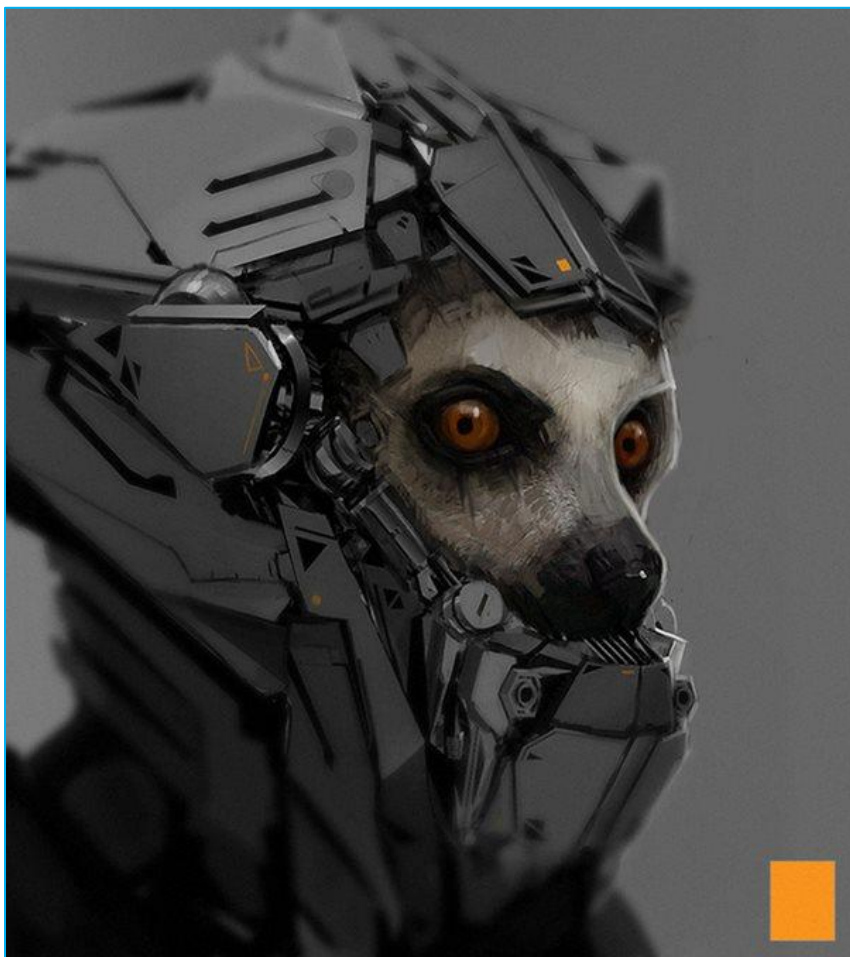


Киберискусство

Киберискусство – такое, казалось бы, незамысловатое слово с очевидным значением. На интуитивном уровне многие, даже услышав это слово впервые, начинают сразу связывать с ним какие-то определения : что может это слово значить, что включает в себя этот термин и т.д. Но, как бы странно это не звучало, лишь немногие могут дать Вам внятный ответ, что же такое киберискусство, ведь даже в интернете информация об этом весьма мала и раздроблена. Поэтому я решил взять на себя эту роль и познакомить Вас с тем, что же такое киберискусство на самом деле.



Для начала стоит уточнить, что значит сам термин «Киберискусство». Как говорит Циклопедия, «Киберискусство, кибер-арт (англ. Cyberart) – вид искусства, создаваемый с помощью компьютерного программного обеспечения и аппаратных средств, часто в интерактивном или мультимедийном аспекте». Оно обрело большую популярность в наше время благодаря развитию и популяризации цифровых технологий. Киберискусство довольно молодо, поэтому в данный момент у нас с Вами есть уникальная возможность проследить путь становления целой вехи в искусстве, которая является ничуть не менее значимой, чем традиционное искусство, существовавшее сотни лет назад.

Но что же такого включают в себя киберискусство, раз оно имеет такую же значимость, как и традиционное искусство, которое росло и развивалось на протяжении многих лет? Для того, чтобы понять это, необходимо для начала узнать, что же включает в себя достаточно молодое киберискусство. Вот несколько основных направлений киберискусства:

1) Изобразительное искусство.
2) Музыка.

3) Скульптура.
4) Литература.
5) Дизайн.
6) Компьютерные игры.
7) Виртуальная реальность.

Полный список довольно обширен и, на удивление, схож со списком направлений, входящих в традиционное искусство. Но что же это может означать? Ответ довольно прост: киберискусство является таким же основным направлением в искусстве, как и традиционное искусство. Проще говоря, с появлением киберискусства всё искусство стало разделяться на два направления, которые имеют свои собственные направления, пусть и довольно схожие.

Но в чём же особенность киберискусства и тех направлений, которые в него включают? Для ответа на этот вопрос рассмотрим, что из себя представляют направления киберискусства, данные в таблице выше.

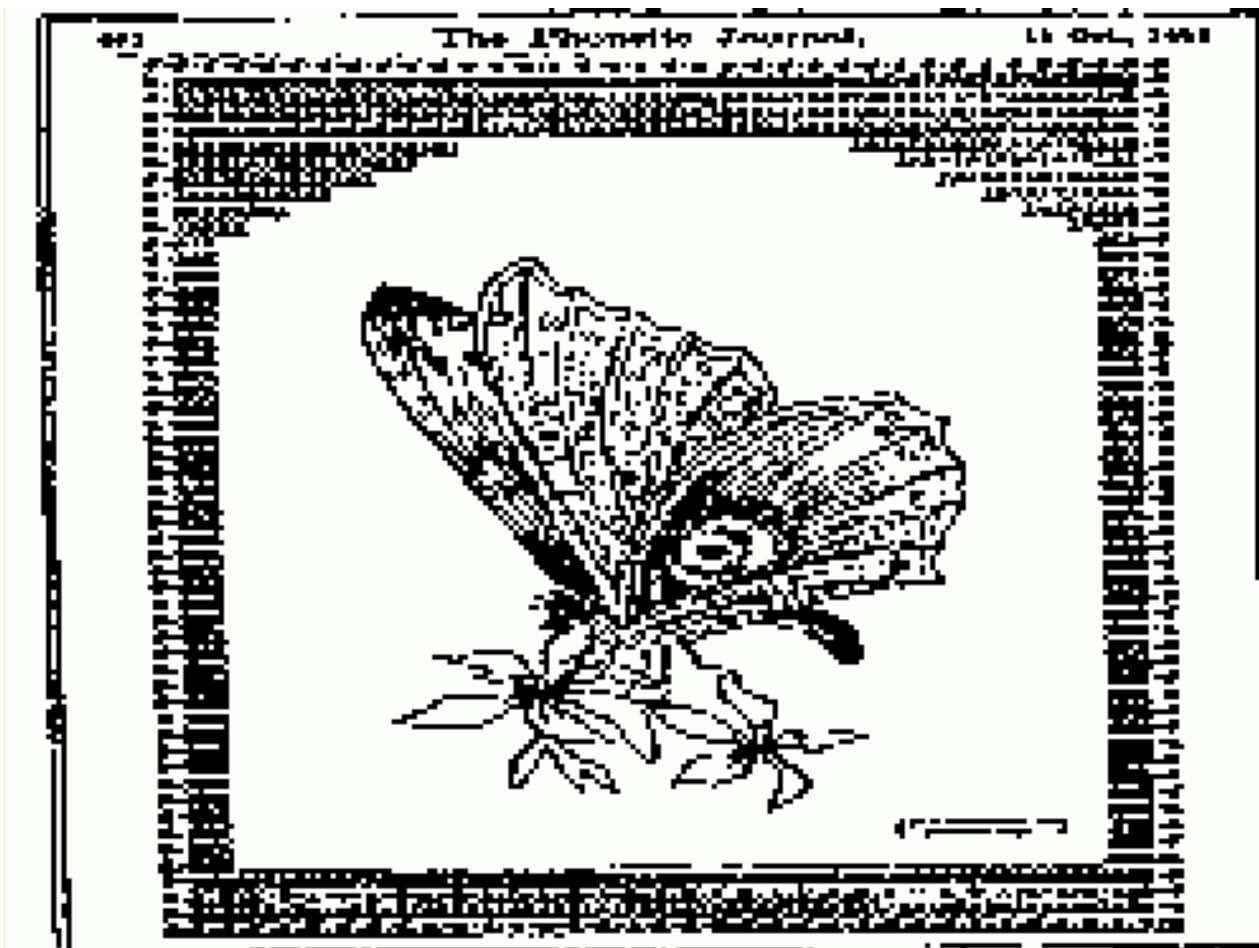
Изобразительное искусство:

Вообще, изобразительное искусство, или, как его ещё называют, диджитал-арт, это - типичные примеры кибер-арта, которые мы видим чуть ли не каждый день: в интернете, на рекламных вывесках... Свою большую популярность в рамках киберискусства оно получило по-большей части благодаря удобству создания самой картины. Теперь художники могли экспериментировать и не бояться делать ошибки, ведь на любой стадии работу можно подправить и для этого не нужно заново переисовывать картину. Также, при создании работы формата диджитал не используются расходные материалы, такие как карандаши, краски и тому подобное. Нет, для их создания необходим лишь компьютер, в лучшем случае, графический палншет и программа, в которой будет создаваться рисунок.



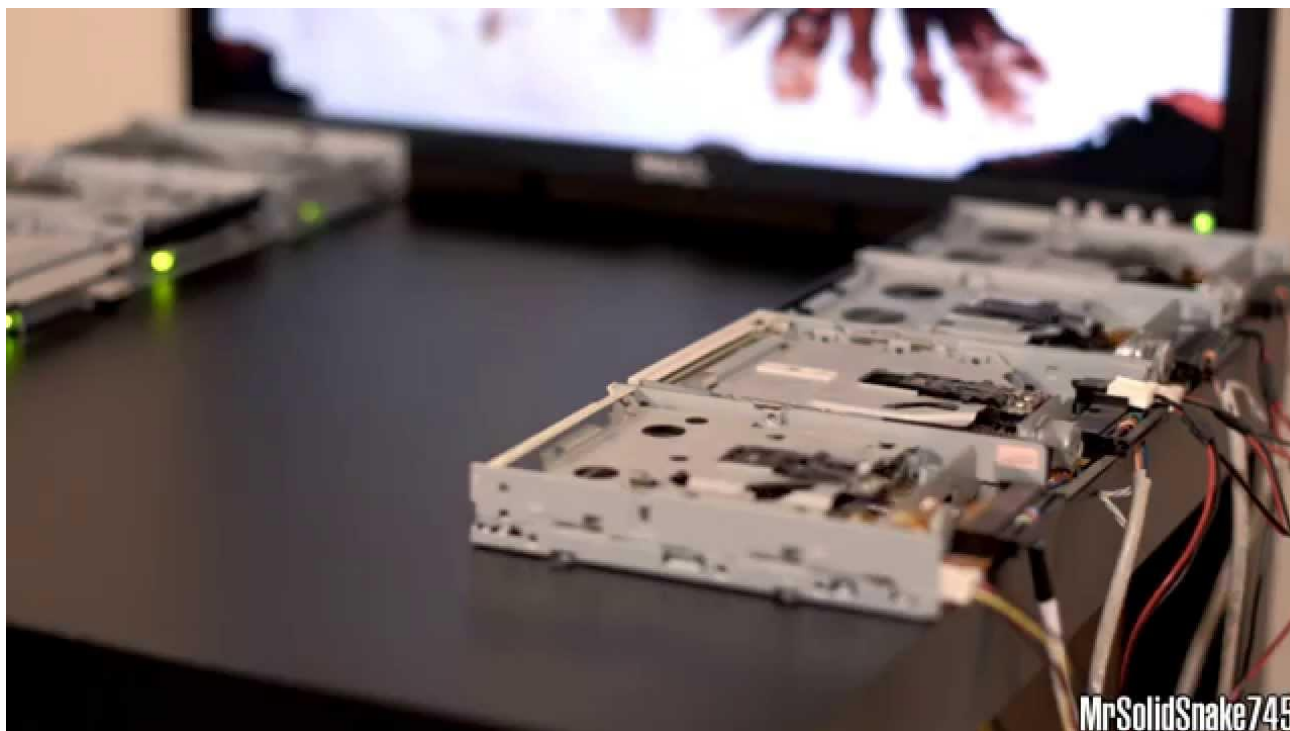


Но помимо картин, создаваемых на графических планшетах, существует ещё такое направление как ASCII арт. Этот вид графики характерен тем, что для его создания используются текстовые символы и символы псевдографики. Такой рисунок можно как нарисовать самому, так и перевести обычное графическое изображение в такой формат с помощью программ конверсии.



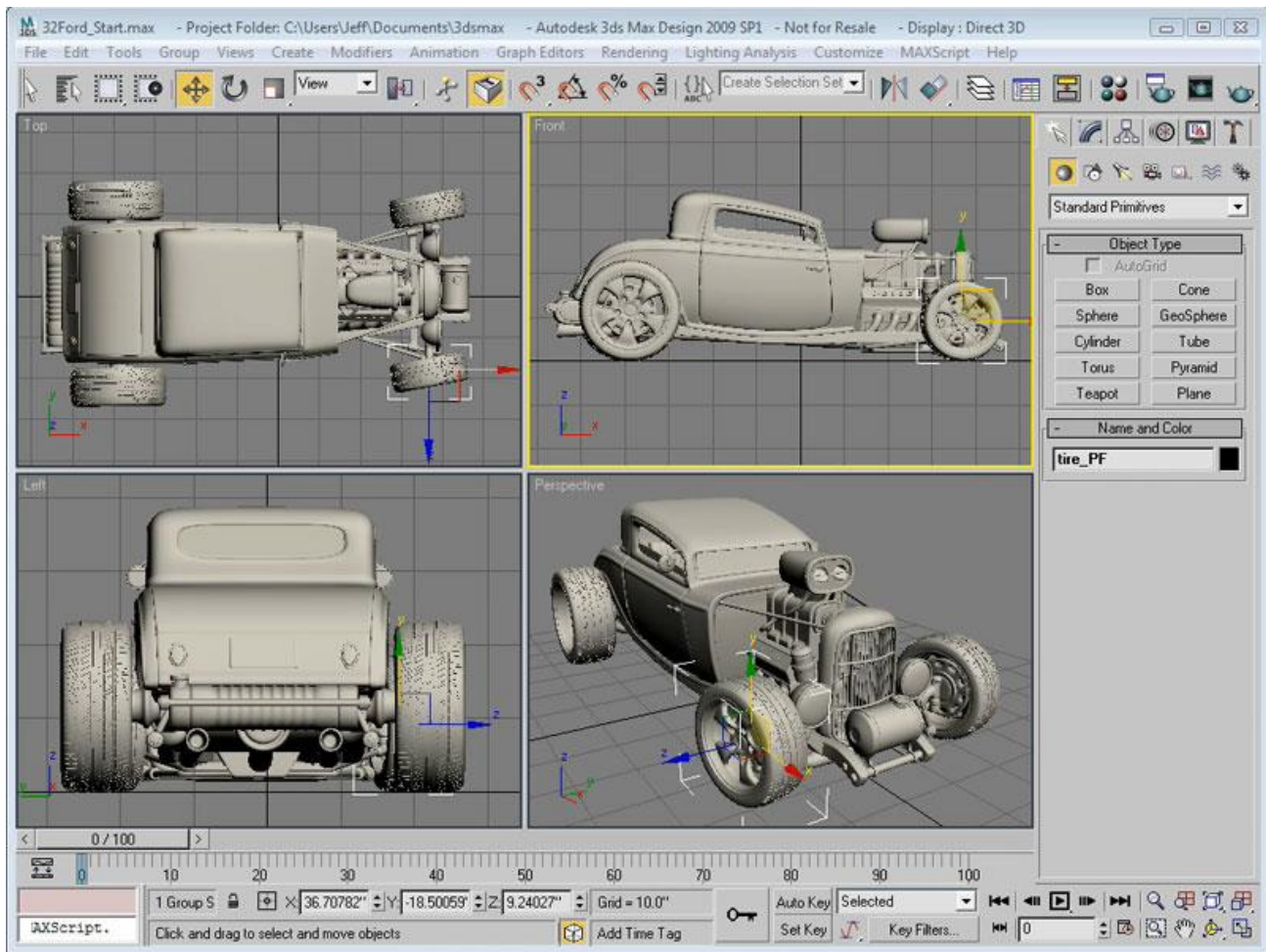
Музыка:

Следующая на очереди у нас музыка. Тут всё уже несколько проще: кибер-музыка создаётся либо при помощи частей компьютера, либо программно, с помощью электронных инструментов. Примеры последней мы можем часто слышать на концертах, по радио и по телевизору. Для данного жанра музыки, которая создаётся при помощи электронных инструментов, есть даже собственное название - электронная музыка, который, собственно, разделяется на несколько других жанров.



Скульптура:

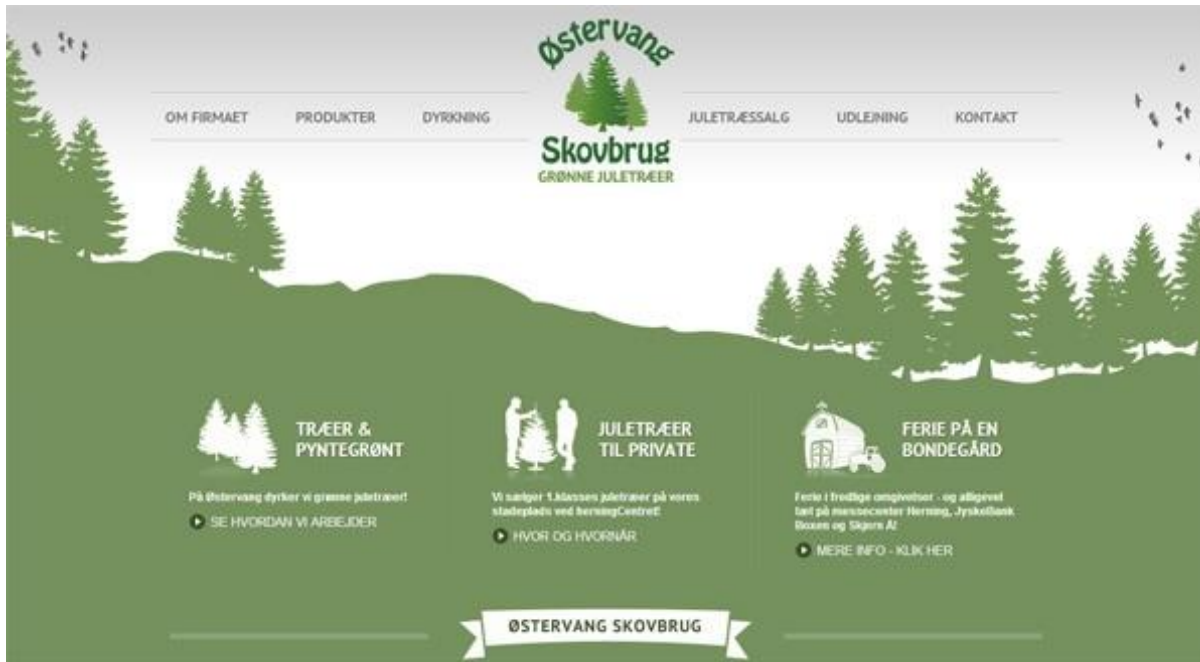
Как уже говорилось ранее, в кибер-арт входит и скульптура, именуемая здесь 3D моделированием. 3D моделирование это процесс разработки объемного визуального образа желаемого объекта. Компьютерная "скульптура" имеет те же положительные качества, что и диджитал арт, то есть возможность исправления своих ошибок, не переделывая всю работу, и отсутствие потребления расходных материалов. С помощью 3D моделирования можно воссоздать скульптуры эпохи возрождения, а можно и смоделировать объемную кружку. Позже можно распечатать свою модель на объемном принтере, тем самым переведя её в наш физический мир.



Дизайн:

Зачастую, когда говорят о дизайне, связанном с компьютером, на ум приходит такая вещь, как веб-дизайн. Действительно, это очень популярная отрасль кибер-искусства в данной сфере. На разработке дизайнов для сайтов и приложений многие люди зарабатывают себе на хлеб, и то, что таких людей множество и у работодателя есть возможность выбора, разработчикам дизайнов приходится выкладываться на полную, воплощать самые привлекательные идеи, чтобы удержать заказ. Также к дизайну в мире кибер-арта можно отнести дизайн самих компьютеров, их корпусов, девайсов и всего прочего.





Кибер-поэзия и кибер-проза:

Так же, уже около семнадцати лет существует такой вид искусства, как кибер-поэзия и кибер-проза, пик популярности которой пришелся на первую половину нулевых, но к настоящему моменту, к сожалению, утратилась. Первоначально компьютер использовали лишь для помощи поэтам в поиске рифмы, но это дало толчок к созданию программ, которые писали бы стихи, а позже и прозу. Да, стихи, созданные программно, довольно специфичны, а некоторые и вовсе не имеют смысла, но именно благодаря этому они и интересны. Вот, к примеру, один из стихов, написанных компьютером:

«Гаснут кромкой фонари

Раскудахталась позёмка

Жёхлый вальс листок любви

Распласталась грёз катомка.»

© КИБЕР-ПУШКИН 1.0 БЕТА

Компьютерные игры и VR технологии:

Остался ещё один вид кибер-арта, который уже является исключительно его достоинством. Это, как ни странно, создание игр. Да, именно так. Как бы вы не относились к играм - любили или ненавидели их, они остаются произведением искусства, которое совмещает в себе и визуальный ряд, и музыку, и сюжет, и приятное пользователю управление. Это своего рода целая структура, созданная из нескольких отдельных видов искусства, гармонично сплетённых вместе.

Так же не стоит забывать и о разработках последних лет - о виртуальной реальности. Это тоже целое искусство - создание целых удивительных миров, в которые человек может окунуться с головой. Вспомните, как часто вы грезили о том, чтобы в морозный зимний день оказаться у тёплого морского берега, или же мечтали попасть в мир своей любимой книги и лично познакомиться с её героями? Виртуальная реальность может

помочь вам в этом уже сейчас. И вот теперь задумайтесь, а не настоящее ли это искусство - способность перенести человека в другую реальность, пусть хоть и мысленно?

