

SECTION 27. CULTURE AND ART

Гресько Марина Володимирівна 

аспірантка

Київський національний університет культури і мистецтв, Україна

Науковий керівник: Каракоз Олена Олександрівна 

канд. іст. наук, доцент, професор кафедри інформаційних технологій

Київський національний університет культури і мистецтв, Україна

ДОПОВНЕНА РЕАЛЬНІСТЬ У СУЧАСНІЙ ДИТЯЧІЙ КНИЗІ

Здавна видатні педагоги та вчені досліджували вплив книги на особистість людини. Книга дає не тільки знання, а й сприяє вихованню повноцінної, всебічно розвиненої людини. Без вміння і любові до читання не може бути ні успішного навчання дитини в школі, ні самостійного пізнання нею світу, ні самовдосконалення, адже «читання – це віконце, через яке діти бачать, пізнають світ і самих себе» [4].

В умовах надстрімкого розвитку науки, техніки й технологій значних перетворень зазнає і дитяча книга. Сучасна дитяча книга трансформується та удосконалюється в авангарді суспільних змін. Одним з ключиків до сердець покоління, народженого в епоху цифрових перетворень, на мою думку, є використання в освітньому процесі сучасних девайсів та гаджетів, в тому числі й мобільних телефонів.

Метою дослідження є аналіз дитячої книжкової продукції з використанням доповненої реальності, визначення спектру засобів художньої виразності цієї технології у контексті книжкової ілюстрації. Головною ціллю використання технологій доповненої реальності у дитячій книзі є візуалізація інформації. Саме візуалізація інформації, на думку Л. Білоусової, Н. Житеньова, з якими я погоджуюся, зумовлена необхідністю врахування когнітивних особливостей сучасного покоління, потребою ємного подання матеріалу у зручному для сприйняття, розуміння, засвоєння, запам'ятовування форматі [2]. За словами голови Apple Тіма Кука, технологія доповненої реальності – це «настільки ж велика ідея, здатна змінити світ, як свого часу – смартфон» [3].

AR – доповнена реальність – використовує існуючий світ та збагачує його додатковою інформацією. Наприклад, глядач дивиться на експонат музею через відповідне обладнання (окуляри, смартфон, планшет), а поряд з'являється віртуальна інформація про даний об'єкт, або дитина роздивляється книгу, а плоскі ілюстрації на сторінках перетворюються на об'ємні зображення, оживають та рухаються [1]. Доповнення можуть бути як візуальні, так і звукові. Термін «доповнена реальність» (AR - augmented reality) вперше був запропонований в 1992 році дослідником Томом Коделом, який співпрацював з інженерами корпорації «Боїнг». Разом вони працювали над простою прозорою гарнітурою, що мала допомогти інженерам літаків в складних схемах електропроводки. Мета застосування такої доповненої реальності, полягала в тому, щоб забезпечити зниження витрат та підвищити ефективності в багатьох операціях, пов'язаних із участю людини в авіабудуванні. Також відмітимо, що в якості синонімів використовують терміни «розширена реальність», «поліпшена реальність», «збагачена реальність» [6]. Ще декілька років тому технологію доповненої реальності вважали сумнівно перспективною, а вже

сьогодні вона використовується майже у всіх сферах життя. Додатки на основі AR стають затребуваними у маркетингу, медицині, авіації, туризмі, дизайні, для здійснення покупок і під час гри. Все, що для цього потрібно – мобільний телефон (або інший девайс) та Інтернет.

AR-книги української компанії Live Animations відомі на весь світ, Live Animations вже знають в 51-ій країні завдяки різним проектам. В Україні ж компанія стала відомою за такими кейсами, як книги з доповненою реальністю «Аліса в країні чудес» і «Аліса в Задзеркаллі», морозиво «Yeti» для компанії «Ласунка» і багато інших. У 2017 році Live animations спільно з партнерами, компанією Art Nation, яка продюсує різні бренди, створили першу українську книгу з доповненою реальністю – «Аліса в Країні чудес». Мобільний додаток мав «оживити» сторінки та героїв на них. Art Nation відповідала за паперову книгу, а Live animations реалізовувала технічну, інноваційну частину: доповнену реальність та мобільний додаток. За перші два тижні було продано майже весь тираж книги. За 10 днів кількість завантажень програми перевищила 258 000, вона увійшла в топ Play Market і Google Play [7].

7 червня 2018 року компанія Live Animations спільно з видавництвом Little Hippo отримали престижну нагороду в США за книги з доповненою реальністю [5]. Всього в продаж вони випустили 4 всесвітньо відомі дитячі книги загальним тиражем 250 000 екземплярів: «Червона шапочка», «Троє поросят», «Вельветовий кролик», «Маша і три ведмеді». «Червона шапочка» – на перший погляд це звичайна ілюстрована книжечка невеликого розміру, надрукована на цупкому папері, має тверду обкладинку та кольорові малюнки на кожній сторінці. Вона цілком придатна до читання і без додаткових приладів, але варто подивитись на неї через смартфон, планшет або спеціальні окуляри, як глядач стає безпосереднім свідком історії, що розгортається на сторінках книги, отримуючи додаткову аудіо та відеоінформацію. Несподівано з'являються об'ємні персонажі, які рухаються та спілкуються із читачем. Наприклад: Червона Шапочка вітається, розповідає коротко про себе, пропонує допомогти їй знайти дорогу до будинку бабусі. Таким чином, дитина активно бере участь у сюжетній лінії. За допомогою AR технології, усім відома казка перетворюється на захопливу інтерактивну пригоду. Побудована книга за принципами сценографії: кожна сторінка являє собою подобу сцени, обладнаної різноманітними конструкціями. У книзі гармонійно поєднані двувимірні ілюстрації та цифрові 3D-зображення. Об'ємні зображення можна роздивитись з усіх боків, повертаючи книгу навколо своєї осі. Технології доповненої та віртуальної реальності дозволяють створити надзвичайно реалістичні ілюстрації, різноманітні арт об'єкти та стенди без використання громіздких конструкцій, вони здатні імітувати традиційні види образотворчого мистецтва: графіку, живопис, скульптуру, архітектуру. Якщо довгий час люди задовольнялись статичним зображенням, що лише створювало ілюзію простору, то зараз кожен може реально опинитись у вигаданому середовищі на сторінках улюбленої книги та розирнутися на всі 180 градусів.

Висновки. Об'єднавши дитячу книгу і доповнену реальність, можна створити чарівний світ казкових персонажей. Наша головна ціль – викликати бажання читати. За допомогою AR-простору читання перетворюється у цікаву гру, у якій дитина не лише розважається, а ще й здобуває знання. Використання AR- технологій у книгах має великий потенціал. Крос – медійні додатки, що включають аудіо та відеосюжети, завдяки наочності подачі матеріалу роблять значний внесок у формування культури читання, полегшують і прискорюють процес засвоєння матеріалу.

Список використаних джерел:

1. Бесараб А. (2016). Технології доповненої реальності як новий тренд у культурі читання. *Держава та регіони. Серія : Соціальні комунікації*, (4), 4–8. Вилучено з: http://nbuv.gov.ua/UJRN/drsk_2016_4_3

2. Білоусова Л. І. & Житеньова Н.В. (2016). Візуалізація навчального матеріалу з використанням технології скрайбінг у професійній діяльності вчителя. *Фізико-математична освіта*, 1(7).
3. Сорока А. (2017). Що таке доповнена реальність: історія української дослідниці. Вилучено з: <https://www.bbc.com/ukrainian/features-39057896>
4. Сухомлинський В. О. (1976). Серце віддаю дітям. (Т. 3, с. 9 – 278.); Київ : Рад. школа.
5. Украинская компания Live Animations в США получила IT – Оскар. (2018). Вилучено з: <https://lifegid.media/nauka/live-animations-knigi-s-dopolnennoi-realnostiu.html>
6. Caudell T. P. & Mizell D. W. (1992). Augmented reality: an application of heads-up display technology to manual manufacturing processes. *System Sciences. Proceedings of the twentyfifth Hawaii international conference*(Vol. 2, pp. 659–669).
7. У Франківську покажуть, як оживають персонажі книг «Аліса в країні див» та «Аліса в задзеркаллі». (2018). Вилучено з: <https://report.if.ua/kultura/u-frankivsku-pokazhut-yak-ozhyvayut-personazhi-knyg-alisa-v-krayini-dyv-ta-alisa-v-zadzerkalli/>