

Старусева-Перишева А.Д., канд. искусствоведения, преподаватель, Школа дизайна Факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ, г. Москва, apersheeva@hse.ru

Сковородников П.Ю., аспирант, Школа дизайна Факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ, г. Москва, pskovorodnikov@hse.ru

Интернет как креативный медиум

Интернет, как глобальная сеть, является не только компьютерной сетью, объединяющей пользователей по всему миру, но и уникальной площадкой для разнообразных коммуникаций, в частности для сетевого творчества, позволяющей мгновенно показать произведение миллионам пользователей. Одной из уникальных возможностей Интернета является интерактивность, благодаря которой пользователь может участвовать в создании произведения искусства. Сетевое искусство появилось сравнительно недавно, но уже является неотъемлемой частью нашей культуры, влияющей на характер коммуникации, обмена знаками и выстраивания смыслов

Введение

Активное развитие компьютерных технологий сетей в конце XX века приводит к появлению новых технических возможностей, которые могут стать инструментом (медиумом) в руках художников: они используют компьютерные сети как пространство для создания своих работ, и потому их творчество принято называть сетевым искусством (другой вариант названия: «нет-арт»). То есть компьютерная сеть стала и «холстом», и «выставочной площадкой», а пользователи сети – зрителями.

Художники нет-арта создают не только объекты (например, графику в сети), но и креативные сетевые пространства, являющиеся площадками для неформального взаимодействия субъектов в современном коммуникационном обществе, а также для выявления механизмов работы систем, это общество конституирующих. Сутью художественного процесса в данном случае является непосредственная коммуникация автора со зрителем и зрителей друг с другом путем создания визуальных электронных посланий в сети – объектов нет-арта, формирующих определенные образы, эмоциональные состояния и предлагающих новые способы осмысления циркулирующих в культуре знаков и парадигм.

Являясь частью искусства новых медиа, нет-арт становится объектом исследования для таких ученых как Кристиана Пол [1], Майкл Раш [2] и других специалистов [3, 4]. Искусство новых медиа всегда ориентировано на технику, на работу с новыми и прорывными научными и инженерными достижениями, в которых художник может открыть не только практический, но и эстетический потенциал. Именно так обстоит дело с Интернетом, появление которого коренным образом изменило повседневную жизнь людей, структуру общественных отношений, экономики и политики, а также дало возможность художникам создавать интерактивные проекты в невиданных прежде форматах.

В настоящем исследовании мы ставим перед собой задачу дать краткий обзор истории сетевого искусства и проследить изменения, которые происходили в ней в связи с развитием технологической базы.

Пролегомены к истории сетевого искусства

Первыми проектами в области сетевого искусства были буквенно-цифровые произведения (ASCII-графика), массово появляющиеся в 1980-е годы в связи с развитием компьютерных сетей во всем мире. Большому количеству людей стало доступно новое пространство для творчества и самовыражения, которое поначалу было аскетично, но манило возможностью мгновенного общения с людьми по всему миру. ASCII-графика в то время посылалась по почте, использовалась в iс-чатах и других сетевых ресурсах.

Технический уровень компьютерных сетей 1980-х и начала 1990-х годов не позволял использовать графические, аудио- и видеофайлы для обмена информацией, поэтому первые сетевые художники активно использовали ASCII-графику. Для лучшего отображения на дисплеях (мониторах, проекторах и телевизорах) периода аналоговых трубок использовались шрифты без засечек из-за низкого разрешения устройств вывода.

Мониторы и видеокарты в большинстве случаев не могли воспроизводить миллионы цветов как сейчас. Эта эпоха характеризуется наличием еще в сети как устаревших одноцветных мониторов (необязательно черно-белых, при этом основным цветом мог быть не белый, а зеленый или оранжевый), так и промежуточных решений, имевших 4–16 цветов стандартов CGA, EGA, при этом компьютеры, имевшие 8-битный цвет или 256 цветов ($2^8=256$), считались полноценным цветным решением. Компьютеры с 16-битным и 32-битным цветом начинают превалировать в сети только в конце 1990-х. 16-битный цвет получил название HighColor или Thousands of colors в системах Macintosh, мог передавать $65\,536$ ($Red\ 2^5 \times Green\ 2^6 \times Blue\ 2^5$) цветов. Зеленый канал имел 6 бит, а красный и синий – только по 5 бит, так как человеческий глаз более чувствителен к зеленой составляющей ($Red\ 5\ бит + Green\ 6\ бит + Blue\ 5\ бит = 16\ бит$). Проблема с нехваткой цветов была решена только после появления 32-битного цвета, получившего название TrueColor или Millions of colors в мире Macintosh. В реальности 32-битный цвет является 24-битным (TrueColor)

с дополнительным 8-битным каналом, который либо заполнен нулями (не влияет на цвет), либо представляет собой альфа-канал, который задает прозрачность изображения для каждого пикселя – то есть существует 16 777 216 оттенков цветов и 256 градаций прозрачности.

В итоге разработчики сетевых ресурсов столкнулись с проблемой правильного отображения цветов, так как они не могли точно знать на каком компьютере будет смотреть их ресурс пользователь. В частности, если компьютер обладал небольшим количеством цветов, то браузер был не в состоянии правильным образом передать тот или иной цвет, он подбирал похожий или смешивал несколько соседних цветов. В результате компания Netscape предложила Safe Web Colors (безопасные веб-цвета), которая состояла из 216 цветов или по 6 цветов на каждый канал RGB (Red 6 × Green 6 × Blue 6 = 216), значение 6 было выбрано, так как получившиеся 216 меньше 256, а мониторы с 256 цветами были наиболее распространенными в 1990-х. То есть безопасные цвета были выведены математически, а не потому, что они кому-то больше понравились. Для получения безопасного цвета из RGB нужно использовать только данные десятичные значения: 0, 51, 102, 153, 204, 255, а в системе HEX каждое из трех шестнадцатеричных значений не должно отличаться от 00, 33, 66, 99, CC, FF.

Первым значимым объединением сетевых художников является голландская арт-группа Jodi (Joan & Dirk) [9], в ее проектах часто обыгрывается тема глобализации и политики больших корпораций. Их произведения 1990-х годов используют ASCII-графику и Safe Web Colors, а также обладают замысловатым интерфейсом. Самым известным сайтом является <http://www.wwwwwwww.jodi.org>, при его просмотре зритель видит мигающий на экране зеленый html-код. На первый взгляд, это напоминает ошибку разработчиков или технический сбой. Но если взглянуть на исходный код страницы, то можно увидеть, что код на самом деле является схемами водородной бомбы и цепной термоядерной реакции, нарисованными в ASCII, а за ними скрывается множество страниц с буквенно-цифровыми изображениями и закодированным текстом, которые можно интерпретировать как образ-головоломку, способную раскрыть для зрителя-пользователя пацифистские идеи художников.

Рисунок 2. Conclaveobscurum.ru, 2004 г.

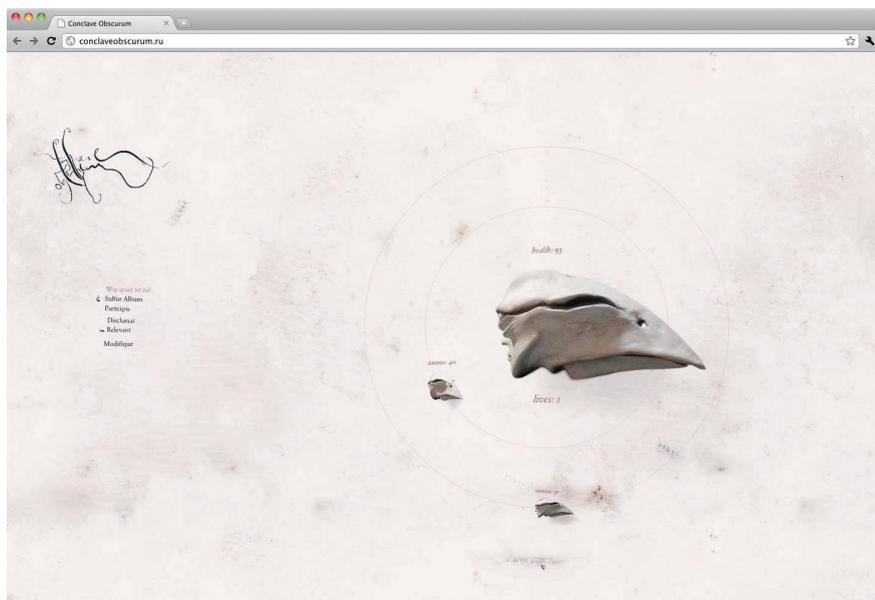
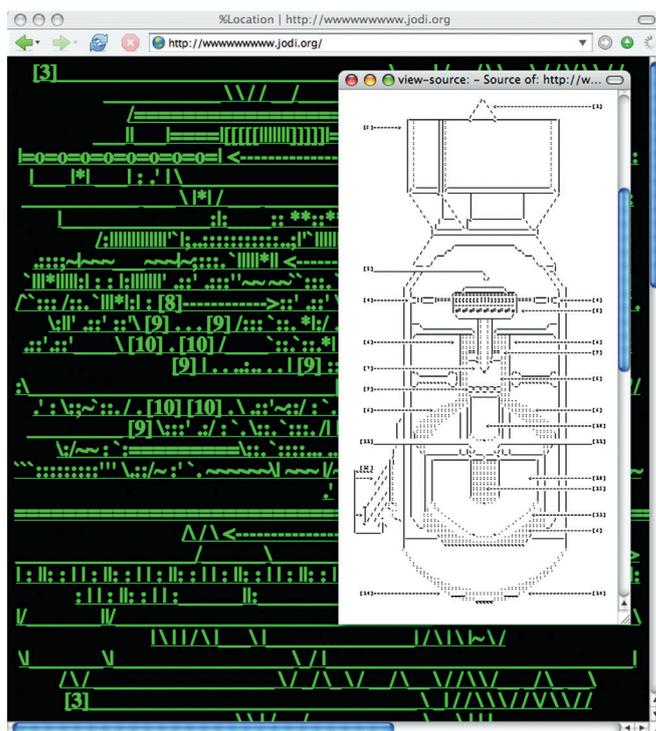


Рисунок 1. Сайт www.wwwwwwww.jodi.org, 1995 г.



После появления первых графических изображений в сети Интернет в 1992 году начинается эпоха использования графических файлов при создании сайтов и произведений сетевого искусства. Массовое использование графических файлов сдерживалось в 1990-е годы медленными скоростями в сети Интернет, также ограничивали мощности компьютеров и возможности мониторов. Например, пользователи, подключенные к сети Интернет через аналоговые модемы, имели скорость подключения к сети до 56 Кбит/с, оплата была поминутной, при этом модемы использовали стационарную телефонную линию, которой нельзя было

в это время пользоваться – это приводило к тому, что пользователи в настройках браузеров отключали загрузку графических файлов и смотрели только текстовую версию сайтов. Разработчикам сайтов приходилось это учитывать при создании ресурсов. В конце 1990-х годов начинают появляться широкополосные подключения к сети Интернет, что приводит в 2000-е к огромной популярности графических, видео и звуковых файлов на веб-сайтах, а также к новой волне проектов в формате нет-арта с обильным использованием графических файлов, элементов анимации и видео. Одним из характерных примеров можно назвать Flash-сайт Олега Пащенко ConclaveObscurum (<http://conclaveobscurum.ru>), в котором сохраняется загадочный интерфейс, как у сайтов эпохи первой половины 1990-х, например Jodi, но в отличие от аскетичной буквенно-цифровой графики и ограниченных цветов Jodi используется анимация, видео, полная палитра цветов, звук. Данный сайт изначально

создавался как портфолио самого автора. Этот фактор дал свободу и позволил реализовать смелые идеи автора.

Благодаря доступности графики, анимации и видео в сети, начинается массовое хаотичное размещение «всего красивого» на сайтах авторами, не придерживавшихся строгих и логичных концепций веб-дизайна. Многие сайты представляли из себя «лоскутное одеяло», имели плохой уровень «юзабилити». На какое-то время понятия «контент» и «юзабилити» отходят на второй план при проектировании сайтов, а на первом плане оказывается визуальная привлекательность. Но вскоре начинается борьба за ясность и структурную целостность сайтов, и одним из главных борцов за них был специалист по юзабилити Якоб Нильсен [10]. Flash-технология из-за своей доступности по созданию и размещению разнообразной графики, анимации и видео объявляется главным врагом. Однако следует отметить, что главной проблемой Flash-технологии был все же не эстетический аспект, а нерешенный вопрос с плохим индексированием поисковыми системами Flash-сайтов.

В результате после 2010 года Flash-технология начинает умирать, и сетевое искусство снова меняет свою форму. Теперь художники делают ставку не на создание собственных сайтов, а на внедрения в ткань социальных сетей и организации нестандартных форм коммуникации, напоминающих ситуационистский «*détournement*», сдвиг существующих паттернов поведения в коммуникационном поле. Например, к таким проектам можно отнести онлайн-пьесу «Эффи Брист», поставленную в прямом эфире в Фейсбуке в январе 2012 года Берлинским театром имени Максима Горького. В современном мире, где, как справедливо замечает Стас Шурипа, производство образов становится прерогативой либо дизайнера, либо СМИ, либо искусственного интеллекта, художник может избегать производства визуальности и переключиться на переосмысление существующего набора образов, анализировать структуру и механизмы разнообразных сетевых систем [6]. Так поступает, например, Сяо Фей, открывая галерею современного искусства внутри мира «Second life». Виртуальный город «RMB City» в онлайн-мире «Second Life» представляет собой платформу для экспериментальной творческой деятельности, в которой Сяо Фей и ее сотрудники используют различные средства для проверки границ между виртуальным и физическим существованием.

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



Роль художника и зрителя в пространстве современного искусства. Коммуникации в интерактивной среде

Одной из основных технических особенностей 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. Многие интересные проекты сегодня создаются не в формате сайтов или отдельных объектов, а посредством внедрения в ткань социальных сетей и организации нестандартных форм коммуникации, производства событий в ситуационистском духе. Герт Ловинк показывает, что многие авторы нет-арта формулировали свои эстетические задачи в рамках политического протеста, желания критически переосмыслить *status quo*, показать активно работающие в коммуникационном обществе, но при этом скрытые от простого зрителя механизмы манипулирования общественным мнением [7]. Также важно отметить и другую тенденцию: поскольку Интернет сегодня является уже одним из аспектов повседневности, элементы интерактивного сетевого общения пересекается с кино, театром, медиа-инсталляциями, становясь как предметом анализа художников, так и медиумом в их руках.

Одной из уникальных особенностей 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. Это хорошо заметно на примере так называемых ARG-проектов (*alternative reality games* – игры в альтернативной реальности), где отправной точкой становится некая мистификация, разворачивающаяся в Интернет-пространстве, а затем зрители-пользователи своими действиями в реальном мире продолжают логику этого сюжета. Первым ARG (*Alternate Reality Games*) проектом стала игра *The Beast* (Зверь) придуманная креативным директором «Майкрософт» Джорданом Вайсманом и гейм-дизайнером Эланом Ли. Проект был создан как рекламная кампания к выходу на рынок фильма «Искусственный интеллект» Стивена Спилберга в 2001 году. Они придумали детективную историю, которая должна была происходить на сотнях сайтов, с помощью электронной почты,

мобильной связи, голосовой почты и фиктивных рекламных объявлений. Игра имела огромный успех, вовлекла около трех миллионов активных пользователей со всего мира. Для разгадывания загадок игры сформировалось большое сообщество – *Cloudmakers*, которое остается активным спустя годы после окончания игры, которая длилась три месяца. Зритель-пользователь в данном случае оказывается не пассивным реципиентом, а активным соучастником процесса.

Также важно отметить и другую тенденцию, что под пользователем первоначально понимался человек, но позже появилась концепция «Интернета вещей», которая является концепцией вычислительной сети физических предметов («вещей»), оснащенных встроенными технологиями для взаимодействия друг с другом или с внешней средой. То есть 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 Аарона Коблина (Aaron Koblin), Ника Хафермасса (Nik Hafermass) и Дэна Гудса (Dan Goods) в международном аэропорту Сан-Хосе. Произведение состоит из 3000 поликарбонатных плиток под названием «LPI 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 [8]. Например, в проекта Black box theater [10] была разработана подвижная и гибкая структура сценического и рабочего пространства, а также была внедрена сложная механизированная система декораций с большим количеством датчиков и актуаторов, связывающихся между собой с помощью технологий Интернета вещей.

Проблемы и перспективы Интернета как креативного медиума

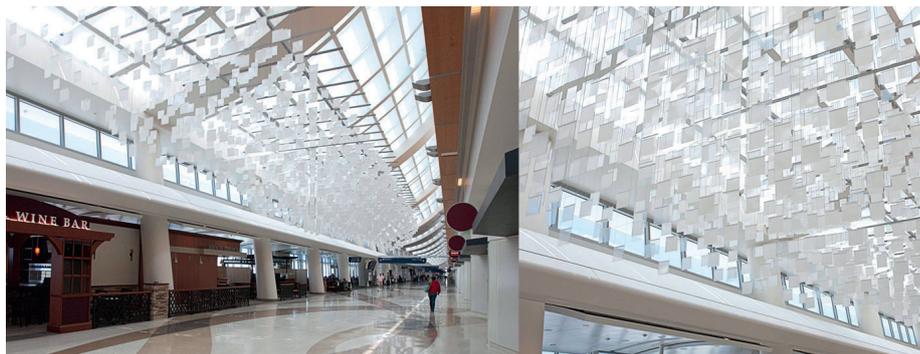
Интернет позволил сетевым художникам обрести уникальную площадку для творчества, которая позволяет мгновенно взаимодействовать со зрителем, обладает интерактивностью, а бурное развитие компьютерных технологий снабжает художников новыми инструментами и возможностями для творчества. Именно поэтому мы можем наблюдать большое количество произведений сетевого искусства, появляется необходимость 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 [11]. Это поле с необходимостью является междисциплинарным, поскольку здесь должны объединяться разные направления науки.

В частности, сегодня важно говорить о создании виртуальных архивов и библиотек, где будет собрана информация о сетевом искусстве и будут экспонироваться сами произведения в их оригинальном или эмулированном виде. Особенно важной эта задача является в контексте исследований отечественного нет-арта, который пока не собран, не описан и не представлен должным образом.

Если эти задачи удастся решить, то мы сможем провести полноценный анализ феномена нет-арта в контексте искусства новых медиа, а также сформулировать эстетическое своеобразие феномена сетевого искусства, его выразительные возможности и перспективы развития. **EOF**

- [1] Пол К. Цифровое искусство М.: Ad Marginem, 2017.
- [2] Раш М. Новые медиа в искусстве М.: Ad Marginem, 2018.
- [3] Greene R. Internet Art (World of Art). Thames & Hudson, 2004.
- [4] Ceci M. Expanded Internet Art: Twenty-First-Century Artistic Practice and the Informational Milieu. Bloomsbury Academic, 2019.

Рисунок 4. Арон Коблин, Ник Хафермасс и Дэн Гудс, «eCLOUD»



- [5] Манович Л. Язык новых медиа М.: Ad Marginem, 2018.
- [6] Шурипа С. Труды ИПСИ. Том 3. Станислав Шурипа. Действие и смысл в искусстве второй половины XX века М.: ИПСИ, 2019.
- [7] Лонвик Г. Критическая теория Интернета. М.: Ад Маргинем Пресс, 2019
- [8] Aristova U., Rolich A., Staruseva-Persheeva A., Zayceva A. The Use of Internet of Things Technologies Within The Frames of The Cultural Industry: Opportunities, Restrictions, Prospects, in: Digital Transformation and Global Society. Third International Conference, DTGS 2018, St. Petersburg, Russia, 2018, Revised Selected Papers. Part II. Communications in Computer and Information Science 859 / Ed. by D. A. Alexandrov, A. V. Boukhanovsky, A. V. Chugunov, Y. Kabanov, O. Koltsova. Issue 859. Springer, 2018. doi Ch. CCIS 859. P. 146–161.
- [9] Сквородников П. Ю. «Искусство нет-арта в глобальной сети: попытка определения периодов» // В кн.: Межвузовская научно-техническая конференция студентов, аспирантов и молодых специалистов им. Е. В. Арменского / Под общ. ред.: Е. А. Крук, С. А. Аксенов, С. М. Авдошин, У. В. Аристова, Г. Г. Бондаренко, Л. С. Восков, А. А. Елизаров, Э. С. Клышинский, А. Б. Лось, Н. С. Титкова. М.: МИЭМ НИУ ВШЭ, 2019. С. 247–248.
- [10] <http://www.wisageek.com/what-is-a-black-box-theater.htm>
- [11] Фадеева Т. Е. Концептуальные стратегии сближения науки и искусства: синтопия против индустрии образов // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2017. Т. 2. № 4. С. 91–104.

Internet as a creative medium

Staruseva-Persheeva A.D., PhD, lecturer in HSE Art and Design School, Faculty of communication, media and design, National Research University "Higher School of Economics", Moscow, apersheeva@hse.ru
 Skovorodnikov P.Yu., PhD student, HSE Art and Design School, Faculty of communication, media and design, National Research University "Higher School of Economics", Moscow, pskovorodnikov@hse.ru

Abstract: Internet as a globalized web not only unites computers around the world but also provides a unique "construction site" for various kinds of communication and interaction, for web creativity as well. An artist has a possibility to make a net-art piece and release it for millions of users. One of Internet's features is interactivity: a viewer-user can take part in developing a net-art piece becoming an artist's co-author. Net art has emerged recently (in comparison to painting for example) however it has already affected the contemporary culture strongly, revealing new types of communication and creative interactions.

Keywords: internet art; net art; media art; interactivity.