

Сковородников Пётр Юрьевич,

аспирант Школы дизайна Факультета коммуникаций, медиа и дизайна
Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» Россия,
115054, г. Москва, ул. Малая Пионерская, д. 12, SPIN РИНЦ 1306-7204,

ORCID: 0000-0003-0434-1761, ResearcherID: M-1591-2015.

pskovorodnikov@hse.ru. Телефон: +7 (910) 472-52-64.

«Цифровой комикс и сетевое искусство»

Первоначально произведения сетевого искусства представляли собой веб-страницы, использующие ASCII-графику (например <http://www.wwwwwwwww.jodi.org> арт-группы Jodi), ориентированные на рассматривание и чтение, они были сопоставимы с изобразительным искусством, своего рода «интерактивной живописью», а в дальнейшем развитие проектов сетевого искусства шло по линии усложнения визуальной и звуковой составляющей. Там, где анимированная Интернет-страница используется художником как средство ведения повествования, можно говорить о сближении сетевого искусства и комикса. Например, Ольга Лялина в своем интерактивном романе «Мой парень вернулся с войны» (1996 г.) использует черно-белые иллюстрации в сочетании с технологией HTML Frame для создания интерактивного сайта на котором страница разделена на независимые части с текстом и изображениями (напоминающие стилизованные фреймы и баблы), которые зритель может выбирать и смотреть в разной последовательности, конструируя нарратив. Подобные эксперименты позволили исследовать новые возможности взаимодействия между автором и зрителем, технические возможности размещения новых графических форматов в сети и как логическое продолжение этого направления возникает новый формат графического романа – веб-комикс.

Веб-комикс больше не ограничен пространством бумажной книжной страницы и стоимостью печати – он может создавать цифровые произведения с мультимедийными и интерактивными элементами, экспериментировать с размером фреймов, с навигацией, вступать в прямую коммуникацию со зрителем.

Можно выделить следующие ключевые особенности современного цифрового комикса:

- Классические форматы представления в виде книги, журнала, альбома и зина – дублируются в цифровом пространстве, сохраняя большую часть своих качеств приобретают новые возможности;
- Современные цифровые технологии, позволяющие художнику выйти за пределы бумажной страницы, а также включить аудиальную составляющую, движущееся

изображение, элементы интерактивного взаимодействия – таким образом появляется возможность выстраивать более сложные нарративы;

- Обозначенные выше особенности цифрового комикса, развивающегося в интерактивном сетевом пространстве, подчеркивают его связь с современными формами медиа-арт и, в частности, сетевого искусства. И можно говорить о том, что это двусторонняя связь, поскольку ранние произведения сетевого искусства отчетливо напоминают принцип повествования в комиксе;

- В сетевом пространстве веб-комикс раскрывается для большего количества как авторов (благодаря разным источникам финансирования), так и читателей/зрителей (через социальные сети, локальные сообщества, специализированные сайты и приложения);

- В пространстве виртуальной дополненной реальности, комикс испытывает значительное влияние экранных искусств, а опыт чтения трансформируется в подобие опыта кинозрителя или игрока в видеоигре.

На основе этого необходимо обратить внимание на общее представление о комиксе, которое нуждается в пересмотре и уточнении, поскольку он рискует утратить идентичность и растворится в лентах социальных сетей, состоящих из подборок картинок и текстов, и разнообразных ресурсах сети Интернет.

Ключевые слова: сетевое искусство, веб-комикс, нет-арт, ASCII-графика, виртуальная среда, интерактивность.