

## ФЕНОМЕН НЕТ-АРТА В СОВРЕМЕННОМ ВИРТУАЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

*О. И. Зинович,*

*студент Белорусского государственного университета*

Большинство современных людей традиционно связывают понятие «искусство» с произведениями живописи, музыки или скульптуры, однако за несколько последних десятилетий способы выражения в искусстве существенно пополнились, в том числе благодаря развитию информационных технологий и сети Интернет. Благодаря проникновению новых технологий в повседневную жизнь у художников появились качественно новые возможности по реализации собственных идей – *медиа*. Это обуславливает актуальность исследования новой отрасли искусства – *медиа-арта* или *нью-медиа-арта (new media art)*. В настоящее время в состав медиа-искусства включают *цифровое искусство, компьютерное искусство, нет-арт, GIF-арт* и т. д. Национальный фонд искусств США определил медиа-арт как искусство, созданное или опирающееся на современные информационно-коммуникационные технологии в качестве художественного средства или средства для расширения осведомленности об искусстве [1, с. 57].

Цель нашего исследования – выявление специфики одного из прогрессивных направлений медиа-искусства – *нет-арта (net.art)*. Его главной особенностью считается обязательное наличие Интернет-сети, необходимой для восприятия произведения. Изначально термин «net.art» использовался для обозначения не самих произведений сетевого искусства, а движения среди художников «нового толка», возникшего в качестве пародии на авангардные течения, но быстро переросшего в настоящее сообщество. В дальнейшем он расширился до обозначения самих произведений. Определенной формы произведений нет-арта как таковой не существует. Они могут быть в виде веб-сайта, email-рассылки, браузера и т. д. Жан-Поль Фурментро в структуре подобного произведения выделяет авансцену (интерфейс), сцену, которая является набором текста, звуков или изображений, и закулисы – программный код [6, с.114]. Определим нет-арт как одно из направлений медиа-

искусства, которое использует Интернет-сеть для создания и размещения художественного произведения, а также как движение художников, творящих в этом направлении. Следует различать произведения нет-арта и произведения традиционного искусства, размещенные в Интернет-сети. Первые являются частью медиа-искусства, а вторые – копиями произведений других жанров, не созданных специально для Интернет-сети, но помещенных в нее по каким-либо причинам [3, с. 62].

Для понимания сути исследуемого феномена используем метод исторической реконструкции и проследим историю развития нет-арта, в которой можно условно выделить три этапа: возникновение, бум и трансформацию. Прародительницей нет-арта является ASCII-графика, появившаяся задолго до создания Интернет-сети. ASCII-графика содержит зачатки представлений о виртуальной реальности и ее возможностях. Она использует буквенные, цифровые и другие символы из ASCII-таблицы для создания художественного произведения и его отображения. Следует различать ASCII-графику и ASCII-арт: ASCII-графика появилась раньше и создается вручную с помощью печатной машинки, а ASCII-арт является порождением компьютерных технологий и создается специальной программой, поэтому наличие художника в привычном смысле для нее необязательно.

Второй этап, бум, начался в 1993–1994 гг. одновременно с появлением Интернет-сети в привычном ее понимании как «всемирной паутины» [7, с. 163]. Причиной расцвета стала популяризация Интернет-сети как средства коммуникации, что позволило объединить художников со всего мира. Авторство термина «нет-арт» зачастую ошибочно приписывается В. Козичу: якобы в декабре 1995 г. он получил электронное письмо, в котором сбилась кодировка, а единственный читаемый фрагмент выглядел так: «8~g#;/;Net.Art{-^s1». Поэтому В. Козич решил, что сеть сама дала себе имя, и начал использовать слово «нет-арт» для описания своей деятельности. Эта красивая история была придумана А. Шульгиным, лучшим другом В. Козича, но на самом деле термин «нет-арт» впервые был использован куратором одной из первых в мире нет-арт выставок Net Art Bunker Show П. Шульцем в 1995 г., в рамках которой были представлены также работы А. Шульгина и В. Козича [7, с. 162].

В 1994–1998 гг. было создано множество медиаплатформ, где художники делились своими работами и даже могли создавать новые. Наиболее известными медиаплатформами являлись Rhizome, Syndicate, Nettime, äda`web, Echo и др. К примеру, äda`web, основанная в 1994 г. Дж. Бортвиком и курируемая Б. Вейлем, стала платформой для онлайн-работ, экспериментальной литературы и даже выставок. Äda`web, в сущности, также является произведением нет-арта. Интересна она тем, что ее кураторы приглашали сотрудничать медиахудожников и дизайнеров для того, чтобы совместно исследовать Интернет-сеть как новое художественное средство. В 1996–1997 гг. нет-арт буквально «взорвался» с появлением таких культовых работ, как «My Boyfriend Came Back From The War» О. Лялиной, «Documenta Done» В. Козича, проектов «Desktop Is», курируемого А. Шульгиным, а также «Web Stalker», созданного I/O/D. Позднее эти проекты были включены в подборку культовых работ, сформировавших нет-арт, под общим названием «Net Art Anthology», составленную и размещенную на платформе Rhizome [8].

С развитием технологий некоторые произведения нет-арта, относящиеся к началу 1990-х гг., прекратили нормально функционировать или вовсе исчезли. Это произошло по причине того, что ранние проекты создавались на базе уже устаревших технических средств и были рассчитаны на использование такими же средствами. Для предотвращения полной утраты таких работ в 1999 г. на базе платформы Rhizome, одной из самых популярных в нет-арт сообществе, были созданы проекты ArtBase и Digital Preservation, которые архивируют произведения нет-арта и конвертируют их при необходимости.

Третий этап, трансформация нет-арта в пост-нет-арт, пришелся на время перехода Интернет-сети на концепцию Web 2.0 в 2004–2005 гг. Трансформацию условно можно разделить на два этапа: 1) постепенный переход в физическую среду в форме перформативных инсталляций, скульптурных и других проектов, продолжающийся и в настоящее время (работы Х. Бантинга, П. Сермана и др.); 2) превращение в качественно новую форму – материально существующее произведение, косвенно контактирующее с Интернет-сетью или возникшее на ее основе [2, с. 175]. Поэтому форму, в которой пребывает нет-

арт сейчас или пост-нет-арт, можно охарактеризовать как сочетание классического искусства в Интернет-сети и искусства за ее рамками.

Произведения нет-арта обладают набором уникальных черт, позволяющих отграничить их от проявлений других направлений медиа-арта, выявить которые возможно путем их сравнительного анализа. Разделим их на две условные группы: особенности среды нахождения и особенности средств выражения произведения.

К первой группе относятся:

- примитивная элитарность – доступ к произведениям есть не у всех ввиду определенной технической ограниченности;

- потенциальная общедоступность – в настоящий момент контактировать с произведениями нет-арта и «сетевой» частью произведений пост-нет-арта можно практически из любой точки мира;

- способность к репродукции – произведения классического нет-арта, а также часть произведений пост-нет-арта поддаются точному копированию, которое при этом не будет являться плагиатом;

- слабая способность к коллекционированию – благодаря предыдущей особенности, а также сложности ограничения доступа к произведению нет-арта данный вид искусства редко встречается в коллекциях, равно как и на аукционах (большинство произведений, особенно классических, созданы на безвозмездной основе);

- творческая свобода, предоставляемая Интернетом, – так как многие произведения нет-арта создаются и предоставляются безвозмездно, художники не зависят от материальных требований кураторов или покупателей и могут в полной мере выразить свой потенциал.

Ко второй группе особенностей относятся:

- комплексность выразительных средств – одновременно используются видео-, аудио- и графические компоненты, а также любые визуальные компоненты (буквенные и цифровые символы, символы из ASCII-таблицы, произведения других жанров искусства и т. д.). При этом к отличительным особенностям нет-арта также можно отнести использование гипертекста. Средства выражения пост-нет-арта достаточно сильно

отличаются, поскольку к вышеперечисленному добавляется еще и материальный субстрат. Фактически это любое вещество или материал, опредмечивающие произведение, которое может существовать в любом формате, но чаще всего в виде скульптур или инсталляций;

– агрессивность захвата зрительского внимания – нет-арт связан с концептуализмом, дадаизмом, Fluxus, ситуационизмом и другим, что порождает такую особенность [5]. Дополнительным стимулом обращения нет-арт художников к более агрессивным средствам выражения послужил постоянный рост количества веб-страниц в Интернет-сети – необходимо было искать не только способ привлечь пользователей к произведению, но и заставить их остаться на странице или платформе. Для этого используются все доступные способы удержания внимания: необычные звуки, разнообразные шрифты, кислотные цвета, элементы глитча и др.;

– интерактивность – произведения нет-арта часто фокусируются на процессе коммуникации со зрителем, предоставляя ему возможность не только наблюдать, но и участвовать в создании произведения.

В настоящее время нет-арт достаточно интенсивно развивается: создаются новые произведения, проводятся выставки и биеналле. Наиболее известной считается биеналле The Wrong, появившаяся по инициативе Д. К. Гийо и ставящая своей главной целью «...воспитание цифровой культуры путем создания, продвижения и распространения цифрового искусства для широкой аудитории» [4]. В 2019 г. выставка объединила более 18 кураторов и 2000 художников в 150 онлайн-павильонах и на 100 офлайн-площадках по всему миру и Интернету.

Резюмируя вышеизложенное, можно сделать вывод о пограничности статуса нет-арта в настоящее время, что объясняется его трансформацией в пост-нет-арт, в результате чего основа концепции сетевого искусства становится неустойчивой – уход произведений от сетевого существования частично противоречит самой сути и определению нет-арта. На данный момент как «классический» нет-арт, так и пост-нет-арт являются взаимосвязанными равноправными формами сетевого искусства и достаточно активно поддерживаются благодаря медиаплатформам, выставкам и биеналле. В связи с ростом популярности

авангардного искусства нет-арт имеет высокий потенциал для дальнейшего продвижения. Можно предположить, что данный вид медиа-арта ожидает еще одна трансформация и появление качественно новой формы в ближайшем будущем на фоне ввиду быстрого развития технологий, отсюда – необходимость дальнейшего всестороннего изучения феномена нет-арта, его эстетических, этических и правовых аспектов.

---

1. Герасимов, А. П. Инновационные технологии в современном искусстве / А. П. Герасимов, Я. А. Зиброва // *Gaudeamus Igitur*. – 2015. – № 3. – С. 56–59.

2. Сколота, З. Н. «Воля к виртуальности» в художественном пространстве: от нет-арта к пост-нет-арту / З. Н. Сколота // *Теория и практика общественного развития*. – 2015. – № 19. – С. 173–177.

3. Colman, A. Net.art and Net.pedagogy: Introducing Internet Art to the Digital Art Curriculum / A. Colman // *Studies in Art Education* – 2004. – Vol. 46, № 1. – P. 61–73.

4. Digital Biennale: The Wrong 2019 [Electronic resource]. – Mode of acces: <https://www.clotmag.com/news/digital-biennale-the-wrong-2019>. – Date of access: 22.03.2021.

5. From Net Art to Post-Internet Art [Electronic resource]. – Mode of acces: <http://www.estonianart.ee/art/from-net-art-to-post-internet-art/>. – Date of access: 22.03.2021.

6. Fourmentaux, J. Net art / J. Fourmentaux // *Communications*. – 2011. – № 88. – P. 113–120.

7. Greene, R. Web work: a history of internet art / R.Greene // *Artforum*. – 2000. – Vol. 38, № 5. – P. 162–168.

8. Net Art Anthology [Electronic resource]. – Mode of acces: <https://anthology.rhizome.org/>. – Date of access: 22.03.2021.