

Стратегии развития Сетевого искусства в эпоху искусственного интеллекта и нейронных сетей // Network Art Development Strategies in the Age of Artificial Intelligence and Neural Networks

В конце XX века произведения сетевого искусства представляли собой веб-страницы, использующие ASCII-графику, ориентированные на рассматривание и чтение, они были сопоставимы с изобразительным искусством, своего рода «интерактивной живописью», последующее развитие сетевого искусства шло по линии усложнения визуальной и звуковой составляющей, добавлению элементов новых технологий. Например, Ольга Лялина в своем интерактивном романе «Мой парень вернулся с войны» (1996 г.) использует уже черно-белые иллюстрации в сочетании с технологией HTML - Frame для создания интерактивного взаимодействия со зрителем, который теперь может выбирать и смотреть в разной последовательности, конструируя нарратив. Подобные эксперименты позволили исследовать новые возможности взаимодействия между автором и зрителем. Особенностью сетевого искусства является интерактивность, благодаря которой сетевые произведения взаимодействуют со зрителями, а также позволяют зрителям влиять на контент и взаимодействовать друг с другом, то есть зритель становится соавтором.

Важно отметить, что под пользователем в сетевом произведении может являться не только человек, но и физический предмет («вещь»), что создает новые ниши для творчества. Например, в проекте «Tele-Present Water» Дэвида Боуэна, установка извлекает информацию о движении и интенсивности воды в реальном времени из Национального управления океанических и атмосферных исследований (NOAA) на Аляске. Эта информация проецируется через механическую сетевую структуру, имитирующую физические эффекты, вызванные движением воды. Другим примером является проект eCLOUD художников Арона Коблина (Aaron Koblin), Ник Хафермасс (Nik Hafermass) и Дан Гудс (Dan Goods) в международном аэропорту Сан-Хосе. Произведение состоит из 3000 поликарбонатных плиток под названием «LTI SmartGlass». Каждая из них способна менять цвет по метеорологическим данным более ста городов. Это создает симуляцию, которая отображает климат любого города в мире, активируя и деактивируя отдельные плитки по определенному шаблону. Схожие инженерные решения используются и в поле современного искусства, к примеру, на сцене театра, где управление звуком происходит через аналоговые и цифровые усилители, звукозапись и радиовещание, современные аудиосистемы, способные синхронизироваться с локальными или облачными сервисами. Например, в проекте Black box theater используется подвижная гибкая структура сценического и рабочего пространства, а также была внедрена сложная механизированную систему декораций с большим количеством датчиков, связывающихся между собой с помощью технологий Интернета вещей.

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. Искусственный интеллект, Интернет вещей и Нейронные сети, как технологии позволят авторам произведений сосредоточиться на основных творческих задачах, тогда как мелкие могут реализовываться автоматически. Появляется необходимость выработки новых критериев осмысления, описания и оценки этого феномена как такового, встает вопрос о том, что считать сетевым искусством и как анализировать его развитие, как оно вписывается в логику сайнс-арт и искусства новых медиа.