

ЕСТЕТИЧНІ ІДЕАЛИ СУЧАСНОСТІ ЯК ВІДДЗЕРКАЛЕННЯ НОВИХ КОМП'ЮТЕРНИХ МЕТОДІВ

У даній статті визначаються естетичні ідеали сучасності у зв'язку із введенням комп'ютерних методів; що вплинуло на їх становлення, а також тенденції розвитку естетичної свідомості суспільства.

Ключові слова: естетичні ідеали, естетична свідомість, комп'ютерні методи, віртуальна реальність, тотальний дизайн.

Постановка проблеми. В умовах сучасного життя, де діяльність людини тісно пов'язана з комп'ютерними методами, естетичні ідеали суспільства зазнають частішої трансформації наряду з розвитком тих же комп'ютерних технологій та комп'ютеризації виробництва.

Відповідно естетика як наука повинна розглядати одночасно з традиційними проблемами проявлення естетичного у природі та мистецтві також і проблеми технічної естетики, дизайну, діяльності, направленої на формування предметно-просторового середовища (естетичної організації середовища), питання естетичного виховання і т.д.

Поведінка людини підкоряється тим же законам, що й природні явища. Звичай, цінності та моделі поведінки є побічними продуктами культури. Ніхто не народжується жадібним, фанатиком, патріотом, ненависником або з упередженнями. Все це – придбані моделі поведінки. Якщо не зміняться середовище й умови життя, не зміниться й поведінка людини та естетичні ідеали суспільства.

Таким чином і будуть визначатися естетичні ідеали сучасності у зв'язку із введенням комп'ютерних технологій, а естетика, тісно пов'язана з етикою, через формування естетичної свідомості суспільства може розглядатися як синтезуюче та регулююче ядро, яке направляє енергію проектної діяльності на створення гармонійного предметно-просторового середовища і гуманізацію відносин всередині соціуму.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. На розроблення даної теми вплинули праці Єрохіна С.В. [5], Курумчиної А.З. [6], у яких розглядаються проблеми естетики цифрового комп'ютерного образотворчого мистецтва та конструювання майбутнього як реальності у контексті тотального дизайну.

Слід також особливо відзначити дослідження Гере С. [8], що стосуються сучасної цифрової культури суспільства та перспективи розвитку віртуальної реальності.

Питання естетичної свідомості, її структури та прояву в образотворчому мистецтві й дизайні були досліджені Ароновим В.Р. [1], Горбатюк Р.М. [2], Дедюліною М.А. [3] та ін.

Тенденції та напрямки розвитку тотального дизайну були досліджені у проектній діяльності Жака Фреско [9].

Однак сучасні дослідження естетичних ідеалів сьогодення у зв'язку із введенням комп'ютерних методів відсутні.

Мета роботи. Дослідити естетичні ідеали сучасності у зв'язку із введнням комп'ютерних методів, визначити що вплинуло на їх становлення і тенденції розвитку естетичної свідомості суспільства.

Основна частина. Цифрові комп'ютерні технології присутні сьогодні практично у всіх видах діяльності людини. Мистецтво не стало винятком: такі технології знаходять своє застосування і отримують все більш широке поширення у музиці, театрі, кіно, а також в організації середовища, в тому числі й у сфері архітектури та дизайну.

У сучасному світі дизайн, займаючи вже достатньо міцні позиції, продовжує розширювати сферу проектної діяльності, ускладнюючись під впливом мінливих об'єктивних, історично обумовлених процесів, тісно взаємодіючи протягом всього процесу проектування з такими галузями науки, як естетика, соціологія, культурологія, ергономіка, психологія, реклами і маркетингу та ін. Завдяки відсутності чітких предметних кордонів для оптимізації дизайн-діяльності відбувається дроблення дизайну на вузькоспеціалізовані види. Крім традиційних видів індустріального і графічного дизайну, з часом дизайном стало називатися навіть те, що традиційно вважалося мистецтвом або ремеслом. Сформувався дизайн архітектурного середовища, виставкових експозицій, одягу та аксесуарів, арт-дизайн.

Розвиток техніки призвів до виникнення комп'ютерного дизайну. Задовольняючи не тільки матеріальні потреби, але й комунікативні, інформаційно-статусні, відображаючи ціннісні орієнтири і духовні, задовольняючи емоційний дефіцит, дизайн виступає як продукт культури й інструмент її будівництва, як джерело і носій соціальних змін.

Істотний вплив використання цифрових комп'ютерних технологій зробило також на художнє мислення, багато в чому визначивши можливість розвитку в рамках сучасної естетики таких напрямків як інформаційна естетика (InformationAesthetics) (Х.Франк, 1959; М.Бензе, 1965), генеративна естетика (GenerativeAesthetics) (М.Бензе, 1965), алгоритмічна естетика (AlgorithmicAesthetics) (Дж.Стіні, Дж.Гіпс, 1978), обчислювальна естетика (ComputationalEsthetics, ComputingAesthetics) (Р.Ша, Р.Бод, 1993; Лейтон, 1994; П.Мачадо, А.Кардосо, 1998; Г.Грінфілд, 2002), емерджентність естетика (EmergentAesthetics) (В.Рамос, 2002), точна естетика (ExactAesthetics) (Т.Стаудек, 2002), симуляції естетика (SimulatedAesthetics) (Г.Грінфілд, 2002), кібернетична естетика (CyberneticAesthetics) (К.Джаннетті), віртуальна естетика (VirtualAesthetics) (Боц-Борнштейн, 2006), та ін.

Естетична свідомість людей, професії яких пов'язані з мистецтвом та похідними спеціалізованими галузями, розділяється на два підрівні:

- його носіями є люди, що займаються художньою творчістю;
- представляють фахівці в галузі мистецтвознавства та естетики.

У відповідності до рівнів естетичної свідомості виявляється його особливості з позицій характеру відображення дійсності. Тому воно поділяється на чуттєво-емпіричне та раціональне відображення.

Для того, щоб більш точно зрозуміти структуру естетичної свідомості, розглянемо взаємодію його елементів у найбільш розвинутій формі, а саме у спеціалізованому спогляданні художника. В основі свідомості лежить

естетична потреба, зацікавленість людини в естетичних цінностях, його прагнення до довершеної краси і гармонії, яка історично склалася як соціальна потреба виживання людини у світі. У цьому процесі об'єктивної естетичної потреби складається життєва позиція художника, весь лад його почуттів і естетичних орієнтирів. Звідси шикуються відповідні ідеали та архетипи.

Естетична свідомість загалом та його будь-який елемент іманентно містить у собі приклад, орієнтир, духовну мету, які і є естетичним ідеалом. Таким чином, естетичний ідеал як еталон для збудження і кодування художніх емоцій являє собою практично не що інше, як уявлення про те, яким має бути художній твір, щоб він відповідав певному естетичному ідеалу людини і суспільства.

Естетична свідомість художника чи то дизайнера визначається розвитком методів створення об'єктів мистецтва, а естетичні смаки та орієнтири суспільства виховують смаки художника, чия творча діяльність впливає на розвиток естетичного сприйняття суспільства. Можна сказати, що даний процес відображає тісний взаємозв'язок свідомості індивіда та суспільства, між якими дуже тонка грань.

Перебуваючи в загальному руслі розвитку сучасних комп'ютерних технологій та методів, усі види мистецтва зазнали значної трансформації. Виникає цифрове комп'ютерне мистецтво кінця XX - початку XXI ст., що віртуозно освоїло прийоми постмодернізму.

На цьому етапі були закладені основи сучасного цифрового образотворчого мистецтва, і перш за все: були розроблені перші графічні комп'ютерні інтерфейси, які докорінно змінили процес взаємодії людини з комп'ютером, мову графічного програмування, спеціальні графічні розширення, реалізовані на високорівневих мовах, і спеціальні комп'ютерні програми для художників; була реалізована перша комп'ютерна мережа; були закладені основи автоматизованої обробки зображень; позначилися різні галузі використання цифрових технологій в образотворчому мистецтві (графіка, живопис, скульптура, віртуальна реальність), а також істотно розширилися можливості синтезу візуальних і аудіальних мистецтв. У розглянутий період цифрове комп'ютерне мистецтво почало поступово проникати у світ художнього мистецтва, а використання комп'ютерів у художній практиці змусило художників звернутися до осмислення ролі цифрових комп'ютерних технологій в образотворчому мистецтві, а в мистецькому середовищі зріс інтерес до програмування, що призвело до формування нового типу художника – художника-програміста, для якого характерний принципово новий алгоритмічний тип художнього мислення.

Основними видами сучасного цифрового комп'ютерного образотворчого мистецтва є наступне: цифрова комп'ютерна графіка, цифровий комп'ютерний живопис і цифрова комп'ютерна скульптура, графічний та web-дизайн. Оригінали творів цифрового комп'ютерного мистецтва існують тільки у цифровому форматі і доступні для цілей візуального споглядання тільки у формі нецифрових репродукцій. Можливості цифрових комп'ютерних технологій дозволили художникам освоїти віртуальну реальність нового, електронного типу, визначивши формування нового виду мистецтва – художньої віртуальної реальності, в рамках якої цифрові комп'ютерні

технології використовуються для формування штучного середовища (суб'єктивної реальності), з якої реципієнт має можливість активно взаємодіяти і відчувати при цьому реальні відчуття.

Цифрові комп'ютерні методи визначили цілий ряд істотних змін у дизайні, і, перш за все, дозволили йому вийти у зовсім нову віртуальну реальність електронного типу; зумовили подальшу масифікацію об'єктів у сфері їх створення і демасифікацію у сфері їх споживання; відкрили принципово нові можливості по використанню в процесі створення дизайн-об'єктів інтерактивного режиму; призвели до підвищення мобільності проектування.

Цифрове комп'ютерне мистецтво може зіграти важливу роль у трансформації ціннісних систем у рамках інформаційного суспільства. Особливе значення у цьому аспекті мають антикомерційний та антиінституційний характер цифрового комп'ютерного мистецтва.

Існує ще один вид комп'ютерного мистецтва, який досягнув стрімкої популярності з появою комп'ютерів та до проектування якого було залучено спеціалістів з різних галузей: програмістів, інженерів, крійтерів, художників-ілюстраторів, дизайнерів, психологів, соціологів та багато ін. Це – комп'ютерні ігри.

Аналіз процесів свідомості гравця при взаємодії з віртуальною реальністю гри показує нам ситуацію, коли електронні ігри вторгаються у світ, який традиційно вивчають психологи та соціальні психологи. У даному контексті найбільш пильна увага приділяється питанням впливу ігор на віковий розвиток (соціалізацію) і вивченню елемента насильства, настільки поширеного в сучасній популярній культурі. Дані питання прямо пов'язані з такою категорією естетики, як естетичне виховання.

Нагадаємо, що гра взагалі є унікальним і незамінним механізмом соціалізації, освоєння культурного досвіду та навчання взаємодії з іншими людьми. Якщо саме діти фактично є основними гравцями у світі віртуальних розваг, тоді слід розглянути питання впливу віртуальної реальності на виховання та формування естетичної свідомості, естетичних ідеалів та взаємодії індивідуального та суспільного життя гравців.

З одного боку, відеоігри вимагають уважності, здатності концентруватися, швидкої реакції, логічного мислення. Ігри часто містять серйозний змістовний матеріал: культурно-історичні відомості, літературні та кінообрази, зразки художньої культури, психологічні завдання і навіть соціальні проблеми, що робить ігровий досвід багатогранно пізнавальним. Не кажучи вже про те, що ігри стимулюють здорове прагнення до змагання і перемоги, кидають виклик, підігривають цікавість, учать розуміти й освоювати правила. Просторовість ігрового апарату допомагає розвивати просторове мислення і будувати уявні карти місцевості. Без сумніву, всі ці аспекти в сумі дають ефект навчання комплексним діям – ефект досить цінний для успішної соціалізації. Дуже зручно, наприклад, в ігровій формі на комп'ютері вивчати іноземну мову. Слід зауважити, що можливості відеоігор все більш активно використовуються не тільки для розваг, але і з метою навчання.

З іншого боку, комп'ютерні ігри часто викликають серйозні проблеми, забирають час і сили, відволікають від більш важливих “реальних” занять, тим

самим десоціалізують дитину і завдають шкоду відносинам з оточуючими. Інтерактивність створює ілюзію легкості здійснення дій одним “кліком” і без ніякої моральної рефлексії. Виникає серйозний патологічний ефект, який французький дослідник Пол Віріліо називає “фундаментальною втратою орієнтацій”. Вона викликає дезорієнтацією при змішанні реального і віртуального світів.

Способом, який може сформувати естетичні ідеали суспільства, що сприятимуть гармонійному розвитку культури й мистецтва у зв'язку із введенням комп'ютерних методів, може стати дизайн у його найвищому прояві, а саме тотальний дизайн. Це вид проектної діяльності, який представляє комплексну розробку, що включає ідеологічно-насичену концепцію, спрямовану на перетворення навколишньої дійсності і гуманізацію суспільства за допомогою формування ідеального середовища і масового впровадження універсальних об'єктів і систем у житловий і робочий простір, а також наочне зображення, що є ілюстрацією теоретичної моделі побудови досконалого суспільства, створеної на основі уявлень про ідеал і гармонії, і розрахованої, за своєю суттю, на майбутнє, так як в сучасному їй світі вона виглядає як утопія.

Серед програмних цілей виділяються гуманізація, гармонізація, універсалізація, упорядкування, типізація, ідеалізація середовища та соціуму, орієнтація на свободу і рівність. Відзначається універсалізм проектувальника, заперечення історичного минулого, ідеологічна насиченість, використання прасимволів у проектному трафіці, їх простота, образність і схематичність. Тотальний дизайн проявляється у містобудівних, архітектурних і середовищних проектах, у комплексних розробках і проектах окремих об'єктів, форм, тотального середовища або його наявності. Відзначається різноманітність варіантів тотальних пропозицій та проектних рішень, тісно пов'язаних з утопічною програмою і мірою умовності при реалізації.

Народившись з ідеї недосконалої світу, подолавши довгий шлях від перших літературних утопій, до втілених на практиці соціально-орієнтованих проектів, тотальне проектування зайняло значне місце в історії розвитку перетворення навколишнього середовища за допомогою осмисленого людського втручання, стимулюючи, сприяючи і надихаючи дизайнерів на сміливі проекти. Будучи мрією та представленням про нереальне, тотальні проекти об'єктивно сприяють якнайшвидшому розвитку людства і трансформації його естетичних ідеалів у більш досконалі та гармонійні.

Сучасні тенденції у розвитку тотального дизайну виявляються у мініатюризації і “розпредметченні”, підвищення ролі технологій, віртуалізації, акцент на інформаційні технології, вихід за межі проектно-художньої діяльності. В умовах поширення предметно-просторового хаосу тотальний дизайн зможе внести істотний внесок у гармонізацію оточення і забезпечити раціональне функціонування та управління тотальним середовищем.

Відображення сучасних тенденції та перспективи у розвитку тотального дизайну (як дизайну суспільства) можемо розглянути у проектній діяльності інженера та промислового дизайнера Жака Фреско. Його погляди відповідають сучасним ідеалам не лише з точки зору естетики, але й історичного розвитку людства як соціальної форми буття.

У такому аспекті розвиток комп'ютерних технологій саме для становлення глобальної ресурсно-орієнтованої економіки, є необхідним, як ніколи. Велика кількість таких технологій та методів існує вже сьогодні – це розумний дім, нано-будівництво, еко-дизайн, система побудови міста, що є автономним та екологічним, міста на воді та під водою тощо (рис.1).

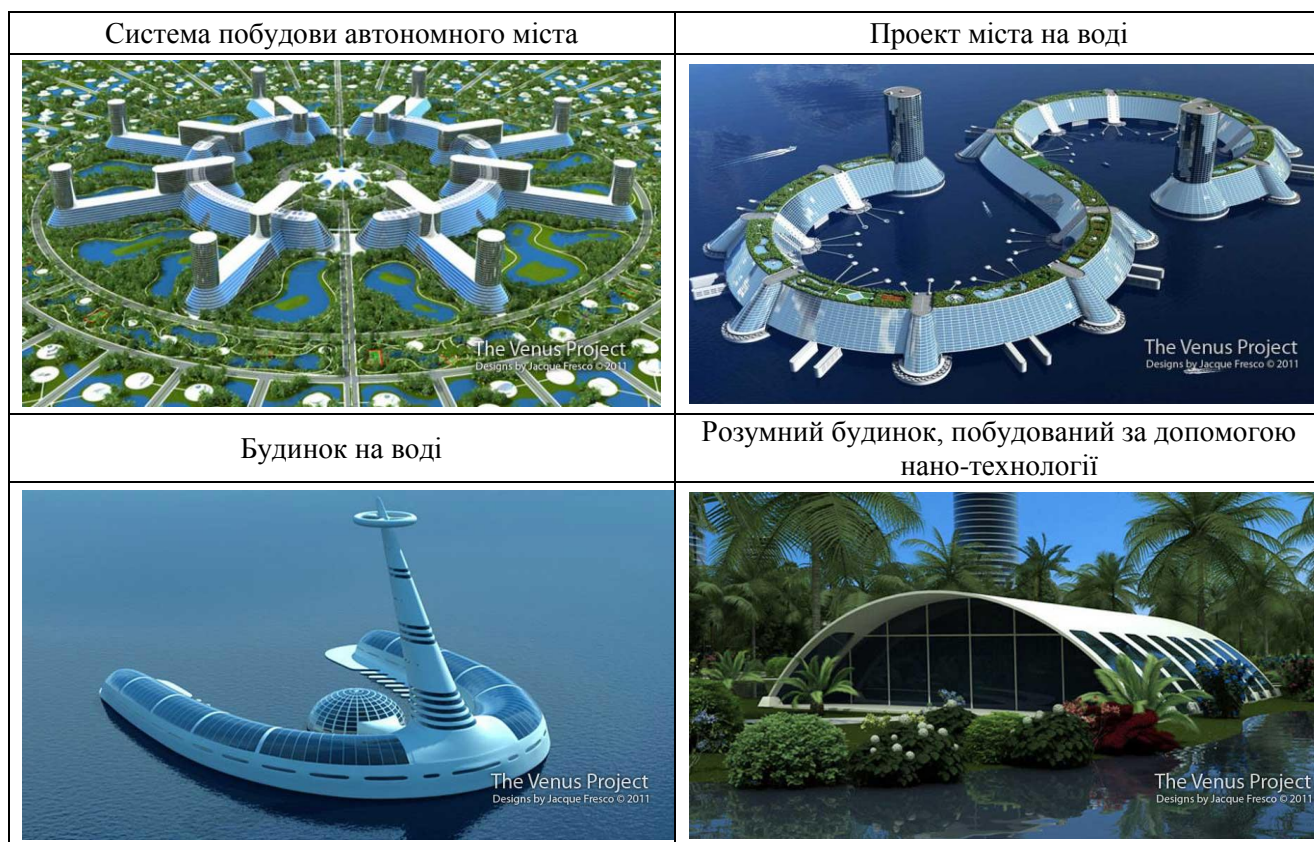


Рис. 1. Об'єкти Проекту Венера, розроблені Жаком Фреско, із використанням новітніх комп'ютерних технологій, 2011 р.

Організація “Проект Венера” (“TheVenusProject”; далі ПВ) пропонує альтернативне бачення нової цивілізації зі стійким розвитком, що неможливо при відомих досі соціальних і економічних систем. ПВ має за мету реконструкцію суспільства, в якому одвічні проблеми воєн, бідності, голоду, а також боргів, забруднення навколишнього середовища і необґрунтовані людські страждання розглядаються не тільки як такі, що буди розв’язаними, але і як цілком неприйнятні. ПВ підходить до вирішення цих проблем через трансформацію нинішньої монетарної у глобальну ресурсно-орієнтовану економіку. Автори ПВ запропонували людству направити людську, наявні технології та ресурси у конструктивне русло з максимальною користю для людини й планети, а також вийти на новий рівень життя та способу мислення, які б на перше місце ставили необмежений потенціал людини. Така мета являє собою найвищий ідеал.

Висновки. Цифрові комп'ютерні технології вивели мистецтво, в тому числі й архітектуру та дизайн, на якісно новий рівень, докорінно трансформували їхню структуру та властивості, визначили принципово новий тип естетичної свідомості сучасних художників, архітекторів та дизайнерів.

Використання цифрових комп'ютерних технологій визначило розвиток мультисенсорних мистецтв; подальшу взаємну інтеграцію різних видів мистецтв, а також мистецтва і науки; подальший розвиток алгоритмічної естетики, в тому числі й в аспекті об'єднання можливостей цифрових комп'ютерних технологій та технологій генної інженерії; формування мистецтва віртуальної реальності.

Комп'ютерні технології дозволяють художникам не тільки перенести в цифрове середовище свій авторський стиль, манеру і почерк, але можуть стати основою для формування нового "великого" стилю у мистецтві.

За умов сучасної техногенної або інформаційної цивілізації спостерігається певна девальвація етичних та естетичних цінностей, оскільки звужуються сфери безпосереднього, живого людського спілкування.

Вплив віртуальної реальності на свідомість людини має два аспекти: сприяння розвитку та соціалізації індивіда через навчання, а з іншої сторони – дезорієнтацією при змішанні реального і віртуального світів.

Сучасні тенденції розвитку людства ґрунтовані на ідеалах, що сприяють розвитку естетичної свідомості індивіда у напрямках екологічності, ресурсно-орієнтованого способу життя, гуманізації соціуму.

Тотальний дизайн сприяє комплексному, гармонійному та цілісному формуванню естетичних ідеалів суспільства.

Перспективи дослідження. Найбільш актуальним напрямком подальших досліджень є комплексна розробка програмних цілей, що включатимуть ідеологічно-насичену концепцію, спрямовану на перетворення навколишньої дійсності і гуманізацію суспільства за допомогою формування ідеального середовища і масового впровадження універсальних об'єктів і систем у житловий і робочий простір; розробка об'єктів тотального дизайну, соціально-орієнтованих на гуманізацію, гармонізацію, універсалізацію, упорядкування, типізацію, ідеалізацію, на свободу і рівність, а також на формування відповідних естетичних ідеалів суспільства.

Список використаних джерел

1. Аронов В.Р. Дизайн и искусство: Актуальные проблемы технической эстетики. – М.: Знание, 1984. – 64 с.
2. Горбатюк Р.М. Навчально-методичний курс лекцій з "Технічної естетики". – Тернопіль: ТДПУ, 1999. – 143 с.
3. Дедюлина М.А. Учебно-методический комплекс по курсу "Эстетика". – Таганрог: Изд-во ТРТУ, 2004. – 136 с.
4. Етика та естетика : Навчальний посібник / Петрушенко В.Л. та ін. – Львів: Видавництво Національного університету "Львівська політехніка", 2008. – 180с.
5. Ерохин С.В. Эстетика цифрового компьютерного изобразительного искусства: автореф. дис. канд. фил.наук: 09.00.04./ Ерохин С.В. – М., 2010.- 20с.
6. Курумчина А.З. Конструирование будущего как реальности: автореф. дис. канд. фил.наук: 09.00.13. / А.Э. Курумчина; ОГПУ. — Омск: ОГПУ, 2008. – 22с.
7. Эстетика: Словарь/ Под общ.ред. А.А.Беляева и др. – М.: Политиздат, 1989. – 447с.

8. TheVenusProject (Проект Венера):[Электронный ресурс] // Офіційний сайт. 2008-2012. URL: <http://www.thevenusproject.com>. (Дата звернення: 13.10.2012).

Аннотация

Кузнецова И.А., Красовская О.Н. Эстетические идеалы современности как отражение компьютерных методов. В данной статье определяются эстетические идеалы современности в связи с введением компьютерных методов, источники их становления, а также тенденции развития эстетического сознания общества.

Ключевые слова: эстетические идеалы, эстетическое сознание, компьютерные методы, виртуальная реальность, тотальный дизайн.

Annotation

Kuznetsova I.O., Krasovska O.M. Nowadays esthetic ideals due to computer methods introduction. Nowadays esthetic ideals, reasons of their forming and branches of the social esthetic conscience development are defined in this article

Key words: esthetic ideals, esthetic conscience, computer methods, virtual reality, total design.