



### **Вера Цуканова**

*Родилась в 1978 году в Москве.*

*Окончила институт лингвистики Российского государственного гуманитарного университета.*

*Преподаватель РГГУ, востоковед, специалист в области лингвистической типологии. Живет в Москве.*

## Net-арт и среда его обитания

Вера Цуканова, Борис Орехов

Со времени появления сети Интернет, а особенно с момента оформления ее специфики, следовало ожидать сетевого искусства, хотя вряд ли до последнего времени кто-то отчетливо представлял его перспективы. Уже давно идет спор о том, возникло ли с созданием Интернета новое измерение у словесности; термин «сетература» прочно вошел в язык. Правда, трезвый взгляд показывает, что гипертекстуальность в литературе существовала и до того, как был разработан первый микропроцессор, а техническая реализация ничего принципиального не добавила к уже освоенным схемам. В случае с искусством ситуация сложнее. Если для «чистого» писателя (в данном случае мы имеем в виду условную модель наподобие идеального газа) безразлично, отпечатаны буквы его текста в типографии или бегут по экрану компьютера, то для художника изначально связь с материалом теснее. Фактура, цвет, зачастую и композиция сильно зависят от того, создается изображение на бумаге, холсте или штукатурке.

Теоретики говорят, что работы net-арта «не могут нормально существовать ни в какой иной среде, кроме сетевой»<sup>1</sup>. Пожалуй, это самый разумный критерий. Но в каких случаях названное условие может выполняться?

На первый взгляд, искусство в Интернете идет по пути литературы, элементарным образом трансплантируя и осваивая достижения того, что называется «оффлайн», события вне Сети. Интерактивность, о которой в первую очередь вспоминают идеологи, пытающиеся осмыслить природу сетевого искусства, не была привнесена в художественное поле с изобретением интерфейса компьютера. Еще на выставках дадаистов зритель мог заботливо приготовленным топором расколотить любой экспонат. Это ли не интерактивность? Не говоря уже о подразумеваемом жанром перформанса участии зрителя в действии.

Если немного отвлечься от общих мест, прочно засевших в сознании в связи с медиареальностью, то можно будет подметить один примечательный факт. Огромную значимость для сетевой культуры приобрели иллюзии, пародии, подправленные с помощью графических редакторов изображения, создающие в обновленном виде неожиданный эффект. Но и в этом тоже нет ничего принципиально нового, и считать такую художественную стратегию спецификой сетевого искусства было бы неправильно. Коллаж возник задолго до микросхемы, и переодетый с помощью Photoshop'a в нищенку Ленин или велосипеды, завалившие гробницу и утверждающие, что это именно они — «байки из склепа», могут, разумеется, существовать и вне компьютера. Но главный пафос сетевого искусства кроется, по нашему мнению, именно здесь.

Дело в том, что помещенный на жесткий диск,

пропущенный через логику транзисторов и выведенный на экран текст (в том числе и невербальный) воспринимается зрителем как часть машины. Как одобренный и санкционированный железной (не даром компьютерную технику называют «железом») волей, которой не свойственно ошибаться. Показанная на мониторе иллюзия будет выглядеть для восприятия более убедительно (в этом смысле компьютерный экран приходит на смену газетной полосе, которой еще совсем недавно безоговорочно доверяли), чем существующая в какой-то иной форме. В этом и смысл теоретического условия, определяющего net-арт. Напрасно многие думают, что компьютер и существующая внутри него «виртуальная реальность» есть синонимы чего-то нереального. На самом деле захватившая многие умы во второй половине XIX века философия позитивизма и ее прямой потомок сциентизм породили совершенно особое отношение к компьютеру как к источнику абсолютной истины, непрерываемой правды — своего рода сакрализацию информации, поступающей изнутри мира микросхем.

Очень часто в наше время для убеждения читателя журналисты прибегают к словам «проведен компьютерный анализ». Результатами компьютерного исследования публику пытались убедить в том, что автором «Тихого Дона» нельзя считать Михаила Шолохова. А затем тот же самый аргумент применили в полемике сторонники писателя. Здесь не место указывать на то, что вовсе не компьютер, а избранная методика подсчета оказывает решающее влияние на результаты такого анализа. Мы преследуем цель всего лишь показать, что именно компьютер мыслится в современном мире как источник заслуживающей доверия информации. В книге Дугласа Адамса «Автостоппом по галактике» это представление высмеяно в образе суперкомпьютера Deep Thought, который думал семь с половиной миллионов лет, прежде чем дать ответ на вопрос о жизни, Вселенной и вообще всем (Answer to Life, the Universe, and Everything). Ответа с нетерпением ждали все разумные расы. Ответ был «42», и он несколько раз был проверен на правильность. Вера в такой Deep Thought прочно сидит в современном человеке. И именно она рождает специфику сетевого искусства.

Этот принцип обыгрывается в инсталляции «Verych's question» («Вопрос Верыча» по аналогии с «гомеровским вопросом» или «шекспировским вопросом»), в которой компьютер своим подчеркнутым техническим языком говорит о том, что Верыча (verych — это сетевой псевдоним, необходимая последовательность символов, которые компьютерная система рассматривает как аналог и замену человеческого имени) не существует. Эта инсталляция имеет смысл только на экране компьютера, и только в таком виде происходит максимально тесное сближение замысла художника и материала.

<sup>1</sup><http://azbuka.gif.ru/alfabet/m/media-art/>