

Szűts Zoltán:

Augmentált valóság: tárgyi világra vetített virtuális tartalom

Előadásomban arra teszek kísérletet, hogy bemutassam a tárgyi világ és a virtuális tér összeolvadásával, másképp fogalmazva a valós tér és a számítógép által generált tartalmak összevonásával létrejött új képi reprezentációt, az augmentált valóságot.

A gyakorlat tehát azt mutatja, hogy az augmentált valóság megjelenési horizontja igen széles, valamennyi formája azonban közös tulajdonságokkal rendelkezik. Ezek közül a legfontosabb, hogy a tárgyi világ kontextusába a virtuális tárgyak valós időben épülnek be. A folyamat, mely mindenképpen valamilyen mediatizált kommunikáció része, elválaszthatatlan az augmentált valóságot létrehozó technológiától, ugyanis a külvilágot érzékelő optikára (és más szenzorokra), illetve a természetűség követelményének megfelelő kijelzőre van szükség. Az alkalmazások segítségével a tárgyi világról szóló információk interaktívak lesznek és digitalizálódnak, ilyen módon tárolhatóvá és könnyebben hozzáférhetővé válnak, miközben a való világra információs réteggént rakódnak. Az augmentált valóság tehát eszközfüggő, technikailag determinált és konvergens: az okostelefon, a film és – bármilyen meglepő – a könyv, sőt az orvosi vizuális diagnosztika kontextusában is megjelenik.

Miközben vizsgáljuk az augmentált valóságot, a technikai determináltsága mellett a szélesebb kommunikáció, média- és művészetelméleti hatásokat is szem előtt tartjuk. A közösségi tartalomlétrehozásban reprezentált webkettes kánon az augmentált valóság dimenziójában is érvényes, a fejlődés alapja itt is a participáció, a felhasználó interaktív, tevékeny és szerzővé válása. Egy kérdés folyamatosan érzékelhető az előadás háttérében: mitől működnek az augmentált valóságra támaszkodó konkrét alkalmazások és műalkotások?

Az előadó a KJF Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékének főiskolai tanára