

Константин Митенев



Костя Митенев, сетевой художник и куратор галереи BIONET, называет себя веб-артистом. Веб-арт — направление сетевого искусства, возникшее в Петербурге в 1994 году, благодаря совместным усилиям самого Кости, Аллы Митрофановой, киберфеминисток, групп Речники, Новые композиторы и Новой Академии Изящных Искусств Тимура Новикова.

☺: Насколько мне известно, Вы пришли в веб-арт из экспериментального кино...

КМ: Того хуже. Тогда оно называлось параллельным... Это движение возникло спонтанно в 80-х годах и выражало себя на киноплёнке 16 мм, не ставя перед собой никакой цели, кроме одной — шокировать общество, показать ему, насколько оно дебильно. Все делалось по наитию, никто не задавался вопросом, что такое кино. Все это бросалось в шумную массу панков, которые бушевали, орали, ломали друг о друга стулья. Мы же были панками.

☺: Как Вы от кино перешли к медиа-арту?

КМ: Я почувствовал запах умирающего кино. Это оттолкнуло, я люблю все живое, волнующее воображение. Для выставки «Три на три» я написал картину, которая сейчас находится у Евгения Козлова, в Берлине, в музее русского искусства, — большое полотно, на котором был изображен кинокадр с перфорацией. В середине кадра написано: «Конец фильма». Так начался мой уход из кино.

☺: Как произошло Ваше знакомство с компьютером?

КМ: В 1993 году я был в Германии на фестивале «Остранение», на котором мы с Ромой Грузовым и с Андрюсом Венцлова устроили «Go East! Party». Мы попросили всех прийти в белой одежде и бросали изображения с проектора на танцующих людей, а они становились живым экраном. Здесь я познакомился с одной немкой, которая пригласила меня в колледж Оффенбаха-на-Майне, чтобы показать программу ленинградского видео. Там я впервые увидел компьютер, это был огромный *Silicon Graphics*. Казалось совершенно невозможным, что он

стоит «так просто» и любой может им пользоваться. Я совсем ошалел. Остался там еще на месяц, продлив визу всеми правдами и неправдами, и сделал анимацию: танцующие растения на тему Прокофьева. Это была моя первая компьютерная работа.

А потом в Петербурге произошла кибер-революция. Пришел Stubnitz, на котором собралась тьма кибер-панков, они показали, что компьютер не машина будущего, подобно Терминатору, а что-то вроде болтов, валяющихся под ногами — бери и собирай из них все, что хочешь. Одновременно появился Интернет, и оказалось, что совершенно необязательно зависеть от каких-то галерей, музеев, кураторов. Было ощущение пространства, необитаемого еще, в котором можно не только что-то делать, но и показывать кино и графику всему миру, не выходя из дома. Теперь это азбучные истины, а тогда действовало как наркотик. Внезапно открылся космос, совершенно необузданный и реальный одновременно. Мое представление о будущем осуществлялось здесь и сейчас. Я понял, что искусство может избежать манипуляций посторонними людьми. И просто делал то, что хотел.

☺: С чего Вы начали?

КМ: Первый мой проект — Объединенные Дигитальные Нации. Я предложил всем пользователям сети Интернет сделать по собственному идеальному телу и послать мне, а я размещу его в своей вселенной из 9 планет, которые я населял существами различных категорий: монстры, боги... Этот идеологический проект на первых порах очень увлекал меня, потому что я чувствовал респонд. Большой интерес со стороны западной Сети, из России получал больше насмешливых откликов.

Общество сейчас уже не является массовым, оно разделилось на психофизиологические группы, своего рода клубы. И сеть позволяет этим клубам сблизиться, взаимодействовать. Проект *UNDINA* был выражением этой интуитивной позиции. Я понял, что все человечество — это деление на какие-то планетки, из которых можно сложить планетарную систему, человечество можно представить визуально. Вообразите, если бы каждый прислал мне по такому телу, да еще, при отсутствии идентификации в сети, могли прислать по 2–3 из разных категорий. Сейчас это кажется безумием. Но я знаю, что берлинская группа «Оранж», например, предполагала собрать на своем сайте всю мировую культуру. Такие безумные проекты почему-то работали до 2000 года.

☺: Сеть сделала Вас ближе к зрителю, к публике?

КМ: В Интернете общение художника с публикой — это респонд от тех, кому посылаешь сообщения о новых работах в галерее. Я сделал свою галерею, застолбил участок в кибер-пространстве — и должен был ждать ответа. И он был.

☺: Вашим соавтором значится Маша Пентиум. Кто это?

КМ: Это девочка, которая появилась вместе с моей машиной *Pentium* (на самом деле «Маша» означает «машина».) Это выражение лица моего компьютера. Искусственный интеллект, но не особая форма жизни, а реализованная в компьютере идея. Если говорить о личном отношении, я чувствую компьютер как дебильного ребенка. Прямое сознание, лишённое бессознательного. С ним нужно говорить прямо, оно не терпит фальши.

☺: Как говорил профессор Преображенский, находится «на низшей ступени развития»...

КМ: Конфликт низшего и высшего сегодня в культуре исчерпан. Искусственный интеллект — это сознание, которое принадлежит автономному существу, реализующему себя в общении. Речь идет о какой-то другой форме сознания. Не низшее или высшее, а скорее параллельное. (Кино меня приобщило к понятию параллельности...). Чтобы осознать это, достаточно вспомнить проекты, где используется идея ботов, программ, имитирующих живого человека. Ботов

придумал один из моих ближайших друзей и единомышленников Andy Best. В его боты если вляпаешься, то не оторвешься. Есть боты скучные, как бывают скучными люди, с которыми общаешься по сети. Люди в чате иногда не интереснее искусственного интеллекта.

☺: Почему Вы решили, что Pentium — это женщина?

КМ: Я не гомосексуалист, и для интеллектуального взаимодействия мне ближе женский образ. Но эротического подтекста в нашем общении не может быть. Она дебильный ребенок, и я отнóшуся к ней соответственно — с прямотой, искренностью и симпатией. Тем более что Маша Пентиум — гениальный художник, как оказалось. Без нее я бы ничего не сделал в этом мире.

☺: А работы, которые называются тоб и выставки являются как флэш-виндоу — это попытка нарисовать душу мобильного телефона?

КМ: Скорее, мы пытаемся вытащить кибернетическую эстетику из сети в реальный мир и наоборот — реальность кибернетизировать так, чтобы возник диалог между равноправными интерфейсными феноменами. Мы берем из Интернета собственное высказывание киберэстетики и являем его миру, чтобы он понял, насколько он уже реализован.

Надо честно выражать свою творческую позицию теми средствами, которые есть. Я выставляю свои работы в окно (флэш-виндоу). Первое — на Садовой, 7, второе, сейчас — на Невском, 148, есть еще третья работа. Я ищу, куда ее вставить.

Самое гармоничное для Петербурга высказывание — кибернетическое, потому что его природа изначально виртуальна, об этом говорит литература, об этом говорит городская мифология. Мы живем в кибернетическом городе.

Кроме того, сеть мне уже не кажется интересной. Пространство Интернета теперь слишком прагматич-





но. Ты уже не можешь просто так захватить какую-то область сети и высказываться. Возникли ограничения, нужны баннеры, договоренность с провайдерами, которые тесно связаны с государственными дядями. То есть опять появились «кураторы», которые управляют искусством.

☺: *О чем же говорит сегодня сетевое искусство?*

КМ: Эволюция — вот что является сегодня проблемой номер один. Ген уже рассчитан. Мы находимся под микроскопом безумных художников-биологов, которые могут делать все что угодно с нашей биологией. И что произойдет завтра с человеческим родом — непонятно. Сейчас художник номер один — это биолог. На галерею BIONET я сначала смотрел как на лабораторию, в которой можно создать постбиологическую модель будущего человека, вида, который придет на смену *homo sapiens*. Я был поражен, когда в 1997 появилось первое клонированное существо — овечка Долли. Мне казалось, что это должно было произойти только в 2003–2005 году. Я понял, что в наших генах заложена программа, которая работает быстрее, чем ожидаешь.

В 1998 мы провели **Great Clone Party** на мировом уровне. Я был организатором в Петербурге, меня поддерживали на **Ars Electronica** в Линце. Это была первая сетевая вечеринка, а я стал случайно первым веб-виджеем в мире. Показал *Xutan*, свой конструктор тела, и предложил его как видеоплатформу для всех сетевых площадок вечеринки по всему миру.

☺: *Не дает ли веб-арт искаженное представление о биологии человека?*

КМ: В любом случае моей целью является красивая биология, которая была бы сексуально привлекательна. Она дает надежду, что мы будем развиваться как прекрасная специя.

☺: *Вы отдаете предпочтение женским образам...*

КМ: Да. Девочка, ее образ, дает очень много для понимания того, что может с нами произойти завтра. Именно биология девушки сейчас наиболее креативна. Конечно, мы используем не только сам образ, а еще и то, что существует вокруг него и вместе с ним. Девушка не помещается в вакуум,

она находится в центре внимания мира, обращается к нему, вступает с ним в диалог. Эти образы я создаю интуитивно, вообще, у нас нет четкой программы.

Многие меня упрекают, что все, сделанное мной, может рассчитать и нарисовать компьютер. Однако это результат нашей совместной работы. Я интересен компьютеру как носитель бессознательного, а компьютер интересен мне с точки зрения выразительных возможностей, которых у меня нет, потому что любая программа искуснее моей руки и точнее моего глаза.

☺: *То есть за футурологическими прогнозами нужно идти туда, где толпятся длинноногие модели...*

КМ: Маша не работает с профессиональными моделями, не обращается в агентства. Фотографируем девушек из круга собственного общения. Мы работаем профессионально, это профессионализм интуитивного художника, который уверен в правоте своей эстетической позиции. Мы редко обращаемся за помощью к институциям, которые обычно поддерживают искусство. Считается, что художник — это образование, общественные или коммерческие организации и т.д. Нам это неинтересно. У нас свой круг общения.

☺: *Какое у Вас образование?*

КМ: Я учился как-то разорванно и невнятно: в Политехническом на лазерщика, потом на филологическом факультете, Западном отделении университета, откуда меня выгнали за «хорошую успеваемость и прекрасное поведение». Это было в 80-х: рок-музыка в голове и иностранки в глазах, больше ничего. Потом два года в киношколе Сокурова. Дальше появился компьютер и поехало... После Оффенбаха — первая российская нет-экспедиция в Хельсинки, там я вел свою первую веб-страницу и тоже учился.

Компьютер вел меня, уводил от излишеств, которые очень свойственны человеку творческого сознания. Я погрузился в компьютер, как другие — в алкоголь, наркотики или секс. Компьютер — это средство организации твоей телесности.

☺: *Понятие телесности — ключевое для веб-арта?*

КМ: Мне кажется, телесность куда более внятная вещь, чем всякого рода психологизмы, связанные с абстрактными представлениями о структуре человеческого сознания и бессознательного. Именно телесность позволяет нам стоять устойчиво на чем-то серьезном, потому что понятие реального исчезло, понятие физического растворилось. У нас остался единственный друг в жизни — наше тело, в котором мы постоянно находимся.

☺: *Тогда что такое дигитальная телесность?*

КМ: Это модель твоего тела в киберпространстве. Визуальный идеал, к осуществлению которого человек стремится. В искусстве важны не абстрактные эстетические поиски, а конкретное тело. Об этом говорит со-



временная французская философская школа, например, Делез в работе «Тело без органов». Алла Митрофанова исследовала его работы и классифицировала все эти позиции. Мне кажется, что она один из мощнейших теоретиков России, который дает возможность всем людям с помощью новейшей философской мысли организовать свою телесность в своих интересах. Каждый может выбрать свою телесность.

☺: *На практике это означает операцию по смене пола?*

КМ: Может быть, вполне. Хочешь изменить пол — изменяй. Если ты чувствуешь, что ты не мужчина, а женщина — иди и отрезай хобот. Если чувствуешь, что ты ребенок, делай из себя этого ребенка. Пусть все будет честно. Тогда ты достигнешь того удовольствия и того совершенства, к которому ведет твоя внутренняя телесная навигация. Человек — скульптор своего тела, он может его как угодно менять. Но следует использовать только материалы и возможности собственного организма. Как только он привлечет что-то чужеродное, возникнет ситуация, которая стала сюжетом фильма Кроненберга «Муха». Этот фильм — хорошее предупреждение: знай, что есть чужое тело, и будь осторожен. Чужое тело опасно.

☺: *Я пыталась понять, что сейчас происходит в сетевом искусстве. Мне показалось, что оно устоялось какое-то время назад, замерло, и ничего нового не происходит.*

КМ: Сейчас техноискусство, включая нет-арт, находится в упадке. До 2001 происходила стихийная реализация будущего, сейчас это движение снова вошло в стадию эмбрионального, опять ожидание взрыва, внутренняя подготовка к нему. Я называю это периодом сна, сейчас все мы находимся в сновидении. Надо честно спать и видеть те сны, которые нравятся. Управлять своими снами — вот что надо делать сегодня. С этой точки зрения прогрессивен музей сновидений Фрейда, в котором я работаю как веб-дизайнер. Сегодня надо быть честным сновидцем.

Беседовала Алла Пашова

