

доступа : <http://medwk.blogspot.com.by/2017/03/ispec.html>. – Дата доступа : 31.03.2018.

2. Макарова, Е. А. Теория и технология арт-менеджмента : науч.-метод. пособие / Е. А. Макарова. – Минск : Институт культуры Беларуси, 2013. – 131 с.

3. Мицкевич, Н. И. Методы активного обучения взрослых : учеб.-метод. пособие / Н. И. Мицкевич, И. А. Фурса, Е. М. Андрейковец. – Минск : РИВШ, 2012 – 72 с.

4. Фейдл, Ч. Четырехмерное образование [Электронный ресурс] / Ч. Фейдл, М. Бялик, Б. Триллинг // Центр образовательных разработок Московской школы управления Сколково. – Режим доступа: http://klever-ok.ru/wp-content/uploads/2016/11/SKOLKOVO_SEDeC_4D_Education.pdf. – Дата доступа : 24.03.2018.

ГИПЕРТЕКСТУАЛЬНЫЙ НАРРАТИВ: СЕТЕВОЙ ПРОЕКТ О. ЛЯЛИНОЙ «МОЙ ПАРЕНЬ ВЕРНУЛСЯ С ВОЙНЫ» (1996)

Е. И. Каленкевич,

ведущий научный сотрудник

Национального художественного музея Республики Беларусь

Одной из главных особенностей сетевого искусства (Net Art) является художественное исследование возможностей гипертекстуальной структуры (формы организации представления информации в Сети) и создание на ее базе нелинейного сетевого процессуально-нарративного объекта. Гипертекстуальная форма организации основана на структурном принципе «узел – связка». «Узлы» могут быть автономными и, в силу отсутствия иерархии, связаны самыми разными способами, подобно ризоме. Под «узлом» мы понимаем электронный документ, а связкой может быть любой фрагмент этого документа, обозначающий переход к другому. В своем диссертационном исследовании И. А. Ильина такой основной структурный элемент гипертекста квалифицирует как информационную единицу. Она, по мнению автора, представляет собой «некий информационный континуум, отграниченный рамками экранного представления» [1, с. 9]. Мультимедийная природа Сети определяет инвариантность внутренних компонентов информационной единицы, ее разнородность или гетерогенность (весь

комплекс визуальных, аудиальных, аудиовизуальных средств). Кроме этого, И. А. Ильина характеризует ее также набором таких свойств, как «завершенность – элемент представляет собой отдельный текст, в широком смысле – нечто законченное (по аналогии с абзацем или главой книги)», и «обособленность – нельзя открыть несколько страниц сразу же в одном окне» [1, с. 10]. Переход между документами или информационными единицами осуществляется посредством гиперссылок, оформленных самыми разными способами. Чаще они визуальные, поскольку для действий пользователя необходимо указание на наличие гиперссылки в виде подсвеченных букв или изменение графического знака курсора – изображение руки. Гиперссылка является частью информационной единицы и важным структурным элементом гипертекста в целом, обеспечивая момент «склейки», «монтажного стыка», формируя процесс наррации посредством движения пользователя от документа к документу.

Использование разных средств (графических, текстуальных, аудиальных, аудиовизуальных, сетевых и т. д.) в пределах как одного документа (информационной единицы), так и гипертекста в целом, создание с их помощью самостоятельных частей или художественных фрагментов, которые соединяются не только в поле одной страницы, но и связаны с другой (ссылка), рождают сетевой вариант коллажа. В этом случае пользователь, двигаясь от ссылки к ссылке, заданных автором, становится своего рода «реконструктором» его замысла. Однако, поскольку векторы движения строго не заданы и существует свобода выбора этого «пути», роль реципиента расширяется до интерпретатора, который создает свой вариант на основе заданного «шаблона».

Транскрипция авторского замысла, семантическая реконструкция напрямую связана с объемом гипертекста, количеством его информационных единиц. Эту мысль подтверждают и выводы И. А. Ильиной: «Установлено, что эффективность чтения и запоминания содержания информационных единиц гипертекста напрямую связаны с их количеством. Чем длиннее гипертекстовая цепочка, тем менее целостной структурой он воспринимается» [1, с. 11]. Соглашаясь с такой резолюцией можно подчеркнуть, что чем более разветвленным

оказывается гипертекстуальный нарратив, тем выше его склонность к нефинальности и «открытому типу произведения» (У. Эко), хотя формально его границы существуют.

Одним из классических проектов, который можно отнести к гипертекстуальному нарративу, является одна из ранних работ российской художницы О. Лялиной «Мой парень вернулся с войны» (1996) [2]. Это произведение представляет собой историю, рассказываемую с помощью статичных и динамичных графических средств, а также текста на английском языке. Используя строгую черно-белую «палитру» автор создает постепенное повествовательное движение. Начальная страница содержит название проекта, расположенное в левом верхнем углу, которое является точкой отсчета и содержит ссылку на следующий документ, где появляется два графических изображения: в правом углу – окно, а в левом нижнем – изображение двух персонажей. Ссылка на следующую страницу содержится во втором изображении. Она открывает документ, разделенный на две части тонкой белой графической полосой. В правой части появляется графический портрет девушки, а в левой – изображение окна, которое становится динамичным (ритм бьющегося сердца), но остается неизменным и неактивным (нет ссылок). Портрет девушки, наоборот, содержит ссылку на следующий документ, который, открываясь, делит поле страницы еще на две части. В правой остается изображение девушки, а в центральной появляется текст, который является содержательным компонентом, позволяющим воссоздать историю. В этом документе повествование ветвится, поскольку и центральная, и левая части активны. Это позволяет пользователю двигаться в разных направлениях. Однако если придерживаться пути, активизируя сначала текст центральной части, а позже правой, то история приобретает условно-хронологическую последовательность и три составляющие ее части становятся обозначением прошлого, настоящего, будущего.

Текстовое поле страницы «дробится» на все меньшие части-половины, представляя собой своеобразный визуальный диалог, что определяется режимом поочередного открытия ссылок и графическим делением на две половины. Текст состоит из отдельных прерывистых фраз, вопросов, разнящихся по раз-

мерам шрифта. Поскольку строгой последовательности в открытии нет, то создается нелинейная повествовательная конструкция, напоминающая сбивчивый эмоциональный диалог. Из него нам становится понятно, что молодой человек вернулся с войны, он переживает ее ужасы и узнает об измене своей девушки. А она просит прощения: *Where are you?* – Где ты? *I can't see you.* – Я не вижу тебя. *You don't trust me, i see.* – Ты не доверяешь мне, я понимаю. *But... it was only once...* – Но это было только один раз... *Last summer...* – Прошлым летом... *And if you think...* – Если ты думаешь... *Why I should explain?...* – Почему я должна объяснять?... *Don't you see?* – Ты не понимаешь? *He was my neighbor.* – Он был моим соседом. И т. д. Поскольку каждая фраза появляется отдельно, она приобретает громкое звучание, воспринимается довольно обобщенно, плакатно, а так как не совсем понятно, кому адресована, – история начинает запутываться.

Правая часть является, своего рода, финалом. Из текста становится понятно, что выяснив отношения в настоящем (центральная часть), в будущем герои женятся (*LOOK!!!* – Смотри! *SALUTE* – Салют. *In honor of you.* – В твою честь. *It's so beautiful.* – Это так красиво. *Will you marry me?* – Ты женишься на мне? И т. д.). Графическое решение этому соответствует: самый нижний левый угол «украшает» белый пустой квадрат, который становится, на наш взгляд, эквивалентом голливудского *happy end*.

Это произведение представляет собой яркий пример действия и работы гипертекстуальной конструкции, ее выразительных возможностей. Построение направляет пользователя от одного семантического элемента к другому. Он связывает их, транскрибируя значения и выстраивая, как в детективе, цепь событий. Одновременно ссылки расположены так, чтобы дать возможность пользователю обособить, выстроить своего рода семантические блоки. Например, ссылку, которая содержит графическое изображение девушки, можно назвать семантическим блоком «девушка». Она указывает на то, что последующий текст связан с ее эмоциональным состоянием. Однако оставленный «зазор» позволяет создавать обобщения и связывать их, избегая прямолинейной иллюстративности диалога, аналогично комиксу.

Непоследовательное движение внутри документа по ссылкам, процесс их открытия можно уподобить разгадыванию тайны, когда по отдельным фрагментам выстраивается приблизительный ход событий. Перемещение от одной обособленной единицы документа к другой, их виртуальное соединение также напоминают процесс реконструкции, где некоторые детали утеряны и смысл основного послания становится интерпретацией пользователя-«реставратора». Подобный эффект возникает благодаря гипертекстуальной конструкции, которая позволяет составлять виртуальную «мозаику», выстраивать смысловую и ритмическую траектории. Открытие (клик) ссылок может иметь разную динамику в зависимости от темпа, предложенного самим пользователем, и, соответственно, формировать разный темпоритмический рисунок всего проекта. Такая мозаика напоминает динамичный поэтический коллаж, где каждый элемент может быть метафорой. В этом проекте роль таких метафор выполняют и изображения, и фразы из текста (они оформлены как самостоятельные графические единицы). Например, окно символизирует момент ожидания. Графическое изображение, в котором лишь угадывается силуэт вертолета, может означать войну. Два персонажа – пара возлюбленных. Или, например, довольно поэтично звучит фраза: «Where are you? I can't see you», в которой чувствуется довольно яркий посыл.

Общую эмоциональную окраску произведения О. Лялиной создают цвет – графический монохром, композиция и расположение элементов. Трехчастная структура всего документа, двоичное деление внутри поля формируют двудольную ритмику и четкость, что созвучно центральной линии истории – разговор двоих.

Подобное решение транслирует специфику и своеобразие художественного языка сетевого искусства. Гипертекстуальная структура задает «синтаксис» этого языка и представляет особую синкопированную форму художественного «тела» произведения, которое создает сам пользователь.

1. Ильина, И. А. Проблемы изучения и восприятия гипертекста в мультимедийной среде Интернет: автореф. дис. ... канд. филологических наук: 10.01.10 / И. А. Ильина. – М., 2009. – 28 с.

2. *Лялина, О.* My boyfriend came back from the war [Электронный ресурс] / *О. Лялина.* – Режим доступа : <http://www.teleportacia.org/war/>). – Дата доступа : 03.02.2018.

КОМПОЗИЦИОННОЕ РЕШЕНИЕ В ЖИВОПИСИ

А. И. Карпенков,

преподаватель кафедры живописи

Белорусской государственной академии искусств

Начало работы художника над произведением связано непосредственно с категорией пустоты. В пустом пространстве работы соединяются пустота как идея и пустота как пространство. Художник ощущает внутреннюю необходимость заполнить это пространство. «Нулевая» идея заполняется содержанием, а пустое пространство – формой. Таким образом, постепенно возникает ситуация конфликта и композиционная проблема.

Для воплощения своей идеи творческий человек сталкивается с проблемой поиска необходимой формы. В данном контексте композицию можно рассматривать как мост или переход от идеи к содержанию. Сложность данного процесса связана с индивидуальным восприятием мира художником. Творческий акт – это индивидуальный рассказ об этом внутреннем мире. При этом восприятие готовой работы реципиентом – это не всегда прямое «прочтение» идеи автора. Композиционные конструкции, которые строятся на основе образов реального мира, не являются зеркальным его отображением, а представляются отображением мира идей художника, продуктом его художественного решения, авторской стилизации. На это наслаивается наше зрительское восприятие данных образов через призму своего мироощущения. Так образы реального мира проходят двойную трансформацию. Если предположить, что один и тот же композиционный эскиз будет предоставлен для разработки двум художникам, то мы получим две совершенно различные работы. Они будут отличаться не только характером мазка, колоритом, но и акценты будут сделаны на совершенно разных объектах. В том даже случае, если главный объект (композиционный и смысловой центр) будет выбран один и тот же, то характер его взаимодействия со средой и второстепенными объектами будет различаться.