

Проблема определения места сетевого искусства в поле современного искусства

Научный руководитель – Старусева-Першеева Александра Дмитриевна

Сковородников Пётр Юрьевич

Аспирант

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет коммуникаций, медиа и дизайна, Москва, Россия

E-mail: p@skovorodnikov.net

Термин «Сетевое искусство (или «нет-арт»)» появился сравнительно недавно и маркирует определенный вид медиа-искусства, которое использует в качестве основного средства выражения среды глобальной сети Интернет. Художники нет-арта создаются не только объекты (например, графику в сети), но и креативные сетевые пространства, являющиеся площадками для неформального взаимодействия субъектов в современном коммуникационном обществе, а также для выявления механизмов работы систем, это общество конституирующих. Являясь частью искусства новых медиа, нет-арт становится объектом исследования для таких учёных, как Кристиана Пол [1], Майкл Раш [2] и других специалистов [3,4].

Основной особенностью сетевого искусства является интерактивность [5], благодаря которой происходит взаимодействие автора со зрителем и зрителей друг с другом путем создания визуальных электронных посланий в сети - объектов нет-арта, формирующих определенные образы, эмоциональные состояния и предлагающих новые способы осмысления циркулирующих в культуре знаков и парадигм. Однако сами эти объекты значительно изменили свою форму за последние 20 лет и продолжают меняться. Концептуальные произведения в интернете 1980-х годов совсем не похожи на сегодняшние мультимедийные проекты нет-арта, и в связи с этим возникает необходимость заново определить понятие «сетевого искусства» и его место в поле современных художественных практик.

Для того, чтобы точнее решить поставленную задачу, дадим краткий обзор эволюции интернет-технологий и связанных с этим эстетических сдвигов.

Имеет смысл задавать следующие вопросы: Что представляет из себя произведение нет-арта? Какие фигуры знака задействуются? Как происходит коммуникация со зрителем? Каким образом строится высказывание художника?

Первыми проектами в области сетевого искусства были буквенно-цифровые произведения (ASCII-графика), массово появляющиеся в 1980-е годы, благодаря распространению персональных компьютеров и сетей. Большому количеству людей стало доступно новое пространство для творчества и самовыражения, которое поначалу было аскетично, но манило возможностью мгновенного общения с людьми по всему миру и новыми техническими возможностями.

Технический уровень компьютерных сетей 80-х и начала 90-х годов не позволял использовать графические, аудио и видео файлы для обмена информацией, поэтому весь нет-арт этого периода представлен буквенно-цифровыми произведениями (ASCII-графика). Для лучшего отображения на дисплеях (мониторах, проекторах и телевизорах) периода электронно лучевых трубок (ЭЛТ) 80-90-х годов использовались шрифты без засечек из-за низкой разрешающей способности устройств вывода. Количество оттенков цвета было небольшим, максимум 216 оттенков (Safe Web Colors: Red 6 x Green 6 x Blue 6 = 216). Это было связано с ограничением видеокарт и мониторов того времени. Первым значимым объединением сетевых художников является голландская арт-группа Jodi (Joan & Dirk), в

её проектах часто обыгрывается тема глобализации и политики больших корпораций. Их произведения 90-х годов используют ASCII-графику и Safe Web Colors, а также обладают замысловатым интерфейсом. Самым известным сайтом является <http://wwwwwwwww.jodi.org>, при его просмотре зритель видит мигающий на экране зелёный html-код. На первый взгляд, это напоминает ошибку разработчиков или технический сбой. Но, если взглянуть на исходный код страницы, то можно увидеть, что код на самом деле является схемами водородной бомбы и цепной термоядерной реакции, нарисованными в ASCII, а за ними скрывается множество страниц с буквенно-цифровыми изображениями и закодированным текстом. Стандарт HTML (язык разметки страниц сайтов) начинает поддерживать графические изображения в 1992 году, но массовое использование графических файлов сдерживалось медленными скоростями в сети Интернет, также ограничителями являлись мощности компьютеров и возможности мониторов. Среди наиболее известных отечественных сетевых художников нужно отметить Ольгу Лялину с произведением «My Boyfriend Came Back From The War» (1996 г.), которое использует графическое изображение и распределённую в то время технологию Frame, позволяющую обновлять отдельные части страницы сайта в зависимости от действий пользователя. Это позволило реализовать интерактивность и нелинейное повествование сюжета, так как сюжет менялся в зависимости от действий пользователя. Проект является интерактивным повествованием о встрече бывшего военнослужащего со своей девушкой, реализованного как интерактивная последовательность html-фреймов. В то время видео в Интернете ещё не было, и Ольга Лялина изначально создавала net-фильм. Натали Букчин и Алексей Шульгин опубликовали статью «Введение в нет-арт», которую вскоре окрестили программным манифестом. В ней в ироничной манере излагаются основные принципы этого направления в искусстве. Одной из основных черт нет-арта в тот период можно было назвать участие пользователей сети в процессе создания арт-объекта. Художник в данном случае выступает в роли куратора, идеолога, инициатора проекта, но не его единственным участником. Именно поэтому процесс создания произведения в данном случае имеет больший интерес и ценность, чем полученный результат. В конце 90-х годов начинают появляться широкополосные подключения к сети Интернет, что приводит в 2000-е к огромной популярности графических, видео и звуковых файлов на веб-сайтах, а также к новой волне проектов в формате нет-арта с обильным использованием графических файлов, элементов анимации и видео. Одним из характерных примеров можно назвать Flash-сайт Олега Пащенко Conclave Obscurum (<http://conclaveobscurum.ru>), в котором сохраняется загадочный интерфейс, как у сайтов эпохи первой половины 90-х, например, Jodi, но в отличие от аскетичной буквенно-цифровой графики и ограниченных цветов Jodi используется анимация, видео, полная палитра цветов, звук. Flash технология умирает, и нет-арт снова меняет свою форму. Теперь уже художники редко делают ставку на создание собственных сайтов. Многие интересные проекты сегодня создаются не в формате сайтов или отдельных объектов, а посредством внедрения в ткань социальных сетей и организации нестандартных форм коммуникации, напоминающих ситуационистский «detournement», сдвиг существующих паттернов поведения в коммуникационном поле. Например, к таким проектам можно отнести онлайн-пьесу «Эффи Брист», поставленная в прямом эфире в Фэйсбуке в январе 2012 года Берлинским театром имени Максима Горького. В современном мире, где, как справедливо замечает Стас Шурипа, производство образов становится прерогативой либо дизайна, либо СМИ, либо искусственного интеллекта, художник может избегать производства визуальности и переключиться на переосмысление существующего набора образов, анализировать структуру и механизмы разнообразных сетевых систем. [6] Так поступает, например, Сяо Фей, открывая галерею современного искусства внутри мира «Second life» Виртуальный город «RMB City» в онлайн-мире «Second Life» представляет собой

платформу для экспериментальной творческой деятельности, в которой Сяо Фэй и ее сотрудники используют различные средства для проверки границ между виртуальным и физическим существованием [8]. Уникальной особенностью сетевого искусства является то, что художник, создавая произведение может не знать, как оно будет выглядеть по окончании взаимодействия, так как произведение в сетевой интерактивной среде может непредсказуемым образом видоизменяться и развиваться. [9] Это особенно заметно на произведениях, имеющих непосредственный выход в реальную жизнь зрителя-пользователя, так называемые ARG-проекты, которые также являются произведениями сетевого искусства. Первым ARG (Alternate Reality Games) проектом стала игра The Beast (Зверь) придуманная креативным директором «Майкрософт» Джорданом Вайсманом и гейм-дизайнером Эланом Ли. Проект был создан, как рекламная компания к выходу на рынок фильма «Искусственный интеллект» Стивена Спилберга в 2001 г. Они придумали детективную историю, которая должна была происходить на сотнях сайтов, с помощью электронной почты, мобильной связи, голосовой почты и фиктивных рекламных объявлений. Игра имела огромный успех, вовлекла около трёх миллионов активных пользователей со всего мира. Для разгадывания загадок игры сформировалось большое сообщество — Cloudmakers, которое остаётся активным спустя годы после окончания игры, которая длилась три месяца. Зритель-пользователь в данном случае оказывается не пассивным реципиентом, а активным соучастником процесса. Соответственно, сетевое искусство все больше мыслится в категориях процессуальности и перформативности [7]. И можно смело предполагать, что с развитием технологий дополненной и виртуальной реальности этот фактор будет становиться все более значимым. Подводя итог, мы можем отметить, что сетевое искусство возникло как разновидность графики, изображение на экране компьютера работало практически как на листе (Ева и Франко Маттес, Biennale.py (2001 г.) <https://0100101110101101.org/biennale-py/>) затем нет-арт смыкается с экспериментальной анимацией и видеоартом (начинает работать как экранное искусство), далее усиливающаяся интерактивность делает произведение сетевого искусства сопоставимым с компьютерной игрой, и наконец, сегодня, когда художники используют международные информационные платформы и социальные сети в качестве своего медиума и на этом «холсте» пишут новые программы отношений между субъектами в глобальном медиатизированном обществе, становится возможно говорить о нет-арте как о своего рода хэппенинге. Таким образом произведение нет-арта сегодня оказывается сложным синтетическим знаком, ризоматическим текстом, пронизанным как символическими отсылками, так и реальными гиперссылками, насыщающими образ потенциально бесконечным количеством коннотаций. Можно говорить о том, что сегодня художник создает не столько завершенную «картину», сколько определенные правила игры, по которым далее зритель-пользователь может сам развивать сюжет, принимая на вооружение ту оптику, которую ему предлагает автор. Именно поэтому нет-арт является столь ярким предметом исследования, требующим для своего осмысления междисциплинарного подхода, объединение методик из области искусствоведения, культурологии, теории медиа, истории игр, антропологии, современной философии и кибернетики. Сетевое искусство одно время находилось в состоянии кризиса, однако сейчас это один из наиболее технологически ориентированных и быстро развивающихся направлений современного искусства, требующий от исследователя постоянной адаптации собственного аналитического аппарата.

Источники и литература

- 1) Пол К. Цифровое искусство М.: Ad Marginem, 2017.
- 2) Майкл Р. Новые медиа в искусстве М.: Ad Marginem, 2018.
- 3) Greene R. Internet Art (World of Art). Thames & Hudson, 2004.

- 4) Ceci M. *Expanded Internet Art: Twenty-First-Century Artistic Practice and the Informational Milieu*. Bloomsbury Academic, 2019.
- 5) Манович Л. *Язык новых медиа* М.: Ad Marginem, 2018.
- 6) Шурипа С. *Труды ИПСИ. Том 3. Станислав Шурипа. Действие и смысл в искусстве второй половины XX века* М.: ИПСИ, 2019.
- 7) Гройс Б. *В потоке* М.: Ad Marginem, 2018.
- 8) Старусева-Першеева А.Д. *Выразительные возможности монтажа в видеоарте*. Автореф. дисс. ... канд. искусств. наук. Москва, 2017.
- 9) Фадеева Т. Е. *Концептуальные стратегии сближения науки и искусства: синтопия против индустрии образов // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2017. Т. 2. № 4. С. 91-104.*