

«Сетевое искусство: проблемы трансмедиальности в цифровом пространстве»

Сковородников Пётр Юрьевич

*аспирант, Школа дизайна Факультета коммуникаций, медиа и дизайна
НИУ ВШЭ, г. Москва, pskovorodnikov@hse.ru*

Термин «Сетевое искусство (или «нет-арт»)» изначально маркировал определенный вид медиа-искусства, использующего в качестве медиума цифровые интерфейсы и Интернет как средство передачи высказывания, в 1980-1990-х казалось понятным, что именно мы можем называть нет-артом [1, 2], сегодня же, когда среды глобальной сети становятся креативным пространством для всех пользователей, вопрос о том, что является сетевым искусством и каковы его границы, снова делается актуальным.

Прежде всего стоит рассмотреть эволюцию тех форматов, в которых существует нет-арт, подчеркивая связь художественных стратегий с развитием медиума (как в плане сетевых сообществ, так и в плане технического развития компьютерной техники и сетевой инфраструктуры). Первоначально, в конце 1980-х – 1990-е годы произведения нет-арта представляли собой веб-страницы, использующие ASCII-графику (пример: арт-группа Jodi), ориентированные на рассматривание и чтение, они были сопоставимы с изобразительным искусством, своего рода «интерактивной живописью». Далее, в конце 1990-х все активнее раскрывается нарративная составляющая, выраженная как в изображениях, так и в тексте, и произведение сетевого искусства становится подобным «интерактивному роману» (пример: О. Лялина «Мой парень вернулся с войны», 1996 г.), а после, с улучшением качества интернет-соединения и программ по созданию и обработке цифрового изображения, нет-арт наполняется звуками и анимированными роликами, его форма становится созвучна «интерактивной анимации». В 2002 году греческий мультимедиа художник Милтос Манетас создаёт со своей молодой командой онлайн-галерею современного искусства [3], чем бросает вызов знаменитой Биеннале Уитни. Сайт построен на популярной в то время технологии Flash и представлял из себя фронтальную перспективу интерьера галереи, по которой мог перемещаться пользователь с помощью меню в нижней части. Необходимо отметить минималистический стиль, разнообразные элементы анимации и звуковое оформление благодаря технологии Flash. Однако, здесь речь идет все же не о полноценной интерактивности, как показывает Л. Манович, а о «вариативности», то есть, о выборе внутри заданной автором системы [4].

Когда Натали Букчин и Алексей Шульгин опубликовали статью «Введение в Net.art» в 1994 г. [5], которую вскоре окрестили программным манифестом, они сделали акцент на включенности пользователей сети в процесс создания арт-объекта, на взаимодействие в виртуальном пространстве, на обратную связь. И в 2000-е этот проект стал реальностью, когда художники перешли от разработки сайтов на создание высказывание в поле существующих интернет-платформ. Ярким примером является создание Сяо Фей галереи современного искусства на платформе онлайн-игры «Second life» («RMB City», 2008), где механизмы арт-рынка «переигрывались» в изначально вне рыночных обстоятельствах, однако, уже скоро традиционные формы производства, ценообразования и потребления создали своих «двойников» в игре, благодаря

действиям аудитории художницы. Сегодня можно говорить о том, что креативные сетевые пространства являются площадками для неформального взаимодействия субъектов в современном коммуникационном обществе, но в силу привычек этих субъектов, происходит «удвоение» механизмов работы систем, наше общество конституирующих, и нет-арт выявляет это. Таким образом, мы видим, что подключается перформативный аспект.

Поскольку происходящее в пространстве социальных сетей является почти тотальной симуляцией, точно отражающей логику Ж. Бодрийера [6, 7], действия художника, занимающегося сетевым искусством, с неизбежностью превращаются в акты деконструкции и ситуационистскую практику [8], призванную по возможности «обезвредить» Спектакль или хотя бы поставить его под вопрос, это и приводит нас в зону «расширенного нет-арта» [9]. В качестве примера можно привести спектакль *Dorm Daze*, поставленный английским художником Эдом Форниелесом, который проходил в социальной сети Facebook. Участники спектакля вели персональные странички американских студентов, которые были специально разработаны на основе сценария Эда Форниелеса. Ситком *Dorm Daze* развивался в течении 3 месяцев, на протяжении которых можно было наблюдать за участниками и представлять события в реальном мире. Важно отметить, что *Dorm Daze* был для автора и системой создания контента, который он в последствии использовал в своих последующих скульптурных и инсталляционных работах [10].

Подводя итог, можно сказать, что сетевое искусство, возникнув как эксперименты со статичным изображением на плоскости компьютерного экрана, сегодня пересекает границы медиумов, разворачиваясь в виртуальном пространстве социальных сетей, замыкающих на себе все формы искусства и аспекты реальности. И хотя интерес к нет-арту значительно упал по сравнению с началом 2000-х годов, на наш взгляд, системный анализ этой формы искусства может раскрыть важные особенности современного состояния феномена трансмедиальности как в эстетическом, так и в социальном поле.

Список литературы:

1. Пол К. Цифровое искусство М.: Ad Marginem. 2017.
2. Майкл Р. Новые медиа в искусстве М.: Ad Marginem. 2018.
3. <http://whitneybiennial.com>
4. Манович Л. Язык новых медиа М.: Ad Marginem. 2018.
5. <http://www.easylife.org/netart/>
6. Бодрийер Ж. Фатальные стратегии. РИПОЛ-классик, 2018.
7. Печёнкина О. Этика симулякров Жана Бодрийера (анализ постмодернистской рецепции этического). Тула, 2006
8. Шурипа С. «Не существует никакого ситуационизма...» // Художественный журнал, №79/80. <http://xz.gif.ru/numbers/79-80/shuripa/>
9. Moss C. Expanded Internet Art: Twenty-First-Century Artistic Practice and the Informational Milieu (International Texts in Critical Media Aesthetics). Bloomsbury Academic, 2019.
10. <https://rhizome.org/editorial/2012/apr/02/artist-profile-ed-fornieles/>