

МИЭМ

Московский институт электроники
и математики им. А.Н.Тихонова



НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
"ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ"

Московский институт электроники и
математики им. А.Н. Тихонова
Национального исследовательского университета
"ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ"



МАТЕРИАЛЫ КОНФЕРЕНЦИИ

2019

**МЕЖВУЗОВСКАЯ НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ
СТУДЕНТОВ, АСПИРАНТОВ И МОЛОДЫХ СПЕЦИАЛИСТОВ
имени Е.В. АРМЕНСКОГО**

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»

МОСКОВСКИЙ ИНСТИТУТ ЭЛЕКТРОНИКИ И МАТЕМАТИКИ им.А.Н.Тихонова
НАЦИОНАЛЬНОГО ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО УНИВЕРСИТЕТА
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»



**Межвузовская научно-техническая
конференция студентов, аспирантов
и молодых специалистов
имени Е.В. Арменского**

МАТЕРИАЛЫ КОНФЕРЕНЦИИ

Москва 2019 г.

ББК 2+3

Н 34

Межвузовская научно-техническая конференция студентов, аспирантов и молодых специалистов им. Е.В. Арменского. Материалы конференции. - М. ~: МИЭМ НИУ ВШЭ, 2019. – 278 стр.

ISBN 978-5-94768-074-4

В материалах конференции студентов, аспирантов и молодых специалистов представлены тезисы докладов по следующим направлениям: математика и компьютерное моделирование; информационно-коммуникационные технологии; автоматизация проектирования, банки данных и знаний, интеллектуальные системы; компьютерные образовательные продукты; информационная безопасность; электроника и приборостроение; производственные технологии, нанотехнологии и новые материалы; инновационные технологии цифровой экономики; инновационные технологии в дизайне.

Материалы конференции могут быть полезны для преподавателей, студентов, научных сотрудников и специалистов, специализирующихся в области прикладной математики, информационно-коммуникационных технологий, электроники, информационной безопасности и дизайна.

Редакционная коллегия: Е.А. Крук, С.А. Аксенов, С.М. Авдошин, У.В. Аристова,
Г.Г. Бондаренко, Л.С. Восков, А.А. Елизаров,
Э.С. Клышинский, А.Б. Лось, Н.С. Титкова

Издание осуществлено с авторских оригиналов.

ISBN 978-5-94768-074-4

© Московский институт электроники и математики Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики», 2019 г.
© Авторы, 2019г.

ИСКУССТВО НЕТ-АРТА В ГЛОБАЛЬНОЙ СЕТИ ИНТЕРНЕТ НА РУБЕЖЕ 80-90-ЫХ ГОДОВ И СЕГОДНЯ

П.Ю. Сковородников

*Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»,
факультета коммуникаций, медиа и дизайна,
Школа дизайна*

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.

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].

Изучение нет-арта

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].

В современной отечественной науке практически нет работ, посвященных изучению феномена нет-арта с точки зрения искусствоведения. Поиск по сайту dissercat.com и электронной научной библиотеке «Киберленинка» выявил наличие одного диссертационного исследования по культурологии, которая рассматривает сетевое искусство с 1994 до 2004 года, и некоторое количество статей, посвященных узкоспециальным вопросам.

Также в 2017 году была защищена диссертация «Web 2.0 as the neo-avangarde of net art» [4], в которой представлен оригинальный взгляд на интернет-арт, однако, исследовалась не столько формальная сторона вопроса и художественный язык произведений, сколько дискурс, выстроенный вокруг феномена. Кроме этого, за последние 10 лет было защищено несколько диссертаций, которые рассматривали нет-арт с точки зрения психологии и социологии. Это подтверждает актуальность данной работы, поскольку необходимо заполнить лакуну, существующую в научном поле в данный момент – рассказать об эстетике нет-арта и его значимости как для рубежа 1980-1990-х годов, так и для актуального художественного процесса.

Развитие нет-арта

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 всем 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 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 получалось 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 [6]. Наиболее известными проектами нет-арта стали сайты Йоан Хемскерк и Дирк Пасманс.

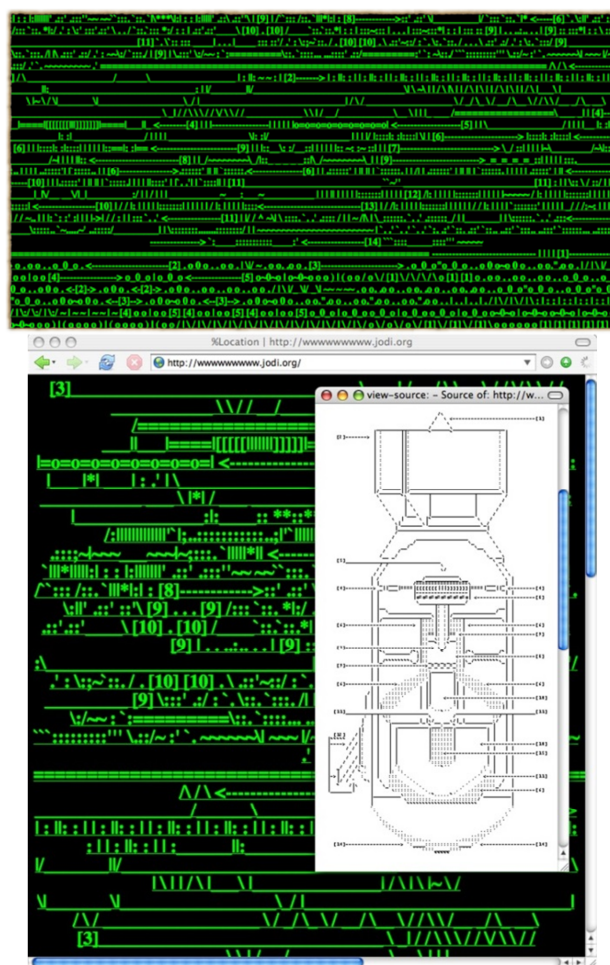


Рис. 1. www.jodi.org
Йоан Хемскерк и Дирк Пасманс

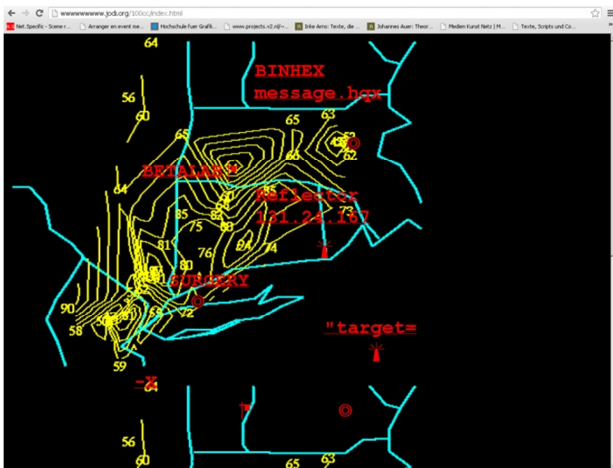


Рис.2. www.jodi.org
Йоан Хемскерк и Дирк Пасманс

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.

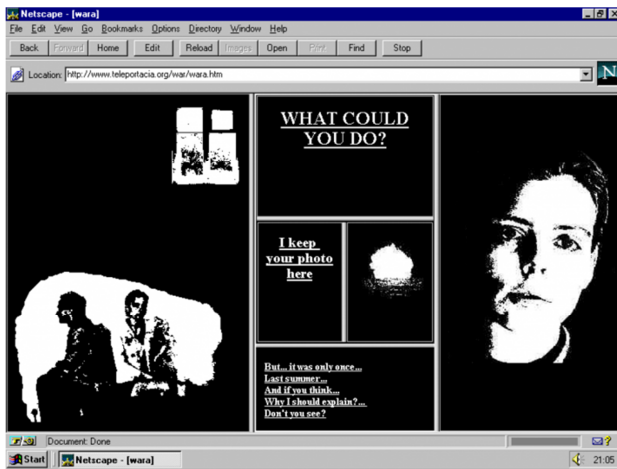


Рис.3. Ольга Лялина, «Мой парень вернулся с войны» 1996г.

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 наш взгляд 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 телевизионными 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 совершенствуются, 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.

Заклучение

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) – возможное действенное исследование «сборки сообществ» сегодня.

Список литературы:

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. Диссертация Гурулева И. «Типология и художественные стратегии сетевого искусства: 1994-2004»
5. Манович Л. Язык новых медиа, 2018 г.
6. Стандарт цветов языков HTML, CSS
<http://www.w3.org/TR/css-color-3/>

ПЛАСТИКА НОВЫХ МЕДИА: СКУЛЬПТУРА В ПОЛЕ ВСЕ РАСШИРЯЮЩЕМСЯ

А.Д. Старусева-Першеева
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»,
факультет коммуникаций, медиа и дизайна,
Школа дизайна

Аннотация

Исследование посвящено новым форматам скульптуры, возникающим в контексте развития современных технологий. В данной работе артикулируется «генеалогическая» связь между классической скульптурой, инсталляцией, энвайронментом, медиа-объектами и произведениями в дополненной и виртуальной реальности. Основной тезис автора заключается в том, что проекты, созданные для VR/AR, по своей сути являются разновидностью пластического искусства, они адресованы не только глазу, но и телу воспринимающего.

Введение: классическая скульптура

Скульптура, наряду с живописью, является древнейшим видом искусства, на стенах пещеры или в небольшом камушке человек нащупывал выпуклости, своими очертаниями напоминающие знакомые образы, и дорабатывал их своей рукой, чтобы на месте аморфной массы возник изгиб спины быка или голова лошади. Скульптура неразрывно связана с тактильным и моторным переживанием. Можно отметить интересную особенность: начиная с пер-