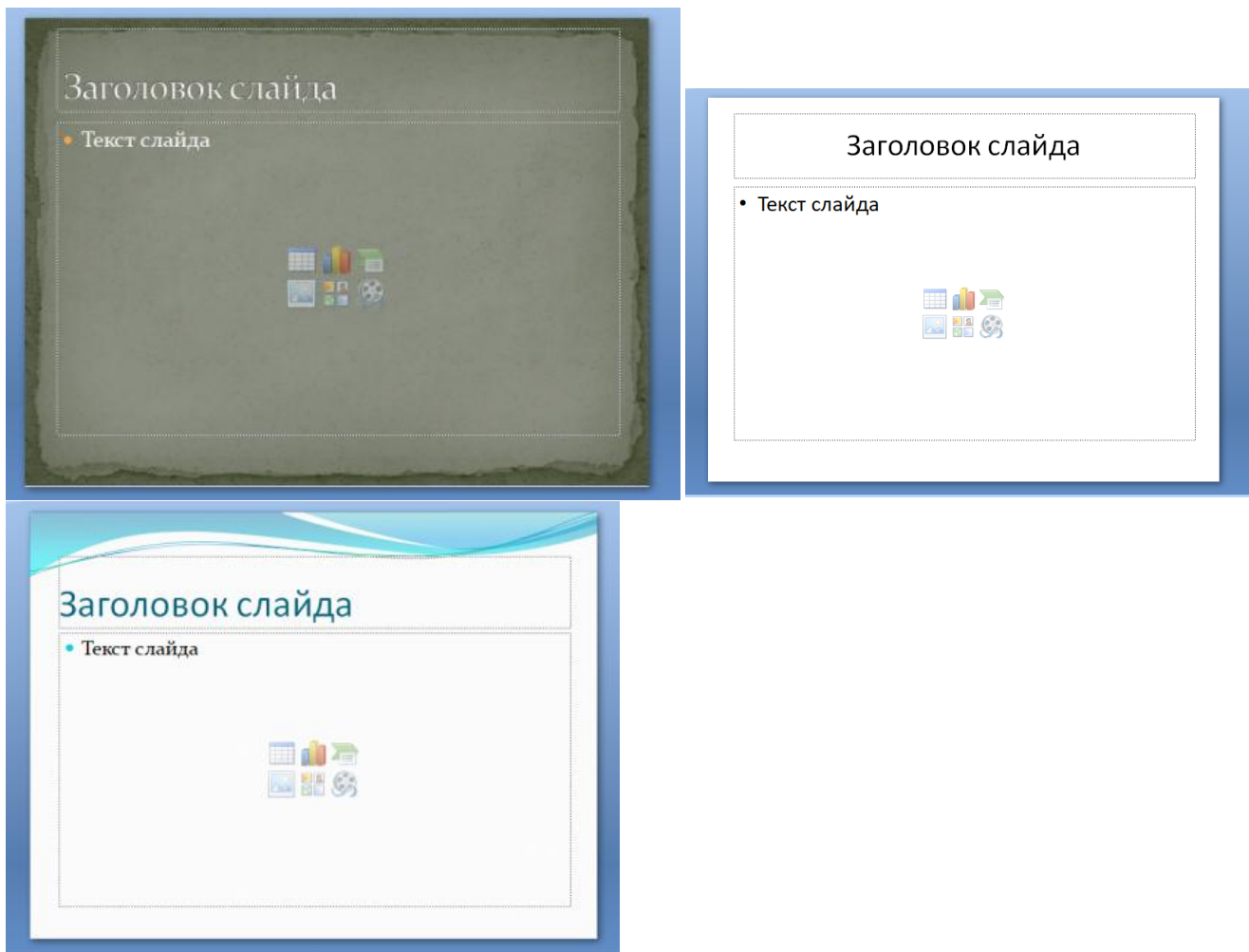
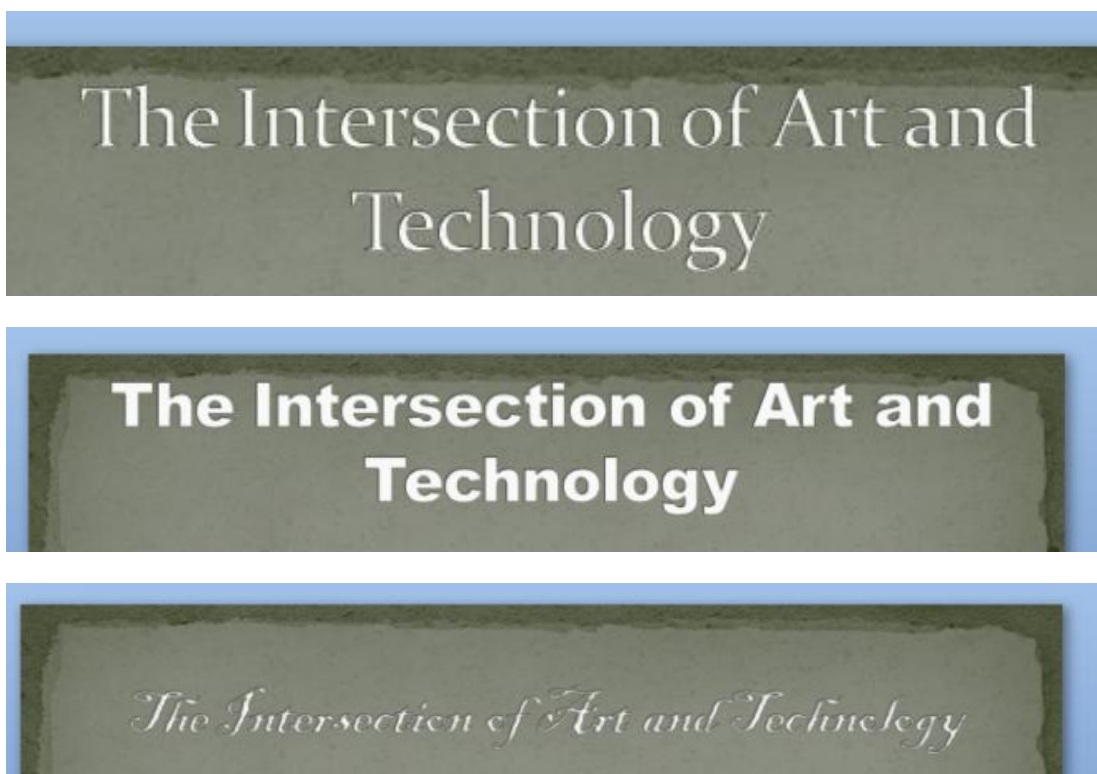


## Design dairy

### 1. Selecting a slide template



### 2. Font selection



### 3. Idea and purpose

I want to create a presentation on the relationship between digital technologies and art. Fine art is related to the perception of information with the eyes, and then, if it is "processed" by digital technologies, with hearing and tactile sensations.

Despite the great desire to fill the presentation with my own photos from exhibitions, my own works and layouts, I will try to convey the information to the listener in the most convenient way, without overloading his visual centers.

Compliance with the standards of presentation design will affect the perception of listeners of the information I present and will be able to interest them in my topic.

### 4. Table of Contents

The presentation will be divided into sections dealing with different uses of digital technology in the arts. The meaning of each use is briefly described. The rest of the information will be shared aloud.

The pros and cons of using technology in art will be discussed separately. It is known that if you overuse something, it can have a negative impact. Therefore, I want to highlight this information in a different font color.

Below are the photos that will be used in the work. As well as texts that will also be used in the presentation. But, as the presentation is being created, I think the texts will change a bit, as some of them are meant to be spoken aloud rather than written on the slides.

## The Intersection of Art and Technology



### Introduction to Digital Technologies in Fine Art Exhibitions

In recent years, the use of digital technologies in fine art exhibitions has become increasingly common. From interactive installations to virtual reality experiences, these technologies offer new ways for audiences to engage with and experience art. In this presentation, we will explore the various ways in which digital technologies are being used in fine art exhibitions and their impact on the art world.

Введение в цифровые технологии на выставках изобразительного искусства

В последние годы использование цифровых технологий на выставках изобразительного искусства становится все более распространенным. От интерактивных инсталляций до виртуальной реальности - эти технологии предлагают зрителям новые способы взаимодействия с искусством. В данной презентации мы рассмотрим различные способы использования цифровых технологий на выставках изобразительного искусства и их влияние на мир искусства.



## Digital Art Installations

Digital art installations have become increasingly popular in art exhibitions. These installations use technology such as projectors, screens, and interactive displays to create unique and immersive experiences for viewers. Digital

art installations can also incorporate sound and lighting effects to enhance the overall experience.

These installations allow artists to experiment with new forms of expression and engage with audiences in innovative ways.

Digital art installations can also be used to showcase the intersection of art and technology, and how these two fields can work together to create something truly unique.

### Цифровые художественные инсталляции

Цифровые художественные инсталляции становятся все более популярными на художественных выставках. Эти инсталляции используют такие технологии, как проекторы, экраны и интерактивные дисплеи, для создания уникальных впечатлений у зрителей. В цифровые инсталляции также могут быть включены звуковые и световые эффекты для усиления общего впечатления.

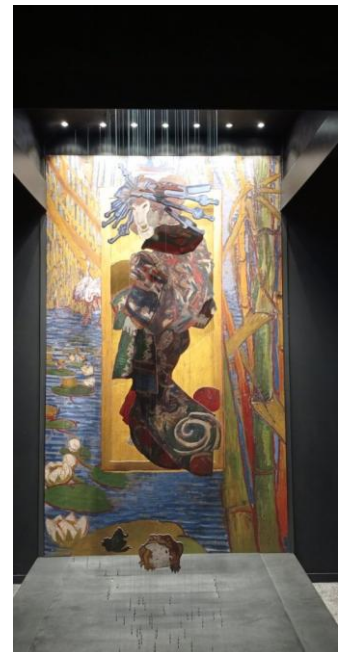
Такие инсталляции позволяют художникам экспериментировать с новыми формами самовыражения и взаимодействовать с аудиторией инновационными способами.

Цифровые художественные инсталляции также могут использоваться для демонстрации пересечения искусства и технологий и их совместной работы над созданием уникальных произведений.

## Virtual Reality Exhibitions

### Benefits of VR

Exhibitions Increased engagement and interaction with art. Ability to view artwork from different angles and perspectives. Opportunity to experience art in a new and immersive way.



### Examples of VR Exhibitions

Many art museums and galleries around the world have begun incorporating VR technology into their exhibitions. Some notable examples include: The VR experience at the Louvre Museum in Paris allows visitors to explore the ancient Egyptian tomb of the pharaoh Ramesses VI.

The British Museum in London offers a VR tour of the ancient city of Petra in Jordan.

The Museum of Modern Art in New York City has used VR to create an immersive experience of the paintings of Vincent van Gogh.

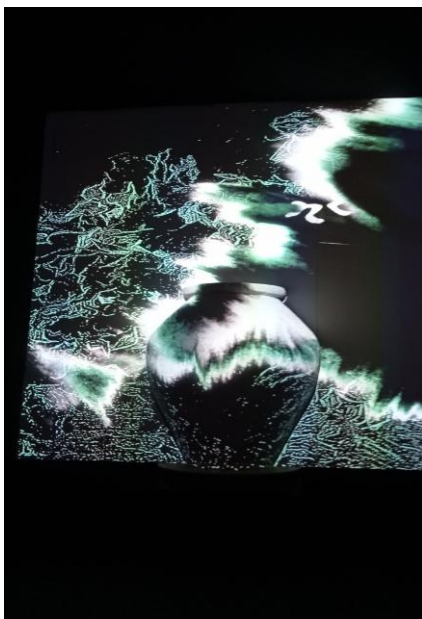
Выставки виртуальной реальности

Преимущества виртуальной реальности

Возможность увидеть произведение искусства под разными углами и с разных точек зрения. Возможность познакомиться с искусством в новом, захватывающем виде.

Примеры VR

Выставки



Многие художественные музеи и галереи по всему миру начали внедрять VR-технологии в свои экспозиции. Среди ярких примеров можно назвать следующие: В музее Лувр в Париже посетители могут исследовать древнеегипетскую гробницу фараона Рамзеса VI.

Британский музей в Лондоне предлагает VR-тур по древнему городу Петра в Иордании.  
Музей современного искусства в Нью-Йорке использовал VR для создания иммерсивного впечатления от картин Винсента Ван Гога.

## Interactive Exhibits

### Benefits of Interactive Exhibits

Interactive exhibits provide a unique and memorable experience for visitors, making them more likely to remember and talk about the art they saw. They also allow for a deeper understanding and appreciation of the art, as visitors can actively engage with it and explore its history and context.

### Examples of Interactive Exhibits

Some examples of interactive exhibits include touchscreen displays that allow visitors to explore the history and context of a particular artwork, virtual reality experiences that transport visitors to a different time and place, and digital art installations that respond to visitors' movements and actions.

Интерактивные экспонаты

Преимущества интерактивных экспонатов

Интерактивные выставки создают уникальные и запоминающиеся впечатления для посетителей, что позволяет им чаще вспоминать и рассказывать об увиденном искусстве. Кроме того, они позволяют глубже понять и оценить искусство, поскольку посетители могут активно взаимодействовать с ним, изучать его историю и контекст.

Примеры интерактивных экспонатов

Среди примеров интерактивных экспонатов можно назвать сенсорные дисплеи, позволяющие посетителям изучать историю и контекст конкретного произведения искусства, виртуальную реальность, переносящую посетителей в другое время и место, и цифровые художественные инсталляции, реагирующие на движения и действия посетителей.

## Augmented Reality in Art Exhibitions

Augmented reality (AR) is a digital technology that superimposes computer-generated images onto a user's view of the real world.

Дополненная реальность на художественных выставках

Дополненная реальность (AR) - это цифровая технология, позволяющая накладывать сгенерированные компьютером изображения на реальный мир, воспринимаемый пользователем.





## Digital Art Curation



### Projection Mapping

Projection mapping is a technique that uses video projectors to display digital images onto three-dimensional objects. It is a popular method of displaying digital art in exhibitions as it allows for immersive and interactive experiences.

### Virtual Reality

Virtual reality technology allows for the creation of fully immersive digital art experiences. By wearing a VR headset, viewers can interact with digital art in ways that were previously impossible, such as walking through a digital sculpture or exploring a virtual environment.

### 3D Printing

3D printing technology has revolutionized the way that fine art is created and displayed. Digital sculptures can be designed using computer software and then printed using a 3D printer. These sculptures can then be displayed in exhibitions alongside traditional artwork, blurring the line between digital and physical art.

Кураторство цифрового искусства

Проекционный мэппингПроекционный мэппинг - это метод, при котором видеопроекторы используются для отображения цифровых изображений на трехмерных объектах. Это популярный метод демонстрации цифрового искусства на выставках, так как он позволяет получить эффект погружения и интерактивности.

Виртуальная реальность

Технология виртуальной реальности позволяет создавать цифровое искусство с полным погружением. Надев гарнитуру виртуальной реальности, зритель может взаимодействовать с цифровым искусством такими способами, которые ранее были невозможны, например, пройти по цифровой скульптуре или исследовать виртуальную среду.

3D-печать

Технология 3D-печати произвела революцию в создании и демонстрации произведений изобразительного искусства. Цифровые скульптуры могут быть спроектированы с помощью компьютерного программного обеспечения, а затем распечатаны на 3D-принтере. Такие скульптуры можно выставлять на выставках наряду с традиционными произведениями искусства, стирая грань между цифровым и физическим искусством.



## Case Studies

A huge room was created at the Van Gogh exhibition in Dublin. On the walls were broadcast paintings of the artist flowing smoothly one into another. All this was accompanied by music and a story about the artist's life, quotes from his letters to family and friends and statements in public. In the center of the huge room there were armchairs with blankets, on which visitors settled down.

There were also rooms that repeated the content of the paintings. One could enter the room and find oneself "in the painting".

Тематические исследования

На выставке Ван Гога в Дублине была создана огромная комната. На стенах транслировались картины художника плавно перетекающие одна в другую. Все это сопровождалось музыкой и рассказом о жизни художника, цитатами из его писем родным и друзьям и высказываниями на публике. В центре огромной комнаты стояли кресла с одеялами, на которых устраивались посетители.

Также были комнаты, которые повторяли содержание картин. В комнату можно было войти и оказаться "в картине".

## Case Studies

- A huge room was created at the Van Gogh exhibition in Dublin. On the walls were broadcast paintings of the artist flowing smoothly one into another. All this was accompanied by music and a story about the artist's life, quotes from his letters to family and friends and statements in public. In the center of the huge room there were armchairs with blankets, on which visitors settled down.



There were also rooms that repeated the content of the paintings. One could enter the room and find oneself "in the painting".

Possible options for placing photos and information on the slide.

## Future of Digital Technologies in Art Exhibitions

### Virtual Reality Exhibitions

The use of virtual reality technology allows for immersive art experiences, giving viewers a chance to experience art in a completely new way.

### Interactive Installations

Interactive digital installations allow for audience participation, creating a more engaging and memorable experience for viewers.



## Projection Mapping

Projection mapping on building facades or other large-scale surfaces allows for the creation of impressive and visually stunning art installations.

Будущее цифровых технологий в художественных выставках

Выставки виртуальной реальности

Использование технологий виртуальной реальности позволяет создавать иммерсивные художественные экспозиции, дающие зрителям возможность познакомиться с искусством совершенно по-новому.

Интерактивные инсталляции

Интерактивные цифровые инсталляции позволяют вовлечь в процесс зрителей, создавая для них более интересные и запоминающиеся впечатления.

Проекционный мэппинг

Проекционный мэппинг на фасадах зданий и других масштабных поверхностях позволяет создавать впечатляющие и визуально ошеломляющие художественные инсталляции.



## Benefits and Challenges of Digital Technologies in Art Exhibitions

### Benefits

Increased engagement and interactivity with the artwork. Ability to showcase digital artworks that cannot be displayed traditionally. Enhanced accessibility for audiences with disabilities. Opportunity to reach a wider audience through online exhibitions.

### Challenges

Costs associated with implementing and maintaining digital technologies.

Technical difficulties and potential for equipment failure during exhibitions. Concerns over the preservation and authenticity of digital artworks. Potential for over-reliance on technology, detracting from the artwork itself.

Преимущества и проблемы применения цифровых технологий на художественных выставках

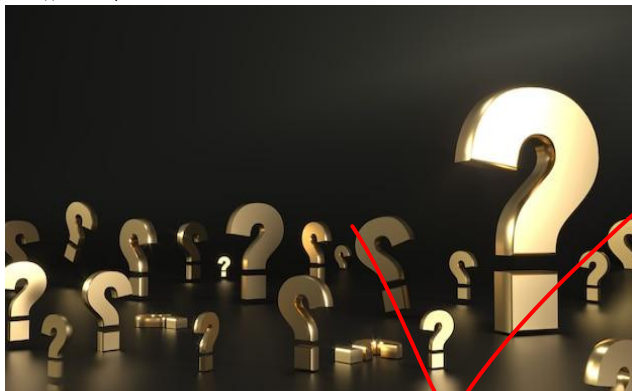
Преимущества

Повышение вовлеченности и интерактивности с произведениями искусства. Возможность демонстрации цифровых произведений искусства, которые невозможно показать традиционным способом. Повышение доступности для зрителей с ограниченными возможностями. Возможность охватить более широкую аудиторию с помощью онлайн-выставок.

Проблемы

Затраты, связанные с внедрением и обслуживанием цифровых технологий.

Технические трудности и возможность выхода из строя оборудования во время проведения выставок. Опасения по поводу сохранности и аутентичности цифровых произведений искусства. Возможность чрезмерного увлечения технологиями, что отвлекает от самого произведения искусства.



Thank you!

## 5.Conclusion

Cards have been created with a summary of each slide and possible additional information. During the preparation for the presentation, changes and additions will be made on the printed cards.

One of the slides will provide an opportunity for the audience to ask questions on the topic. And also the last slide will be a thank you for your attention.