми. Наприклад, це явно помітно в одязі, завдяки стилю чи образу, які відображають їх внутрішній світ, людина почуває себе комфортно, так як це є її особистим баченням. Зазвичай, дуже багато чого можна сказати про людину по її образу та зовнішньому вигляду з першої зустрічі.

Психологічно деякі люди створюють «футляр», так звану оболонку, яка відразу ж викликає уявлення щільно закритого предмета. Основними критеріями «футляра» є страх реального світу або бажання іншого, і прагнення відгородити себе від усього, що може заподіяти неприємності. Таким чином люди ховаються в своєму власному вузькому маленькому світі від навколишнього життя. Подібна оболонка створюється при переході людської свідомості у віртуальну реальність .

Кожна людина в житті має свою позицію, вподобання, інтереси, бачення, розум та багато інших факторів, які складають її цілісну особистість з індивідуальним сприйняттям дійсності. Саме тому, порушується питання про відображення авторської творчості в одязі, для можливого сприйняття неіснуючого. Для цього обрано доцільний об'єкт - сучасний фільм «Аліса в країні чудес», де використовується комп'ютерна графіка, який допоможе дослідити явище зорова ілюзія.

Під час визначення об'єкта - джерела творчості, наступним кроком було розглянуто та проаналізовано художній твір «Аліса в країні чудес» англійського письменника, математика, філософа Льюіса Керрола. Цей твір вважається одним із кращих образів літератури в жанрі абсурду і допомагає розвитку уяви при ознайомлені з нею. У зв'язку з прогресом та новим баченням світу, для подальшого розгляду та дослідження доцільним буде, за основу джерела творчості, обрати саме сучасну кінострічку за мотивами цього твору, тому що візуальна культура починає посідати одне з провідних місць, впливаючи на формування сучасної особистості через екранні медіа, рекламу, комп'ютерні ігри, інтернет-мережу. Людина сприймає візуальну інформацію, і вона стає невід'ємною частиною повсякденного життя, а іноді навіть перетворюється на саме життя, точніше — на ілюзію існування. Весь час здійснюються розробки та удосконалення ефекту перебування людини у віртуальній реальності.

На основі сучасної кінострічки «Аліса в країні чудес», для більш повного дослідження та визначення віртуальної реальності, можна скористатися класифікацією віртуальності, запропонованою В. Бичковим та Н. Маньковскою у праці «Віртуальна реальність як феномен сучасного мистецтва». В праці зазначено: природну віртуальність, яка властива людині та сфері її духовно-психічної діяльності. Вона реалізується в сновидіннях, мареннях, мріях, галюцинаціях, дитячих іграх, фантазуванні.

Всі герої сучасної кінострічки «Аліса в країні чудес» перебувають у паралельному вимірі, який наче сон, ніби гра в бурхливих фантазіях головної героїні Аліси.

Під час перегляду кінострічки людина уявляє всі події, підсвідомо занурившись у світ Аліси з усіма властивими їй почуттями (захоплення, відчай, страх, гнів). Коли світ Аліси утворюється у її психіці під час фантазування, марення, дитячих ігор, тоді віртуальна реальність більшою мірою (не вповні) керується її волею, на відміну від снів.

Цікавим виявляється те, що віртуальна реальність представлена у вигляді зображення самої себе, яка замкнута в собі, є незалежною від реально існуючих явищ, основною метою якої є підміна реальності [3].

Іноді слід правильно розуміти мистецтво у віртуальній реальності. Образно-символічний часовий простір, створений мистецьким твором, який трактується, як «своєрідний космос віртуальних світів, кожен з яких унікальний і повністю реалізується лише в акті естетичного відтворення конкретного твору мистецтва конкретною людиною» [4]. У цьому разі людина активно співпереживає подіям і персонажам, занурюючись у їхній віртуальний світ, хоч і усвідомлює, що бере участь у сприйнятті художніх образів. Твір мистецтва сприймається за доволі активної участі людської свідомості, тому повне занурення у художню реальність не відбувається.

Так як в кіно існують свої технології для засобу художньої виразності, які сприяють відтворенню авторської ідеї, розглянемо ті інновації, засоби та технології, які стосуються одягу.

Автором здійснюється розробка молодіжної колекції одягу на основі джерела творчості сучасної кінострічки «Аліса в країні чудес», для відображення внутрішнього світу молоді, їх бачення майбутнього, їх сутності за допомогою елементів хибного сприйняття дійсності. Засобом отримання бажаного результату є метод проектування метод «Зорових ілюзій» та додаткові оздоблення, які надають неправдиву інформацію.

Метод «Зорові ілюзії» дуже вдало використовувати в одязі, оскільки є безліч нових ідей, асоціацій, можливостей та методів їх представлення. Існує три типи ілюзій: фізичні, фізіологічні та психологічні. У моделюванні одягу застосовують здебільшого фізіологічні та психологічні ілюзії. Ці ілюзії залежать від сприйняття кольору, оцінки відстані, напряму ліній, кутів та ін. За допомогою методу «Зорових ілюзій» можна сміливо експериментувати , це дасть змогу знайти нові модельні рішення. Можна вводити людське око в оману, надавати, приховувати, створювати, розширювати, звужувати, зменшувати, видовжувати, та багато іншого.

Відомо, що при створенні сучасного костюма, як образно-художньої системи елементів одягу, за допомогою певних засобів можна домогтися бажаного ефекту в зоровому сприйнятті й оцінці форми предмета, які не збігаються з іншими видами її сприйняттів. Ці безпосередні зорові враження,

що не збігаються з іншими видами сприйняття даного предмета, із загальною сукупністю наших уявлень про нього, прийнято називати зоровими ілюзіями. Знання й уміле використання оптичних ілюзій в одязі відкривають величезні можливості вдосконалювання моделей одягу й правильного їхнього вибору для конкретної групи населення.

Елементами, які можуть брати участь у створенні зорових ілюзій у костюмі, є лінії, площі й форми, що утворяться кроєм одягу, її обробкою, малюнком тканини, її кольором та фактурою.

Автор приділяє особливу увагу головним персонажам кінострічки «Аліса в країні чудес» аналізуючи їх характер, поведінку, сутність та індивідуальність кожного, для створення нових образів на основі існуючих, керуючись власним баченням. Кожен образ вражає своєю неповторністю та загадковістю. В ідею колекції молодіжного одягу закладається одна концепція, яка об'єднує віртуальну реальність, загадку, ілюзію та парадокс.

Планується детальніше розглянути таку групу населення як молодь, для виявлення актуальних проблем і питань на базі індивідуально-психологічних особливостей цих осіб, які можливо розкрити за допомогою одягу. У випадку проблем сприйняття своєї особистості одяг може допомогти створити образ «себе бажаного».

Для знаходження елементів хибного сприйняття дійсності потрібно виконати широкий аналіз джерела творчості, ілюзії та актуальних тенденцій моди. Важливо приділити особливу увагу художній образності та детально розглянути кожного персонажа зазначеної кінострічки, як індивідуальність, застосовуючи творчі асоціації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бычков В.В. Виртуальная реальность как феномен современного искусства / В.В. Бычков, Н.Б. Маньковская // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. — М. : ИФ РАН, 2006. — Вып. 2. — С. 32–63.
2. Данилин А. Киномания, или «Наркотик» массовой культуры. Размышления психиатра / А. Данилин // Киноведческие записки. — 2003. — № 62. — С. 232.
3. Демидов В. А. Как мы видим то, что видим / В.А. Демидов. – М.: Знание, 1987. – 240 с.
4. Орлов А.М. Экология виртуальной реальности / А.М. Орлов. — М. : НАТ (Национальная Ассоциация Телевещателей), 1997. — С. 10.
5. Рачинская Е.И. Моделирование и художественное оформление одежды / Е.И. Рачинская, В.И. Сидоренко. – Ростов н/Д.: Издательство «Феникс», 2002. – С. 407–418.

6. Розум О. Таємниці друкарства / О. Розум. – К.: Техніка, 1980. – 144 с.
7. Черков Г. А. Трансформація реальності на екрані в епоху дигітальних технологій / Г.А. Черков // Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення ім. І. К. Карпенко-Карого. — 2010. — № 7. — С. 136.
8. Fashionista «Алиса в Стране чудес»: История костюмов [Електронний ресурс] – Режим доступу: http://www.acciuga.ru/persons/423
9. Библиотека online/ Elements: Сучасні методи проектування в дизайні одягу. [Електронний ресурс] – Режим доступу: http://bo0k.net/index.php?p=achapter&bid=12555&chapter=1
10. Психологічний вплив комп'ютера на людину [Електронний ресурс]. - Режим доступу: http://ua-referat.com

The concept of "virtual reality" is illuminated by means of computer transformations and the ability of a person to perceive it.
The source of creativity is the novel "Alice in the Wonderland". It has been chosen to develop the youth clothing collection, which will enable the author to introduce the process of transforming associative images into real ones.

The using of visual illusions in clothes is considered as optical effects to achieve aesthetic and paradoxical perception of the artistic image of the model.

Keywords: virtual reality, source of creativity, visual illusions, artistic image, design of clothes, association.

УДК 338.48-44(1-22):066.063(045)

Зеленська Л.В.
студентка 2 курсу, спеціальності Туризм (Туризмознавство),
Мукачівський державний університет
Кампов Н.С.
старший викладач кафедри туризму та рекреації,
Мукачівський державний університет

ЕКОЛОГІЧНЕ МАРКУВАННЯ АГРОСАДИБ - ІНСТРУМЕНТ СТАЛОГО РОЗВИТКУ УКРАЇНСЬКОГО СЕЛА

У статті розглянуто міжнародний досвід та сучасний стан здійснення маркування сільських зелених садиб, визначено їх особливості. Запропоновано перспективні шляхи поліпшення процедури здійснення маркування у сфері сільського зеленого туризму в Україні.

Ключові слова: маркування, туризм, сільські зелені садиби.

МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26
тел./факс +380-3131-21109
Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua
E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua
Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: http://dspace.msu.edu.ua:8080
Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: http://msu.edu.ua/library/