

NETART КАК НОВАЯ ФОРМА ВИРТУАЛЬНЫХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРАКТИК

А. Ваднай

5 курс, социологический факультет

Научный руководитель – ст. преп. Ю.В. Епанова

Современная культура определяется ускорением исторической и социокультурной динамики, появлением новых форм и способов существования человека в культурном пространстве. Интернет является не только уникальным средством коммуникации и местом хранения информации, но становится глобальным пространством, которое обеспечивает новые возможности культурного обогащения и удовлетворения духовных потребностей, где происходит ориентация на глобальное творчество и индивидуальный вклад каждого.

Интернет создает особое виртуальное пространство, которое имеет свою логику событийности, язык, участников, символические коды, ценности и правила. В связи с этим, Интернет выступает не только продуктом «технологической революции», но и средой, в которой воплощаются идеи, присутствующие в разных видах деятельности и направлениях искусства.

Формы виртуальных миров, в которых существует человек, достаточно многообразны. Процесс развития глобальных компьютерных сетей постепенно приводит к переводу все больших форм человеческой деятельности в виртуальную реальность и преобразованию культуры в целом. Именно в пространстве виртуальной реальности хранится значительное количество информации: научной, художественной, обыденной.

Использование виртуальной среды для художественной практики породило множество жанров. На сегодняшний день можно говорить о выделении в рамках художественной культуры отдельной области – виртуальной художественной культуры.

Виртуальная художественная культура – это совокупность жанров, погружающих зрителя в концептуально новое пространство произведения с помощью симуляции и интерактивности, на основе технических средств. Новизна виртуальной художественно культуры заключается в возможности произвольно структурировать пространство, создаваемое людьми. Главным свойством виртуальности является иммерсия, т.е. включение зрителя в пространство произведения, реализуемое посредством двух основных механизмов: симуляционности и интерактивности.

Для виртуальной художественной культуры характерно, что даже классические формы, такие как графика, фотография, при переносе в виртуальную среду дополняются возможностями виртуальной пластики.

Арт-объекты сконструированные в пространстве Интернет, взаимодействуя между собой, образуют в процессе художественной интерактивности особые смысловые поля, интерпретация которых позволяет выявить составляющие этих текстов, находящихся как бы вне контроля авторов, функционирующих в ситуации избытка означающих и создающих смыслы на пересечении текстов, расположенных на многочисленных серверах.

Таким образом, Интернет можно рассматривать как художественное пространство современной культуры, в которой:

1. Происходит включение элементов виртуальной реальности в наиболее восприимчивые к ней виды «технических» искусств, в результате чего возникают начальные формы художественно-эстетического пространства (видео- и компьютерные инсталляции, компьютерные спецэффекты в кино, видеоклипы, TV-реклама и т.п.);

2. Создание артефактов массовой культуры и прикладных продуктов, содержащих признаки художественности (компьютерные игры, видео-компьютерные аттракционы, лазерно-электронные шоу, компьютерные тренажеры);

3. Формируются художественные практики (гипертекст, сетевая литература, виртуальные выставки, музеи, путешествия по памятникам искусства и т.п.), и появляются принципиально новые сетевые арт-проекты (net-арт, трансмузыка, компьютерные объекты и инсталляции, сетевой энвайронмент и т.п.), которые рассчитаны исключительно на аудиовизуальное восприятие без сенсорного подключения реципиента к сети.

Библиографический список

1. В.В.Бычков, Н.Б.Маньковская. Виртуальная реальность как феномен современного искусства// Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. Вып. 2. М.: ИФ РАН, 2006.
2. Кузнецов М.М. Виртуальная реальность - техногенный артефакт или сетевой феномен? // Интернет-ресурс: Первый Технологический Меганополис www.coren.ru Читальный зал учебной и научной литературы, 2001.
3. Громыко Н. В. Интернет и постмодернизм – их значение для современного образования // Интернет –ресурс: Альманах «Восток» www.situation.ru, Вып.9\10, сентябрь-октябрь, 2005.
4. Войкунский А.Е. Метафоры Интернета// Вопросы философии", N 11, 2001, с. 64-79