

«Проблемы идентификации и развития сетевого искусства»

П. Ю. Сквородников, аспирант 2-го года обучения
Школа дизайна Факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ

Термин «Сетевое искусство» появился сравнительно недавно и маркирует определенный вид медиаискусства, 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. Сутью художественного процесса в данном случае является непосредственная коммуникация 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.

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, производства событий в духе ситуационистского *détournement*. Также важно отметить и другую тенденцию: поскольку интернет сегодня является уже одним из аспектов повседневности, элементы интерактивного сетевого общения пересекается с кино, театром, медиа-инсталляциями, становясь как предметом анализа художников, так и медиумом в их руках.

Одной из уникальных особенностей 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.

Именно потому, что сегодня мы можем наблюдать большое количество произведений сетевого искусства, появляется необходимость выработки новых критериев осмысления, описания и оценки этого феномена как такового, встает вопрос о том, то считать нет-артом и как анализировать его развитие. Это поле с необходимостью является междисциплинарным, поскольку здесь должны объединяться методы классической теории искусства, теории медиа, антропологические и социологические аналитические методы.

В частности, сегодня важно говорить о создании виртуальных архивов и библиотек, где будет собрана информация о сетевом искусстве и будут экспонироваться сами произведения в их оригинальном или эмулированном виде. Особенно важной эта задача является в контексте отечественного нет-арта, который пока не собран, не описан и не представлен должным образом.

Если эти задачи удастся решить, то мы сможем провести полноценный анализ феномена сетевого искусства в контексте искусства новых медиа, а также сформулировать эстетическое своеобразие феномена нет-арта, его выразительные возможности и перспективы развития.

Ключевые слова: сетевое искусство, нет-арт, ASCII-графика, буквенно-цифровые произведения, интерактивная среда.