

2. Толковый словарь Ожегова [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://slovari.299.ru>.

3. Нечиненный А. Стили современного искусства в дизайне логотипа / А. Нечиненный // Журнал изящных искусств. Январь, 2010.

4. Эстес К. Бегущая с волками. Женских архетип в мифах и сказаниях. Москва: Гелиос, 2002.

А. В. Мелешко

(науч. рук. Н.А. Фатеева)

КОМПЬЮТЕРНОЕ ИСКУССТВО: ГЕДОНИЗМ ИЛИ КОММЕРЧЕСКИЙ УСПЕХ

Вступление в новое, более развитое, постмодернистское общество изменило ценности человеческого творчества. Образ романтически-настроенного живописца, которого бы мы встретили несколькими столетиями ранее, потерял свою актуальность. Современного художника мы представляем иначе. Он – дизайнер, чье искусство противоречиво и, тем самым, может быть воспринято не всеми в равной степени одинаково. Он независим от мнения большинства. Его окружают вещи, значительно облегчающие жизнь повседневности. Все вышеперечисленные суждения ставят художника современности в более выгодное положение, нежели художника древности, делают его материально обеспеченным, принуждая творить ради накопления имеющегося богатства. Это всерьез заставляет задуматься над проблемой назначения искусства в современном мире и подчеркивает актуальность этой проблемы.

В настоящее время большой популярностью пользуется компьютерное искусство, являющееся одним из перспективных направлений современного творчества. Как и любое художественное творчество, компьютерное искусство, получившее широкое распространение в эпоху постмодернизма, включает в себя множество ролей. Среди большого числа немаловажных функций, гедонистическая функция и функция компьютерного искусства в виде товара являются, на наш взгляд, наиболее важными. На основании этого возникает вопрос: какую

из этих целей, в первую очередь, преследует компьютерный дизайнер, проектируя свои концептуальные замыслы: получить наслаждение от творческого процесса и конечного результата или извлечь выгоду для себя. Что есть компьютерное искусство для современного дизайнера: гедонизм или коммерческий успех?

Компьютерное искусство - это творческая деятельность, основанная на использовании информационных, компьютерных технологий, результатом которой являются художественные произведения в цифровой форме. В это понятие следует включать как произведения традиционного искусства, перенесенные на цифровую основу, так и принципиально новые произведения, созданные посредством компьютерной среды. На данном этапе развития творческой деятельности, это направление является более новым, интересным, перспективным и материально выгодным. Не исключается и получение дизайнером художественного наслаждения полученного в результате успешности дизайн – проекта. Это понятие имеет общенаучный термин - гедонизм. Под гедонизмом мы понимаем этическое учение, согласно которому удовольствие является главной добродетелью, высшим благом и целью жизни. Здесь имеет место психологический гедонизм, подразумевающий гипотезу о стремлении человека увеличить собственные радости. В данном контексте следует рассматривать гедонизм с точки зрения наслаждения, порождаемого произведением искусства.

Итак, рассмотрим два противоположных взгляда на значение компьютерного искусства в жизни современного дизайнера – художника.

С одной стороны, компьютерное искусство – это гедонизм. Ставить под сомнение данную гипотезу трудно. Без гедонистической функции дизайнеру не реализовать задуманный проект. Удовольствие, полученное от своего дела – неперемнное условие воплощения смелой задумки в существующий реально, материальный объект. «Если нет большого подъема душевного, невозможно писать художественное»[1, с. 170] – слова известного русского писателя Л.Н.Толстого, полностью отражающие идею художественного наслаждения, как высшую цель любого творчества. Сочетание слов «писать художественное», упомянутые писателем можно распространять на любой вид творческой деятельности.

Иначе говоря, компьютерный дизайнер, решая изобразить нечто эстетически – художественное, думает о результате своей деятельности, хочет уви-

деть нечто гармоничное и правильное, стремится усовершенствовать свои творческие способности и убедиться в прогрессивности своей деятельности.

Искусство самой своей природой призвано пробуждать в человеке это удивительное состояние, которое называется художественным наслаждением. Если дизайнер не получил удовлетворение и радость от проделанной работы, то, вероятно, его творение не найдет отклика и у публики. А это станет показателем того, что произведение не обладает подлинной художественной ценностью, тем самым поставив под сомнение художественные способности автора и необходимость существования его работ.

Французский писатель и общественный деятель Ромен Роллан считал, что высшее наслаждение, знакомое каждому художнику в минуты творчества: пока он творит, он перестает быть рабом желаний и тоски, – он сам их господин; и все, что причиняло ему радость, и все, что причиняло ему горе, – отныне лишь проявление его свободной воли[2]. Это высказывание доказывает, что работа, которая доставляет наслаждение, становится для дизайнера проявлением его собственных желаний. При этом он руководствуется лишь собственным мнением и возможностями. Все эмоции, которые художник может испытывать в момент творения, находят отражение в самом произведении, выражая неповторимый, оригинальный взгляд автора. Именно в таких новых, свежих и концептуальных идеях нуждается современное искусство.

С другой стороны, компьютерное искусство можно характеризовать с точки зрения его коммерческой направленности. Этот аспект становится актуальным именно в эпоху постмодернизма. Акция продажи произведения искусства, превращение его в товар, не вытекает из природы художественного творчества, хотя в условиях капиталистического общества включение мира искусства в сферу товарных отношений является средством регулирования циркуляции художественных ценностей, регулирования, которому противится природа искусства. Иными словами, происходит рост утилитарности, функциональности и нацеленности на коммерцию, в то время как немотивированное искусство и его использование в символических целях становится все более редким. В действительности, искусство теряет свою эстетическую ценность. Дизайнеру важнее заинтересовать покупателя своим проектом, нежели руководствуясь некими собственными принципами и взглядами, достичь высшей степени наслаждения.

Конечно, неоспорим тот факт, что свежесть и неординарность идей дизайнера будет иметь большой успех на арт-рынке, а, как известно, концептуальные, неповторимые замыслы приносят своему создателю немалое удовлетворение. Но в настоящий момент можно встретить все больше компьютерных мастеров, слепо исполняющих желание заказчика, в душе протестуя против этого, но жертвуя своим эстетическим вкусом ради материального достатка. Сегодня в среде известных российских художников распространено мнение, что современный художник – это успешный бизнесмен»[3]. Это еще раз доказывает главенствующую роль коммерции в искусстве мастера в современных условиях.

Итак, поставленная нами проблема ценности компьютерного творчества для современного художника является особенно острой в настоящее время. А это значит, что до тех пор, пока существует дизайн, эта проблема останется открытой для обсуждения. В настоящее время за каждым дизайнером сохраняется право выбора собственной цели деятельности, важной исключительно для него самого.

Библиографический список

1. Толстой Л.Н. Полное собрание сочинений, в 90 т., т. 46. Москва. 1998.
2. Роллан Р. Собрание сочинений, в 14 т., т.3 Москва. 1995.
3. Сойнова Н., Андрей Рудьев: Современный художник – это успешный бизнесмен.//Вечерний Красноярск. – 2009. -8 апр.

К.Л. Низаева

(науч. рук. С.З. Гончаров)

ЛЮБОВЬ ПОБУЖДАЕТ К ТВОРЧЕСТВУ

Первым источником духовного опыта является духовная любовь. Любимое содержание, писал И.А. Ильин, будь то человек, или коллекция картин, или музыка, или любимые горы, «становится живым центром души важнейшим в жизни, главнейшим предметом ее» [1, с. 50].

Ильин утверждал, что «человеку доступна двоякая любовь: любовь инстинкта и любовь духа, т.е. чувственно-телесная и духовная. Они совсем не враждебны и не противоположны, но сочетаются они сравнительно редко [1, с.