

«Искусство Нет-арт в глобальной сети: попытка определения периодов»

П. Ю. Сковородников

Школа дизайна Факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ

Введение

Данное исследование будет посвящено феномену нет-арта (Net art, Internet art), рассматриваемому мною в историческом и теоретическом аспекте как одна из форм концептуального искусства, актуальность которой возрастает в контексте современного коммуникационного общества. Я попытаюсь выявить и определить основные его периоды.

Понятие нет-арта

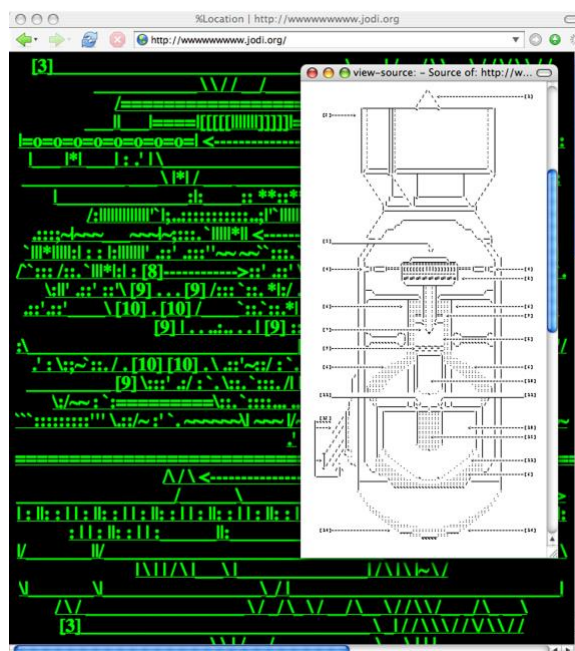
Под нет-артом понимается новейший вид художественной практики, развивающийся в компьютерных сетях, в том числе в сети Интернет. При помощи нет-арта создаются креативные сетевые пространства, являющиеся площадкой для неформального взаимодействия субъектов в коммуникационном обществе, а также для выявления механизмов работы систем, это общество конституирующих. Сутью художественного процесса в данном случае является непосредственная коммуникация автора со зрителем путем создания визуальных электронных посланий в сети – объектов нет-арта, формирующих определенные эмоциональные состояния и предлагающих новые способы осмысления циркулирующих в культуре знаков и парадигм. Именно поэтому нет-арт был востребован, например, феминистками [1].

Стремительное развитие сетевых технологий позволило трансформировать художественный язык и вывести цифровое искусство на самостоятельный уровень. Сетевые пространства стали альтернативной площадкой для целого ряда художников: Марк Лафия, Фанг-Ю Линг, Голан Левин, Камал Нигам, Ролин Леонард и др. [2]. Активные эксперименты с цифровым медиумом в России начали проводить «пионеры нет-арта» Алексей Шульгин, Владимир Могилевский, Ольга Лялина, Татьяна Деткина. За время своего существования нет-арт прошел путь в развитии форм объектов от «текстовых» произведений до сложных инсталляций смешанной реальности [3].

Появление нет-арта. Период 80-90 годов, буквенно-цифровые произведения

Первыми проектами в области нет-арта были буквенно-цифровые произведения (ASCII-графика), массово появляющиеся в 80-ые годы, в связи с развитием компьютерных сетей во всём мире. 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. Технический уровень компьютерных сетей 80-ых и начала 90-ых 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 аналоговых трубок 80-90-ых годов использовались шрифты без засечек из-за низкого качества устройств вывода. Количество оттенков цвета было небольшим, всего 216. Многие компьютеры 80-ых и начала 90-ых воспроизводили еще меньшее количество оттенков. Поэтому техническое ограничение сети Интернет 216 оттенками стало стандартом вплоть до конца 2000-ых годов, когда технической необходимости в этом уже давно не было. Емкость в 216 оттенков получалась путем перемножения 3 основных цветов: красный, зеленый и синий для воспроизведения изображения на мониторе на 6 оттенков каждого основного цвета, то есть $6 \times 6 \times 6 = 216$. На основе 216 цветов появилась концепция Safe Web Colors (Безопасные цвета HTML), система обозначения цветов HEX, которые поддерживаются по сегодняшний день [5]. Наиболее известными проектами нет-арта стали сайты Йоан Хемскерк и Дирк Пасманс.

Первым значимым объединением сетевых художников является голландская арт-группа Jodi (Joan & Dirk), в её проектах часто обыгрывается тема глобализации и политики больших корпораций.

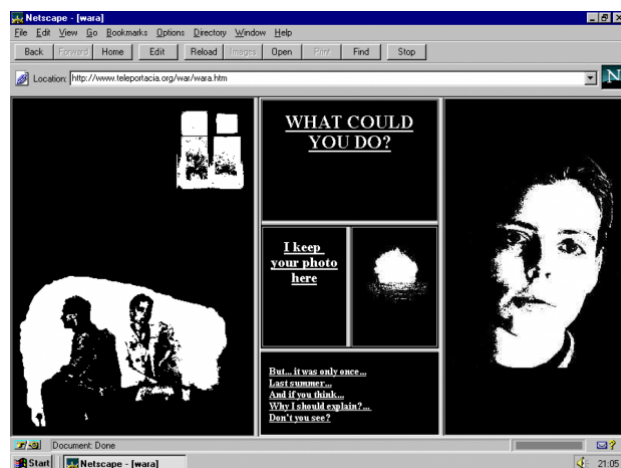


www.jodi.org
Йоан Хемскерк и Дирк Пасманс

Расцвет нет-арта. Период 90-ых годов, активное использование графических файлов, фреймов, скриптов

После появления первых графических изображений в сети Интернет в 1992 году начинается эпоха использования графических файлов при создании сайтов и произведений нет-арта. Массовое использование графических файлов сдерживалось в 90-ые годы медленными скоростями в сети Интернет, также ограничивали мощности компьютеров и возможности мониторов. В конце 90-х годов начинают широко появляться высокоскоростные 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 стиле Нет-арт с обильным использованием графических файлов, элементов анимации и видео.

Одним из первопроходцев нет-арта была русская художница Ольга Лялина. Ее интерактивная история «Мой парень вернулся с войны» вышла в 1996 году, обросла многочисленными интерпретациями и до сих пор служит примером браузерного искусства на стыке гипертекста и личных переживаний. Ольга Лялина стала одной из первых экспериментировать с электронным текстом в своих работах в начале 90-х годов. Наиболее известным проектом является работа «Мой парень вернулся с войны», 1996 г. Сайт построен с применением технологии Frame — это когда экран поделен на части, и, если вы начнете кликать на ссылки в одной части, происходит обновление других частей, при просмотре сайта нету четкой линии и художник не знает последовательности просмотра информации на сайте.



Ольга Лялина, «Мой парень вернулся с войны» 1996 г.

Нет-арт сегодня. Период с середины 2000-ых годов, кризис и поиск нового пути

Нет-арт как одна из форм концептуального искусства строится на игре с большими нарративами и идеологическими сообщениями, зашитыми в ткань массовой культуры. Первым взлетом нет-арта был период конца 1980-х – конца 1990-х, после чего эта форма практики стала применяться реже. Однако на актуальность исследования интернета как медиума на сегодняшний день высока, поскольку процессы сетевой коммуникации пронизывают и порой даже захватывают жизнь людей, художественное исследование и переосмысление контекстов глобальной сети (технологии работы поисковиков, алгоритмы создания архивов, функционирование фильтров в социальных сетях и так далее) сегодня так же важно, как в 1970-х было важно деконструировать манипулятивные схемы телевидения средствами видеоарта [5,6].

Во многом активное развитие Нет-арта в 80-ые и 90-ые годы связано с бурным развитием компьютерных технологий и глобальной сети Интернет. В 2000-ые годы начинается период, когда уже существующие технологии активно совершенствоваться, но не создается чего-либо принципиально нового, и это основное отличие между концом 20-го века и началом приводит к кризису в области нет-арта.

Тем не менее, во второй половине 2010-х годов интерес художников к сетевому искусству вновь усиливается, при этом нет-арт меняет свою направленность: наиболее интересные проекты сегодня создаются не формате сайтов или отдельных объектов, а посредством внедрения в ткань социальных сетей и организации нестандартных форм коммуникации. Также важно отметить и другую тенденцию: поскольку интернет сегодня является уже не новинкой и диковинкой, а одним из аспектов повседневности, элементы интерактивного сетевого общения, нет-арт пересекается с кино, театром, медиа-инсталляциями, становясь как предметом анализа художников, так и медиумом в их руках. Представляется, что нет-арту предстоит дальнейшее бурное развитие уже в логике постинтернета, поскольку именно через анализ действующих коммуникативных механизмов (а осуществляются они именно в сети) – возможно действенное исследование «сборки сообществ» сегодня.

Библиография:

1. Харауэй Д. Манифест киборгов. М.: Ад Маргинем, 2017
2. Greene R. Internet art. London: Thames & Hudson, 2014
3. Исаев А. Мифология медиа. Опыт исторического описания творческой биографии, 2013 г.
4. Манович Л. Язык новых медиа, 2018 г.
5. Стандарт цветов языков HTML, CSS <https://www.w3.org/TR/css-color-3>