



Τεχνολογικό
Πανεπιστήμιο
Κύπρου

Σχολή Καλών και
Εφαρμοσμένων
Τεχνών

Πτυχιακή εργασία

**ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ
ΜΕΣΩ ΤΩΝ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΚΟΣΜΩΝ**

Γεώργιος Νεονάκης

Λεμεσός, Απρίλιος 2022

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Πτυχιακή εργασία

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ
ΜΕΣΩ ΤΩΝ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΚΟΣΜΩΝ

του

Γεωργίου Νεονάκη

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Δρ. Άντρη Ιωάννου

Λεμεσός, Απρίλιος 2022

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Όνομα επίθετο φοιτητή, έτος ολοκλήρωσης πτυχιακής

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την επιβλέπουσα καθηγήτρια μου Άντρη Ιωάννου για την πολύτιμη βοήθεια, συνεχή επίβλεψη και καθοδήγηση. Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τους συμφοιτητές και φίλους, Κωνσταντίνα Γεωργιάδου, Γιώργο Όθωνος και Αμαλία Γκιγκολιάν για την ηθική στήριξη και πολύτιμη βοήθεια τους κατά την διάρκεια των σπουδών.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η επιστήμη της νέας πραγματικότητας του εικονικού κόσμου δίνει στον χρήστη την ευκαιρία να αλληλοεπιδράσει και να εξερευνήσει το ψηφιακό περιβάλλον, να επεξεργαστεί και να αλληλοεπιδράσει με τα αντικείμενα. Ο εικονικός αυτός κόσμος είναι τεράστιος και πρόκειται στην ουσία για συνδέσεις που δημιουργούνται online , παρέχοντας στον χρήστη την ευκαιρία να έχει ελεύθερη και άμεση πρόσβαση ώστε να εκφραστεί, να αναζητήσει, να διαχειριστεί, να δια δράσει αλλά και να αγοράσει αγαθά. Ο τεχνητός κόσμος των παιχνιδιών είναι ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα όπου μέσα σε συγκεκριμένο περιβάλλον, οι παίκτες επικοινωνούν και επιδρούν με τους άλλους παίκτες. Στον χώρο της Τέχνης ο εικονικός κόσμος χρησιμοποιείται με ποικίλους τρόπους όπως στη δημιουργία έργων ή σε εκθεσιακούς χώρους , μουσεία, γκαλερί κ.λ.π. Όλοι αυτοί οι τρόποι διάδρασης και επικοινωνίας επεκτείνουν σε σημαντικό βαθμό τις δυνατότητες έκφρασης και επικοινωνίας σε σχέση με τον παραδοσιακό τρόπο σε όλα τα είδη των Τεχνών. Έτσι πολλοί σύγχρονοι καλλιτέχνες επιλέγουν την ψηφιακή Τέχνη δηλαδή τα έργα τους έχουν παραχθεί μέσω των νέων τεχνολογιών και παρουσιάζονται εικονικά μέσω των ψηφιακών επιλογών. Γίνεται χρήση μεγάλης ποικιλίας ψηφιακών εφαρμογών όπως το Διαδραστικό Περιβάλλον, η Εικονική Πραγματικότητα και η Επαυξημένη Πραγματικότητα. Οι εφαρμογές αυτές χρησιμοποιούνται ήδη σε αρκετά μουσεία τέχνης στον κόσμο. Η πιο σύγχρονη ψηφιακή μορφή τέχνης είναι τα NFT's. Τα NFT's αποτελούν ένα είδος κρυπτονομισμάτων που παράγονται μέσω της σύγχρονης τεχνολογίας blockchain. Η πιο συνηθισμένη μορφή που παίρνουν είναι ενός αρχείου με μουσική ή ενός έργου τέχνης στον ψηφιακό κόσμο. Όπως όλα δείχνουν από τις Τέχνες μέχρι και τα μέσα ενημέρωσης , πολλοί άνθρωποι σήμερα σε παγκόσμιο επίπεδο , βλέπουν ήδη στη χρήση των NFT's μια πολύ μεγάλη γκάμα από ευκαιρίες για ανάπτυξη και προώθηση του έργου τους.

Λέξεις – Κλειδιά: Νέες τεχνολογίες, κόσμος της τέχνης, εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα, blockchains, NFT's, εικονικοί κόσμοι, κρυπτονομίσματα

ABSTRACT

The science of the new reality of the virtual world gives the user the opportunity to interact and explore the digital environment, to process and interact with objects. This virtual world is huge and it is essentially connections that are created online, giving the user the opportunity to have free and direct access to express themselves, to search, to manage, to act but also to buy goods. The artificial world of games is a typical example where in a specific environment, players communicate and interact with other players. In the field of Art, the virtual world is used in various ways, such as in the creation of works or in exhibition spaces, museums, galleries, etc. All these ways of interaction and communication significantly expand the possibilities of expression and communication in relation to the traditional way in all kinds of Arts. Thus, many contemporary artists choose digital art, ie their works have been produced through new technologies and are presented virtually through digital choices. A wide variety of digital applications are used such as the Interactive Environment, Virtual Reality and Augmented Reality. These applications are already used in several art museums around the world. The most modern digital art form is NFT's. NFT's are a type of cryptocurrency generated using modern blockchain technology. The most common form they take is a music file or a work of art in the digital world. As everything from the Arts to the media shows, many people today around the world are already seeing the use of NFT's in a very wide range of opportunities to grow and promote their work.

Keywords: New technologies, world of art, virtual and augmented reality, blockchains, NFT's, virtual worlds, cryptocurrencies