

Котилевский Д.А.

Аннотация статьи «Искусство и виртуальность». В статье проведён обзор понятия «виртуальная реальность» (VR) на современном этапе постнеклассической науки. Предметом нашего исследования являются онтологическое равноправие, принципиальные отличия, взаимодействие и конфликты «константной», «художественной» и «кибернетической» реальностей на современном этапе.

Константная реальность определена априорно как носитель и источник всего эмоционально-когнитивного опыта субъектов. Предложено определение творчества, как процесса создания художественной VR. Определены условия существования художественной VR, главным из которых является взаимодействие художника и зрителя через материальные объекты. Показана необходимость активного духовного труда зрителя в формировании художественной VR. Определены особенности существования кибернетической VR, её структура и относительная самодостаточность, отмечено снижение роли субъекта восприятия и возникновение «спектатора».

Проблемно описаны сложности инкапсуляции художественных произведений в среду кибернетической или «сетевой VR», раскрыты причины и следствия этого явления. Описаны причины возникновения ложного эстетического опыта у зрителя. Показана необходимость поиска актуальных форм репрезентации художественных произведений в новейшую VR. Уделено внимание фотографии как технологии и медиуму «художественной VR» в киберпространство; а также, – как самостоятельному художественному процессу. Частично раскрыты возможности новых технологий творческого процесса в ситуации постмодерна.

Экспоненциальный рост информационного поля сети Internet, новейший тип VR, их высокий моделирующий потенциал на становление субъекта творческого процесса – всё это не оставляет нам возможности пренебречь изучением взаимодействия кибернетической и «художественной VR» на современном этапе.

Ключевые слова: виртуальная реальность, константная реальность, художественная реальность, художественное произведение, зритель, субъект, творчество, художественное произведение, эстетический опыт, технологии инкапсуляции.

Kotilevskiy D.

Abstract the article "Art and virtuality".

The article reviews the concept of "virtual reality" (VR) at the present stage of post-non-classical science. The subject of our research is ontological equality, fundamental differences, interaction and conflicts of "constant's VR", "artistic's VR" and "cybernetic's VR" at the present stage.

Constant reality is defined a priori the carrier and the source of all the emotional and cognitive experience of subjects. The definition of creation is proposed as the process of creating "artistic's VR". There are determined conditions for the existence of "artistic's VR", the main of which is the interaction of the artist and the beholder through material objects. There is shown necessity for active spiritual work of the beholder in the formation of "artistic's VR". The article determines the features of the existence of "cybernetic's VR", its structure and relative autonomy, also it is noted the decrease role of the subject of perception and the origin of a "spectators".

The article problematic describes difficulties of encapsulating piece of art into a networked "cybernetic's VR" environment; it is discloses the causes and consequences of this appearance. There are described reasons for the origin of a beholder's "false aesthetic experience"; and

shown necessity of searching for relevant forms of representing piece of art in the newest VR. Much attention is given to photography as a technology and the medium of "artistic's VR" in cyberspace; and also, as an independent artistic process. Partially there are disclosed possibilities of new technologies of the creative process in the postmodern situation.

The exponential growth of the information field of the Internet – the latest type of VR, their high modulating potential for the subject becoming of the creative process – all these things do not leave us the opportunity to neglect the study of the interaction of “artistic's VR” with “cybernetic's VR” at the present stage.

Keywords: virtual reality, constant reality, artistic reality, spectator, subject, creativity, art process, piece of art, aesthetic experience, encapsulation technologies.