

В ПОИСКАХ ДЕФИНИЦИИ ПРОИЗВЕДЕНИЯ СЕТЕВОГО ИСКУССТВА

Каленкевич Е. И.

*аспирант кафедры белорусской и мировой художественной культуры
УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств»
(Республика Беларусь, г. Минск)*

Решение вопроса атрибуции произведения сетевого искусства (Net Art) предполагает создание своего рода идентификационной матрицы (безусловно имеющей интерпретационные возможности), которая мыслится как модель, позволяющая отличать подобный артефакт от других арт-продуктов.

Опорой для этой конструкции могут служить, на наш взгляд, два условно обозначенных фактора: *материально-производственный*, то есть фактор, связанный непосредственно с созданием произведения, и *экспозиционный* – с условиями его демонстрации публике. Проводя сопоставительный анализ по этим параметрам среди ближайших, «родственных» групп искусств и более «дальних» можно обнаружить и ключевые особенности сетевого произведения.

Производство художественного артефакта предполагает какую-либо его материализацию, что обуславливает развитие и закрепление своего рода «формата» произведения. Так, в традиционных видах искусства художественное сообщение может быть представлено в предметно-объектной форме, звуковой, действенно-сценической, что рождает следующую «форматизацию»: картина, скульптура, спектакль, музыкальное произведение, зафиксированное посредством нотной записи.

Трансформация морфологической «картины» традиционных видов и возникновение экранных искусств, расширяет «словарь» этих «форматов», добавляя фотографию, фильм и новые варианты предметно-объектной, действенно-сценической материализации – инсталляцию, перформанс и т.д.

Рождение и формирование подобных «форматов» обусловлено историческим накоплением схожих артефактов, что делает возможным впоследствии выявление общих черт. Необходимое для рефлексии время создает трудности для идентификации такого «формата» в относительно «новом» дигитальном искусстве, которое находится на стадии становления и поиска, предлагая целый спектр творческих решений.

Одно из ключевых свойств этой группы искусств – компьютерная техногенность – определяет технологический (производственный) фактор создания произведения, а именно, – использование программного обеспечения, конечным продуктом которого является «электронный файл». Представляя собой формальную «виртуальную оболочку» из набора знаков – цифр, букв с соответствующим программным расширением для виртуального содержимого (мультимедийный контент), файл активизируется посредством пользовательской интеракции (вступает в силу свойственная дигитальным искусствам тотальная интерактивность), является в какой-то мере автономным, законченным (хотя, безусловно, легко видоизменяемым), поскольку может быть перемещен из непосредственного аппаратного источника его создания и репрезентирован различными способами (включая инсталляционный и акциональный). На основании того, что «электронный файл» – это унифицированная форма представления любых данных в компьютерной среде, то именно такое наименование можно предложить в качестве одного из «форматов» художественного дигитального произведения. Несмотря на то, что такой вариант демонстрирует теоретически обобщенное представление о природе цифрового артефакта, он является характерным не для всей группы DigitalArt, а затрагивает только такие части, как

«периферийная» область или, по выражению О. В. Шлыковой, «компьютерные ремесла» (компьютерная графика, анимация и т.д.), отчасти «пространственные» формы – инсталляции (виртуальная реальность, мультимедийные инсталляции и т.д.); акциональные – мультимедийные перформансы [1, с. 135]. Различие на уровне «формата» иллюстрируют те разновидности, где конечным результатом может быть собственно программное обеспечение (например, soft-art), а также сетевое искусство как продукт деятельности принципиально иной организации – компьютерной сети.

Система представления данных в сети базируется на принципе постоянного доступа к информации и ее циркуляции, соответственно она формируется посредством веб-документов, для создания которых используются специально разработанные веб-программы и технологии, учитывающие специфику объема памяти, скорость активизации и доступа. Веб-документы организуются в веб-сайты, имеющие уникальный URL-адрес локализации в виртуальном пространстве. Такой адрес, состоящий из набора знаков (цифр, букв), по схожему принципу с электронным файлом, по сути, также является уникальной формальной «оболочкой» веб-сайта, но одновременно и указателем той части виртуального пространства, где он репрезентирован и собственно самой этой частью «тела» сети. В этом отношении правдиво выглядит утверждение английского сетевого художника Stanza о том, что «сеть может быть представлена как большой список ссылок (адресов)» [2].

Такая форма «материализации» (веб-сайт с уникальным адресом), основанная на конструировании собственно веб-пространства, является уникальной разработкой веб-технологий, не имеющей аналогов, и указывает на невозможность, в отличие от автономного электронного файла, перемещения в другое пространство. Исходя из вышесказанного, в качестве «формата» сетевого произведения можно обозначить электронный, как правило, веб-документ или набор документов, репрезентированных посредством виртуально локализованного (URL-адрес, который становится единственным указателем уникальности и подлинности произведения) в сети Интернет веб-сайта. То есть, с точки зрения материально-производственного фактора можно сделать следующее уточнение: сетевое произведение – это созданный из «виртуальных цифровых частиц» – байтов информации мультимедийный документ (или набор документов), образующий веб-сайт, связанный с другими документами сети, составляющих собственно ее формосодержание.

Материально-производственный фактор напрямую связан с экспозиционным, поскольку «формат» произведения предполагает и определенный способ его репрезентации публичности. Так, в случае традиционных видов искусства, инсталляционной и акциональной разновидностей нового медийного искусства основной формой репрезентации является «физическое» пространство различных арт-институтов – галерей, музеев, концертных залов, кинотеатров, поскольку в основе материально-производственной формы заложена пространственная артикуляция, которая становится и формой «публикации» произведения, и нередко его составной частью (особенно актуально в инсталляционных и акциональных формах). С этой точки зрения, «формат» сетевого произведения является уникальным, поскольку неотделимость его собственно от самой сети определяет и способ его экспонирования – виртуальная среда Интернет. То есть, теоретически представление сетевого произведения в физическом пространстве галереи возможно, но само потребление и взаимодействие с таким арт-продуктом изначально предполагает индивидуальную форму контакта (хотя сеть Интернет ориентирована на индивидуально-массовый тип коммуникации) посредством монитора и обязательного доступа к сети, а его актуализация возможно только благодаря пользовательской активности.

Таким образом, именно сеть Интернет определяет и материально-производственные («формат» произведения) и экспозиционные особенности сетевого произведения, что указывает на его отличия по отношению к другим арт-продуктам как традиционных, так и дигитальных видов искусства. Соответственно, именно сеть Интернет как уникальная медиасистема, может быть определена в качестве одного из идентификационных параметров и одной из «граней» «идентификационной матрицы» – сетевое произведение создается посредством веб-технологий, неотделимо от сети, является ее частью и не может быть экспонировано в отрыве от нее. Это подтверждают и существующие определения сетевого искусства, где, как мы уже отмечали ранее, такой критерий является одним из основополагающих.

Однако следует подчеркнуть, что действующий в сети единый «формат» структуры и единый принцип представления информации посредством документов, организованных в веб-сайт под определенным адресом, равнозначен для всех зон (репродуктивной, продуктивной, эстетической и внеэстетической). Соответственно, это указывает на необходимость выделить в качестве еще одного критерия – неутилитарность сетевого произведения относительно именно продуктов сети, поскольку относительно арт-продукта вообще этот критерий несостоятелен, так как произведение искусства изначально включает в себе решение эстетических задач. Это означает, что те же веб-технологии, которые были изначально разработаны для не эстетических целей (презентация информации – соответственно развитие веб-дизайна), а относительно сетевого артефакта впоследствии применяются для репрезентации цифровых копий (виртуальные музеи, галереи и т.д.), в случае сетевого произведения используются только для создания художественного сообщения.

Таким образом, проводя различие между сетевыми и другими художественными артефактами с материально-производственной и экспозиционной позиций, можно сформулировать следующее определение сетевого произведения, что, по сути, и становится той каркасной идентификационной «матрицей». Итак, сетевое произведение – это с формальной точки зрения, созданный веб-технологиями электронный мультимедийный документ (или чаще набор документов), репрезентированный посредством веб-сайта, зарегистрированного URL-адресом в определенной виртуальной зоне сети Интернет, связанный веб-ссылками с другими документами сети, не экспонируемый в отрыве от нее и содержащий художественно-эстетическую информацию (неутилитарную) для чувственно-эмоционального восприятия пользователем.

Литература

1. Шлыкова, О. В. Культура мультимедиа: уч. пособие для студентов / О. В. Шлыкова; Моск. Гос. ун-т культуры. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004. – 416 с.
2. Stanza. Just a bunch of links. – [Электронный ресурс] / Stanza. – Режим доступа: <http://www.stanza.co.uk/erroneous404/index.htm>. – Дата доступа: 16.06.2011.