

СТРАТЕГИИ ВИЗУАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ СЕТЕВОГО ИСКУССТВА

П.Ю. Сквородников

*Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»,
Школа дизайна НИУ ВШЭ*

Аннотация

Данное исследование посвящено стратегиям визуальной коммуникации в произведениях сетевого искусства. Мы проанализируем стратегии визуальной коммуникации на основе интернет-технологий и произведений сетевого искусства в разрезе исторического и теоретического аспектов. В рамках исследования мы разберем основные проблемы и влияние технологий на развитие коммуникаций и произведений сетевого искусства.

Понятие «сетевое искусство»

Термин «Сетевое искусство» маркирует тот вид медиа-искусства, которое использует в качестве основного средства выражения среды глобальной сети Интернет[1]. В рамках сетевого искусства создаются креативные виртуальные пространства, являющиеся площадкой для неформального взаимодействия художников, теоретиков и зрителей как субъектов сегодняшнего коммуникационного общества. Как отмечал Лев Манович, цифровые технологии изменили не только «ландшафт» в поле современного искусства, но и саму суть медиа, которые в некоторой степени утрачивают свою специфичность, преобразовываясь в ряды нолей и единиц внутри цифровых интерфейсов[2]. Будучи переведены в «цифру», живопись, скульптура, музыка, текст и другие формы произведения лишаются части изначально присущей им фактуры и приобретают новые качества, такие как модульность, вариативность, интерактивность и другие. сегодня же, когда среды глобальной сети становятся креативным пространством для всех пользователей, вопрос о том, что является сетевым искусством и каковы его границы, снова делается актуальным.

Проблема роли автора в сетевом искусстве

Основной технической особенностью 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.

Интерактивность — это принцип организации системы, при котором цель достигается информационным обменом элементов этой системы. При этом в сетевом искусстве это приводит к размытию роли автора, зритель фактически становится соавтором произведения.

Хотя тезис Ролана Барта о смерти Автора был выдвинут еще в 1960-е годы, на заре развития новых медиа и компьютерных сетей, он сохраняет свою актуальность и даже становится с каждым годом все более значимым, поскольку семиолог рассуждал о возникновении и функционировании знаков в поле изначально не раз-и-навсегда-данных смыслов, а в живом пространстве речи, игры символов и образов,

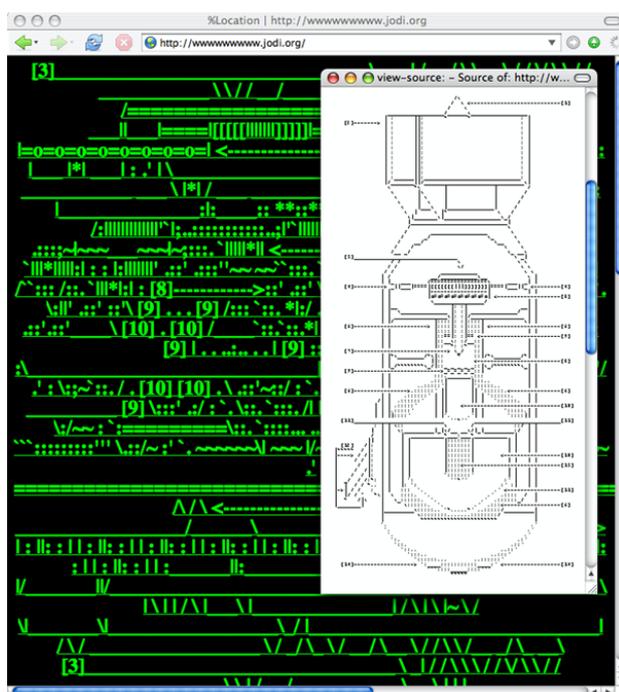
которые могут быть соединены разными цепочками «гиперссылок» и потому роль Читателя в них сопоставима по значимости с ролью автора, а «окончательный монтаж» нарратива зависит от степени включенности каждого из интерпретаторов в процесс порождения смысла [3].

Наталья Букчин и Алексей Шульгин опубликовали статью «Введение в Net.art» в 1994 г. [4], которую вскоре окрестили программным манифестом. Они сделали акцент на включенности пользователей сети в процесс создания арт-объекта, на взаимодействие в виртуальном пространстве, на обратную связь. То есть уникальной особенностью сетевого искусства является то, что художник, создавая произведение может не знать, как оно будет выглядеть в итоге, так как произведение в сетевой интерактивной среде может непредсказуемым образом видоизменяться и развиваться. Зритель-пользователь оказывается не пассивным реципиентом, а активным соучастником процесса[5].

Далее мы проанализируем интерактивность в разрезе развития интернет-технологий и произведений сетевого искусства.

Развитие технологий и поиск коммуникаций

Сетевое искусство начинает свою историю от простых буквенно-цифровых конструкций, и сегодня уже приобретает сложные гибридные формы, в которых соединяются самые разные виды медиа. В рамках сетевого искусства создаются креативные виртуальные пространства, являющиеся площадкой для неформального взаимодействия художников, теоретиков и зрителей как субъектов сегодняшнего коммуникационного общества.



*Рис. 1. www.jodi.org
Йоан Хемскерк и Дирк Пасманс, 1995 г.*

Первыми проектами в области сетевого искусства были буквенно-цифровые произведения (ASCII-графика), массово появляющиеся в конце XX века. Это стало возможно благодаря

распространению компьютерных сетей и персональных компьютеров. Авторам стало доступно новое пространство для творчества и самовыражения, которое по началу было аскетично, но манило мгновенным общением с людьми по всему миру и новыми возможностями. Из-за низких возможностей новой компьютерной техники и сетей в этот период приходилось использовать в основном буквенно-цифровую графику в сетевых произведениях.

В конце 1990-х все активнее раскрывается нарративная составляющая, выраженная как в изображениях, так и в тексте. Произведения сетевого искусства становятся подобными «интерактивному роману» (пример: О. Лялина «Мой парень вернулся с войны», 1996 г.), а позже нет-арт наполняется звуками и анимированными роликами, его форма становится созвучна «интерактивной анимации». В 2002 году греческий мультимедиа художник Милтос Манетас создаёт со своей молодой командой онлайн-галерею современного искусства, чем бросает вызов знаменитой Биеннале Уитни. Сайт построен на популярной в то время технологии Flash и представлял из себя фронтальную перспективу интерьера галереи, по которой мог перемещаться пользователь[6].

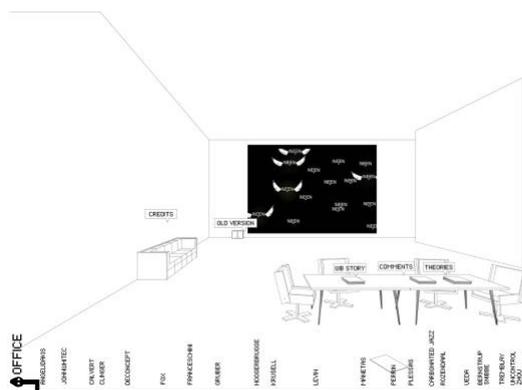


Рис.2. Whitneybiennial.com, Милтас Манетас, 2002 г.

Однако, здесь речь идет все же не о полноценной интерактивности, как показывает Л. Манович, а о «вариативности», то есть, о выборе внутри заданной автором системы. Художники исследуют все возможности графики и интерактивности, которые стали доступны в сети.



Рис.3. Виртуальный город «RMB City», Сяо Фей, 2008 г.

Это становится возможным после появления доступных сетевых игровых движков для создания игровой графики и сетевых игр. Художники переходят от разработки сайтов к созданию трёхмерных миров, используя существующие сетевые платформы. Ярким примером является создание Сяо Фей галереи современного искусства на платформе онлайн-игры «Second life» («RMB City», 2008 г.), где механизмы арт-рынка «переигрывались» в изначально вне рыночных обстоятельствах, однако, уже скоро традиционные формы производства, ценообразования и потребления создали своих «двойников» в игре, благодаря действиям аудитории художницы.

После 2010 года в сети становятся популярны социальные сети, которые позволяют легко организовывать сообщества пользователей и генерировать большие объемы контента. К этому моменту графика уже была хорошо изучена и авторы начали терять к ней интерес, обратив свои взоры в сторону контента. В качестве примера можно привести спектакль *Dorm Daze*, поставленный английским художником Эдом Форниелесом, который проходил в социальной сети Facebook.

Одним из современных трендов последних лет является использования в произведениях концепции «Интернета вещей». Таким образом пользователем в сетевом произведении может стать не только человек, но и физический предмет («вещь»), что создает новые ниши для творчества. Например, проект eCLOUD художников Арона Коблина, Ник Хафермасс и Дан Гоодс в международном аэропорту Сан-Хосе представляет собой интерьер терминала аэропорта состоящий из 3000 поликарбонатных плиток под названием «LTI SmartGlass», каждая из них способна менять цвет по метеорологическим данным.

Популярной тенденцией 2020 года в интернете является виртуальная одежда, которая появилась в 2015 году, но до эпохи COVID-19 слабо развивалась. Первым дизайнером виртуальной одежды принято считать Кэт Тейлор, которая работает под псевдонимом Cattytay.

Важной новостью для сетевого искусства в 2021 году стало известие, что впервые аукционный дом Christie's выставил на продажу полностью цифровое произведение искусства. Продаваемая работа «Каждый день: первые 5000 дней» (2021) создана сетевым художником и графическим дизайнером Майком Винкельманом (псевдоним Beeple), который известен коммерческими проектами для поп-звезд и таких брендов, как Louis Vuitton и Nike. Произведение состоит из 5000 изображений, которые создавались ежедневно в течение 13 лет с 2007 по 2021 год и существуют в виде зашифрованного файла[7].

Заключение

Одной из ключевых и ярких характеристик сетевого искусства является интерактивность, вовлеченность зрителя, становящегося одновременно пользователем/игроком/собеседником художника.

Интернет позволил сетевым художникам обрести уникальную площадку для творчества, которая позволяет мгновенно взаимодействовать со зрителем, обладает интерактивностью, а бурное развитие компьютерных технологий снабжает художников новыми инструментами и возможностями для творчества. Именно поэтому мы можем наблюдать развитие сетевого искусства, которое активно взаимодействует с новыми компьютерными технологиями, быстро подстраиваясь и использует новые технические возможности. При этом стратегии визуальной коммуникации постоянно развиваются и подстраиваются под новые процессы и потребности в сети Интернет.

Произведения сетевого искусства, требуют выработки новых критериев осмысления, описания и оценки этого феномена как такового, встает вопрос о том, что считать нет-артом и как анализировать его развитие, как оно вписывается в логику сайнс-арт и искусства новых медиа [8]. Это поле с необходимостью является междисциплинарным, поскольку здесь должны объединяться разные направления науки.

Сетевое искусство, зародившиеся в первых компьютерных сетях в виде ASCII-графики, пересекает границы медиумов, разворачиваясь в виртуальном пространстве социальных сетей, замыкающих на себе все формы искусства и аспекты реальности. Сегодня сетевое искусство переживает второе рождение как концептуальное пространство, поскольку Lockdown более чем на год вынудил авторов трансформировать все средства выражения в цифровой формат, а интернет стал единой опосредующей все виды искусства средой.

Список литературы:

1. Пол К. Цифровое искусство М.: Ад Маргинем Пресс, 2017.
2. Манович Л. Язык новых медиа. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018.
3. Барт, Р. Camera lucida. Комментарий к фотографии. М.: Ад Маргинем, 2011.
4. Introduction to net.art (1994-1999) <http://www.easylife.org/netart/>
5. Старусева-Першеева А. Д. Роль зрителя в экранных искусствах // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14. № 3. С. 302-309.
6. WhitneyBiennial <http://whitneybiennial.com>
7. «Артгид» — интернет-ресурс, посвященный художественной жизни России. <https://artguide.com/news/7682>
8. Фадеева Т. Е. Концептуальные стратегии сближения науки и искусства: синтопия против индустрии образов // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2017. Т. 2. № 4. С. 91-104.