

А. А. Дрига

ФЕНОМЕН NET-ART В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Net-art (или сетевое искусство) — интересный, активно развивающийся, динамичный жанр современного искусства. Безусловно, его название еще не устоялось. Сейчас под термином net-art принято подразумевать художественный проект, необходимым условием существования которого является Интернет. Жизнь подобных проектов протекает исключительно в сети. Это направление искусства наиболее интерактивно из всех существующих, и на сегодняшний день большинство сетевых проектов — динамичные аудиовизуальные структуры, мгновенно реагирующие на изменения внешней среды.

Современное сетевое искусство формируется на стыке различных, порой противоречивых явлений: индивидуального творчества и новых технологий, массовой культуры и субкультуры. В широком смысле к нет-арту можно отнести множество различных явлений цифровой графики и медиаискусства, так как практически все они создаются цифровыми средствами исключительно для экспонирования в Интернет среде, «вывода» на бумагу либо на холст не происходит, холстом для этих произведений становится монитор, а выставочным пространством — Интернет. Этот вид искусства практически неотделим от технологий, от своего канала коммуникации — Интернета.

М. Маклюэн считает, что именно через технологическое освоение, «переваривание» действительности по-новому осмысливается культура: «Когда наши чувства материализуются в виде тех или иных технологий, новая интерпретация культуры происходит по мере социального усвоения последних» [1, с.87]. Если посмотреть на феномен net-art через призму концепции М. Маклюэна, то net-art как раз и предстанет таким социальным усвоением, в результате и посредством которого возникает новая интерпретация культуры. Именно поэтому net-art столь интересен для исследования.

Net-art: появление феномена

Импульс к зарождению этого жанра появился тогда, когда новые цифровые технологии (Интернет как обширное информационное пространство еще не существовал) были достаточно освоены функционально. Все насущные технологические вопросы были решены, и появилась некая свободная энергия, избыточный неиспользованный ресурс человеческой мысли, который и спровоцировал коллективную творческую вспышку, творческое озарение, и, как следствие, повлек за собой переосмысление сути цифровых технологий, их назначения и места в культурном пространстве.

С середины 1980-х годов начинается активное распространение персональных компьютеров. До этого, несмотря на технологическое развитие и совершенствование, концептуально компьютер воспринимался как усовершенствованный калькулятор, он был техническим устройством для выполнения определенного ограниченного набора

Дрига Анна Александровна — ст. преподаватель, Санкт-Петербургский государственный университет; e-mail: annadriga@yandex.ru

операций и не имел никаких социально-коммуникативных функций. Он был именно устройством, а не частью технологии. Большой толковый словарь русского языка толкует термин «устройство» как сам механизм, механическое приспособление для чего-либо [2]. Другими словами, компьютер воспринимался локальным приспособлением, вещью, в то время как понятие «технология» гораздо шире, вещь (устройство) лишь обслуживает технологию. Здесь будет уместным такое определение понятия «технология»: технология — совокупность методов и инструментов для достижения желаемого результата; метод преобразования данного в необходимое [3].

Сейчас компьютер, так же как и Интернет, электронные коммуникативные устройства и т. д. воспринимаются в культуре не в качестве приспособлений, а как часть универсальной технологии, как составляющие метода достижения результата в самых различных сферах. Именно в тот момент, когда компьютер перестал восприниматься как устройство и появился тот свободный потенциал, о котором говорилось выше, произошел толчок для зарождения технологий (цифровых технологий как комплекса коммуникативных возможностей в различных культурно-социальных сферах, например в сфере социальной коммуникации, искусства как культурно-коммуникативного процесса и т. д.). Но это осуществлялось не одномоментно, процесс длился больше десяти лет. Чем подробнее разрабатывались возможности цифровых технологий с технической точки зрения, тем более очевидным становилось, что техническая сфера (совершение математических операций, хранение и передача данных)— это не единственно возможная сфера применения новых технологий. Одновременно шло философское, культурное переосмысление нового феномена. И в первую очередь, что совершенно естественно, цифровые технологии были осмыслены как технологии коммуникативные.

Здесь необходимо привести определения понятия «коммуникация»: коммуникация— это «тексты, выражающие смысл ситуации в языке или элементах данной семиотической системы» [4]. Также понятие «коммуникация» можно определить как «смысловой и идеально-содержательный аспект социального взаимодействия. Действия, сознательно ориентированные на их смысловое восприятие» [4].

Оба эти определения подходят для обозначения того, что мы подразумеваем под словом «коммуникация», если речь идет об искусстве. С одной стороны, коммуникация в искусстве — это художественные тексты, выражающие смысл в языке или элементах семиотической системы. С другой же стороны, это непременно социальное взаимодействие. Художник (автор) в процессе создания произведения обязательно совершает действия, ориентированные на их смысловое восприятие.

Под понятием текста мы будем подразумевать, конечно, не только текст естественного языка, художественный текст, но любую связную знаковую структуру. В этом смысле и компьютерную программу, и произведение искусства можно назвать текстом. Базовая прикладная функция любой компьютерной техники— сохранение и передача информации, поэтому еще в момент своего формирования цифровые технологии и были определены как социально-коммуникативные.

Поначалу эта коммуникативность была довольно ограниченной и жесткой, построенной по бинарному принципу. Но сходство языка информатики с естественными языками не давало покоя программистам того времени. Понятно, что вскоре стали возникать попытки нелинейного усложнения бинарного математического кода. Это было естественным процессом развития коммуникативной системы (в рамках нашего исследования мы будем рассматривать компьютерные технологии как коммуникатив-

ную систему), усложнение кода привело бы к более надежному функционированию, но одновременно с этим появлялось то самое свободное пространство, свободная энергия для нелинейной (творческой) интерпретации сообщения.

Умберто Эко в своих работах не раз обращал внимание на то, что избыточность сообщения не только обеспечивает большую надежность, но и, усложняя код, позволяет передавать дополнительные сообщения: «...Код, следовательно, предполагает наличие репертуара символов, и некоторые из них будут соотноситься с определенными явлениями, в то время как прочие до поры до времени останутся незадействованными, незначащими (хотя они и могут заявлять о себе в виде шума), но готовыми означить любые сообщения, которые покажутся нам достойными передачи» [5, с.49]. Это привело к возникновению ряда интереснейших явлений, которые по сути нельзя еще отнести к произведениям сетевого искусства (net-art), однако принципы коммуникации с нелинейным изменением коммуникативного кода, которые присутствуют в них, характеризуют их уже как творческие акты. И впоследствии, развиваясь, эти и другие, подобные им, явления сформировали тот конгломерат, который мы сейчас называем net-art. Без осмысления их особой группы невозможно приблизиться к точному пониманию сути net-art, который, как уже говорилось выше, — важная социальная реакция на действительность, процесс усвоения не просто (и не только) новых технических возможностей, но и нового концептуального понимания мира.

Первое явление из этой группы, о котором хотелось бы упомянуть, — так называемые эзотерические языки программирования. С конца 80-х годов XX в., на заре эры цифровых технологий и повсеместного распространения скоростного Интернета, создание новых языков программирования перестает быть для некоторых специалистов задачей чисто технического прикладного характера. Эта задача превращается для них не в средство, а в цель, причем теперь критерии успеха их деятельности — не столько функциональность, понятность, легкость в использовании, логичность структуры, а юмор, абсурдность применения технических приемов, такие идеи, которые вполне уже можно было бы назвать творческими концепциями.

Пионерами данного течения в культуре выступили Дон Вудсом и Джеймс Лион, выдвинувшие идею создать язык, команды которого, все без исключения, не походили бы ни на что ранее существовавшее. В какой-то степени им это удалось — так появился язык, названный «Computer Language With No Pronounceable Acronym» (Компьютерный Язык с Непроизносимой Аббревиатурой, сокращенно — INTERCAL), в котором к инструкциям иногда надо было добавлять слово «ПОЖАЛУЙСТА» («PLEASE») или команду «ПОЖАЛУЙСТА, ЗАБУДЬ» («PLEASE FORGET») и т. д. [6]. Еще одним примером может служить язык «BrainFuck», который по сути был не столько специфической шуткой в пространстве своей субкультуры, сколько концептуальной разработкой. Он состоит из восьми разных графических символов-инструкций (скобок, знаков «<» и «>», точек и т. д.), по-разному сочетаемых. Целью разработчика Урбана Мюллера было сокращение синтаксиса. В результате язык получил восемь команд, каждая из которых записывается одним символом. Несмотря на свою примитивность, язык, предложенный Мюллером, оказался полностью функциональным. Это была одна из первых попыток создания функционального языка программирования с использованием в качестве кода графического элемента.

Через некоторое время это явление получило развитие в виде появления целой группы языков под общим названием «фунгеиды» (fungeoid) [7]. Вдохновением для

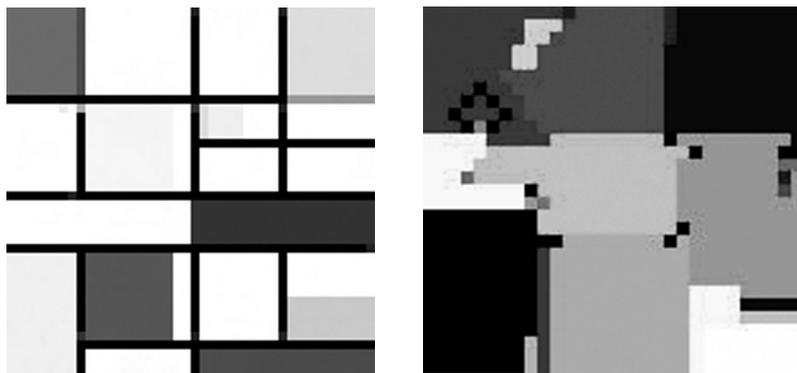


Рис. 1. Программы на языке «Piet».

создателей фунгеоидов послужило наследие абстрактной живописи. В качестве примера можно привести язык «Piet», названный по имени нидерландского художника Пита Мондриана. Его создатель Давид Морган-Мар использовал цветовое кодирование выражений и данных, всего 20 базовых цветов, из которых в процессе программирования, следуя определенному алгоритму, создавались цветовые блоки. Готовые программы представляли собой картинки, напоминавшие абстрактную живопись П. Мондриана (рис.1).

Все подобные фунгеоидам языки программирования обладают одним и тем же набором характерных черт: мы наблюдаем процесс переупорядочивания кода, создания нового кода из обломков старого, алогичное смешение кодов и даже элементы арт-провокации — интертекстуальность, отсутствие смысла. Но важнейшая для нас из всех характеристик, присущих этому необычному явлению, — попытка сделать форму (а не функцию!) смыслообразующей точкой, сам канал (в данном случае — язык) становится сообщением. Не всегда такие попытки успешны, однако сама тенденция интересна, так как это одна из основных характеристик, присущих произведению искусства. В искусстве канал всегда есть сообщение. У.Эко приводит такой пример: «...Если в сообщении могильной плиты мрамор служит только для того, чтобы передать ряд буквенных сигналов, причем коррозия, мох, патина времени выступают как шум, то в скульптуре такой канал, как камень, участвует в создании формы сообщения, определяя его двусмысленность и разделяя его авторефлексивность, претворяя в сигнал, а стало быть, и в сообщение разные формы шума, которые начинают соозначать древность, классику и т. п.» [5, с. 519].

Однако, несмотря на присутствие ряда признаков, характеризующих произведение искусства, эзотерические языки программирования еще не стали искусством. Вся двойственность, неоднозначность, все те шумы, которые придают функциональному сообщению (а точнее, каналу, самому языку) определенную художественную окраску, которая начинает создавать дополнительные смыслы, носит все же несколько случайный характер. Эти дополнительные характеристики не системны, не выверены автором. Они не выстраиваются еще в то, что Ю.М.Лотман называет «вторичной моделирующей системой» [8, с.33], некой надстройкой над первичным естественным (или техническим) языком.

Следующая важная точка на пути становления net-art как жанра искусства — ASCII-графика. Пожалуй, ее можно было бы назвать «первобытным net-art», в том

смысле, что этот феномен, так же как и первобытное искусство, соответствует детству виртуального сообщества и содержит в себе зачатки представлений о виртуальном мире и его возможностях. ASCII-графика появилась на заре компьютерной эпохи, в 60-е годы, еще задолго до массового распространения широкополосного Интернета. Этот вид компьютерной графики использует буквенные и цифровые символы, а также знаки пунктуации для создания изображения. Первые поколения компьютеров не имели возможности отображать графику, поэтому программисты придумали способ создавать изображения из символов шрифта и выводить их в дальнейшем на экран и в печать.

Удивительно, но с развитием технологий и появлением возможности точно отображать графику ASCII-графика не исчезла, а продолжила развитие в специфической сфере Интернет коммуникации: на форумах, в чатах, социальных сетях, электронных письмах — как отдельный жанр искусства.

Один из самых распространенных видов ASCII-графики — так называемые эмодзи (или смайлики, от англ. smile — улыбка). Созданные с помощью шрифтовых символов (скобки, тире, двоеточие, точка с запятой и т. д.), они представляют собой стилизованное изображение мимики человеческого лица, обозначая радость, грусть, серьезность, задумчивость и т. д. Поначалу смайлики создавались только из шрифтовых символов и внедрялись прямо в текст, позже появились и получили широкое распространение графические пиктограммы, соответствующие шрифтовым смайликам. Многие Интернет сервисы автоматически меняют комбинацию текстовых символов на графические пиктограммы.

Этот вид графики ярче других жанров «первобытного net-art» отображает такую характерную особенность Интернет пространства, как интерактивность. Ведь по сути эмодзи является знаком (иконическим знаком) эмоции, один и тот же нейтральный текст в сопровождении смайлика и без него может совершенно изменить смысл, например, может восприниматься как угроза либо же как шутка. Эмодзи вносят в алфавитное письмо элемент идеографии, позволяя добавить к печатному тексту картинку, обозначающую эмоцию. Например к нейтральному предложению-констатации может быть добавлен знак (O_O), означающий сильное удивление, условно напоминающий знак удивленного лица с большими глазами, а может быть добавлен знак (ಠ_ಠ), что означает фальшивую улыбку. Как видно на этом примере, смысл одной и той же фразы может стать противоположным. Смайлики — гибкая надстройка над естественным языком (алфавитным письмом), в который они активно внедряются.

Особый стиль эмодзи представляют каомодзи (яп. 顔文字) — японские смайлики. Помимо общих символов для европейских и азиатских шрифтов, таких как «:», «:»», в японских эмодзи используются иероглифы, что делает их сложнее и богаче пластически. Они изображают не только мимику, но и жесты, и основываются уже не на иконографии выражения человеческого лица и пластика тела, а на иконографических клише, заимствованных из Манга и Аниме. Манга — это японские комиксы. В том виде, в каком они существуют сейчас, Манга начала формироваться после окончания Второй мировой войны. На Манга оказала сильное влияние западная традиция, однако это явление имеет глубокие корни в раннем японском искусстве. Сейчас Манга обладают своим характерным графическим стилем. В Японии Манга читают люди всех возрастов, она уважаема и как форма изобразительного искусства, и как литературное явление, существует множество произведений самых разных жанров и на самые раз-

нообразные темы: приключения, романтика, спорт, история, юмор, научная фантастика, ужасы, эротика, бизнес и т. д. С 70-х годов XX в. Манга широко распространилась не только в Японии и США, но и в Европе и оказала большое влияние на массовую культуру [9]. Аниме — японская анимация. Имеет характерный графический стиль, во многом основанный на стилистике комиксов Манга. В отличие от мультфильмов других стран, предназначенных в основном для детей, большая часть выпускаемого Аниме рассчитана на подростковую и взрослую аудитории, во многом за счет этого она имеет высокую популярность в мире. В качестве источников для сюжета аниме-сериалов используются: Манга, Лайт-новел (смесь романа и комикса) или компьютерные игры (обычно в жанре *visual novel*). При экранизации сохраняется графический стиль и другие особенности оригинала. Реже используются другие источники, например, произведения классической литературы [10].

На основе Аниме и Манга возникло множество штампов массовой культуры, которые уже сами по себе являются знаками, идеограммами, но на их основе в других сферах (например, в нашем случае в сфере Интернет коммуникации) создаются новые смысловые надстройки. То есть знак, означающее, становится означаемым. Такая тройная степень условности каомодзи как нельзя лучше иллюстрирует одну из основных тенденций массовой культуры — многократное обозначивание, симуляции. По мысли Жана Бодрийера, утрата реальности, утрата означаемых — одна из важных характеристик современной культуры [11, гл. «Порядок симулякров»]. Эти графические миниатюры необычайно интересны, если рассматривать их в контексте понятия объекта-послания. Хотя фактически, в полном смысле, они не есть объекты послания, а феномен сложной многоуровневой современной визуальной коммуникации, где один знак обозначает другой знак и так далее по принципу матрешки, где знаки и смыслы вложены один в другой: знак человеческих эмоций — человеческое лицо обозначается с помощью графической пиктограммы (знака), собранной из шрифтовых символов (знаков), при этом первоначальное означаемое (эмоция) вытесняется или совсем теряется.

В концепции Ж. Бодрийера существуют три порядка означивания: первый порядок — «подделка», возникает когда нечто стремится выглядеть как нечто другое (хлопок — как шелк, стекло — как хрусталь), подделка стремится максимально приблизиться к модели, но не за счет ее извращения, а за счет «расширительного употребления материала», это первый шаг к массовому распространению знаков. Второй порядок — «производство», репродуцирование, в этом типе симулякров на первый план выходят машинный способ воспроизведения и машина как эквивалент человека. В симулякрах первого порядка всегда сохраняется «возможность спора между симулякром и реальностью (их игра достигает особой тонкости в иллюзионистской живописи, но и вообще все искусство живет благодаря зазору между ними)» [11, с. 121], а в симулякре второго порядка реальность упраздняется, точнее, заменяется реальностью промышленного производства, как называет ее Бодрийер, — «реальностью без образа, без эха, без отражения, без видимости» [10, с. 121]. Третий порядок — когда «симулякр» характеризует означивание одного знака при помощи другого при полной или частичной потере (замене) означаемого. Используя эту терминологию, можно отнести каомодзи к симулякрам третьего порядка. В них происходит переупорядочивание кода, когда вспомогательный шрифтовой символ перестает восприниматься нами сугубо утилитарно — пунктуационным маркером, а смыслообразующей становится его форма, превращаясь в иконический знак. Это и есть та самая вторичная моделирующая система

[8, с. 33], надстройка над первичным языком, о которой уже упоминалось выше. Развивая свою концепцию симулякров, Ж. Бодрияр относит ее к особого рода контролю: «Таким образом, информация предстает в значительной мере как повтор информации или же как информация иного типа, особого рода контроль, который, по-видимому, является универсальным свойством жизни на земле, независимо от ее формы и субстанции [11, с.129]».

Эмотиконы— интересное явление Интернет культуры, неотъемлемый атрибут Интернет общения. Анализируя феномен эмотиконов, можно проследить все основные характеристики Интернет пространства, такие, например, как унификация эмоций, ценностей, преобладание визуального кода, создание графических штампов (Интернет мемов), отражающих ценности широкого круга лиц, и др. Все эти характеристики Интернет как пространства подводят нас к понятию медийности, они очень важны для осмысления сетевого искусства, да и вообще современной визуальной коммуникации, однако требуют отдельного подробного рассмотрения, что выходит за рамки данной статьи.

Все эти и многие другие разнообразны явления послужили почвой, на которой в конце 1990-х — начале 2000-х годов стало возникать нечто совершенно новое, что впоследствии было названо аудиовизуальными и мультимедийными структурами, которые сейчас мы объединяем понятием «net-art», или сетевого искусства. Впитав способы коммуникации в Интернет пространстве, сетевое искусство (net-art) стало сегодня говорить со зрителем, презентовать себя и существовать в виртуальном мире исключительно по его законам.

Здесь необходимо пояснить: не все, что выставляется в сети и называется авторами сетевым искусством, им является. Есть множество вещей, экспонируемых в Интернете, но не представляющих собой net-art , например, различные жанры графики, иллюстрации. Эти произведения по своей сути не сетевые. Они созданы для существования в материале, на бумаге (например, иллюстративная графика) или на экране монитора (видео). Такие произведения не интерактивны, не сфокусированы на диалоге, на процессе коммуникации, они ставят вопросы, но не нацелены на получение обратной связи от зрителя. Эта их характеристика — принципиально важный момент. Искусство, выставляемое в сети, сконцентрировано на сообщении, которое оно доносит до зрителя в процессе коммуникации, а net-art (сетевое искусство) сконцентрирован на самом процессе коммуникации, это роднит его с перформансом, но в отличие от перформанса коммуникация осуществляется в Интернет пространстве и практически не имеет временных и географических ограничений, так как Интернет сейчас, пожалуй, один из самых востребованных каналов передачи и получения информации.

Произведения net-art используют присущие только Интернет пространству способы выражения. Иногда эти способы могут показаться даже агрессивными. Яркий пример — аудиовизуальная структура, созданная арт-группой Jodi [12], которую на первый взгляд можно было бы отнести к компьютерным вирусам. Когда пользователь заходит на ее сайт, он видит картинку, похожую на системный сбой. Картинка отдаленно напоминает бомбу (рис. 2), в нижней части которой иногда появляется текст арт-концепции (каждый раз, когда вы заходите на сайт, изображение немного меняется, поэтому текст доступен не всегда).

Далее при выборе каждого пункта меню на экране появляются различные анимированные визуальные структуры, некоторые из них напоминают компьютерные игры,



Рис. 2. Первая страница сайта арт-группы Jodi.

некоторые — производят впечатление какой-то программной ошибки и сопровождаются специфической музыкой (рис. 3). В течение определенного времени пользователь ничего не может сделать с компьютером и волей-неволей вынужден стать зрителем этого арт-действия.

При новом запросе той же самой странички сайта, она меняется (например по цвету или содержанию). Иногда кажется, что просто невозможно второй раз попасть на одну и ту же страницу. Пространство производит впечатление живого. В некоторых пунктах меню содержатся подпункты, ничем не обозначенные (рис. 4), найти которые можно лишь водя курсором по экрану и заметив, что курсор вдруг изменил вид. Некоторые страницы содержат наборы анимированных интерактивных объектов, разбросанных по пространству (рис.5), с помощью этих объектов (перетаскивая их, кликая одним по другому и т. д.) зритель может производить ряд действий, но каких именно и для чего — необходимо определить ему самому. Все действие напоминает функционирующую компьютерную игру, правила которой неизвестны, навигация и инструкции скрыты. У зрителя есть возможность ощутить себя, подобно Алисе Л.Кэрролла, в «стране чудес», где мир становится зыбким и заранее неизвестно, к какому результату приведет то или иное действие.

Подобные способы самопрезентации вызывают ассоциации с компьютерными вирусами. Но, несмотря на схожесть формы, данную аудиовизуальную структуру ни в коем случае не стоит путать с обыкновенным компьютерным вирусом: в первую очередь на основании того, что основная цель хакеров — добыча информации, проникновение и захват, в том числе и незаконным путем, хулиганство. В случае с net-art происходит атака на компьютер пользователя, но не происходит кражи информации, порчи

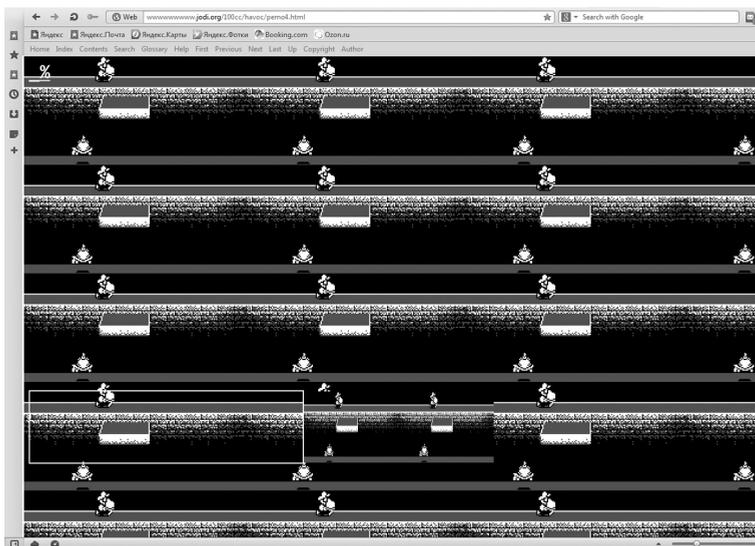


Рис. 3. Разделы аудио-визуальной структуры арт-группы Jodi.

данных, развала оперативной системы и т. д. Цель художников, работающих в жанре net-art, — арт-провокация, они стремятся завладеть вниманием зрителя, навязав свою эстетику хотя бы на короткое время.

Еще одним примером использования специфических средств выражения, присущих Интернет среде, могут быть аудиовизуальные интерактивные Интернет структуры художника Сергея Коцуна [13]. На его сайте представлено множество разнообразных net-art произведений. Например, в одном из его интерактивных произведений на первой странице зрителю в совершенно серьезном тоне рассказывается об исследованиях учеными некоего научного института языка одноклеточных водорослей [14]. Далее предлагается послушать, как «водоросль» декламирует стихи, предлагается также

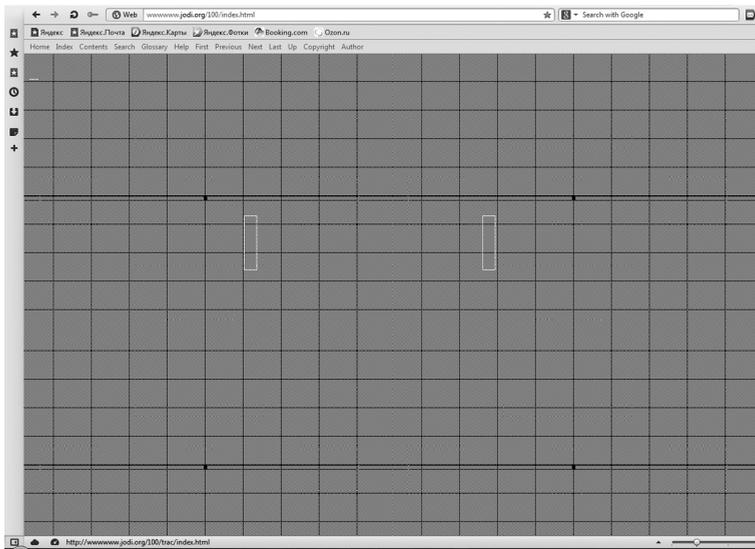


Рис. 4. Пример раздела со скрытой навигацией (аудио-визуальная структура арт-группы Jodi).

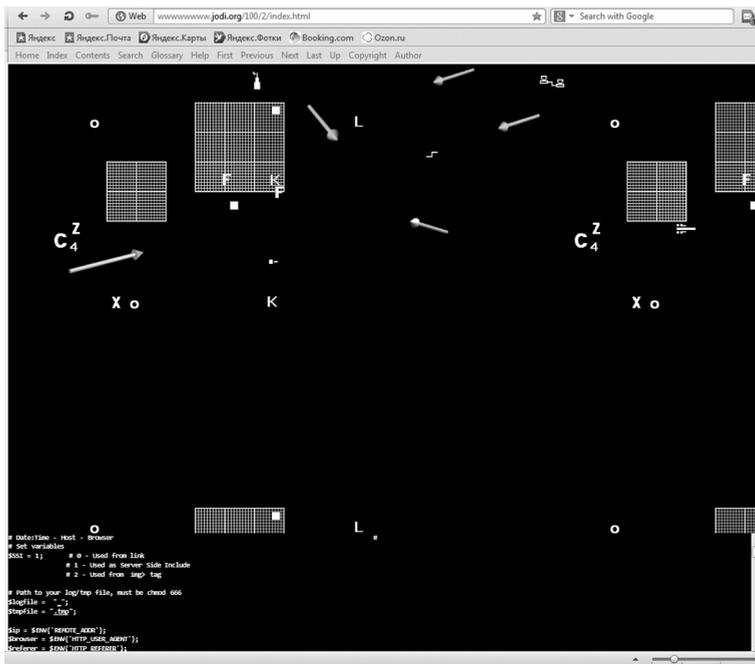


Рис. 5. Анимированные интерактивные объекты (аудио-визуальная структура арт-группы Jodi).

поговорить с «водорослью» в режиме реального времени в чате. На последней же страничке автор пишет о том, что ежесекундно средства массовой информации выгружают огромное количество информации, не имеющей ничего общего с реальностью, на фоне которой его произведение выглядит «невинной наивной сказкой об одноклеточной водоросли» [14]. На примере этого произведения хорошо видно, что net-art фокусируется в большей мере на процессе коммуникации. Зритель вовлекается и становится участником арт-действия. Этим качеством net-art напоминает перформанс. Невольно вспоминается перформанс Олега Кулика «Человек-собака» (1994 г.), когда художник привязал себя цепью перед входом в кунстхауз в Цюрихе и изображал собаку: бегал на четвереньках, бросался на прохожих, лаял и т. д. (подробнее о перформансе Олега Кулика см. в интервью с ним [15]).

Но все же net-art нельзя отнести к жанру перформанса, так как канал коммуникации (Интернет) наделяет эту коммуникацию совершенно специфическими свойствами. В частности, одна из важных для нас сторон Интернет общения — возможность конструирования самоидентификации. Человек, общаясь в Интернет среде, сам конструирует образ-маску, под которой он общается (с помощью стиля общения, выбора сферы интересов, «аватарки» — картинки, которая сопровождает все записи и комментарии и т. д.). Такой образ вовсе не обязательно соотносится с реальной личностью. Когда мы видим реального человека, изображающего собаку, мы воспринимаем это как условное театральное действие. Мы видим художника, изображающего собаку, и принимаем эту игру (т. е. соглашаемся на определенную условность). В net-art произведении (как, например, в медиаструктуре С. Коцуна, о которой говорилось выше) личность художника ускользает от нас, мы не видим того, кто общается с нами от имени водоросли, не можем идентифицировать его, однако знаем, что он — реальная личность, так как поддерживает живую беседу в чате. Для человека нашей визуально-ориентированной цивилизации поверить — значит увидеть. В произведении Сергея Коцуна «зазор» между ускользанием и присутствием автора создает интересный эффект: вроде бы ясно, что с нами беседует человек, но отсутствие хотя бы какого-то его изображения создает ощущение, что это может быть кто угодно, в том числе и водоросль. На примере этого произведения можно четко проследить также тенденцию net-art концентрироваться на диалоге, реагировать на обратную связь со зрителем.

Другой пример из работ того же художника — произведение «Проникновение» [16] (рис. 6).

Автор предлагает всем желающим принять участие в сетевом перформансе. Он объясняет, что медиареальность (реальность, созданная средствами массовой информации) представляет собой односторонний поток информации, где зрителю отведена роль лишь пассивного потребителя. Перформанс здесь, по сути, — обратный направленный поток информации, позволяющий теперь уже зрителю внедриться в медиареальность. Для того, чтобы принять участие в перформансе, надо всего лишь написать свои имя, фамилию и электронный адрес, после чего зритель попадает на страницу, имитирующую реальную новостную страницу BBC — сообщение «Рекордная цена за картину Поллока от 06.11.02, только вместо имени художника он видит на странице-иммитаторе свое имя. Затем ссылка на Интернет страницу-иммитатор отправляется по набранному зрителем электронному адресу. По форме это произведение напоминает фальсификации Интернет страниц, создаваемых хактивистами. Хактивизм — вид социальной активности, объединившей в себе искусство, политический активизм



Рис. 6. Аудио-визуальная структура «Проникновение» художника Сергея Коцуна.

и хакерские методы коммуникации. По мнению группы художников и теоретиков Electronic Disturbance Theater (EDT), работающих в рамках данного направления, «улицы умерли» (цит.по: [17]), поэтому активизм тоже переместился в сеть.

Надо отметить все же, что хактивизм — социальная активность с использованием художественных средств — своеобразный сетевой протест граждан против социально-политического устройства, глобализации и т. д.; он реализуется: через сетевые атаки (когда множество пользователей по всему миру одновременно запрашивают одну и ту же страницу, таким образом блокируя ее на некоторое время); сетевые забастовки; флэшмобы; пародирование официальных Интернет-страниц (когда по реальному адресу официальной Интернет-страницы вдруг появляется страница-пародия) и т. д. Некоторые из действий радикальных хактивистов относятся к хакерским, незаконным. Несмотря на то, что некоторые произведения художников-хактивистов можно отнести к net-art либо перформансу, в целом хактивизм нельзя назвать искусством, это скорее политические манипуляции с использованием, среди прочего, и художественных средств. Искусство же (в частности net-art), напротив, нацелено на разманипулирование сознания.

Но Интернет инсталляция «Проникновение» не относится к хактивистским произведениям, так как страничка-пародия не блокирует официальную страницу BBC, она расположена по адресу сайта net-art художника [13], к тому же перед входом в пространство инсталляции зрителю еще раз напоминают, что это лишь произведение сетевого искусства, а не реальность. Несмотря на это, эффект бывает очень сильным. Именно этот эффект и производит разманипуляцию сознания зрителя. Мы вдруг теря-

ем незабываемое доверие к «официальным» источникам информации, более того, теряем доверие к картинке (изображению), присущее нашей визуально-ориентированной цивилизации (эта доминирующая роль изображения отражена в таких выражениях, как «лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать», «увидеть своими глазами»).

Еще пример net-art — работа все того же художника «Радиомиксер» [18]. После входа в эту Интернет структуру зрителю предлагается самому в режиме реального времени создать микс из вещания трех различных реальных Интернет радиостанций, создав таким образом уникальные звуковые композиции (примерно так же, как ди-джеи создают смесь из нескольких различных, независимых друг от друга музыкальных произведений). Поскольку радиовещание осуществляется через Интернет, естественно, создать свою музыкальную композицию зритель (а точнее было бы сказать — участник) может только в Интернете в режиме реального времени. Это произведение — своего рода сетевой реди-мейд, явление, когда художник переосмысливает текст, созданный не им, соединяя его с другими текстами или даже с бытовыми объектами, не имеющими ничего общего с художественным текстом. Но все же «Радиомиксер» отличается от произведений традиционного реди-мейда тем, что, во-первых, в нем зритель сам становится и отправителем, и получателем сообщения, а во-вторых, тем, что смешиваются здесь уже не тексты, а каналы сообщения (здесь это каналы Интернет вещания).

Все перечисленные выше приемы — агрессивный захват внимания зрителя, непрерывные изменения одного и того же ресурса, возможность общения в режиме реального времени, возможность конструирования самоидентификации, пародирование манипуляций информацией, свободное смешивание каналов передачи информации — лишь некоторые из множества возможностей, которые предоставляет искусству Интернет среда.

На сегодня net-art — один из самых динамичных жанров искусства. Мультимедийные сетевые проекты не только ставят перед зрителем вопросы (как это происходит в традиционном искусстве), но и, получив обратную связь, мгновенно реагируют на нее, вовлекая зрителя в коммуникативный процесс. Его интерактивность соответствует изменившемуся под влиянием виртуализации пространству коммуникации. Net-art отдельными чертами напоминает некоторые традиционные жанры искусства (например, перформанс, видеоинсталляцию и т. д.), однако не становится ни одним из этих видов, так как имеет принципиально новые возможности для коммуникации, появившиеся в результате соединения искусства и Интернет технологий.

Net-art может коммуницировать со зрителем, используя агрессивные средства, иногда напоминая компьютерные вирусы или хактивистские флэшмобы, но цель всегда — не захват, а расшатывание привычных иллюзий восприятия, созданных СМИ, массовой культурой, вовлечение зрителя в диалог. Зритель добровольно принимает предложенную художником игру и в любой момент может выйти из нее, а художник, в свою очередь, не пытается выдать свою игру за реальность и всегда напоминает, что это игра, даже когда она кажется абсолютно реальной. Зритель-участник net-art произведений не пассивен (как, например, зритель-потребитель медиареальности, созданной СМИ), в каждый момент времени он выбирает, думает, творит свое произведение. Таким образом, net-art остается созидающим началом, побуждающим к размышлению.

Благодаря широкому распространению скоростного Интернета произведения сетевого искусства доступны неограниченному числу зрителей в любой точке земного

