

## Сетевое искусство в поле междисциплинарных художественных практик

**Сковородников П.Ю.**

*Аспирант 2-го года обучения*

*Факультет коммуникаций, медиа и дизайна, Школа дизайна*

*Национальный исследовательский университет Высшая школа экономики,*

*Москва, Россия*

*E-mail: [pskovorodnikov@hse.ru](mailto:pskovorodnikov@hse.ru)*

**Старусева-Першеева А.Д.**

*Доцент*

*Факультет коммуникаций, медиа и дизайна, Школа дизайна*

*Национальный исследовательский университет Высшая школа экономики,*

*Москва, Россия*

*E-mail: [apersheeva@hse.ru](mailto:apersheeva@hse.ru)*

Термин «Сетевое искусство» маркирует тот вид медиа-искусства, которое использует в качестве основного средства выражения среды глобальной сети Интернет. В рамках сетевого искусства создаются креативные виртуальные пространства, являющиеся площадкой для неформального взаимодействия художников, теоретиков и зрителей как субъектов сегодняшнего коммуникационного общества. Как отмечал Лев Манович, цифровые технологии изменили не только «ландшафт» в поле современного искусства, и но саму суть медиа, которые в некоторой степени утрачивают свою специфичность, преобразовываясь в ряды нолей и единиц внутри цифровых интерфейсов. Будучи переведены в «цифру», живопись, скульптура, музыка, текст и другие формы произведения лишаются части изначально присущей им фактуры и приобретают новые качества, такие как модульность, вариативность, интерактивность и другие. Таким образом, сетевое искусство представляет собой интересный вариант знакового ансамбля, синтетического произведения, объединяющего фигуры более традиционных форм творчества и «геймифицирующего» их. Благодаря присущей сетевому пространству интерактивности происходит взаимодействие автора со зрителем, а также взаимодействие зрителей с автором или зрителей друг с другом, которое превращает восприятие произведения из пассивного смотрения или слушания в активное взаимодействие с созданной художником виртуальной средой.

Можно выделить следующие характерные типы интерактивных сетевых произведений, в которых переосмысливаются традиционные медиа:

1. Буквенно-цифровые произведения (ASCII-графика).
2. Графика и мультимедиа.
3. Flash-анимация.
4. Веб-комиксы.
5. Веб-кино.
6. 3D-скульптура и виртуальная реальность.
7. Произведения в социальных сетях.
8. Сетевое музыкальное искусство.

В рамках сетевого искусства существуют цифровые проекции большинства видов классического искусства, которые возможно изучать через призму разных направлений искусства. При этом данные проекции зависимы от развития компьютерных технологий и социальных явлений в сети Интернет. При рассмотрении произведений сетевого искусства прослеживается связь с разными видами искусства, поэтому для изучения сетевых произведений требуется междисциплинарный подход.

Одним из таких произведений стало произведение Ольги Лялиной «My Boyfriend Came Back From The War», которое использует графическое изображение и распространенную 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.

Таким образом, интерактивность позволяет зрителям-пользователям взаимодействовать друг с другом в то же время модифицируя саму виртуальную среду произведения. Многие интересные проекты сегодня создаются не в формате сайтов или отдельных объектов, а посредством внедрения в ткань социальных сетей и организации нестандартных форм коммуникации. Важной особенностью сетевого искусства является то, что художник, создавая произведение, может не знать, как оно будет выглядеть по прошествии времени, в условиях сети оно может непредсказуемым образом видоизменяться и развиваться. Зритель-пользователь здесь оказывается не пассивным реципиентом, а активным соучастником, искусство же приобретает отчетливую процессуальную доминанту.

Сетевое искусство начинает свою историю от простых буквенно-цифровых конструкций, и быстро развиваясь, сегодня уже приобретает сложные гибридные формы, в которых соединяются самые разные медиа, в том числе и объекты, существующие вне сети (характерным примером являются так называемые «игры в альтернативной реальности»). Соответственно, есть необходимость в выработке новых критериев осмысления, описания и оценки феномена сетевого искусства как такового. Здесь должны объединяться методы классической теории искусства, теории медиа, а также культурологические, социологические и антропологические методики. В центре внимания на наш взгляд должны быть процессуальная и перформативная составляющие сетевого искусства, которое может принимать формы не только пространства для междисциплинарного эстетического эксперимента, но также «песочницы» для отработки инновационных сценариев социального взаимодействия или даже «альтернативной реальности» для переоценки существующих конвенций.

The term “Network Art” marks that type of media art that uses the medium of the global Internet network as the main means of expression. In the framework of network art, creative virtual spaces are created, which are a platform for informal interaction of artists, theorists and spectators as subjects of today's communication society. As Lev Manovich noted, digital technologies have changed not only the “landscape” in the field of contemporary art, but also the very essence of media, which to some extent lose their specificity, transforming into rows of zeros and ones inside digital interfaces. Being translated into “digital”, painting, sculpture, music, text and other forms of a work lose a part of their original texture and acquire new qualities, such as modularity, variability, interactivity and others. Thus, network art is an interesting version of the iconic ensemble, a synthetic work that combines the figures of more traditional forms of creativity and “gamifies” them. Owing to the interactivity inherent in the network space, the author interacts with the viewer, as well as the audience interacts with the author or viewers with each other, which turns the perception of the work from passive viewing or listening into active interaction with the virtual environment created by the artist.

The following characteristic types of interactive network works, in which traditional media are rethought, can be distinguished:

1. ASCII graphics.
2. Graphics and multimedia.

3. Flash animation.
4. Web comics.
5. Web cinema.
6. 3D sculpture and virtual reality.
7. Works on social networks.
8. Network music art.

Within the framework of network art, there are digital projections of most types of classical art, which can be studied through the prism of different areas of art. Moreover, these projections are dependent on the development of computer technology and social phenomena on the Internet. When considering works of network art, a connection with different types of art is traced, so an interdisciplinary approach is required to study network works.

One of these works was the work of Olga Lyalina “My Boyfriend Came Back From The War”, which uses graphic images and the then widely used Frame technology, which allows updating certain parts of the page depending on user actions. This made it possible to realize interactivity and non-linear storytelling of the plot, since the plot changed depending on the user's actions.

Thus, interactivity allows viewer users to interact with each other while modifying the virtual environment of the work itself. Many interesting projects today are created not in the format of sites or individual objects, but through the introduction of social networks into the fabric and the organization of non-standard forms of communication. An important feature of network art is that the artist, creating a work, may not know how it will look over time, in a network environment it can mutate and develop in an unpredictable way. The user viewer here is not a passive recipient, but an active accomplice, while art acquires a distinct procedural dominant.

Network art begins its history from simple alphanumeric designs, and rapidly developing, today it is already acquiring complex hybrid forms in which a variety of media, including objects that exist outside the network, are connected (the so-called “alternative reality games” are a typical example). Accordingly, there is a need to develop new criteria for understanding, describing and evaluating the phenomenon of network art as such. Here, the methods of the classical theory of art, the theory of media, as well as cultural, sociological and anthropological methods should be combined. In our opinion, the focus should be on the procedural and performative components of network art, which can take the form of not only spaces for an interdisciplinary aesthetic experiment, but also a “sandbox” for working out innovative scenarios of social interaction or even an “alternative reality” for re-evaluating existing conventions.