

Проблема определения места сетевого искусства в современном искусстве

Сковородников П.Ю.¹

Аспирант 2-го года обучения (только для докладчика)

¹²Национальный исследовательский университет “Высшая школа экономики”,

Факультет коммуникаций, медиа и дизайна, Москва, Россия

E-mail: pskovorodnikov@hse.ru (только для докладчика)

Термин “Сетевое искусство” появился сравнительно недавно и маркирует определенный вид медиа-искусства, которое использует в качестве основного средства выражения среды глобальной сети Интернет. При помощи нет-арта (это альтернативный вариант названия этого явления) создаются креативные сетевые пространства, являющиеся площадкой для неформального взаимодействия субъектов в коммуникационном обществе, а также для выявления механизмов работы систем, это общество конституирующих. Основной особенностью сетевого искусства является интерактивность, 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.

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 по началу 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.

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», 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.

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.

Одной из основных технических особенностей сетевого искусства является интерактивность, благодаря которой сетевые произведения взаимодействуют со зрителями, а также дают возможность зрителям-пользователям влиять на контент и взаимодействовать друг с другом. Многие интересные проекты сегодня создаются не в формате сайтов или отдельных объектов, а посредством внедрения в ткань социальных сетей и организации нестандартных форм коммуникации, являясь частями разнообразных сетевых систем. Также важно отметить и другую тенденцию: поскольку интернет сегодня проник в разные сферы жизни, например: “Интернет вещей”, является концепцией вычислительной сети физических предметов («вещей»), оснащённых встроенными технологиями для взаимодействия друг с другом или с внешней средой. То есть пользователем в сетевом произведении может являться не только человек, но и физический предмет («вещь»), что создает новые ниши для творчества.

Уникальной особенностью сетевого искусства является то, что художник создавая произведение может не знать, как оно будет выглядеть в конечном итоге, так как произведение в сетевой интерактивной среде может непредсказуемым образом видоизменяться и развиваться. Зритель-пользователь оказывается не пассивным реципиентом, а активным соучастником процесса.

Сетевое искусство одно из наиболее технологических и быстро развивающихся направлений современного искусства, которое может в себе объединять и использовать другие виды искусства.

Литература

1. Алешковский И.А. Внутренняя миграция населения в современной России. М.: ТЕИС. 2007.
2. Иванов И.А., Иванов В.А. Детерминанты внутренней миграция населения в современной России // Вестник Московского университета. 2006, Серия 6, Экономика, №2.
3. Иванов И.А. Детерминанты внутренней миграция населения: анализ отечественных и зарубежных исследований / Под ред. проф. В.А. Ионцева. М.: Макс Пресс. 2006.
4. Cadwallader, M.T. Migration and Residential Mobility: Macro and Micro Approaches. Madison, Wis.: University of Wisconsin Press. 1992.
5. Pandit, K. Cohort and Period Effects in U.S. Migration: How Demographic and Economics Cycle Influence the Migration Schedule // Annals of the Association of American Geographers. 1997, №87(3). p. 439–450.
6. www.gks.ru (Федеральная служба государственной статистики России).