

8. Тетерский, С. 10 лет ДИМСИ: деятельность общероссийских общественных организаций «Детские и молодежные социальные инициативы» (ДИМСИ) // Воспитание школьников. – 2005. – № 8. – С. 59.

9. Холина, О.И. Волонтерство как социальный феномен современного российского общества / О.И. Холина // Теория и практика общественного развития. – 2011. – № 8. – С. 71–73.

10. Щупленков, О.В. История молодежного движения в России в современном исследовательском поле / О.В. Щупленков // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2012. – № 1–2. – С. 211–215.

Белая Т.С., студ. 308 гр.

Научный руководитель – Орешко Т.Д.

СОВРЕМЕННОЕ КОМПЬЮТЕРНОЕ ИСКУССТВО

Одним из главных элементов культуры XXI века стал персональный компьютер. Человечество пришло к тому, что можно творить и обладать информацией, не выходя из дома. Компьютер теперь не только путеводитель человека, но и незаменимый помощник в творчестве, и этим дело не ограничилось. Выяснилось, что редактируя известные искусства, можно создавать что-то совершенно новое.

Компьютерное искусство (также цифровое искусство, дигитальное искусство) – творческая деятельность, основанная на использовании информационных (компьютерных) технологий, результатом которой являются художественные произведения в цифровой форме.

Хотя термин может применяться к произведениям искусства, созданных изначально с использованием других медиа или отсканированных, он всегда относится к произведениям искусства, которые были модифицированы при помощи компьютерных программ.

На данный момент понятие «компьютерное искусство» включает в себя как произведения традиционного искусства, перенесённые в новую среду, на цифровую основу, имитирующую первоначальный материальный носитель (например, за основу берется отсканированная или цифровая фотография), или созданные изначально с применением компьютера, так и принципиально новые виды художественных произведений, основной средой существования которых является компьютерная среда.

К последним относятся:

- Цифровая живопись
- Гипертекстовая литература
- ASCII art
- Пиксель-арт,
- Chiptune,
- Демосцена,
- ANSI art,
- Демо,
- Цифровая поэзия

Цифровая живопись – создание электронных изображений, осуществляемое не путём рендеринга компьютерных моделей, а за счёт использования человеком компьютерных имитаций традиционных инструментов художника.

Создание рисунка/картины от начала и до конца на компьютере – относительно новое направление в изобразительном искусстве. Компьютер

в цифровой живописи – это такой же инструмент, как и кисть с мольбертом. Для того, чтобы хорошо рисовать на компьютере также необходимо знать и уметь применять все накопленные поколениями художников знания и опыт (законы перспективы, теория цвета, блики, рефлексии и т. д.)

Достоинства:

- Большая скорость работы
- Уникальный инструментарий
- Перспективы
- Доступность обучения и работы

Недостатки:

- Сложность освоения
- Текущий предел возможностей компьютерной техники
- Проблема с выводом компьютерного изображения на материальный носитель
- Проблема авторского права

Гипертекст – термин, введённый Тедом Нельсоном в 1965 году для обозначения текста «ветвящегося или выполняющего действия по запросу».

Общеизвестным и ярко выраженным примером гипертекста служат веб-страницы – документы HTML (язык разметки гипертекста), размещённые в Сети.

В более широком понимании термина, гипертекстом является любая повесть, словарь или энциклопедия, где встречаются отсылки к другим частям данного текста, имеющие отношения к данному термину.

В компьютерной терминологии, гипертекст – текст, сформированный с помощью языка разметки, потенциально содержащий в себе гиперссылки.

Демосцена – это субкультура и направление компьютерного искусства, главной особенностью которого является выстраивание сюжетного видеоряда, создаваемого в реальном времени компьютером, по принципу работы компьютерных игр. Таким образом, *демо* является симбиозом программирования и искусства.

Основными жанрами демосцены являются:

- Собственно *Demo* (демо, демка) – длительные представления, сопровождаемые музыкой. Размер, как правило, от 4 до 15 МВ. Демо большего размера встречаются редко. Кроме того, на большинстве «демопати» действует 10 минутное ограничение по времени.

- *Intro* (интро) – композиции с ограничением по объёму исполняемого файла. Существуют номинации 64 kB Intro, 4 kB Intro, 512 B Intro, 256 B Intro и даже 128 B Intro! Несмотря на малый размер, авторам удаётся поместить в них интереснейшие видеоэффекты, поражающие зрителей.

Также разновидностями демосцены являются:

- *Трекерная (модульная) музыка* – музыка, созданная на компьютере при помощи программы-«трекера» (англ. *track* – дорожка), представляющей собой специализированный музыкальный редактор. В современных популярных ОС трекерные файлы (MOD, XM, S3M, IT) проигрываются большинством медиаплееров, например, Winamp, foobar2000, AIMP, VLC, XMPlay, Amarok, Audacious, Modplug и другими.

- *Пиксельная графика* от англ. *pixel* – сокращение от *pix element*, рус. *растровая графика, или точечная*) – форма цифрового изображения, созданного на компьютере с помощью растрового графического редактора, где изображение редактируется на уровне пикселей (точек), а разрешение изображения настолько мало, что отдельные пиксели чётко видны. На старых (или на неполнофункциональных) компьютерах, в играх для Game

Воу, играх для старых игровых приставок и многих играх для мобильных телефонов в основном используется пиксельная графика, так как это единственный способ сделать чётким небольшое изображение при малом разрешении экранов, характерном для этих устройств.

Достоинства:

- Один из самых простых в изучении стилей компьютерного искусства (простую пиксельную картинку можно нарисовать, даже не имея особых художественных способностей).
- Естественный выбор на ограниченных палитрах и сверхнизких разрешениях, где важен каждый пиксель.
- Требует мало памяти за счёт применения палитровых форматов с небольшим количеством цветов.
- Даже при очень плохой цветопередаче пиксельный рисунок не теряет выразительности.
- Хорошо выглядит на экранах с чёткими границами пикселей (наподобие ЖК).

Недостатки

- Плохо переносит автоматическое масштабирование (при изменении разрешения картинку требуется перерисовывать). На современных ПК с ЖК-мониторами игры с пиксельной графикой запускают, как правило, в окне.
- На некачественных мониторах (чересстрочные ЭЛТ, некоторые ЖК с аналоговым входом) «сетчатое тонирование» может мерцать
- *ASCII art* (от англ. *ASCII artwork*) – форма изобразительного искусства, использующая символы ASCII на моноширинном экране компьютерного терминала (терминальный сервер) или принтера для представления изображений. При создании такого изображения используется палитра, состоящая из буквенных, цифровых символов и символов знаков пунктуации из числа 95 символов таблицы ASCII. По

причине высокой вероятности различий в представлении на системах с национальными вариантами таблицы остальные 160 символов, как правило, не используются.

- *ANSI art* – расширение ASCII-графики. Этот вид цифровой графики создаёт картинку из символов, но использует не только символы, предлагаемые кодировкой ASCII, а все 224 печатных символа, 16 цветов шрифта и 8 фоновых цветов, поддерживаемых драйвером ANSI.SYS, который использовался в системе DOS. ANSI-графика использовалась в BBS.

Чиптюн (англ. *chiptune*) – электронная музыка, синтезируемая в реальном времени аудиочипом компьютера или игровой приставки (обычно ранних поколений), а не набором музыкальных семплов, записанных с аудиоустройств. Расцветом чиптюна является середина 1980-х – середина 1990-х, при появлении звуковых чипов в первых домашних компьютерах, таких как Commodore 64, ZX-Spectrum и т. д. В чиптюне звук кодируется при помощи простейших математических формул, задающих звуковые волны разной длины, плюс шумовой канал. Музыка создавалась не расположением нот на нотном стане, а фактически написанием отдельной программы. Позднее появились специальные программы, как правило, работающие по принципу трекера.

Цифровая литература, «*дигитальная литература*», *дигитальная поэзия* (от англ. *digital* – цифровой) – совокупность литературных произведений, созданных с использованием компьютерных технологий таким образом, что без этих технологий такое произведение существовать не может.

Согласно определению немецкой исследовательницы Энрике Шмидт «Дигитальная литература использует технические возможности компьютера и дигитальные / мультимедийные технологии в качестве

основного формообразующего, эстетического принципа с целью достижения новых форм и методов художественного выражения. Ее адекватное воспроизведение на бумаге невозможно, исключено по определению и изначально не предусмотрено»

Цифровые компьютерные технологии присутствуют сегодня практически во всех сферах деятельности человека. Искусство не стало исключением: такие технологии находят свое применение и получают все более широкое распространение в музыке, театре, кино. Трудно предсказать сроки, когда новое компьютерное искусство встанет в ряд с книгой, эстрадой или кинематографом. Во всяком случае новое искусство ждет своих гениев, и, главное, высококультурных творцов.

1. Останин, А.А. Дизайн, компьютерный дизайн: / А.А. Останин; Моск. пед. гос. ун-т. – М., 2004. – 16 с.

2. Турлюн, Л.Н. Компьютерная графика как особый вид современного искусства / Л.Н. Турлюн; Алт. гос. ун-т. – Барнаул, 2006. – 23 с.

3. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства / С.В. Ерохин. – СПб. : Алетейя, 2010. – 432 с.