

also uses wooden materials. Therefore, the structural characteristics of Chinese classical wooden furniture are consistent with the structure of classical buildings.

The ancient Chinese creation book "Book of Diverse Crafts" (考工记) emphasizes: "In line with climatic conditions, according to regional characteristics, around material design, skillful craftsmanship" (天有时、地有气、材有美、工有巧) design point of view. Ancient Chinese furniture designers and users (nobility and ruling class) had very high requirements for the materials of Chinese traditional furniture, not only needing strong wooden materials, but also high requirements for the texture, color, luster, etc. of wooden materials. Chinese traditional furniture has a good performance in terms of durability, classicism and artistry. Therefore, in recent years, Chinese classic traditional furniture has become a category that collectors are keen on in the collection market. Due to the extremely high requirements for the selection of materials for traditional Chinese wooden furniture, traditional wooden furniture has long been extremely popular among luxury consumer groups, and some high-quality wood is in short supply. With the advancement of modern science and the development of modern democratization, traditional Chinese furniture materials have broken through the limitations of traditional single wooden furniture materials in modern times, and began to use wood + metal, wood + plastic, wood + fabric, etc., which are well adapted to industrial pro-

duction. Such a combination of materials represent a unique and affordable way to combine multiple materials. Until today, Chinese-style wooden furniture still occupies a major position in the Chinese furniture market. Judging from the structure of China's furniture market, wooden furniture will still account for 40.48% of the entire furniture market by 2020. The cultural elements carried by the material characteristics of wooden furniture are still in the consciousness of modern Chinese people.

Summary: The choice of materials for traditional Chinese furniture was determined by various reasons such as the economy, society, trade, and philosophy in ancient China. The love for wooden materials in ancient China penetrated into the national culture. The structural characteristics of traditional Chinese furniture require the hardness of wood materials to determine the preference for rare hardwood furniture in ancient China, and the simple concept of nature in traditional Chinese furniture determines the preference for natural materials. The large demand for wooden furniture in China's domestic modern furniture market will provide a broad market for regions rich in high-quality wood such as Russia. Therefore, under the background of the development of modern technology, the wooden materials of Chinese traditional furniture will also change from traditional, expensive, complex craft, and single material characteristics to modern, economical, easy assembly, and multi-material combination.

REFERENCES:

1. Shen Bin. 2019. "«zhōu lǐ · sī jǐ yán» wǔ xí jí huán wěi xí kǎowǔ xí jí huán wěi xí kǎo" [Research on the Five Seats and the Seaweed Seats in "Zhou Li-Si Jiyan"], *zhèn jiāng gāo zhuān xué bào* [Journal of Zhenjiang Higher Education], no. 32, pp.105–108. (in Chinese)
2. Google (2020) "zhōng guó qīng tóng jiǎ jù" [Ancient Chinese Bronze Furniture]. Available at: http://www.360doc.com/content/17/1105/19/35985280_701146697.shtml. (Accessed: 5 November 2017). (in Chinese)
3. Tao Beibei, Yu Na. 2016. "zhōng guó chuán tǒng jiǎ jù mù cái shēn měi yán jiū" [Aesthetic Research on Chinese Traditional Furniture Wood], *jiǎ jù yǔ shì nèi zhuāng shì* [Furniture and Interior Decoration], no.2, pp. 26–27. (in Chinese)
4. Lin Zuoxin. 2002. "zhōng guó chuán tǒng jiǎ jù de xiàn dài huà" [Modernization of Traditional Chinese Furniture], *jiǎ jù yǔ huán jìng* [Furniture and Environment], no.1, pp. 4–11. (in Chinese)
5. Cheng Yanping. 2013. "jiě dú zhōng guó chuán tǒng jiǎ jù zào wù de zì rán guān" [Interpreting the Natural View of Traditional Chinese Furniture], *chuàng yì yǔ shè jì* [Creativity and Design], no.3, pp. 70–77. (in Chinese)
6. Google (2022) "zhōng guó mù zhì jiǎ jù háng yè tóu zī fēn xī jí qián jǐng yù cè bào gào (quán juàn)" [Investment Analysis and Outlook Forecast Report of China's Wooden Furniture Industry (full volume)]. Available at: https://www.sohu.com/a/603996749_121428937. (Accessed: 9 November 2022). (in Chinese)
7. Peng Wenli. "jiǎ jù cái liào yǔ shè jì de guān lián xìng de yán jiū" [Research on the relationship between furniture materials and design], PhD Thesis Abstract. Changsha, 2005. (in Chinese)
8. Qiu Zhitao. "míng shì jiǎ jù de kē xué xìng yǔ jià zhí guān yán jiū" [Research on the Science and Values of Ming-style Furniture], PhD Thesis Abstract. Nanjing, 2006. (in Chinese)
9. Liu Shuli. "jiǎ jù cái liào de qíng gǎn yán jiū" [Emotional Research on Furniture Materials], PhD Thesis Abstract. Inner Mongolia, 2013. (in Chinese)

Tatiana E. Fadeeva

PhD in Art History, Associate Professor of Creative Industries Faculty
at the Higher School of Economics
e-mail: tfadeeva@hse.ru
Moscow, Russia

SPIN РИИЛ: 3276–0137

ORCID: 0000–0002–6754–4235

ResearcherID: Z-2521–2019

DOI: 10.36340/2071-6818-2023-19-1-57-65

THE PHENOMENON OF POST-INTERNET ART: ARTISTIC STRATEGIES AND PLACE IN THE FIELD OF CONTEMPORARY ART

Summary: The study is devoted to the phenomenon of post-Internet art, its main representatives and key works, and a description of their characteristics. In contrast to the practices of net art, post-Internet art is a "return to the material": artists create objects inspired by the network and often bearing the "mark" of network aesthetics. However, these objects have physical characteristics; they evoke a tactile sensation in the viewer, serving as a spontaneous affirmation of materiality in our increasingly virtualised world. Post-Internet art is a little-studied area of contemporary art; the emergence of this trend is associated with the development of net-art practices (network art), which have offered new forms of interaction with viewers who got the opportunity to join the artistic process as full participants.

The term "post-Internet" should be understood not as a situation "after" the Internet (as if the Internet "ended") but as a situation after some significant event that changed the usual course of things. "Post-Internet" is a situation after the Internet has ceased to be perceived in a romantic way, as a space of anonymity and permissiveness, "undeveloped land" and is now understood as part of an online-offline "bundle" — with appropriate communication channels, creation of commercial platforms, digital currencies and etc., that is, as part of vernacular practices (everyday experience). From the point of view of its orientation, post-Internet art deals with un-

derstanding the consequences of the influence of Internet practices on contemporary art and culture. Net art artists created such works that were intended for the Internet, that is, used the possibilities of the Internet as a means of expression (they studied the structure of the Internet, the features of the code, the specifics of certain browsers, programs, etc.), whereas post-Internet artists seem to "bring" digital objects from the digital environment into the material world and use both online and offline formats for reflection on the effects of almost ubiquitous networking. In the 2010s, the Internet was no longer perceived as a "new" medium; it became more difficult to talk about post-Internet art as a specific movement in art since more and more aspects of our daily life are structurally determined by the World Wide Web, including art as a whole. Of course, the Internet continues to interest artists as a kind of socio-cultural state; however, discourses related to the Internet start to be increasingly woven into a wider range of issues — digital capitalism, ecology, social issues, etc. Therefore, the "marking" of art created under the influence of the Internet or referring to it in one way or another as "post-Internet art" is becoming less and less common, which allows us to speak about the specific temporal boundaries of post-Internet art as an art movement.

Keywords: contemporary art, post-Internet art, net art, new media.

Post-Internet Art: the Problem of Definition

The introduction of the term "post-Internet art" into wide circulation is usually associated [7] with the name of American artist Marisa Olson, the editor of the Rhizome website (<https://rhizome.org/>), who used this term in an interview in 2008 [4] and

clarified it in the 2011 essay, "Post-Internet: Art After the Internet" [9]. However, back in 2006, Olson, in another interview, talked about art "after the Internet" in relation to her installations, which the artist created using various media [5]. She emphasised that in her works, she did not just use the In-

ternet as a medium, as a technical basis for creating a work of art but thought of it as something that causes a new state of culture, allows you to create artwork based on web content. In this regard, the argument of art critic and exhibition curator Domenico Quaranta is also of interest. He describes “post-Internet art” or “Internet Aware Art” as follows: “The two terms emerged around 2008 to label an art that addresses the impact of internet on culture at large” [11, p. 215]. Quaranta emphasises that such art does not necessarily exist on the Internet or is created using digital media (and technology is not at the centre of artistic expression); its characteristic feature is that it emphasises the consequences of the new post-Internet situation for culture and society.

Also, the work of art critic Gene McHugh, who in the late 2000s had a blog of the same name (Post Internet) is important for the early stages of understanding the conditions of the post-Internet. According to McHugh, in the first years of the 21st century, the Internet became “mainstream”, a space for “everyone” (and here it should be remembered that the history of the Internet has more than one decade; its “start” falls on 1969 [1], and for a long time, a relatively small number of users had access to it). The Internet has become a place where commercial transactions are carried out, bills are paid, people have the opportunity to find each other [8, p. 5]. In this regard, video artist Hito Steyerl wonders whether the Internet is “dead” [12]. This provocative question is directly related to the new way the Internet exists in culture and society. The Internet is now everywhere, the artist claims, and never before have so many people depended on the Web [12]. A common idea for Steyerl and McHugh is that earlier the Internet was perceived by many as an opportunity for escapism, “escape from the reality”, whereas now, after the “revolution” of social media, the Internet is no longer an autonomous space with its own specific mode of existence, clearly separated from “offline”. Modern communication and cultural production are somehow mediated by the Internet. The characterisation of post-Internet art given by Stefan Heidenreich seems to us the most appropriate. In his article “Freeportism as a Style and Ideology: Post-Internet and Speculative Realism” [6], he highlights several characteristic features of this phenomenon: 1) the combination of creativity and commerce, identification with the commercial strategies of neoliberalism, digital capitalism,

transnational corporations that control communication channels (an illustration of this feature is the practices of the DIS group, in which art practically loses its autonomy, mixing with design, advertising and communications); 2) refusal to “focus” on the techno-component; 3) the practice of “derivatives” — the work exists as online (and can change), and offline (for example, an artist makes a work for an exhibition), physical copies or a conditional “original” in the form of NFTs can be sold; however, the work in one form or another remains online (with the exception of some rare cases). In this case, it is no longer possible to speak of the “original”. Let us add that this idea was expressed by Artie Vierkant back in 2010, when discussing strategies for the representation and circulation of post-Internet art, which we will discuss below; 4) for Heidenreich, the material object exhibited in the gallery is important, which he, however, considers in connection with the Internet (“web-related”). This trend (attention to a material object that is built into the usual system of market relations) was indeed characteristic of the 2010s, right up to the “NFT boom”.

Post-Internet Art Practices

The key exhibitions for understanding the post-Internet art phenomenon are The Art Formerly Known as New Media and Postmedia Condition (both 2005). Their very names indicate that artists are no longer focusing their attention on the specificity of the Internet as a medium (and new media in general). Here, “postmediality” means that what matters is not how an artwork is made but what it is about, what meanings it conveys.

In his essay “The Image-Object Post-Internet” in 2010, post-Internet artist Artie Vierkant notes in this regard: “New Media is here denounced as a mode too narrowly focused on the specific workings of novel technologies, rather than a sincere exploration of cultural shifts in which that technology plays only a small role.” [13]. In his definition of post-Internet art, Vierkant, on the one hand, as we have already seen, builds on the art of new media and its theoretical understanding exclusively through material/environment/technique, and on the other hand, on conceptualism, which “presumes a lack of attention to the physical substrate” [13]. According to Vierkant, post-Internet art exists between these poles, and when studying it, attention should be paid to both the form of the work and the methods of its representation, replication, and “social presence”. Vi-

erkant creates material manifestations of image manipulation effects through graphic editors, placing “image-objects” in the exhibition spaces of galleries, which are references to the specific aesthetics of the network (the visual style of table images, advertising, brands, digital textures, icons, memes, etc.). Vierkant argues that tools for creating images or other types of content are now available to many; nevertheless, it is often difficult to establish authorship, and users can freely modify content.

Thus, Katya Novichkova works, among other things, with “found objects”, digital images that the artist transfers to the physical world, showing as a material object in the space of a gallery. This is reminiscent of the pop art practices of the 1950s and 1960s, when artists appropriated cliché images generated by mass culture and advertising, reflecting on the nature of media reality, the current state of society and how and what information we consume. The artist uses images of animals attractive to the audience. They can be used as a desktop background, sent to friends; however, few people care about the fate of real animals. “It seems to me that we do not analyse enough the connection of the Internet and technology with the environment. The Internet exists because it attracts millions of people. It is a social environment overflowing with images. Images in the Internet are traps for attention, and they are quite material, like human attention itself. Everyone is fighting for this attention, for social status, and this struggle is a kind of industrial engine that affects all life on our planet” [3], the artist believes.

Post-Internet art gained popularity among a wide audience after the exhibitions Speculations on Anonymus Materials and Art Post-Internet (both of 2014), as well as after the 9th Berlin Biennale of Contemporary Art curated by the New York art group DIS (2016). As part of these events (and in particular the Berlin Biennale), artists touched on various aspects of the Internet and everyday life. Thus, in the series of works “Ewaipanoma”, Colombian artist Juan Sebastián Peláez demonstrates portraits of celebrities and famous characters without heads and with eyes on their chests (in Berlin in 2016, the work *Rihanna* was shown).

The idea of the work is related to the stories of New World explorers about strange headless creatures, to the plastic surgery practices that stars resort to in order to meet the standards of the fashion industry, as well as to the almost limitless possibilities of modern graphic editors. Artist and sculptor

Anna Uddenberg, in the ironic work *Journey of Self Discovery* (2016), reflects on the impact of social networks on our life practices, and in Belgium in 2017, artist Felipe Pantone created a giant image of a QR code that could be scanned being near a material object, as well as from your own home, sitting at a computer screen. Artist Dmitry Venkov turns Internet content (in particular, discussions from social networks) into a film script (*Crisis*, 2016). Gradually, the Internet is no longer perceived as a “new” medium; it becomes more and more difficult to talk about post-Internet art as art, one way or another “referring” to the Internet, inspired by it, since more and more aspects of our experience are structurally determined by the World Wide Web. As A. Evangelii notes: “The network structures everyday life with thousands of events — from major international collisions to weather forecasts and traffic situations, which organise our perception of the city and the world at all levels” [2, p. 34]

Is Post-Internet Art Dead?

Is it right to say that post-Internet art is an “heir”, so to say, to net-art, a direction in art that exists on the Internet and at the same time comprehends the Internet as a phenomenon, its aesthetic and communicative qualities and possibilities? Yes, however, it is worth dwelling on this issue in more detail. Usually, after the stage of “self-discovery” of the medium, its further use as one of the many artistic media follows. The heyday of net art falls on that stage of the existence of the worldwide web when it could still be described as an “autonomous” space; artists explored its possibilities and limitations (from browser interfaces to viruses and software failures). However, in the future, such practices and experiments cease to be labeled as “artistic” and, as it were, “dissolve” in user practice (although, of course, there are artists who label themselves as “Internet artists” and continue to make art “for the network”; in this regard, the example of the Jodi group is illustrative). The new rise of interest in the phenomenon of the Internet is connected, in fact, with artists going beyond the network. Indeed, in early post-Internet projects, we observe the “transfer” of digital objects into the exposition space, a kind of “citation” of stock photos, icons and visual design of famous sites. Often such a transfer from one context to another creates new meanings that were previously not obvious to the audience (as in case with the works of Katya Novichkova). However, in the future, artistic expressions associated with the post-Internet discourse

would become even more complicated. As part of the post-Internet strategies, art takes a critical position in relation to modern society, building a distance that allows the artist to speak out on certain topics relevant to culture, politics, economics, etc.

At the same time, the need for labeling "post-Internet" is gradually beginning to disappear since all modern practices can be considered as here-and-now practices, that is, taking place in a situation after the Internet revolution and the ever-increasing integration of "real" and "virtual". In 2010–2016, artists such as Marisa Olson, Katya Novichkova, Artie Vierkant, John Rafman and others often appeared in critical notes on contemporary art as post-Internet artists; however, now we almost never see such a definition. Maurizio Catellan takes the images found on

the web into the space of the gallery in the form of sculptures [10] (which again turn into an image, an image that the network sort of draws back, including them in symbolic exchange practices); nevertheless, we do not call him a post-Internet artist. Undoubtedly, the Internet continues to interest artists as a kind of socio-cultural state; however, discourses related to the Internet are increasingly woven into a wider range of issues — digital capitalism, ecology, social issues, etc. In addition, "post-internet" "moved" discourses about virtual and mixed reality, metauniverses, in which this uncertainty of the prefix "-post" is concretised. Also, with the development of neural networks, new aspects of the Internet, this time related to the use of big data and the "algorithmisation of creativity", are problematised.

REFERENCES

1. Dikov, A.V. 2019. "The evolution of the Internet from the beginning to the present day and beyond", *School technologies*, no. 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-interneta-ot-nachala-do-nashih-dney-i-dalee> (asses date: 09.12.2022).
2. Evangely, A. 2019. *Forms of time and technogenic sensibility*, Nizhny Novgorod: Red Swallow.
3. McHugh, G. *Katya Novichkova: "I believe in intuition more than strictly speculative conclusions"*, *Artguide* [Online]. URL: <https://artguide.com/posts/1269?page=87> (asses date: 09.12.2022).
4. Case, A. "Intervie with Marisa Olson", *We make money not art* [Online]. URL: <https://web.archive.org/web/20081222094523/http://we-make-money-not-art.com/archives/2008/03/how-does-one-become-marisa.php> (asses date: 09.12.2022).
5. Connor, M. "What's Postinternet Got to do with Net Art?", *Rhizome* [Online]. URL: <https://rhizome.org/editorial/2013/nov/01/postinternet/> (asses date: 09.12.2022).
6. Heidenreich, S. "Freeportism as Style and Ideology: Post-Internet and Speculative Realism, Part I", *E-flux Journal* [Online]. URL: <https://www.e-flux.com/journal/71/60521/freeportism-as-style-and-ideology-post-internet-and-speculative-realism-part-i/> (asses date: 10.12.2022).
7. Klein, K. "Post-digital, Post-internet: Propositions for Art Education in the Context of Digital Cultures", *ResearchGate* [Online]. URL: https://www.researchgate.net/publication/352802670_Post-digital_Post-internet_Propositions_for_Art_Education_in_the_Context_of_Digital_Cultures (asses date: 09.12.2022).
8. McHugh, G. *Post Internet. Notes on the Internet and Art. 12.29.09 > 09.05.10*. LINK Editions, Brescia, 2011.
9. Olson, M. *Postinternet: Art After the Internet* [Online]. URL: https://thecomposingrooms.com/research/reading/2014/POSTINTERNET_FOAM.pdf (asses date: 09.12.2022).
10. Quaranta, D. "AFK. Texts on Artists 2011–2016", *Academia* [Online]. URL: https://www.academia.edu/33300912/AFK_Texts_on_Artists_2011_2016 <https://www.e-flux.com/journal/74/59816/contrainternet/> (asses date: 10.12.2022).
11. Quaranta, D. 2013. *Beyond New Media Art*. LINK Editions, Brescia
12. Steyerl, H. 2013. "Too much World: Is the Internet dead?", *e-flux, journal*, no. 49. URL: <http://www.e-flux.com/journal/too-much-world-is-the-internet-dead/> (asses date: 10.12.2022).
13. Vierkant, A. "The Image Object Post-Internet", *Jst-Chillin* [Online]. URL: https://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf (asses date: 10.12.2022).

Татьяна Евгеньевна Фадеева

кандидат искусствоведения,

доцент Школы дизайна Факультета креативных индустрий

Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»,

e-mail: tfadeeva@hse.ru

Москва, Россия

SPIN РИНЦ: 3276–0137

ORCID: 0000–0002–6754–4235

ResearcherID: Z-2521–2019

DOI: 10.36340/2071-6818-2023-19-1-57-65

ФЕНОМЕН ПОСТИНТЕРНЕТ-АРТА: ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ СТРАТЕГИИ И МЕСТО В ПОЛЕ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

Аннотация: Данное исследование посвящено рассмотрению феномена постинтернет-арта, его основных представителей и ключевых произведений, описанию их характеристик. В отличие от практик нет-арта постинтернет-арт — это «возвращение к материальному»: художники создают объекты, инспирированные сетью и зачастую несущие на себе «печать» сетевой эстетики, однако эти объекты имеют физические характеристики, вызывают у зрителя тактильное ощущение, служа как бы стихийной аффирмацией материальности в нашем всё более активно виртуализирующемся мире. Постинтернет-арт — это малоизученная область современного искусства, появление этого направления связано с развитием практик нет-арта (сетевое искусство), предложившего новые формы взаимодействия со зрителями, получившими возможность включиться в художественный процесс на правах полноценных его участников.

Термин «постинтернет» следует понимать не как ситуацию «после» интернета (будто бы интернет «закончился»), а как ситуацию после того, как произошло некое значимое событие, изменившее привычный ход вещей. «Постинтернет» — ситуация после того, как интернет перестал восприниматься в романтическом ключе как пространство анонимности и вседозволенности, «неосвоенная земля» и понимается теперь как часть «связки» онлайн-офлайн — с соответствующими каналами коммуникации, созданием коммерческих платформ, цифровыми валютами и пр., т.е. как часть вернакулярных практик (опыта повседневности). С точки зрения своей направленности, постин-

тернет-арт занимается осмыслением последствий влияния интернет-практик на современное искусство и культуру. И если художники нет-арта создавали такие произведения, которые были предназначены для сети интернет, т.е. использовали возможности интернета как средства выражения (исследовали структуру интернета, особенности кода, специфику тех или иных браузеров, программ и т.д.), то постинтернет-художники будто бы «выводят» цифровые объекты из цифровой среды в материальный мир и используют как онлайн-, так и офлайн-форматы для рефлексии относительно эффектов практически повсеместного сетевого взаимодействия. В 2010-х гг. интернет перестаёт восприниматься как «новый» медиум, говорить о постинтернет-арте как об отдельном направлении в искусстве становится всё сложнее, поскольку всё больше аспектов нашей повседневной жизни структурно обуславливается Всемирной Сетью, включая искусство — в целом. Безусловно, интернет продолжает интересовать художников как некое социокультурное состояние, однако дискурсы, связанные с интернетом, всё чаще вплетаются в более широкий круг вопросов — цифровой капитализм, экология, социальные вопросы и пр., и «маркирование» искусства, созданного под влиянием интернета или так или иначе к нему отсылающего, как «постинтернет-арта» встречается всё реже, что позволяет говорить о конкретных темпоральных границах постинтернет-арта как направления современного искусства.

Ключевые слова: современное искусство, постинтернет-арт, нет-арт, новые медиа.

Постинтернет-арт: проблема дефиниции

Ввод в широкий оборот термина «постинтернет-арт» обычно связывается [7] с именем аме-

риканской художницы Марисы Олсон, редактора сайта «Ризома» (<https://rhizome.org/>), которая употребляет этот термин в интервью 2008 года [4]

и уточняет в эссе 2011 года «Постинтернет: искусство после интернета» [9]. Однако ещё в 2006 году Олсон в другом своём интервью рассуждает об искусстве «после интернета» — в отношении своих инсталляций, которые художница создаёт с использованием различных медиа [5]. Она подчёркивает, что в своих работах не просто использует интернет как медиум, как техническое основание для создания произведения искусства, а мыслит его, как то, что обуславливает новое состояние культуры, позволяет создавать художественные работы на базе веб-контента. В этом отношении представляет интерес и рассуждение арт-критика и куратора выставок Доменико Куаранта (Domenico Quaranta), который описывает «постинтернет-арт», или «искусство, осведомлённое о существовании интернета» («Internet Aware Art»), следующим образом: «Эти два термина появились приблизительно в 2008 году для обозначения искусства, которое обращается к влиянию интернета на культуру в целом» [11, р. 215]. Куаранта подчёркивает, что такое искусство не обязательно существует в интернете или создаётся с использованием цифровых медиа (и технология «не стоит» в центре художественного высказывания); его характерной чертой является то, что оно акцентирует последствия новой ситуации «постинтернет» для культуры и общества.

Также важной для ранних этапов осмысления условия постинтернета представляется деятельность арт-критика Джина МакХью (Gene McHugh), который в конце 2000-х годов вёл одноимённый блог («Post Internet»). По мнению МакХью, в первые годы XXI века интернет становится «мейнстримом», пространством для «всех» (и здесь следует вспомнить, что история интернета насчитывает не одно десятилетие, её «старт» приходится на 1969 год [1], доступ к нему долгое время имело сравнительно небольшое количество пользователей). Интернет стал местом, где осуществляются коммерческие сделки, оплачиваются счета, люди имеют возможность найти друг друга [8, р. 5]. В связи с этим видеохудожница Хито Штейерль задаётся вопросом: не «мертв» ли интернет? [12] Этот провокационный вопрос имеет прямое отношение к новому способу существования интернета в культуре и обществе. Интернет теперь повсюду, утверждает художница, и никогда так много людей не зависело от Сети [12]. Общей для Штейерль и МакХью является мысль, что если раньше интернет для многих воспринимался как возможность

эскапизма, «бегства от реальности», то теперь, после «революции» социальных медиа, интернет уже не является автономным пространством со своим специфическим режимом существования, чётко отграниченным от «офлайна». Современная коммуникация и культурное производство так или иначе опосредованы интернетом. Характеристика постинтернет-арта, данная Штефаном Хайденрехом (Stefan Heidenreich), кажется нам наиболее удачной. В своей статье «Фрипортизм как стиль и идеология: пост-интернет и спекулятивный реализм» [6] он выделяет несколько характерных черт данного феномена: 1) совмещение творчества и коммерции, отождествление с коммерческими стратегиями неоллиберализма, цифрового капитализма, транснациональными корпорациями, контролирующими каналы коммуникации (иллюстрацией данной черты выступают практики группы DIS, в которых искусство практически теряет автономию, смешиваясь с дизайном, рекламой и коммуникацией); 2) отказ от «сосредоточенности» на техносоставляющей; 3) практика «деривативов» — производство существует как онлайн (и может меняться), так и офлайн (например, художник делает произведение для выставки), физические копии или условный «оригинал» в виде NFT могут быть проданы, однако работа в том или ином виде остаётся в сети (за исключением некоторых, редких, случаев). В этом случае уже невозможно говорить об «оригинале». Добавим, что эту мысль высказывает Арти Виеркант ещё в 2010 году, рассуждая о стратегиях репрезентации и циркуляции постинтернет-арта, о чём мы скажем ниже; 4) для Хайденреха важен материальный объект, экспонирующийся в галерее, который он, однако, рассматривает в связи с интернетом («web-related»). Данная тенденция (внимание к материальному объекту, который встраивается в привычную систему рыночных отношений) действительно была характерна для 2010-х годов, вплоть до «NFT-бума».

Практики постинтернет-арта

Ключевыми выставками для осмысления феномена постинтернет-арта являются «The Art Formerly Known as New Media» и «Postmedia Condition» (обе — 2005). Уже сами их названия свидетельствуют о том, что художники перестают фокусировать своё внимание на специфичности интернета как медиума (и новых медиа вообще). «Постмедиальность» здесь означает, что важно, не как сделано произведение искусства, а то, о чём оно, какие смыслы оно транслирует.

В 2010 году постинтернет-художник Арти Виеркант (Artie Vierkant) в своём эссе «Изображение-объект в режиме постинтернет» в связи с этим отмечает: «Новые медиа нами осуждаются как режим, слишком узко сфокусированный на работе новых технологий, а не на исследовании культурных сдвигов, в которых технологии играют лишь незначительную роль» [13]. Виеркант в своей дефиниции постинтернет-арта отстраивается, с одной стороны, — как мы уже убедились, — от искусства новых медиа и его теоретического осмысления исключительно через материал/среду/технику, а с другой стороны, — от концептуализма, который «не уделяет должного внимания физическому исполнению объектов» [13]. По мнению Виерканта, постинтернет-арт существует между этими полюсами, и при его исследовании нужно уделять внимание и форме произведения, и методам его репрезентации, тиражирования, «социального присутствия». Виеркант создаёт материальные воплощения эффектов манипуляций с изображениями посредством графических редакторов, размещая в экспозиционных пространствах галерей «изображения-объекты», которые являются отсылками к специфической эстетике сети (визуальному стилю столовых изображений, рекламы, брендов, цифровых текстур, иконок, мемов и пр.). Виеркант рассуждает о том, что инструменты создания изображений или иного типа контента на сегодняшний день доступны многим, при этом часто сложно установить авторство, к тому же пользователи могут свободно модифицировать контент.

Так, Катя Новичкова работает, среди прочего, с «найденными объектами», цифровыми изображениями, которые художница переносит в физический мир, показывая как материальный объект в пространстве галереи. Это напоминает практики поп-арта 1950–1960-х годов, когда художники апроприировали порождаемые массовой культурой и рекламой образы-клише, рефлексирова о природе медиареальности, современном состоянии общества и о том, как и какую информацию мы потребляем. Художница использует привлекательные для зрителей изображения зверей. Их можно использовать в качестве фона рабочего стола, пересылать знакомым, однако мало кого заботит судьба реальных животных. «Мне кажется, мы недостаточно анализируем связь интернета и технологий с экологией. Интернет существует благодаря тому, что он при-

влекает миллионы людей. Это социальная среда, переполненная образами. Образы, изображения в интернете — ловушки для внимания, и они вполне материальны, как и само человеческое внимание. Все борются за это внимание, за социальный статус, и эта борьба — своего рода двигатель промышленности, влияющий на всю жизнь на нашей планете» [3], — считает художница.

Известность у широкого зрителя постинтернет-арт приобретает после выставок «Speculations on Anonymus Materials» и «Art Post-Internet» (обе — 2014), а также после 9-й Берлинской биеннале современного искусства под кураторством нью-йоркского арт-коллектива DIS (2016). В рамках этих событий (и в особенности — Берлинской биеннале) художники затрагивали самые различные аспекты интернета и повседневности. Так, колумбийский художник Хуан Пеллэ в серии работ «Эвайпаном» демонстрирует портреты знаменитостей и известных персонажей без голов и с глазами на груди (в Берлине в 2016 году была продемонстрирована работа «Рианна»).

Идея работы имеет отношение к рассказам исследователей Нового Света о странных безголовых существах, к практикам пластической хирургии, к которым прибегают звёзды, чтобы соответствовать стандартам индустрии моды, а также к практически безграничным возможностям современных графических редакторов. Художница и скульптор Анна Удденберг в иронической работе «Journey of Self Discovery» (2016) размышляет о влиянии на наши жизненные практики социальных сетей, а художник Филиппо Пантоне в 2017 году создает гигантское изображение QR-кода, который можно отсканировать как находясь рядом с материальным объектом, в Бельгии, так и в собственном доме, сидя за экраном компьютера. Художник Дмитрий Венков превращает интернет-контент (в частности, дискуссии из социальных сетей) в сценарий фильма («Кризис», 2016). Постепенно интернет перестаёт восприниматься как «новый» медиум, говорить о постинтернет-арте как об искусстве, так или иначе «отсылающем» к интернету, вдохновляющемуся им, становится всё сложнее, поскольку всё больше аспектов нашего опыта структурно обуславливается Всемирной Сетью. Как отмечает А. Евангели: «Сеть структурирует повседневность тысячами событий — от крупных международных столкновений до прогноза погоды и ситуации на дорогах, — которые

на всех уровнях организуют наше восприятие города и мира» [2, с. 34].

Постинтернет-арт мертв?

Правомерно ли утверждать, что постинтернет-арт как бы «наследует» нет-арту, направлению в искусстве, существующему в интернете и одновременно осмысляющему интернет как феномен, его эстетические и коммуникативные качества и возможности? Да, однако на этом вопросе стоит остановиться подробнее. Обычно после этапа «самопознания» медиума следует его дальнейшее использование как одного из многих художественных медиа. Расцвет нет-арта приходится на тот этап существования всемирной сети, когда ее можно было ещё описывать как «автономное» пространство; художники исследовали её возможности и ограничения (от интерфейсов браузеров до вирусов и программных сбоев). Однако в дальнейшем подобные практики и эксперименты перестают маркироваться как «художественные» и как бы «растворяются» в пользовательской практике (хотя, безусловно, остаются художники, которые маркируют себя как «интернет-художники» и продолжают делать искусство «для сети», в этом отношении показатель пример группы Jodi). Новый подъём интереса к феномену интернета связан, собственно, с «исходом» художников за рамки сети. Действительно, в ранних постинтернет-проектах мы наблюдаем «перенос» цифровых объектов в экспозиционное пространство, некое «цитирование» стоковых фотографий, иконок и визуального оформления известных сайтов. Часто такой перенос из одного контекста в другой создаёт новые смыслы, ранее неочевидные аудитории (как в случае с произведениями Кати Новичковой). Однако в дальнейшем художественные высказывания, связанные с постинтернет-дискурсом, ещё более усложняют-

ся. В рамках стратегий «постинтернет» искусство занимает критическую позицию по отношению к современному обществу, выстраивая дистанцию, которая позволяет художнику высказываться на те или иные темы, релевантные для сферы культуры, политики, экономики и т. д.

При этом в самом маркировании «постинтернет» постепенно начинает пропадать необходимость, поскольку все современные практики могут быть рассмотрены как практики здесь-и-сейчас, т. е. имеющие место в ситуации после интернет-революции и всё более усиливающейся интеграции «реального» и «виртуального». В 2010–2016 гг. такие художники, как Мариса Олсон, Катя Новичкова, Арти Виеркант, Джон Рафман и др., зачастую фигурировали в критических заметках, посвящённых современному искусству, как постинтернет-художники, однако сейчас такое определение мы практически не встречаем. Маурицио Кателлан переносит изображения, найденные в сети, в пространство галереи в виде скульптур [10] (которые снова превращаются в изображение, имидж, который сеть как бы втягивает обратно, включая их в практики символического обмена), однако мы не называем его постинтернет-художником. Безусловно, интернет продолжает интересовать художников как некое социокультурное состояние, однако дискурсы, связанные с интернетом, всё чаще вплетаются в более широкий круг вопросов — цифровой капитализм, экология, социальные вопросы и пр. Кроме этого, «постинтернет» «подвинули» дискурсы о виртуальной и смешанной реальности, метавселенных, в которых конкретизируется эта неопределённость приставки «пост-». Также с развитием нейронных сетей проблематизируются новые аспекты интернета, на этот раз связанные с использованием больших данных и «алгоритмизацией творчества».

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Диков А. В. Эволюция Интернета от начала до наших дней и далее // Школьные технологии. — 2019. — № 2. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-interneta-ot-nachala-do-nashih-dney-i-dalee> (дата обращения: 09.12.2022).
2. Евангели А. Формы времени и техногенная чувственность. — Нижний Новгород: Красная ласточка, 2019.
3. МакХью Дж. Катя Новичкова: «Я верю интуиции больше, чем строго умозрительным выводам» // Артгид [Электронный ресурс]. — URL: <https://artguide.com/posts/1269?page=87> (дата обращения: 10.12.2022).
4. Case A. Interview with Marisa Olson // We make money not art [Электронный ресурс]. — URL: <https://web.archive.org/web/20081222094523/http://we-make-money-not-art.com/archives/2008/03/how-does-one-become-marisa.php> (дата обращения: 09.12.2022).
5. Connor M. What's Postinternet Got to do with Net Art? Rhizome [Электронный ресурс]. — URL: <https://rhizome.org/editorial/2013/nov/01/postinternet/> (дата обращения: 09.12.2022).
6. Heidenreich S. Freeportism as Style and Ideology: Post-Internet and Speculative Realism, Part I // E-flux Journal [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.e-flux.com/journal/71/60521/freeportism-as-style-and-ideology-post-internet-and-speculative-realism-part-i/> (дата обращения: 10.12.2022).
7. Klein K. Post-digital, Post-internet: Propositions for Art Education in the Context of Digital Cultures // ResearchGate [Электронный ресурс]. — URL: https://www.researchgate.net/publication/352802670-Post-digital_Post-internet_Propositions_for_Art_Education_in_the_Context_of_Digital_Cultures (дата обращения: 09.12.2022).
8. McHugh G. Post Internet. Notes on the Internet and Art. 12.29.09 > 09.05.10. — Brescia: LINK Editions, 2011.
9. Olson M. Postinternet: Art After the Internet [Электронный ресурс]. — URL: https://thecomposingrooms.com/research/reading/2014/POSTINTERNET_FOAM.pdf (дата обращения: 09.12.2022).
10. Quaranta D. AFK. Texts on Artists 2011–2016 // Academia [Электронный ресурс]. — URL: https://www.academia.edu/33300912/AFK_Texts_on_Artists_2011_2016 (дата обращения: 10.12.2022); <https://www.e-flux.com/journal/74/59816/contrainternet/>
11. Quaranta D. Beyond New Media Art. — Brescia: LINK Editions, 2013.
12. Steyerl H. Too much World: Is the Internet dead? // E-flux, journal. — № 49. — 11/2013. — URL: <http://www.e-flux.com/journal/too-much-world-is-the-internet-dead/> (дата обращения: 10.12.2022).
13. Vierkant A. The Image Object Post-Internet // JstChillin [Электронный ресурс]. — URL: https://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf (дата обращения: 10.12.2022).