Программное искусство (software art) — вид современного искусства, в котором художник не пользуется готовым программным обеспечением для создания своих произведений, а наоборот, выступает в роли программиста. В программном искусстве основной технической и творческой задачей автора является написание уникального программного кода для компьютера. А компьютерная система после автоматизированной обработки загруженных в нее данных выдает итог — оригинальное цифровое произведение. Программное искусство. Алекс Маклин, Работа forkbomb.pl, 2001 Программное искусство в значительной степени меняет распределение ролей человека и компьютера в творческом процессе. Искусственный интеллект становится соавтором художественного произведения, а не выполняет привычную функцию технического помощника. Этот вид творческой деятельности является важной составной частью медиаискусства, основанного на современных коммуникационных технологиях. Программное искусство. Адриан Уорд. Работа Auto-Illustrator, 2001 Особенности программного искусства Программное искусство, с технической точки зрения, представляет собой созданный человеком алгоритм действий для компьютера. Произведения, создаваемые программистами, в отличие от традиционных работ художников (картин, скульптур, инсталляций), нельзя выставить в галереях или музеях. Программное искусство. Боб Холмс. Uncuttable (Flash Interaction), 2007 Чаще всего автор предлагает заинтересованным в его творчестве людям скачать созданную им программу и установить на свой компьютер. Поэтому основным средством распространения такого искусства является сеть Интернет. Она же служит проводником для критического обсуждения и обмена мнениями между зрителями и специалистами. Программное искусство. Боб Холмс. Uncuttable (Flash Interaction), 2007 История программного искусства История программного искусства ведет свое начало с 1990-х годов, когда американский программист Скотт Дрейвс (Scott Draves) разработал оригинальный алгоритм «Фрактального пламени». Это специальная программа для ПК, результатом работы которой стало выведение на экран разноцветного изображения, созданного компьютером. Программное искусство. Мартин Ваттенберг. Работа Shape of Song, 1999 Идеи Дрейвса подхватили другие ученые, работающие в сфере программного обеспечения, которые предложили собственные варианты алгоритмов для создания художественных образов. Они увидели в программировании не только технические, но и значительные творческие возможности. В результате многочисленных дискуссий и обменов мнений сформировалась группа активных сторонников нового искусства. Программное искусство. Фотопортрет Скотта Дрейвса, 2014 В последующие годы, благодаря бурному развитию компьютерных технологий и сети Интернет, интерес к программному искусству значительно вырос. На престижных фестивалях медиаискусства таких, как Electronic Language International Festival в Сан-Паулу, Transmediale в Берлине и Prix Ars Electronica в австрийском Линце, этой тематике постоянно уделялось большое внимание. В результате программное искусство стало общепризнанным видом современного искусства и приобрело солидную армию поклонников. Программное искусство. Скотт Дрейвс. Работа Electric sheep, 1999 Самые известные представители программного искусства Среди компьютерных специалистов, увлеченных идеями художественного творчества, есть немало выдающихся личностей. И все же, к числу самых известных представителей программного искусства можно отнести: Скотта Дрейвса — пионера и безоговорочного лидера этой разновидности современного искусства, разработчика знаменитого проекта распределительных вычислений Electric Sheep. Боба Холмса (Bob Holmes) — шотландского программиста с профессиональным художественным образованием, создающего уникальные произведения искусства с применением компьютерного кода в качестве средства творческого самовыражения. Джейсона Салавона (Jason Salavon) — американского художника, использующего компьютерные программы для перенастройки данных и создания новых визуальных произведений искусства. Мартина Ваттенберга (Martin Wattenberg) — американского программиста, получившего широкую известность в мире благодаря разработке интерактивных работ и художественных визуализаций. Программное искусство. Скотт Дрейвс. Работа Фрактальное пламя, 1992 Программное искусство в наши дни развивается гигантскими темпами, а число его сторонников постоянно растет. Несмотря на серьезную критику со стороны традиционных художников, большинство специалистов уверенно прогнозируют этому феномену блестящее будущее.