

ОТКУДА ЗДЕСЬ ТРЕЩИНА?

- Скачайте приложение where you AR
- Направьте свой телефон на иллюстрацию
- Наслаждайтесь

Сведка

16+

№ 2 (70) 2019 г.

г а з е т а о к у л ь т у р н о й ж и з н и
с о в м е с т н о с ф е с т и в а л е м I N T E R V A L S

ЕДА И КУЛЬТУРА
project

KIA Optima

Летайте бизнес-классом

www.kia.nnmotors.ru



Персональное предложение. Для Вас



The Power to Surprise*

KIA Optima дарит неповторимое ощущение бескомпромиссной динамики и тотального комфорта. Высокие технологии KIA поднимают Вашу уверенность в себе на принципиально новую высоту. Настройте контурную подсветку в салоне на свой вкус, погрузитесь в звучание премиальной аудиосистемы, насладитесь мощностью двигателя 2.0 Turbo GDI и позвольте KIA Optima быстро доставить Вас в пункт назначения.

KIA Optima. Летайте бизнес-классом



МУЛЬТИМЕДИА
С ПОДДЕРЖКОЙ
ANDROID AUTO¹
И APPLE CARPLAY²



ПРЕМИАЛЬНАЯ
АУДИОСИСТЕМА
HARMAN/KARDON³



СИСТЕМА
КРУГОВОГО
ОБЗОРА AVM

НИЖЕГОРОДЕЦ ул. Ларина, 28Б, (831) 2 900 700



АДАПТИВНЫЕ
СВЕТОДИОДНЫЕ
ФАРЫ



ДВИГАТЕЛЬ
2.0 TURBO GDI⁴
245 Л.С.



5 150 000 км
ЛЕТ
ГАРАНТИИ
*****^{**}

Указанные опции доступны не во всех комплектациях. Подробности о комплектациях, в которых доступны указанные опции, у официальных дилеров KIA и на www.kia.ru. Реальный вид автомобиля может отличаться от представленного в рекламе. Не является публичной офертой. Товар сертифицирован. *Искусство удивлять. ** Гарантия 5 лет или 150 000 км действительна на условиях, указанных на сайте www.kia.ru и в сервисной книжке производителя. ¹Андроид Авто. ²Эпл КарПлей. ³Харман/кардон. ⁴ДжиДиАй. Реклама.

24 АПРЕЛЯ
ТЕАТР ОПЕРЫ И БАЛЕТА
Начало в 19:00

СОВРЕМЕННЫЙ

БАЛЕТ

B.DANCE

ИЗ ТАЙВАНЯ

С ПОСТАНОВКОЙ

ПЛАВАЮЩИЕ ЦВЕТЫ



СМЕШЕНИЕ
ТРАДИЦИОННЫХ
БУДДИЙСКИХ МОТИВОВ
И СОВРЕМЕННОЙ
ХОРЕОГРАФИИ

6+

реклама

БИЛЕТЫ NSNK.RU KASSIR.RU



Мария Гончарова
главный редактор

Номер про новую реальность мы решили делать с командой фестиваля INTERVALS, которая лоббирует в нашем прекрасном городе не менее прекрасное медиаискусство. Именно поэтому про это у нас так много: и словарь терминов, и то, как почитать, и интервью Алексея Шульгина – одного из пионеров этого направления в России. Но новая реальность для нас – это и новая лексика, и новое социальное поведение, и новые люди, которые занимаются в Нижнем гейм-дизайном и IT. Мы даже позволили

себе обозначить наш город как российскую Кремниевую долину, хотя за этот статус бьются сегодня многие. Интересно, что, как мы ни пытались рассказать про то, что будет происходить собственно на фестивале, – и карту прикрепили, и мудборды художников показали, пересказать и зафиксировать это не получится – нужно обязательно все это просто видеть. Так что с 12 по 14 апреля ничего не планируйте и обязательно будьте где-то неподалеку, город будет светиться.



Ксения Чеховская
продюсер фестиваля
INTERVALS 2019,
приглашенный редактор

Два года назад небольшой компанией друзей и единомышленников мы придумали вечеринку, которую решили сопроводить несколькими мультимедийными инсталляциями, – так родились INTERVALS. Прошло четыре года, и из вечеринки мы выросли в международный фестиваль аудиовизуального искусства с художниками и музыкантами мирового масштаба.

Медиаискусство – это динамичное искусство настоящего, которое ничего никому не доказывает, не хранит историю, а вовлекает зрителя в процесс визуальных впечатлений, развития метафорического мышления и созидания. Это та самая новая реальность, которую сложно не замечать вокруг. И мы своим фестивалем максимально «подсветим город», который готов и нуждается в такого рода событиях.

Мне иногда самой не верится, что мы делаем такое масштабное событие в России, в Нижнем Новгороде, потому что сама сфера новых медиа как самостоятельной единицы у нас не развита. Она всегда идет как сопровождение в виде 3D-маппинга на городских праздниках или как визуальное сопровождение на коммерческих мероприятиях. Но пора городу получить собственное событие, в котором значение придается именно медиаискусству во всех его проявлениях, которое максимально отражает нашу реальность, показывает, какими современными инструментами могут пользоваться художники.

Мы трансформируем культурный код города, встраивая туда объекты нового аудиовизуального искусства сразу на десятки городских локациях в центре, в том числе культурно и исторически значимых. Здесь есть немного и социального подтекста: во время подготовки и выбора этих мест мы поняли, что некоторые здания и территории до сих пор вычеркнуты с культурной карты города. Например, здание бывшей фабрики «Маяк», Дом архитектора, пангаузы, Нижегородский острог. Надеюсь, интегрируя эти объекты в нашу выставку медиаарта, мы сможем привлечь к ним внимание – и, как гласит наш негласный слоган: «Fly to the light!»

Где мы есть

Места распространения газеты, в которых «Селедка» находит свое прибежище

ЕДА И КУЛЬТУРА

«Селедка и кофе» ул. Рождественская, 19
«Безухов» ул. Рождественская, 6
«Буфет» ул. Ошарская, 14
Mikka ул. Ошарская, 36 б
Mitrich Steakhouse ул. Ковалихинская, 8
Mitch ул. Ковалихинская, 8
«Фидель» ул. Алексеевская, 15
«Молоко» ул. Алексеевская, 15
«Молоко Лето» ул. Б. Покровская, 52
«Молоко Клуба» пр. Гагарина, 32
«Молоко Leto» ТЦ «Водный мир», ул. Янки Купалы, 30 а
Fidel Club ТЦ «Ганза», ул. Родионова, 165, корп. 13
Fidel ул. Звездинка, 24
Freakadely ул. Октябрьская, 6
Butch&Dutch ш. Южное, 22 а
Butch&Dutch Нижневолжская наб., 21
Rozas ул. Зеленский Съезд, 10



Арсенал Кремль, корп. 6
Русский музей фотографии ул. Пискунова, 9 а
Выставочный зал «Покровка, 8» ул. Б. Покровская, 8
Нижегородский государственный художественный музей Кремль, корп. 3
Усадьба Рукавишниковых Верхневолжская наб., 7



Галерея FUTURO ул. Рождественская, 6
«Кладовка» ул. Б. Покровская, 8
Выставочный комплекс пл. Минина и Пожарского, 2/2



«Жук Жак» ул. Б. Покровская, 57
«Никола Хаус» ул. Пожарского, 18
Fabrika Hostel & Gallery ул. Рождественская, 24
Sheraton Театральная пл., 1
Ibis ул. Горького, 115
«Привет, я дома!» Казанское шоссе, 6



ННГАСУ ул. Ильинская, 65
ННГУ им. Н. И. Лобачевского ул. Б. Покровская, 37; пр. Гагарина, 23
НГЛУ им. Н. А. Добролюбова ул. Минина, 31 а
НИУ ВШЭ ул. Б. Печерская, 25/12



ТЮЗ ул. Горького, 145
Театр драмы ул. Б. Покровская, 13
Театр «Комедия» ул. Грузинская, 23
Учебный театр Нижегородского театрального училища ул. Б. Покровская, 4 а



POPS ул. Семашко, 30; Молодежный проспект, 28 а
SONO-STYLE ул. Белинского, 71/1
Chop-Chop ул. Ошарская, 1/2
Birdie ул. Звездинка, 24



Нижегородская филармония Кремль, корп. 2
Trood Tattoo ул. Большая Покровская, 48
«Пшено» ул. Звездинка, 12 а
«Орленок» ул. Б. Покровская, 39 а
Intel ул. Тургенева, 30
«Книжная галерея» ул. Володарского, 40
«Салют» ул. Октябрьская, 9 а
«Рекорд» ул. Пискунова, 11
«Пастарам» ул. Пискунова, 15
Приволжская медиашкола ул. Невзоровых, 87
Noot ул. Б. Покровская, 15
«Зарница» пр. Гагарина, 114
«Юла Pizza» ул. Октябрьская, 9 б
«Вспышка» ул. Алексеевская, 11
«Полка» ул. Большая Покровская, 48, 2-й этаж

«Автор – вообще понятие стремное»

Медиахудожник, участник группы *Electroboutique* и куратор «Электромuzeя» Алексей Шульгин – об алгоритмах в голове художника, арт-проектах поисковых систем и спасении мира

Интервью: Елизавета Подколзина
Фото: Настя Пожидаева



То, что люди делают в Сети, гораздо круче и доступно большей аудитории, чем все, что можно сделать в галерее или музее. Сколько людей знают работу Джеффа Кунса, самого известного художника, и сколько – условно последний мем?

В России есть своя история медиаискусства, о которой в молодости я ничего не знал. Основная линия развития началась от Скрябина и его светомузыкальных произведений; потом были звуковые эксперименты 20–30-х годов и, после нескольких десятилетий сталинщины, линию Скрябина продолжил Булат Галеев. Но поначалу я больше узнавал про Запад – концептуализм тогда меня просто поразил. Идеи Кошута (Джозеф Кошут, американский художник-концептуалист. – Прим. ред.) казались радикальными: он не создавал объект, произведение заменялось описанием или алгоритмом по его созданию. И это, в принципе, было рождением алгоритмического искусства.

Автор – вообще понятие стремное. Любое авторское высказывание интерпретируется зрителем и в итоге превращается в нечто совершенно иное. Ролан Барт вон написал целую книжку про это («Смерть автора». – Прим. авт.). В серии «Чужие фотографии» мне хотелось передать, что случайные снимки, сделанные для решения технических или документальных задач, обладают теми же художественными качествами, что и авторские работы. Эта мысль меня так шокировала, что я не смог дальше заниматься фотографией.

Современный художник работает с огромным количеством оцифрованной информации: визуальной, звуковой. Как правило, он уже не создает что-то оригинальное с нуля, а занимается коллажированием и трансформацией. Проблемы с авторскими правами возникают все время, но это нормально. Это ведь кто начал? Марсель наш Дюшан, который «Моне Лизе» усы пририсовал! А на «Мону Лизу» некому предъявить авторские права. Копирайтное изображение же появилось только вместе с рынком искусства и вообще интеллектуальной собственности. Но вообще все идеи носятся в воздухе, все друг у друга заимствуют.

У каждого художника, – да и у любого человека, – в голове есть алгоритм, определенная вариативность. Раньше это воплощалось на холсте – возьмем, например, картины Модильяни, которые все более или менее похожи: обнаженные женщины с одинаковыми чертами лица, фигурой, цветом и светом. В медиаарте художник делегирует некоторые свои алгоритмы машине. Это естественное продолжение развития творческих методов – голова же в каком-то смысле компьютер, мы повторяем одни и те же поведенческие паттерны, которые конструируют нашу так называемую личность.

Часто мы можем и не понимать, почему противимся новому. В нас до сих пор живет представление о великих художниках прошлого: тогда все были гениями, а сейчас – просто жулики! Данными манипулируют – вот тебе и все искусство. Это предубеждение еще с Малевича началось и до сих пор тянется, потому что в традиционной системе координат, домодернистской, «Черный квадрат» – это, конечно, маразм! А вот в модернистской уже нет.

Когда работаешь с технологиями, могут возникнуть неожиданные проблемы, и все развитие проекта пойдет в другом направлении. Роль случайности присутствует здесь даже в большей мере, чем в традиционном искусстве. Неизведанные технологии породили свою эстетику: все время что-то ломалось, неправильно соединялись провода. Например, тот же глитч, который изначально возник как незапрограммированная ошибка и уже после вырос в отдельное направление.

Мы живем в парадигме нового, и сейчас оно возникает исключительно из технологий. Арт-система часто не хочет этого признавать, художники пытаются найти новые смыслы в уже существующей системе. Поэтому идет усложнение языка, многочисленные отсылки, цитаты, взбивание смысла. Я этого не понимаю. Зачем искусству быть элитарным? Зачем выставлять такие сложные для понимания произведения? Да даже если ты их расшифруешь, разве станешь больше понимать действительность? Нет. Наоборот, ты больше будешь понимать действительность через мемы, через это народное творчество. А в этой игре нет смысла. Это просто трата времени, сил, интеллектуальных способностей – ради чего?

Нетарт и вебарт созданы для интернета – все попытки поместить их в музей обречены. То, что люди делают в Сети, гораздо круче и доступно большей аудитории, чем все, что можно сделать в галерее или музее. Сколько людей знают работу Джеффа Кунса, самого известного художника, и сколько – условно последний мем? Это несравнимые аудитории. Если мем выражает какую-то идею и доносит ее до людей, какая разница, как его вообще назвать? Он полностью выполняет функцию искусства. Сейчас художник нужен только как символическая фигура, потому что людям необходимы физические пространства современного искусства для социализации, власти – для осуществления пропаганды, а капиталу – для улучшения общественного лица. Все эти функции художник и выполняет. Но если есть возможность творить в интернете, зачем вообще называться искусством и лезть в институции?

Произведение искусства – это социально значимое высказывание, выраженное с помощью эстетических форм и донесенное до неопределенного круга лиц. И мем, и народное цифровое творчество полностью этому соответствуют. При этом создатели мема себя художниками и не считают. Это важно. Если фотография лишила художника монополии на создание изображения, то интернет и персональный компьютер лишают художника монополии на творческое высказывание. Теперь его может сделать кто угодно в любом формате. Это будет иметь такой же смысл, как и произведение искусства, но существовать полностью вне институциональной системы. Это как раз та принципиальная свобода, которую дал нам интернет.

Думаю, мы оказались в критической ситуации – экологической, экономической, идеологической; во всем чувствуется очень большой кризис, который только усиливается интернетом и открытостью информации. Мне кажется, художник сейчас обязан разрабатывать какие-то решения для спасения мира. Звучит громко, конечно. Но художник должен отвечать на угрозы, которые перед нами стоят, а не самовыражением заниматься или невиданные миры людям представлять. Это уже не нужно, люди все больше и больше это чувствуют. Поэтому интерес к современному искусству не растет, если не сказать, что падает.

Сейчас художественными функциями обладают разные проекты. Стартапы, которые решают маленькие проблемы, благотворительные фонды, выявление журналистами коррупционеров, – это тоже творческая деятельность, хотя, как правило, она не называется искусством. Тот же Навальный – художник, ведь он делает видеоарт, создает социально значимое высказывание с помощью определенных эстетических средств. Каждый может быть художником – в этом-то уже давно все дело. Но вот эта элитарность мира искусства всегда пыталась оградиться от реалий – вспомните Французскую академию, которая Ван Гога никак не принимала, и где теперь эта академия, а где Ван Гог? ■

Словарь медиаискусства

Специально для «Селедки» медиахудожник и кинорежиссер Дмитрий Степанов написал «Медиаискусство для чайников»

Проблематизируя само понятие «медиа», медиаискусство обращается к известной теоретической максиме исследователя Маршалла Маклюэна: «Medium is the message», – ее можно интерпретировать так, что тип медиа, его технологические свойства, способы передачи информации оказывают огромное влияние на значение сообщения, которое передается. Сам Маклюэн полагал, что медиа – это внешнее техническое расширение (своего рода протез) человеческой психики. Медиахудожники всегда обращались и обращаются к выразительным средствам, которые порождаются сущностными свойствами тех медиа, с которыми они работают.

Deep media (глубокие медиа). Активно развивающаяся прямо сейчас область исследований, существующая на стыке современного искусства, философии и науки. Куратор и художник Дмитрий Булатов говорит, что если задача медиаискусства заключается в производстве цифровых изображений, то искусство глубоких медиа рассматривает эти цифровые изображения с точки зрения геологических элементов, из которых состоит «железо», на котором эти изображения создавались: золота, меди, свинца. Глубокие медиа – это новая область, в которой художники экспериментируют с глубоким взаимопроникновением современных технологий и живых организмов. Пример: работа медиахудожницы и исследователя языка Евгении Сусловой Session.

Expanded cinema (расширенное кино). В 1970 году теоретик Джин Янгблад говорит в своей книге «Расширенное кино» о том, что цифровые технологии предоставляют множество возможностей для более широкого применения кинематографических приемов и киноязыка в инсталляциях, то есть для расширения свойств пространственных изображений в физической среде открываются новые перспективы в использовании движущегося изображения в пространстве. Среди подобных возможностей можно выделить пространственные видеоинсталляции, видеомэппинг, голографию. Пример: нижегородская арт-группа «ПРОВМЫЗА» в своих видеоработах всегда обращается к кинематографическому языку.



Пример Generative art. Сан Бейс. No name

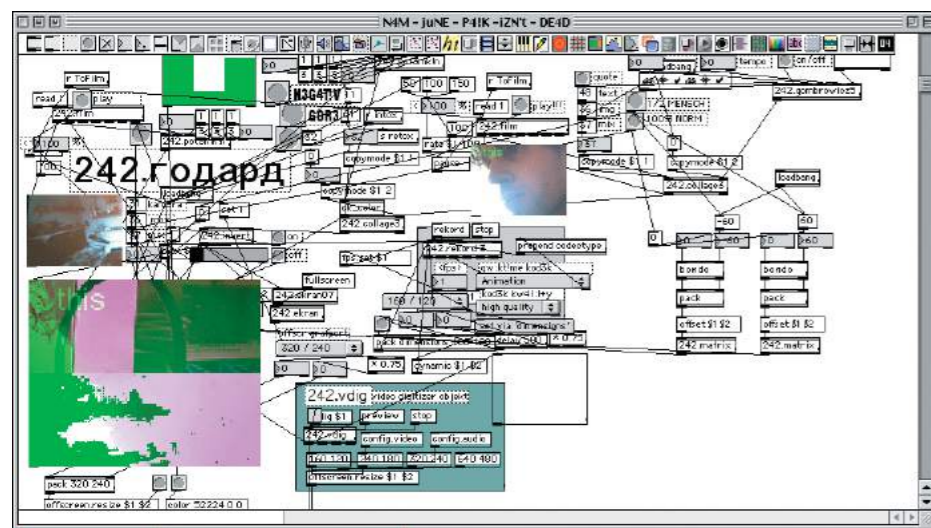
Generative art (генеративное искусство). В самом общем смысле художник, работающий на этом поле, не создает арт-объект или произведение, но задает условия и правила, по которым произведение будет сначала создаваться, а затем функционировать. Это может быть набор языковых правил, машина или какое-либо другое процедурное устройство. Генеративное искусство необязательно высокотехнологично.

Некоторые исследователи и историки искусства заявляют, что генеративным искусством можно считать и узоры с повторяющимися паттернами, и симметричные рисунки, и многое другое. Однако данный вид искусства стал особенно популярным с вступлением в игру на художественном поле новейших медиатеchnologies. Пример: динамическая живопись канадского художника Сана Бейса.

Glitch art – один из видов визуального искусства, основанный на аналоговых и цифровых сбоях при построении изображения, например, артефактах сжатия, шумов. Глитч-арт был основан на случайно возникающем вследствие ошибки образе, однако с развитием этого вида искусства появилось множество сред и инструментов, позволяющих имитировать ошибки, чтобы добиваться необходимого эффекта. Пример: очень популярным стало мобильное приложение glitche, созданное российским дизайнером Владимиром Шрейдером, в котором можно создавать работы с использованием глитча.

Ingame photography (внутриигровая фотография) – создание фотоизображений внутри компьютерных игр. Внутриигровые фотографии делаются посредством снимка компьютерного экрана (скриншот) с помощью специального программного обеспечения. Выставляются внутриигровые фотографии, как правило,

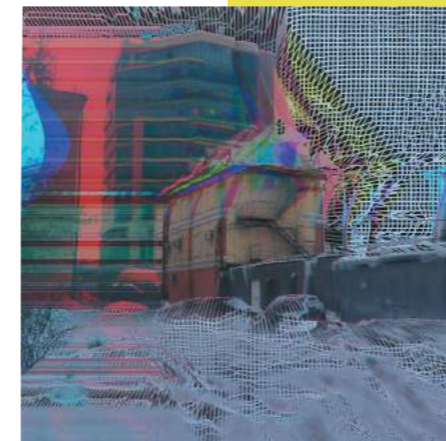
Пример software art. Netochka Nezvanova. NATO.0+55+3d



в Сети: в социальных сетях, на специализированных интернет-порталах или внутри самих игр. Пример: выставка 13 Most Beautiful Avatars арт-дуэта Eva and Franco Mattes, которая была представлена в виртуальной галерее внутри игры Second Life.

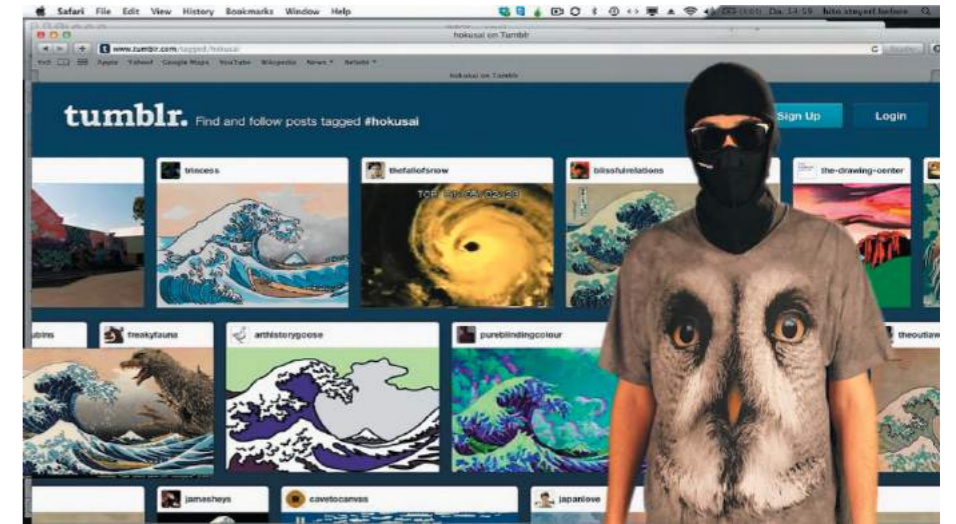
Interactive art (интерактивное искусство) – искусство, появившееся с развитием электронных и цифровых технологий, обеспечивающих обратную связь. Зритель, входя в контакт с интерактивным объектом, теряет свою пассивную созерцательную позицию, становится участником произведения искусства, перформером. Активную роль в развитии интерактивного искусства сыграло появление и развитие интерфейсов, чувствительных сенсоров (датчики присутствия, движения, пульса) и аппаратно-программных средств (arduino, max/msp), позволяющих создать объект, с которым можно войти во взаимодействие. Хотя искусство, допускающее взаимодействие, было и раньше, интерактивное искусство – это именно искусство новых медиа. Пример: работа художника Джеффри Шоу The Legible city (1989).

Kinetik art (кинетическое искусство). Произведения этого вида искусства представляют собой движущиеся пространственные конструкции, которые, активно взаимодействуя с пространством экспозиции, меняют среду вокруг себя посредством света и движения как основных выразительных средств. Художники стремились вызвать у зрителя необычные пространственные и оптические переживания, создавая свои динамические объекты. Пример: «саморазрушающиеся машины» Жана Тэнгли, «Радиоскульптура с пером» (1962).



Пример glitch art. Дмитрий Степанов. No name

Mediaactivism (медиаактивизм). В связи с возрастающей доступностью и демократизацией интернета и social media многие художники стали использовать их для осуществления проектов активистского и акционистского толка, связанных с критикой существующей социальной реальности в условиях компьютеризации повседневности. Медиаактивисты затрагивают вопросы иерархии средств массовой информации, поддерживают социально уязвимые группы, работают с темой дискриминации в медиапространстве, с прозрачностью данных,



Пример циркуляционизма. Хито Штейерль. Liquidity

защищенностью персональной информации от использования их корпорациями в коммерческих целях. Пример: работы арт-группы The Yes Men.

Net art (сетевое искусство) – общее понятие, собирающее в себе различные художественные практики, осуществляемые в интернет-пространстве. Как правило, произведения сетевого искусства существуют в форме веб-сайтов. Это могут быть и аудиовизуальные произведения, и текстовые проекты, экспериментирующие с нарративом и сторителлингом, и перформативные практики, и сетевой активизм. Одна из распространенных художественных практик – создание ложных идентичностей в сетевых сообществах (например, в соцсетях). Пример: среди пионеров нет-арта можно выделить отечественных художников Алексея Шульгина, который сейчас является руководителем одной из мастерских в школе имени Родченко, и художницу с мировым именем Ольгу Лялину.

New media art. Искусство новых медиа работает только с самыми современными и новейшими технологиями, опосредующими коммуникацию. Теоретик Лев Манович говорит о компьютере как о «Великом интеграторе», благодаря которому все современные медиа, которые использует человек, опосредованы компьютером. Искусство новейших медиа работает только с компьютеризированными технологиями. Пример: в книге «Цифровое искусство» Кристианы Пол проведен обширный обзор различных видов цифрового искусства.

Software art. Неустоявшийся термин, под которым теоретики понимают художественные работы, созданные с помощью написанного художником с нуля программного обеспечения. Пример: программное обеспечение NATO.0+55+3d от художника (-ов) под псевдонимом Netochka Nezvanova. Одно из первых приложений для манипулирования видео и дисплеем в реальном времени (1999).

Videoart. Видеоарт начал свое становление в 1960-х годах благодаря появлению теле-

видения и портативных видеокамер. Первые видеохудожники исследовали перераспределение властных отношений между публичным и частным, природу зрения и взгляда, природу повествования, свойственного кинематографу, экспериментировали с телевидением, веря в его демократическую утопию. Движущиеся изображения вышли из огромных кинозалов в соразмерное человеческому телу телевизионное и галерейное пространство, попутно оказывая огромное воздействие на современный кинематограф, меняя его. Пример: активно работающие с видео отечественные художники Виктор Алимпиев, Полина Канис.

Постинтернет-искусство. Новейшее художественное течение, возникшее на основе интернет-эстетики и осмысляющее опыт повседневного бытового взаимодействия с интернетом, а также исследующее психологические и культурные феномены, порождаемые его использованием. Постинтернет-искусство возвращает художественный образ, порожденный интернетом и ушедший в нет-арт, обратно в материальный мир. Это работы, которые могут существовать как онлайн, так и офлайн. Среди них могут быть как живопись, скульптура, фотография, так и произведения медиаискусства, в том числе видеоарт, интерактивное искусство.

Транскодинг – один из важнейших принципов, на котором основано искусство новых медиа. Транскодинг подразумевает интермедиаальную переводимость одних типов информации в другие: например, графика может быть переведена в звук, а колебания валюты на мировой бирже – в видеоизображение. Пример: на российской арт-сцене особенно активно работает с этим принципом известный нижегородский художник Евгений Стрелков (см. его работу «Сирены»).

Циркуляционизм. Термин, придуманный художником и теоретиком медиа Хито Штейерль, который описывает циркуляцию изображений онлайн и офлайн – то, как образы переходят в виртуальный мир и обратно. Пример: Хито Штейерль, работа Liquidity (2014). □

Как покупать медиаискусство?

Текст: Анастасия Старых

Как купить свет? А свет в сопровождении специально к нему написанного звукового ряда? Как купить в частную коллекцию определенную последовательность свечения лучей в медиаинсталляции? Сопоставимо ли медиаискусство по значимости с живописью? Сможем ли мы когда-нибудь побывать на аукционе, где будут продавать динамическую проекцию? Можно ли сделать медиаарт подлинным? Нужно ли вообще его покупать частным лицам?



Рассмотрим два вида применения медиаарта: медиаискусство и медиаоформление. Медиаоформление заточено под закрытие конкретных, чаще коммерческих, задач. Медиаискусство, как и любое другое искусство, создается художниками просто в творческом потоке. И то и другое появилось в России не так давно. И конечно, больше развито медиаоформление, которое применяется в концертном и коммерческом формате, чем медиаискусство, которое создается для выставочного или перформативного формата. Почему так? Во-первых, потому что медиаискусство довольно дорогой продукт и иногда очень сложный с точки зрения технического сопровождения; во-вторых, это искусство настоящего, искусство впечатления и погружения в «здесь и сейчас». Представить, что некая инсталляция медиаарта останется актуальной на протяжении десятилетий и будет выставляться в музее, почти невозможно, ведь каждый день появляются новые технологии, меняется мир – и вместе с ним развивается медиаискусство.

Сейчас на рынке есть порядка 10 студий, которые занимаются медиаоформлением и медиаискусством, но самые крупные в России – это SILA SVETA, dreamlaser (организаторы INTERVALS) и Radugadesign.

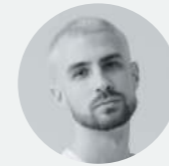
3D-маппинг, использование диджитальных масштабных поверхностей и трансляция на них специально разработанного погружающего контента, светового и музыкального оформления – классический набор инстру-

ментов, который можно использовать, просто по-разному собирая сетап (совокупность технологий, а иногда и конструктива, которые используются в отдельно взятой медиаинсталляции, медиаоформлении или медиаперформансе. – Прим. ред.).

По сути, любой может стать только правообладателем контента, который разработал



художник, если мы говорим про видеоарт, например. В коммерческом плане так делают аэропорты или крупные компании, чтобы транслировать у себя в маркетинговых и эстетических целях, на своих зданиях или в штаб-квартирах. Но транслировать у себя видеоконтент все время дома – непонятно, зачем и как. Это не картинка в пастельных тонах, которая сопровождает твой завтрак на кухне и со временем ты перестаешь ее замечать, – это динамическая проекция или другая форма, которая требует в том числе специальной техники и энергетических затрат. Так как купить медиаискусство в частную коллекцию? Нужно ли это вообще? Станет ли медиаискусство таким же фундаментальным, как живопись, или ему вообще это не нужно? Своими рассуждениями и мыслями на этот счет поделились специалисты из SILA SVETA и Radugadesign.



Артур Кондрашенков

креативный директор
студии SILA SVETA

Медиаискусство когда-нибудь более широко выйдет за рамки коммерческого оформления, может быть, и не так, как мы ожидаем. Оно не будет продаваться как какая-то картина, а будет востребовано несколько иначе.

Первая причина: большинство людей, которые не связаны с медиа, а может, даже и те, кто связан, думают, что компьютерная графика сделана компьютером, а не человеческими руками. Отчасти они правы, потому что если брать того же Рефика Анадола (дизайнер и медиахудожник, преподаватель Калифорнийского университета. – Прим. ред.), то его работы – это в основном работы на основе симуляции или Big Data. По сути, он берет эти параметры, вбивает их в программу, и эта программа начинает симулировать какую-то штуку. Он не ведет себя в этой ситуации как классический художник – скорее похож на программиста, который выдает в итоге не какой-то код или программу, а красивый объект.

Люди, которые в состоянии выложить большие деньги за предмет искусства,

не воспринимают компьютерную графику как искусство, потому что не считают, что это сделано человеком. У человека не ведущая роль, а роль сопровождающего.

Вторая причина вытекает из первой: в обычном искусстве принято иметь подлинник. Вот есть холст, на котором художник что-то нарисовал, и ты знаешь, что это подлинник, а все остальное – только реплики. Ты за этот подлинник и платишь, по сути, а не за то, что на нем нарисовано. Конечно, так не всегда, но думаю, что довольно часто. В медиаарте подлинника как такового в принципе не существует. Ты перенес его на флешку, и это уже копия. Нет эксклюзивной отправной точки.

Факт отсутствия подлинника очень интересен. Да даже у самого художника стирается понятие подлинника, все ведь работают в облаках: открыл тут, открыл там, скопировал на комп, удалил первую версию, оставил за основу свою же копию.

В этом и есть основная проблема при покупке медиаискусства. Коллекционеры часто покупают эксклюзив на картину – не саму картину. Например, сейчас Ротко востребован и стоит диких денег, но по факту его живопись может быть безразлична крупному коллекционеру живописи. Он просто покупает подлинник, который только у него есть во всем мире.

Обладать вот так объектом медиаискусства по факту невозможно, мне кажется.



Иван Нефёдкин

основатель и креативный директор
студии Radugadesign

Наша студия выступает создателем проектов на стыке технологий, дизайна и пространства. Разрабатывая проекты, мы решаем в большей степени конкретные задачи наших клиентов. Данные проекты не оказывают влияния на современное искусство – при этом у нас есть собственный проект Generative Gallery. Через него мы хотим внести свой вклад в развитие медиаискусства, вывести работы художников с экранов персональных устройств и показать их нужным образом, помочь этим работам дойти до конечного зрителя. Думаю, что для работы с медиаискусством нужен совершенно иной подход, чем мы сейчас наблюдаем в привычных механизмах и принципах галерей и музеев. Покупка работы видеоартиста коллекционером в виде объекта на условном диске или файла, чтобы смотреть работу у себя дома, – это путь продажи объекта, который, на мой взгляд, не подходит для этого типа искусства.

Я считаю, что медиаарт представляет большую ценность в момент наблюдения или взаимодействия с медиаискусством и что нужно продавать не файл, а опыт и переживание.



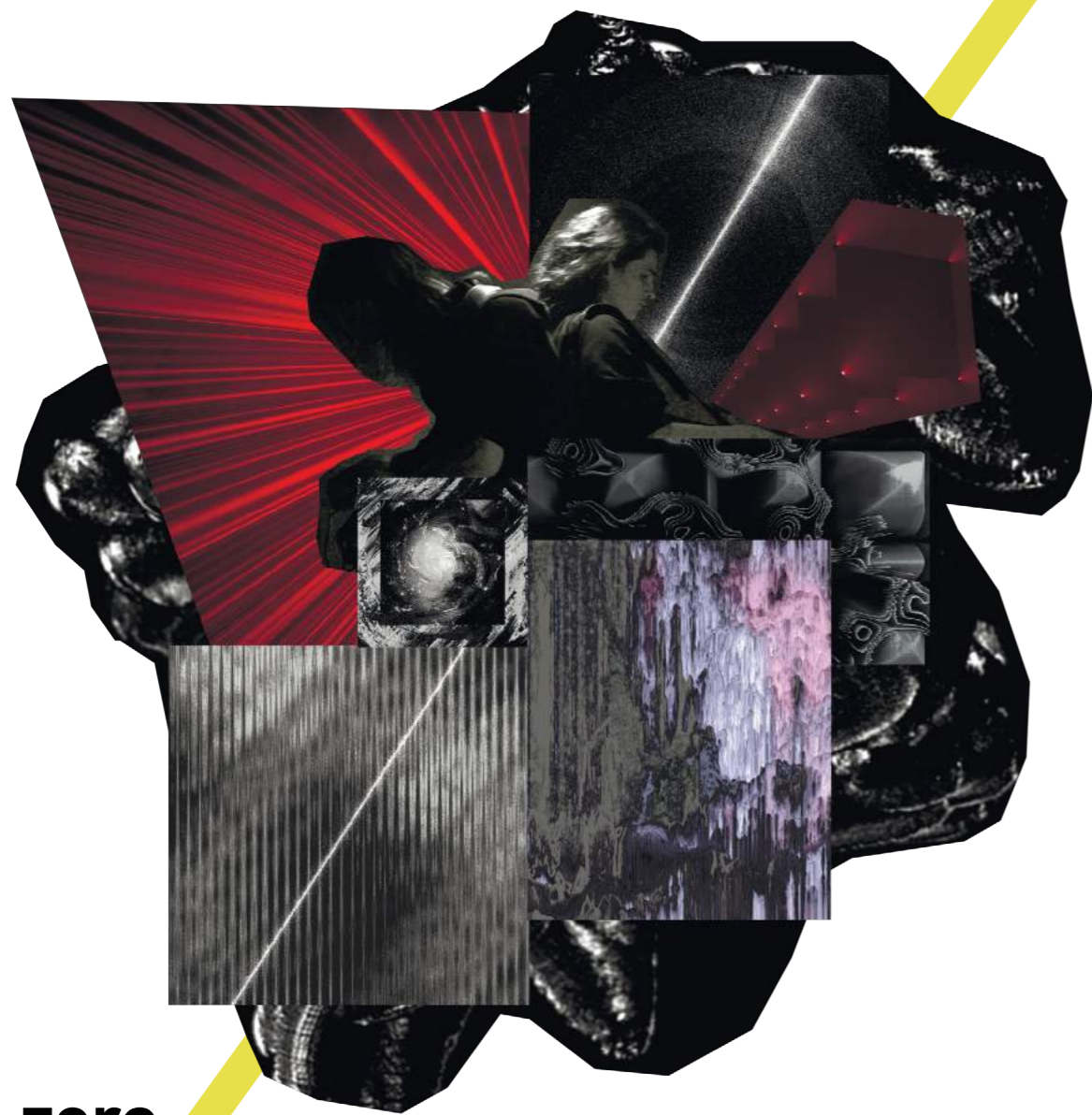
Есть сервис, который очень похож на аукционную форму в сфере медиаискусства: <https://www.patreon.com>. Там можно выбрать пул медиахудожников, которые вам нравятся, ежемесячно их донатить, а они будут создавать контент эксклюзивно для этого ресурса, и вам он будет доступен в большом разрешении, чтобы скачать и использовать. У вас нет эксклюзивных прав на этот контент – он доступен всем людям, которые так же помогают этим художникам, но все равно каким-то таким образом вы, получается, покупаете медиаарт. □

Тема номера

Тема номера

Inspiration

Участники фестиваля INTERVALS специально для «Селедки» составили вдохновляющие мудборды, основанные на собственных черновиках, заметках и разработках



404.zero

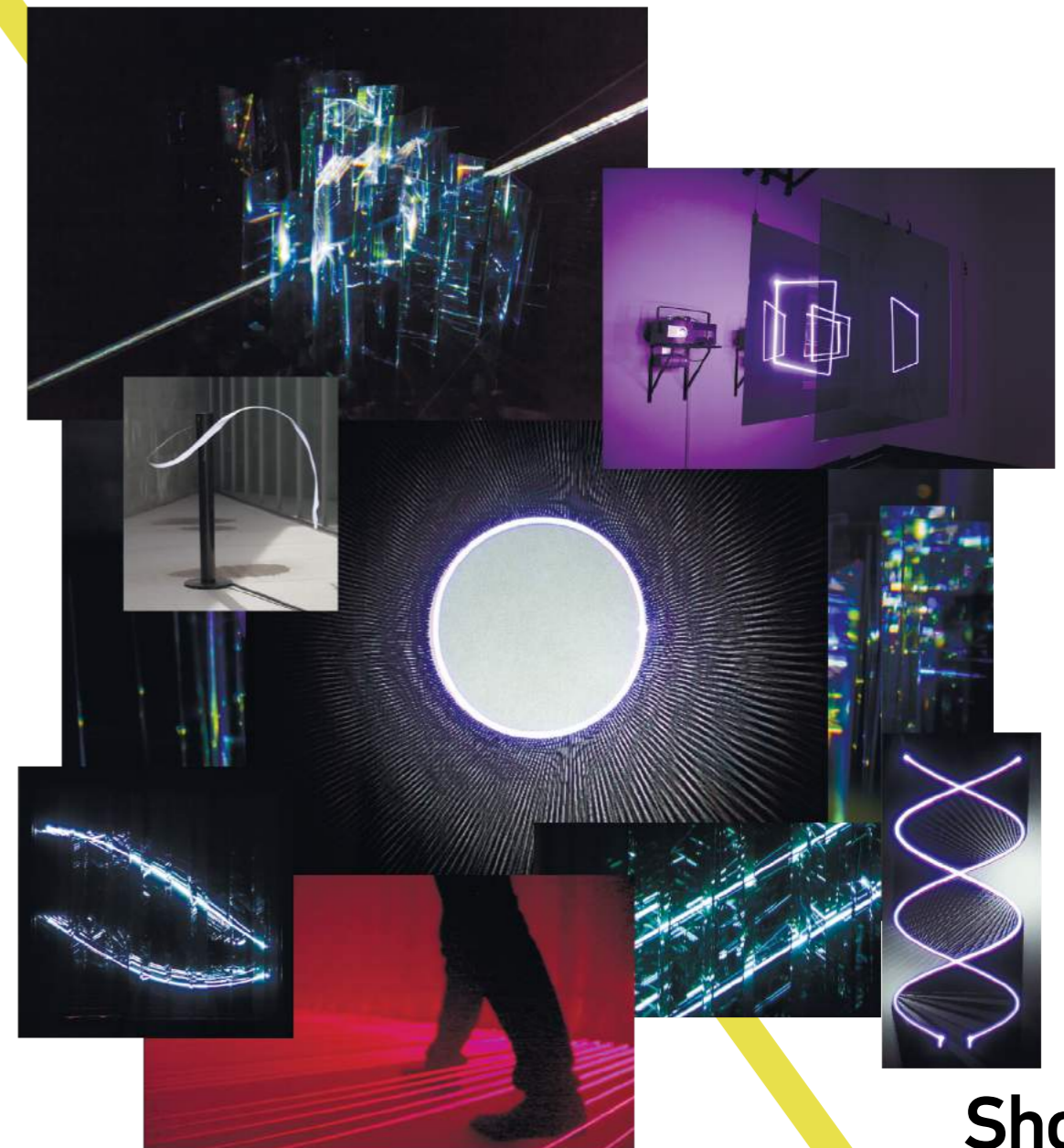
Проект двух художников из Санкт-Петербурга, которые исследуют грани взаимодействия звуковых и визуальных образов с точки зрения современного генеративного искусства.

Кристина Карпышева – медиахудожник и дизайнер, за ее плечами работа с театральными постановками и аудиовизуальные инсталляции с участием перформеров; Александр Лециус – сооснователь команды «Тундра», создающей масштабные мультимедийные проекты. В своих AV-спектаклях художники погружают зрителя в пространство аудиовизуального паттерна, в особые моменты показывая абсолютную красоту тишины и визуальной пустоты. Все генеративные эффекты, освещение, инструменты и модульную музыку художники создают сами.

На INTERVALS 2019 художники представят лазерную пространственную инсталляцию внутри пространства фабрики «Маяк».

«Нас вдохновляют тишина, природа и свобода. Мы больше не живем в мегаполисах и крупных городах – лучше у океана или на природе. Приезжаем только тогда, когда участвуем в проектах, выставках, фестивалях. Место влияет на процесс создания работы – важно не быть запертыми. И это не только о нас как о художниках, но и об искусстве в целом, потому что искусство ничего не должно. Хочется оставлять свое восприятие и восприятие зрителя чистым и свободным, не нагружать тайными смыслами, интерпретациями и эмоциями.»

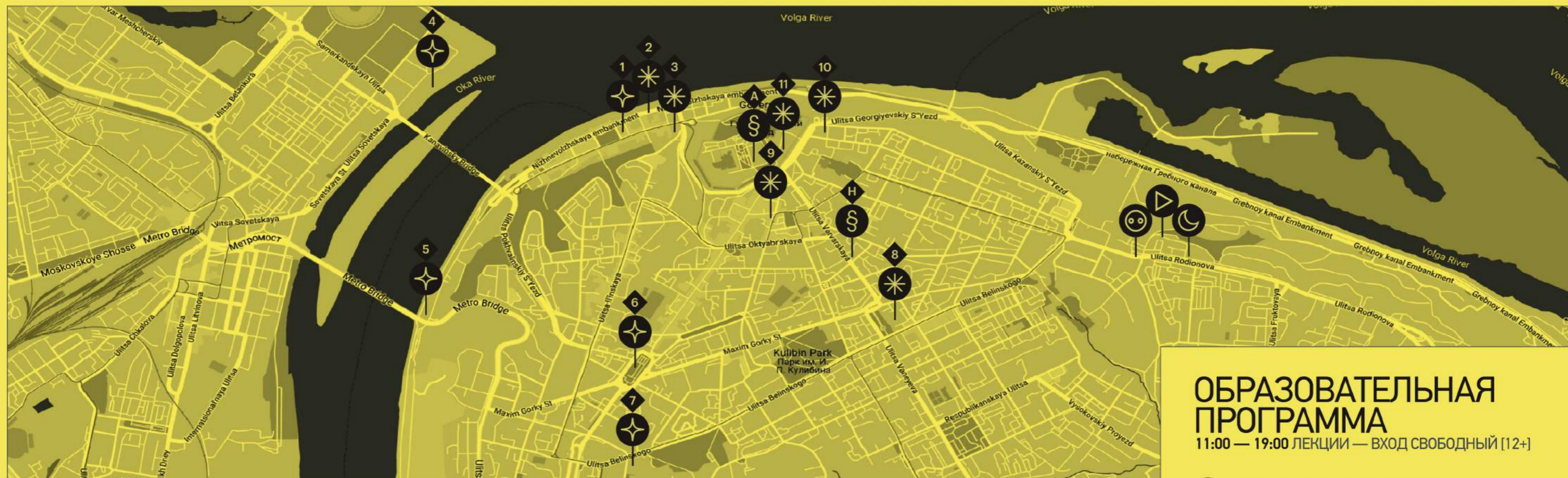
«Я ищу вдохновение, новые визуальные образы и ощущения между реальными и виртуальными пространствами. Меня вдохновляют зеркала, прозрачные текстуры и свет, его потоки разной плотности и направленности. Медиаискусство – это технологии, странно искать вдохновение где-то в другом месте. Вся магия в том, что холодные и продуманные физические инструменты ты превращаешь в метафорические инсталляции и контент, который очень сильно влияет на развитие фантазии. Создавая работу или думая о ней, ты параллельно размышляешь о просто технических моментах реализации, возможно ли ее создать? Наверное, еще вдохновляет будущее, потому что оно так же непредсказуемо и подвижно, как технологии.»



Shohei Fujimoto

Художник родом из Токио, начиная с 2011 года активно выставляется по всей Японии и за ее пределами. Долгое время он состоял в teamLab – одной из самых известных мультимедиа-студий в мире. В своем творчестве Фуджимото исследует ощущения и восприятие пространства при помощи точного использования контролируемого света от лазерных проекторов. В Нижний Новгород он привезет power of one # layer – проект, целью которого является создание новых визуальных представлений. Используя световые потоки от проектора и лазера, он работает на контрасте: плотность света от этих двух инструментов разная, и в сочетании и взаимодействии они формируют новый визуальный образ. На INTERVALS 2019 художник представит медитативную инсталляцию с использованием лазера и проекции внутри одного из пространств Арсенала.

Карта фестиваля INTERVALS



ВЫСТАВОЧНАЯ ПРОГРАММА

19:00 — 23:00 ВХОД СВОБОДНЫЙ [0+]

★ УЛИЧНАЯ ИНСТАЛЛЯЦИЯ

- 1 **ФАБРИКА «МАЯК»**
[DANIEL ROSSA, VADIM EPSTEIN]
ПРОЕКЦИОННЫЕ ИНСТАЛЛЯЦИИ
НА ФАСАД
НИЖНЕВОЛЖСКАЯ НАБЕРЕЖНАЯ, 11
- 4 **ПАКГАУЗЫ НА СТРЕЛКЕ**
[С Е Т А П]
СВЕТОВАЯ ДИНАМИЧЕСКАЯ
ИНСТАЛЛЯЦИЯ НА АРХИТЕКТУРУ
ОБЪЕКТА
СТРЕЛКА
- 5 **МУКОМОЛЬНЫЙ ЗАВОД**
[ANDREY BERGER /АКА АBER/
X DREAMLASER]
МАСШТАБНАЯ ГРАФФИТИ-РАБОТА
НА ФАСАД С 3D-МЭППИНГОМ
ЧЕРНИГОВСКАЯ, 17В

- 6 **ПАМЯТНИК М. ГОРЬКОМУ**
[ОУСННН]
360-ГРАДУСНАЯ ПРОЕКЦИЯ
НА КУПОЛ
ПЛОЩАДЬ ГОРЬКОГО

- 7 **ТЕЛЕБАШНЯ**
[DREAMLASER]
ДИНАМИЧЕСКАЯ СВЕТОВАЯ
ИНСТАЛЛЯЦИЯ НА БАШНЕ
ПАРК ПУШКИНА

★ ИНСТАЛЛЯЦИЯ В ЗДАНИИ

- 2 **ФАБРИКА «МАЯК»**
[404.ZERO]
ЛАЗЕРНАЯ ПРОСТРАНСТВЕННАЯ
ИНСТАЛЛЯЦИЯ
НИЖНЕВОЛЖСКАЯ НАБЕРЕЖНАЯ, 11
- 3 **FUTURO**
[VLADIMIR AVIKH]
ВЫСТАВКА УЛИЧНОГО ИСКУССТВА
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ НОВЫХ
ТЕХНОЛОГИИ
РОЖДЕСТВЕНСКАЯ, 6

- 8 **ОСТРОГ**
[EVGENIY BESPALKO]
ПОГРУЖАЮЩАЯ ИНСТАЛЛЯЦИЯ
В БЫВШЕЙ ЦЕРКВИ ТЮРЬМЫ
ПЛОЩАДЬ СВОБОДЫ, 2А

- 9 **«РЕКОРД»**
[PLATON INFANTE]
АРТ-ОБЪЕКТ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
3D-МЭППИНГА
ПИСКУНОВА, 11/7

- 10 **ДОМ АРХИТЕКТОРА**
[СТАНИСЛАВ ГЛАЗОВ /LICHT PFADL]
ЛАЗЕРНАЯ ИНСТАЛЛЯЦИЯ
НА ЛЮСТРУ В ТРИ ЭТАЖА
ВЕРХНЕВОЛЖСКАЯ НАБЕРЕЖНАЯ, 2

- 11 **АРСЕНАЛ**
[SHONEI FUJIMOTO]
МЕДИТАТИВНАЯ ИНСТАЛЛЯЦИЯ
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЛАЗЕРА
И ПРОЕКЦИИ
КРЕМЛЬ, 6

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

11:00 — 19:00 ЛЕКЦИИ — ВХОД СВОБОДНЫЙ [12+]

§ ЛЕКЦИИ И ВОРКШОПЫ

- Н **НИЖПОЛИГРАФ**
[ЛЕКЦИИ И ВОРКШОПЫ]
ВАРВАРСКАЯ, 32
- А **АРСЕНАЛ**
[ЛЕКЦИИ]
КРЕМЛЬ, 6

МУЗЫКАЛЬНАЯ ПРОГРАММА

12 АПРЕЛЯ 19:00 АУДИОВИЗУАЛЬНЫЙ КОНЦЕРТ [16+]
13 АПРЕЛЯ 22:00 НОЧНОЕ СОБЫТИЕ [18+]

- MILO CONCERT HALL
РОДИОНОВА, 4

ПРИХОДИ И СВЕТИ

13 АПРЕЛЯ 22:00 ВЕЧЕРИНКА [18+]

- MILO CONCERT HALL
РОДИОНОВА, 4

Тема номера

Тема номера

Новая Кремниевая долина

Текст: Анастасия Бирюкова

Негласная борьба за статус российской Кремниевой долины ведется уже несколько лет, и Нижний Новгород – один из главных участников процесса. Газета «Селедка» оценивает шансы нашего города в этой борьбе, представляя местные крупнейшие IT-компании и локальные проекты, а также общается со специалистами, которые рассказывают о своем опыте и ситуации в индустрии

В Нижнем Новгороде сегодня работают 300 IT-компаний, а число специалистов в индустрии превышает 11 тысяч человек. Все они образуют активное местное сообщество: в городе регулярно проходят крупные форумы и митапы, в соцсетях несложно найти активные локальные чаты и группы, объединяющие участников, например, по специализации или языкам программирования.

В основном кадры обеспечивают три крупнейших вуза: Университет Лобачевского, НГТУ имени Алексева и местный филиал ВШЭ. С качеством нижегородского технического образования все в порядке, и студенты регулярно это доказывают – например, в 2016 году команда ННГУ получила бронзу на чемпионате мира по спортивному программированию ACM/ICPC. Поэтому многие IT-компании начинают вербовать будущих сотрудников едва ли не со школьной скамьи: не только открывают собственные образовательные центры, но и активно сотрудничают с вузами в подготовке учебных планов, преподавателей, предоставляют экспертов и помогают в открытии новых специальностей под свои потребности.

Главные игроки на нижегородском рынке IT – в основном крупные компании, которые занимаются самыми разнообразными проектами: это мобильная и веб-разработка, телеком, банковская сфера, биллинг, Big Data и IoT-решения, automotive, компьютерное зрение, VR и AR, нейронные сети и машинное обучение, разработка «железа» и сопутствующего ему софта.

MERA

Компания входит в состав международной корпорации Ogiom и работает в основном с производителями коммуникационного оборудования и ПО – в том числе для таких индустрий, как энергетика, финансовая сфера, телекоммуникация, торговля, интернет вещей, здравоохранение и медицина, бытовая электроника, автомобильная индустрия. Среди клиентов MERA – крупные зарубежные заказчики, в том числе компания Ericsson – один из ведущих поставщиков информационно-коммуникационных технологий в мире.

INTEL

Многонациональная технологическая корпорация со штаб-квартирой в Кремниевой долине. Компания широко известна как крупнейший мировой производитель микропроцессоров, которые можно обнаружить в устройствах марки Dell, Hewlett-Packard и Lenovo. Российское подразделение INTEL является крупнейшим за пределами США центром по разработке программного обеспечения. В Нижний Новгород корпорация INTEL пришла в 2000 году, выкупив местную аутсорсинговую компанию NSTL. Пожалуй, главными продуктами компании остаются линейки процессоров Intel Core и Xeon, которые стоят в большинстве современных ПК.

Auriga

Auriga возникла как одна из первых российских компаний-аутсорсеров, которая специализируется на разработке ПО и IT-консалтинге. В настоящее время в приоритете следующие индустрии: здравоохранение, автомобильная промышленность, телекоммуникации, государственный сектор, финансы, высокие технологии и СМИ. Среди заказчиков компании – крупнейшие мировые корпорации, такие как Hewlett-Packard, Lynx Software Technologies и IBM.

HARMAN

Дочерняя компания Samsung, Harman занимается разработкой и производством музыкальной и автомобильной электроники. Среди известных продуктов – микрофоны и радиосистемы AKG, приборы обработки звука dbx и Lexicon, маршрутизаторы BSS, микшерные пульта Soundcraft и Studer, усилители Crown и акустика JBL.

КТО ЕСТЬ КТО В НИЖЕГОРОДСКОМ IT

«Яндекс»

Ведущая российская интернет-компания, владеющая самой популярной в России поисковой системой и интернет-порталом. Ключевое направление – разработка веб-сервисов, программ и приложений для бизнеса и массовой аудитории, а также интерфейсов для любых цифровых устройств вплоть до телевизоров и бортовых компьютеров автомобилей. Примечательно, что в основе сервисов «Яндекса» лежат собственные технологии, основанные на машинном обучении и нейронных сетях, они применяются в поиске, для распознавания речи и изображений. Например, в 2011 году был запущен сервис статистического перевода – один из трех подобных в мире.

NetCracker

Международный проект, специализирующийся на создании, внедрении и сопровождении систем эксплуатационной поддержки, систем поддержки бизнеса, решений для операторов связи, крупных предприятий. В его портфолио – несколько десятков продуктов, начиная от eCommerce-порталов для абонентов и CRM-систем для сотрудников колл-центров и заканчивая мобильными приложениями для сетевых инженеров. Преимущественно NetCracker работает на закрытом b2b-рынке, поэтому все продажи являются направленными и малоизвестными широкой публике. Среди его клиентов крупнейшие телеком-компании, такие как AT&T, France Telecom, Deutsche Telecom, MTC, «Билайн».

«Радио Гигабит»

Местная компания, которая занимается разработкой беспроводных систем связи: антенны, радиочастотные схемы, цифровые модемы и встроенное программное обеспечение – основные задачи «Радио Гигабита». Кроме того, они первыми в мире занялись разработкой радиорелейной системы связи E-диапазона с управляемым лучом, который обеспечивает высокую скорость передачи данных. Главные продукты – радиостанции «Маяк-1000V» и «Маяк-1000E», которые позволяют осуществлять высокоскоростную связь (4–10 Гбит/с) при низких уровнях принимаемой мощности.

EPAM Systems

Международная корпорация, которая входит в десятку самых быстрорастущих технологических компаний по версии Forbes. Нижегородский офис создает продукты для iOS и Android, Big Data и занимается front-end-разработками; среди клиентов EPAM Systems – Microsoft, Oracle, «Сбербанк России», «Ингосстрах», «Аэрофлот», AeroMexico, «Газпром нефть», «Росэнергоатом», Samsung America, Colgate-Palmolive, The Coca-Cola Company и другие.

Artezio

Российская компания, которая занимается анализом и автоматизацией бизнес-процессов, а также разработкой программных решений – например, для внедрения специализированного ПО. Ключевые индустрии – телекоммуникации, финансовая и банковская сферы, здравоохранение. Artezio входит в число ведущих российских аутсорсеров IT-услуг и работает с такими гигантами, как «Аэрофлот», «Вымпелком», «Сбербанк России».

«МФИ Софт»

Российский разработчик систем информационной безопасности, систем фильтрации интернет-трафика, легального контроля и антифрод-систем. Их разработки используют преимущественно телеком-компаниями: например, «Связьинвест», «Ростелеком», «Мегафон». Главные продукты – системы легального контроля и средств проведения оперативно-разыскных мероприятий (СОПМ) и продукты для обеспечения информационной безопасности «Гарда».

Ассоциация электронных торговых площадок

Специалисты ассоциации занимаются разработкой бизнес-инструментов линейки Seldon, оказывают полный комплекс консалтинговых услуг и проводят семинары в сфере закупок. Кстати, именно в АЭТП разработали механизм унифицированной цифровой подписи, упорядочив тем самым электронный документооборот. Главные продукты компании – это информационно-аналитическая система Seldon, упрощающая поиск профильных торгов, и мультязычная платформа Seldon Basis для оперативной проверки контрагентов, зарегистрированных на территории РФ.

Важнейшие разработки из Нижнего Новгорода

• OpenCV

Библиотека алгоритмов компьютерного зрения, обработки изображений и численных алгоритмов общего назначения с открытым кодом.

• ADAS

Система обеспечения безопасности автомобиля во время движения.

• itSeez3D

Приложение для трехмерного сканирования.

• «Яндекс.Авто»

Бортовой компьютер для автомобилей с мультимедийной системой и сервисами от «Яндекса».

• Open CASCADE Technology

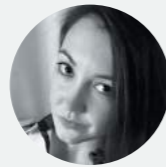
Платформа для трехмерного моделирования, визуализации и обмена данными.

• Timebook

Приложение для управления рабочим временем.

• RetailNext

Крупнейшая в мире система бизнес-аналитики для ритейловых магазинов.



Наталья Сосунова

– Я получила высшее образование в НГТУ, закончила Институт радиоэлектроники и информационных технологий. Курсе на третьем начала брать небольшие заказы по созданию сайтов на php: изучала все сама, собирая все возможные грабли на своем пути. На пятом курсе устроилась в агентство E-promo на позицию младшего разработчика PHP в отдел лидогенерации: мы создавали лендинги для сбора заявок в совершенно разных сферах и занимались их дальнейшей обработкой, анализом и продажей заказчику. Через два года решила сменить направление и ушла в Artezio на позицию младшего, но уже Python-разработчика. На текущий момент занимаю место одного из нижних уровней Senior-разработчиков. В основном работаю над проектами на Python и JavaScript.

Нижний Новгород – хороший город для работы в IT-индустрии, но все зависит от того, с чем сравнивать и чего желать. По сравнению с другими российскими городами (не столицами) у нас очень большое количество компаний, есть из чего выбрать для начинающих разработчиков, для мидлов, которым комфортно в текущем состоянии и нет сверхамбиций, или для тех, кто не хочет переезжать в Москву по личным причинам. К тому же стоимость жизни в Нижнем значительно ниже. Лично у меня иногда возникают мысли о переезде, но только ради опыта и только на пару лет.



Николай Кугаевский

– В настоящее время работаю в качестве индивидуального предпринимателя на разных подрядчиков – по большей части разрабатываю веб-сервисы. Есть full-stack-проект интернет-магазина спецтоваров, еще помогаю разрабатывать внутренние инструменты в качестве front-end-разработчика крупному московскому застройщику. Сейчас начинаю сотрудничать с одним амбициозным отечественным стартапом. Изредка участвую в разработке open-source-библиотек. Ну а самое заметное для Нижнего детище, наверное, – это афиша IT-мероприятий на сайте it52.info.

При этом законченного высшего образования у меня нет: программировать я начал еще в начале 90-х, лет в двенадцать, потом учился в питерском политехе и военмехе, но не доучился. Профессионально разработкой начал заниматься года с 2007-го. Сначала версткой на CSS, HTML и JavaScript, потом server side на PHP (никогда не начинайте с него – это ужасно), потом guby. Сейчас снова активно интересуюсь front-end как наиболее бурно развивающейся экосистемой.

Я сторонник того, что хороший разработчик удаленно может работать откуда угодно. Из Нижнего Новгорода, Москвы, Шахуньи, Лондона или Рио-де-Жанейро – это вопрос десятый. В Нижнем Новгороде прекрасное пассионарное IT-сообщество, что легко подтверждается количеством городских мероприятий для айтишников. Компаний тоже достаточно много, и сообщество видит и чувствует их заинтересованность. Но, к сожалению, практически нет никакой поддержки от администрации города ни с помещениями, ни в проведении мероприятий.



Павел Малышев

– Я учился в политехе по специальности «Сети связи и телекоммуникации» на ИРИТ, на третьем курсе стал работать инженером-программистом сначала в «Тэлма-Софт», а после в MERA. Потом были еще несколько компаний и стартапов, в 2013 году ушел в предпринимательство, но до сих пор активно программирую, потому что нравится. Руководжу небольшой IT-компанией, которая занимается разработкой веб-, мобильных, Smart TV, IoT-приложений на заказ.

В целом могу сказать, что Нижний Новгород развит в плане IT. Однако считаю, что недостаточно, то есть можно больше и лучше. Близость к Москве иногда играет злую шутку в борьбе за кадры: релоцироваться можно быстро и просто, а домой ездить близко. Московские зарплаты многих манят в столицу.

Иногда с сожалением наблюдаю за тем, как развивается наш официальный IT в виде технопарка и госинкубаторной тусовки. Думаю, нужно больше реальных активностей с их стороны, а не бестолковых, для галочки. Вообще очень мало реальных стартапов, мало поддержки, но при этом много отличных компаний, в которых можно работать.

Сам по себе город по сравнению со многими миллионниками был долгое время заброшен в плане технологического развития, что также отстраняет от себя заядлых айтишников. Отдельно хочу отметить общую низкую востребованность IT-образования среди тех выпускников, с которыми мне удалось пообщаться за последние два года. По моим личным ощущениям, процент тех, кто собирается идти в IT или даже задумывался об этом, подозрительно низок, особенно учитывая то, что работа современная и высокооплачиваемая, а дефицит кадров просто катастрофический.



Андрей Макаров

– Мне всегда хотелось быть программистом. Когда учился в школе, у меня был не очень мощный компьютер, но это не было большой проблемой, потому что я увлекался изучением и настройкой операционной системы Linux (ArchLinux, Gentoo, Debian). Много информации получал из журналов «Хакер», Linux Format, «Мой друг компьютер» и книг. Вуз окончил по специальности «Прикладная информатика (в экономике)», но по большей части все то, чем занимаюсь сейчас, я изучил сам на основе документации, книг и различных открытых видеоуроков.

Без опыта в программировании было сложно найти работу, поэтому первая работа в IT была связана с администрированием серверов на базе Linux. Как системный администратор работал в нескольких компаниях, однако понимал, что программистом быть намного интереснее, и поэтому занимался самообразованием, делал проекты на заказ. Спустя какое-то время устроился джуном (младшим разработчиком. – Прим. авт.) в большую компанию, и тут началась моя карьера как программиста. Одновременно с этими событиями познакомился с инициативными ребятами, и мы стали делать митапы. Просто однажды списались как-то в твиттере, договорились и стали собираться в антикафе. Позже все это вылилось в проект it52.info и крупные митапы с большой посещаемостью.

На текущий момент занимаюсь веб-разработкой. Если точнее, то делаю front-end для сложных веб-приложений, также разрабатываю мобильных приложения. В основном веду разработку на JavaScript/TypeScript и библиотеке React.Javascript. Все-го за карьеру поработал в четырех компаниях, сейчас работаю как ИП.



Михаил Климанов

– Пару лет я учился на радиофаке ННГУ имени Лобачевского, но диплом так и не получил, бросил обучение. Между первым и вторым курсом решил стажироваться в тестировании в крупной компании. Потом пробовал смежные работы в безопасности и системном администрировании, но затем вернулся в тестирование. Начал с позиции младшего инженера и в течение семи лет дошел до позиции начальника отдела. Работал как в маленьких аутсорсных компаниях, так и в крупных, с собственными проектами. Получилось поработать и с вебом, и с desktop, и с серверами. Во время работы проходил курсы и лекции, впоследствии самостоятельно начал писать семинары для начинающих.

На данный момент тестирую адаптивный веб-интерфейс сложного технического решения, серверную часть решения и клиент-серверную связь. Если проще, то сравниваю механику работы системы с требованиями заказчика. Также помогаю в администрировании багтрекинг-системы, провожу аналитику результатов как личного тестирования, так и команды, внедряю современные методологии тестирования, руководжу командой, совещаю и провожу курирование новых сотрудников.

В нижегородской IT-сфере много плюсов: интересные проекты, центры разработки, развитая система стажировки. Некоторые компании напрямую работают со студентами ННГУ и других учебных заведений. Регулярны встречи для разработчиков и инженеров по тестированию. Много хороших офисов и достаточно компаний, поддерживающих удаленную работу. Короче, есть чем заняться и есть средства для роста. Существуют определенные проблемы с поиском кадров, но это объясняется стремительным ростом вакансий. Зарплаты айтишникам не на высшем уровне, но можно найти хорошо оплачиваемую позицию. В общем, мне как IT-специалисту в Нижнем Новгороде достаточно комфортно работать.

Тема номера

Тема номера

От идеи до загрузки: как огромная студия делает игры в Нижнем Новгороде

Инди-разработчики

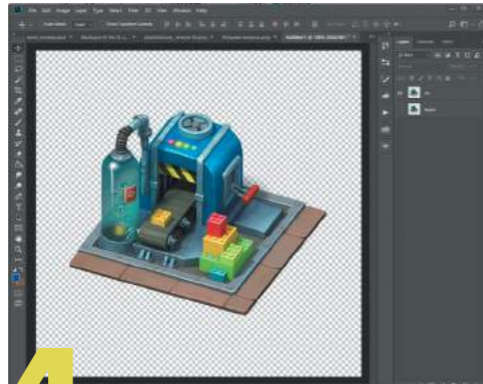
Несмотря на то что Нижний славится обилием квалифицированных тружеников IT, в городе работает только один крупный разработчик мобильных игр – Game Insight. Мы попросили на примере обновления их ситибилдера Trade Island показать, как устроен рабочий процесс в игровой индустрии

Чтобы делать топовые проекты, не всегда нужны большие студии. В Нижнем Новгороде это доказывают Михаил Шагин, Алексей Калинин и Дмитрий Виктор. Они – студия FIFTYTWO, независимый разработчик мобильных игр. Специально для номера про новую реальность мы поговорили со специалистами, создающими игры, в которые играют миллионы

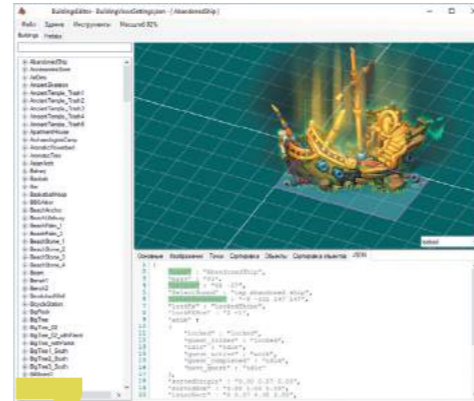
Текст: Никита Вельтищев



1 Процесс разработки начинается с командного обсуждения. В процессе брейнсторма создается документ, где описываются все фишки и механики, которые должны появиться в грядущем обновлении. После бурных обсуждений стены покрываются схемами, а часть задумок отменяется. Некоторые – навсегда, а некоторые остаются ждать технической возможности для исполнения в будущем.



4 Художник начинает работу со скетчей. Обычно это несколько быстрых концептов, отражающих функцию и внешний вид объекта. На основе наиболее подходящего эскиза делается 3D-модель здания. Это, например, фабрика по производству пластины.



7 Зачастую кодеры работают параллельно с художниками: пока одни согласовывают финальную визуализацию, другие уже примеряют к модели новый процесс.



2 Задача гейм-дизайнера – описать, как должны работать новые механики, продумать визуализацию объектов и персонажей. Именно запоминающиеся персонажи – основное отличие Trade Island от других ситибилдеров. У каждого из них есть характер и уникальные задания, которые тоже пишет гейм-дизайнер.



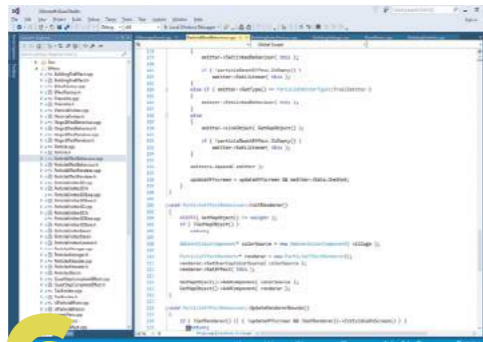
5 Получив апрув (одобрение) на визуал у арт-продюсера и ведущего художника, модель уходит к программистам – обрабатывать анимацией и уникальной механикой. Не всегда конечная визуализация совпадает с первой задумкой. Вот, например, персонаж из обновления на Хэллоуин – Сибил. Она задумывалась как ведьма – неприятная и злая, но в конечной итерации стала милой и добродушной хранительницей праздника.



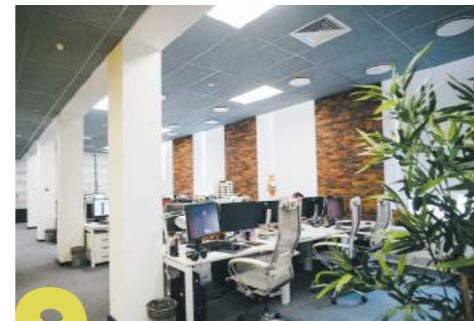
8 После нового апрува у продюсера и гейм-дизайнера можно интегрировать объекты в игру и отдавать сборку («билд») в отдел тестирования. Они воспроизведут пользовательский опыт и вернут обновление разработчикам, чтобы исправить ошибки.



3 Итог работы гейм-дизайнера – «диздон», или дизайн-документ. Он служит материалом для постановки задач арт-отделу и программистам.



6 Чтобы все это работало в игре, нужны программисты. Программисты создают код. Код выглядит так.



9 После этого готовая версия игры уходит на проверку в Apple и Google, а затем игрокам. Теперь за игрой и игроками присматривают поддержка. Одним обновлением занимается тридцать человек, обновления выходят практически без перерыва. Игра меняется, расширяется и становится красивее. Сейчас разработанную в Нижнем Trade Island сначала уже больше 8 млн игроков.

Мы работали в компании, которая делала софт, но было желание разрабатывать именно игры. Мы собирались вечерами и засиживались по выходным – делали свою первую игру JELLIES! (красочная аркада про ловлю медуз. – Прим. авт.). Потом на нас вышел партнер по продвижению игр. Это не издатели, а просто люди, которые за вознаграждение занимаются помощью в реализации проектов в AppStore и других платформах. Они нашли нас по хештегу #indiegames в Инстаграме. Мы получили контакты в игровой индустрии и примерно поняли, что к чему. Как только познакомились с партнерами, ушли с работы, сняли офис и думали, что сейчас все поперет. Уходя с работы, отложили немного денег, месяца на три, просто чтобы не умереть с голоду. Это был 2014 год, цены были еще старые, так что на зарплату в IT-сфере мы смогли купить себе макбуки и айфоны, потому что решили делать игры именно под Apple.

JELLIES! мы делали примерно год. Эта игра зашла пользователям, но мы сначала совсем не знали, что делать дальше. Приходили в офис и просто смотрели, как растет количество скачиваний, фрустрировали. Потом за месяц с нуля сделали мультиплеерный режим. Затем решили создавать неигровую софт – разработали приложение для ресторанов, такой R-Keerger в телефоне, даже тестировали его в одной кальянной. Но все-таки отказались от этого в пользу игр. Партнеры настаивали, что нужно делать синквел – JELLIES 2, и мы создали рабочую версию с интерфейсом и наполнением, но потом захотелось чего-то оригинального. Много раз меняли концепцию, перерисовывали визуальную часть и пришли-таки к нашей второй игре – Kensho (головоломка про восстановление баланса природы. – Прим. авт.), более красивой и концептуальной.

Название студии FIFTYTWO (52) – это не про Нижний Новгород на самом деле. Когда мы сидели и придумывали бренд, вспомнилась история про кита, который поет на частоте выше, чем остальные киты, и они не могут его услышать. Он как раз поет на частоте 52 Гц. Мы тоже сначала думали, что говорим на своем языке и нас вряд ли кто-то сможет понять. Поэтому и назвали студию «52-Hertz Whale», на логотипе у нас кит был. Уже потом, когда делали ООО, решили сократить до 52 – не всегда удобно про кита объяснять. Так и появилась ассоциация с Нижним, и мы от нее не отказываемся. Со старым названием связана еще одна история: нам в Инстаграме написал актер Эдриан Гренье из сериала «Красавцы», его у нас больше по «Дьявол носит Prada» знают. Так вот, у него есть фонд, которому помогают многие звезды Голливуда, например Леонардо Ди Каприо. Фонд по спасению пятидесятидвухгерцового кита. Гренье сначала JELLIES! и, увидев название студии, сразу захотел пообщаться с нами. Недавно он предлагал нам сделать про кита игру, чтобы привлечь внимание к его судьбе.

Продавать свой продукт и зарабатывать на нем мы учились в процессе. Было много ошибок, многое можно было организовать лучше. Но главное – первая игра принесла достаточно денег, чтобы жить и выпустить вторую, а вторая – чтобы сейчас работать над третьей. Как-то так мы и планируем продолжить. Apple дает много возможностей для продвижения своей игры, поддерживает инди-разработчиков. JELLIES! долгое время была приложением недели, была в рубрике Editor's Choice. Когда мы приехали презентовать Kensho для Apple, один из редакторов увидел у Миши чехол с JELLIES! и спросил, наша ли это игра. Мы говорим – да. А он такой: «Так это же я ее в "Выбор редактора" ставил!»

Желания работать на большого разработчика у нас не было, сразу хотелось делать все самим. Да и мы, уже, наверное, профнепригодны для коммерческой студии со всеми их процессами и документацией. У нас все проще: сначала садимся за общий стол и накидываем идеи, тратим на это дня три, а то и больше. Мы всегда радуемся, когда появляется какой-то дедлайн: выставка, форум. В противном случае мы бы делали игру сколько угодно долго. Мы не стремимся создать огромный проект в популярном жанре, нам интереснее делать что-то оригинальное, красивое, концептуальное.

Нас всегда было трое. Но некоторые вещи мы не можем делать сами. Например, саундтрек. Для JELLIES! музыку написал Mujuice – это его единственная работа для мобильных игр, он как-то сразу проникся проектом. А для Kensho музыку писал шведский музыкант Оскар Риделиус. Он создал целый альбом с живыми инструментами: орган, скрипка, гармоника и т. д. Кстати, музыка и графика – два аспекта, за которые нас хвалят большинство рецензентов. В этом году мы, может быть, расширим штат. Есть мысли взять человека на аналитику и кого-то, чтобы заниматься вопросами бизнеса.

О том, что это мы сделали JELLIES! и Kensho, в Лос-Анджелесе и Лондоне знает, пожалуй, больше людей, чем в Нижнем Новгороде. Хотя, когда мы снимали этот офис, получилась забавная история. Арендодатель спросил, чем мы занимаемся. Ответили, что делаем мобильные игры, – он сделал лицо типа: «Ну, надолго не задержатся», – и поинтересовался из вежливости, какие конкретно. Предложили показать, берем его айфон, а у него JELLIES! уже установлена. Он сразу к нам подобрел. Такие истории постоянно происходят на самом деле, пять миллионов скачиваний все-таки в жизни очень ощущаются. ☑

От каких слов мы убегаем

Ирина Фуфаева, научный сотрудник лаборатории социолонгвистики РГГУ, – о том, что политкорректность, несмотря на все шуточки про вагинолюдей, не свалилась с неба, а имеет глубокие корни в языке



Ирина Фуфаева

На споры о словах можно сейчас наткнуться где угодно.

Например, в невинном разговоре. Недавно ведущая башкирского радио, с которой мы беседовали, поделилась. Не успев закончить реплику: «Вы как женщина-водитель...» – услышала: «Не водитель, а водительница!» Теперь она слегка побаивается самой темы. Кто знает, на какой вариант обидится новая собеседница? Может показаться, что страхи и сомнения при выборе слова, избегание старых плохих слов и создание новых хороших – это черта исключительно нашего времени и пресловутой политкорректности. Но нет. Такие страхи и сомнения очень древние, и они всегда влияли на язык и меняли его. Правда, и сами страхи менялись.

Как назвать страшного зверя? Прямым именем, в котором слышится его страшный рык? А вдруг он услышит, придет и задерет тебя? Лучше придумать новое имя, которого зверь еще не знает. Например: «тот, кто ест мед». Или просто «коричневый». Именно поэтому мы сейчас зовем зверя, которого уже почти не боимся, *медведь*, а англичане – *беаг* (родственно русскому *бурий*). Страх смерти не ушел из нашей жизни и продолжает порождать новые табу и эвфемизмы: например, *крайний* вместо *последний*. А во многих местах России в ответ на «Садись!» можно услышать что-то вроде: «Не садись, а присаживайся, сестя я всегда успею». Страх смерти или чего-то почти столь же ужасного – первый страх, повлиявший на языки.

Теперь о страхе втором. Как назвать место, куда, как говорили в старину, даже царь пешком ходит? Какой бы эвфемизм, какое иносказание ни нашлось бы, оно все равно становится неприличным. *Нужник*, то есть всего-навсего «нужное место». *Сортир*, то есть невинное и даже гламурное французское *sortir* – «выйти». Не говоря уж о грубом русском *отхожее место*, за которым столь же невинное «отойти». Но главное не то, что слово неприличное, а то, что ты неприличен, если его произносишь открыто.

К счастью, очередное тоже сначала французско-гламурное *туалет* (как бы комната для поправки *туалетов* – нарядов), сменив аналогичное русское *уборная* (как бы место, где можно поправить *убор*, то есть опять же наряд), разомкнуло этот круг, став приличным, когда изменилось отношение к естественным человеческим потребностям, да и сами туалеты изменились.

Страшно не только быть убитым, но и быть неприличным, сказать что-то неприличное. От страха быть неприличным до нового страха быть незетичным – один шаг. И он лежит через иносказательные обозначения каких-то «неприличных», то есть обидных, характеристик человека. *Национальности*, возраста, внешности... И это явление возникло тоже задолго до политкорректности. Без всякой связи с политкорректностью в русском языке стали ис-

пользоваться эвфемизмы *пожилкой*, в *летах*, в *возрасте*, да и нынешнее *возрастной* вместо прямого *старый*. Или *полный* вместо *толстый*.

В 90-е из английского в русский язык был заимствован термин «политкорректность» вместе с самим понятием об этой стратегии замены названий определенных групп людей специальными максимально нейтральными, «чистыми», правильными (correct) конструкциями.

До сих пор, четверть века спустя, и термин, и понятие сохраняют в России ауру чего-то чужого и сомнительного, чего-то посягающего на свободу волеизъявления, а еще – смешного и нелепого. Бесконечно пересказываются мифы про «вагиноамериканцев» и «родителя № 1». При этом никто из носителей русского языка не отстаивает право пользоваться вместо эвфемизмов в вежливой речи словами, которое общество считает бестактными, типа того же *толстый*. Да даже какие-нибудь несчастные *прыщи* сейчас почти всегда называют заимствованным и научно звучащим *акне*, и это совершенно никого не удивляет.

Но действительно ли русский язык не собирается меняться под влиянием страха – или нежелания – быть незетичным? Утверждать так нельзя. Вот хотя бы словосочетание «*люди с ограниченными возможностями*» в язык вполне вошло и используется уже около 20 лет, в том числе в бюрократическом стиле, и не ощущается чужеродным. Хотя и предыдущее *инвалид* вполне функционирует, в том числе как самоназвание.

Или взять новейшую историю русских обозначений человека по его сексуальной ориентации. «Медицинская» форма на *-ист гомосексуалист* довольно легко за несколько лет вытеснилась более «политически корректной» – *гомосексуал* (от англ. *homosexual* – гомосексуальный).

Сама по себе общая тенденция гуманизации, безусловно, есть, и она проявляется в русском языке, в том числе совпадая с политкорректными заменами, если у них есть какая-то дополнительная поддержка, например чисто лингвистическая. Например, *гомосексуал* элементарно короче на один слог, а принцип экономии речевых усилий никто не отменял.

В некоторых же случаях попытка объявлять непolitкорректные обозначения оскорбительными даже несколько избыточна. Например, часть людей, особенно общественные активисты, слово *бомж* считают частью языка ненависти, оскорбительным и унижительным. Как известно, *бомж* по происхождению – аббревиатура от бюрократически-милицейского выражения «без определенного места жительства», а сейчас просто слово разговорной речи. Из этой самой разговорной речи его требуют изгонять и заменять на более политкорректное *бездомный*. Интересно, что в данном случае политкорректным является одновременно и самое прямое обозначение, а не какое-нибудь

нагромождение слов. Но это не случайно. Как не случайно и то, что и неформальное *бомж* вовсе не обнаруживает признаков пейоратива, оскорбительного названия. Его публичное использование скорее говорит о невладении политкорректным этикетом, чем о намерении оскорбить и расчеловечить: «*Бомжи не от хорошей жизни в подъезды прячутся, а от холода*». Но самое главное даже не такие реальные контексты, а то, что люди могут называть себя этим словом сами. А это надежный признак того, что слово не обидное: «...*Прихожу я с училища, и мне говорят, что я здесь не живу... С тех пор и стал я бомжом*». Человек может назвать себя *бомжом* и метафорически, жалуясь на свою неприкаянность. Получается, что, по данным языка, к людям, не имеющим дома, мы относимся, в общем, неплохо.

Конечно, главное – не слово, а отношение. Ограниченность стратегии политкорректности, собственно, унаследована от древней языковой стратегии отгораживаться от страхов с помощью эвфемизмов. Пока страх сохраняется, эвфемизмы приходится обновлять. Но если мы перестали бояться медведя, его название может использоваться сколь угодно долго.

За появлением эвфемизмов «про людей» стоит не просто страх незетично назвать какую-то группу, но и наличие в сознании или подсознании перегородок между нами, нормальными, и ими, ненормальными, для которых нужны особые слова. С перегородками политкорректность не работает. Политкорректное, вежливое обозначение людей по цвету кожи нужно там, где для общества очень важен этот самый цвет кожи, социально важен, а не так, как в каком-нибудь Эквадоре, где ты можешь быть любого оттенка, и это не влияет на отношение к тебе мира. Политкорректное, вежливое обозначение пожилых людей нужно там, где возраст страшит.

А вот история с башкирской водительницей показала, что феминитивы перестали быть повесткой столичных активистов. Когда питерские феминитки в расчете на сетевой хайп называют напитки в сепаратном женском кафе *латессой* и *накаиней* – это просто шутка, а не фант языка. Когда девушка из провинциального города в обычном разговоре требует, чтобы ее называли специфически женским обозначением, – это уже показатель реальных изменений языка. Вот только никакого согласия у россиянок – «как корректнее» – не наблюдается. Наоборот, полное разнообразие и текучесть. То и дело легко услышать мнение, подобное высказанному Екатериной Н.: «*Когда меня кто-то называет „художница“, я свирепею и вежливо прошу более не мне это слово не применять*». Короче, в этой сфере русский язык сейчас на перепутье. Готов как шагнуть в гендерную нейтральность: «*Моя врач назначила меня на среду*», – так и вернуться к традиционным и скрепным (да-да!) словам «только для женщин», которые из разговорной речи и не уходили: «*Риелторша советует не тянуть*». □



MOLOKO CAFE

ИНОГДА. ВСЕ. ПРОСТО.

НОВОЕ МЕНЮ

Альтернативная архитектура

Архитектурный критик Марина Игнатушко размышляет о медиаискусстве и предстоящем фестивале «Интервалы», одним из объектов которого станут паγκαузы на Стрелке



Марина Игнатушко



Фестиваль света в Берлине. Фото: Марина Игнатушко

Медиаискусство не помогает сохранить обветшавшую архитектуру. Оно делает больше: радикально меняет наш опыт пространственных переживаний. Делает видимым и подвижным то, что прежде воспринималось лишь в одном измерении. Еще в 20-е годы прошлого века великий Мохой-Надь экспериментировал со светом, рассчитывая использовать медиа для переустройства среды.

Один знакомый нижегородский архитектор сильно переживал, что реклама, а тем более экраны низведут значение архитектуры. Телевизор, выйдя на улицы, вытеснит материальное. Так и есть, если думать об этом в категориях борьбы. Но ведь это нам всем так нравится и привлекает уже давно – со времен античности, когда настенные изображения-«обманки» раскраивали свет и тени, склеивая реальное и иллюзии. «Кажется» и «так и есть» всегда шли рядом, на всем долгом пути развития архитектуры, искусства и медиа. Это всё те же строительное и изобразительное, меняющие формы взаимодействия в зависимости от развития технологий. Помните «Слава КПСС!» на многоэтажках по набережной Федоровского? Единый цельный образ. Буквы над крышей давно поменяли, прием соединения – прежний, и дома – по-прежнему про КПСС.

Пример близкий, хотя, конечно, исторический. Самые убедительные варианты – на Таймс-сквер в Нью-Йорке: даже если ты вовсе не потребитель всей той рекламы, драйв возникает исключительно от попадания в необычное место, где масштаб, время не имеют значения. Это концентрат виртуального – не в пространстве панорамного кинотеатра, а в пространстве живого города. Более вульгарный пример – Лас-Вегас: там море огней, в которых растворены и география, и всякая идентичность. В Европе, на первый взгляд, скромнее, но, по сути, о том же выходе за рамки привычного материального: «Огурец» Питера Куна в Граце. Там имеет значение не только биоморфный силуэт здания, но и его «кожа» (заметьте, мы говорим уже не «фасад», даже не «оболочка», наделяем объект качеством живого). Она состоит

из прозрачных панелей со светильниками, их яркость и мигание можно регулировать, а «кожу» можно использовать как черно-белый медиаэкран. Погуглите: в нашей стране, помимо медиаискусства, тоже производят медиафасады и конструкции. Строительной отрасли не чужда культурная апроприация или архитектура все еще искусство – можно трактовать как кому угодно, не в этом дело. У нас, в Нижнем, уже мелькают огромные экраны, и, признаюсь, на площади Революции, на здании РЖД, мне нравится, когда в этом светлом, коммерциализированном пространстве появляются стихотворные строки. И надпись «Небо» из заречной части – уже не название ТЦ, а видеоинсталляция. Десять лет назад первый медиафасад в стране обещало бюро Асадовых – на месте Черемушкинского рынка. Похоже, не срослось. В Питере уже пять лет сияет башня «Лидер» на площади Конституции – транслирует рекламу и картинки по всей своей высоте, с трех сторон сразу. В Нижнем настоящий медиафасад обещан на будущей ледовой арене, которую упорно пропихивают на Стрелку. Почему-то на открытом архсовете в конце прошлого года никто из собравшихся, увлекшись тем, как «шайбу» гоняют по генплану, не спросил, в какую сторону будут круглосуточно (так говорил проектировщик) гореть изображения. В любом случае – будет ли это зазорное выступление чиридерш, реклама авто или фрагменты матчей, собору Александра Невского обеспечена дополнительная подсветка.

А вот работа с металлическими конструкциями в бывшем порту – настоящий акт искусства. Наши визуальные представления по поводу этих паγκαузов за последние три года менялись уже не один раз. Фотографы показали, как сезоны и погода усиливают любовь к этим памятникам. А теперь мы увидим нечто, что присутствует в этом пространстве, но доступно только художникам – они подарят это видение! Эта светомузыкальная инсталляция поможет нам не столько завороченно перебирать прошлое, но разглядеть и будущее – на основе возможностей альтернативной реальности. Тогда, быть может, это и есть спасение? Не конкретного объекта, а чего-то более важного? ☒

ЮПИТЕР КОНЦЕРТНЫЙ ЗАЛ

14
АПРЕЛЯ
НАЧАЛО 19:00



lsp_nino



ЕЩЁ ОДИН ТУР

БИЛЕТЫ НА САЙТЕ: MILOCONCERTHALL.RU

redkassa.ru

БИЛЕТЫ
БЕЗ НАЦЕНКИ

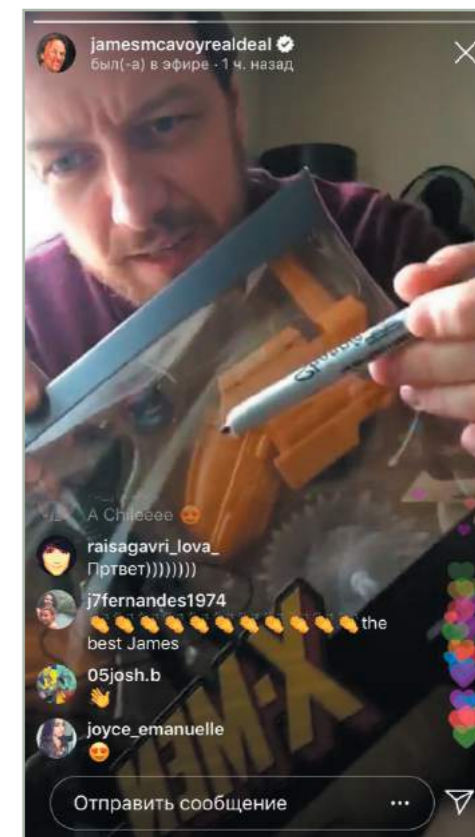
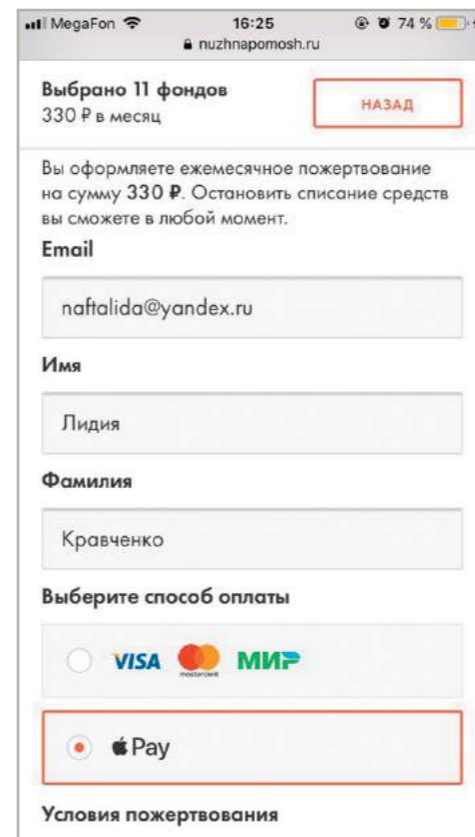
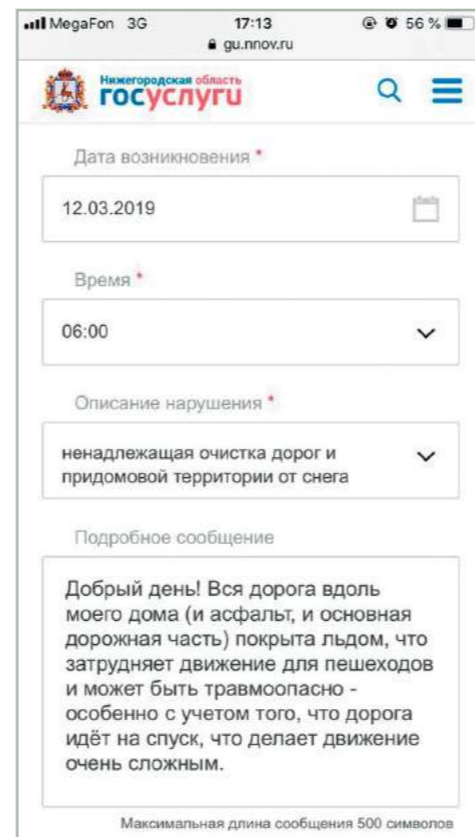
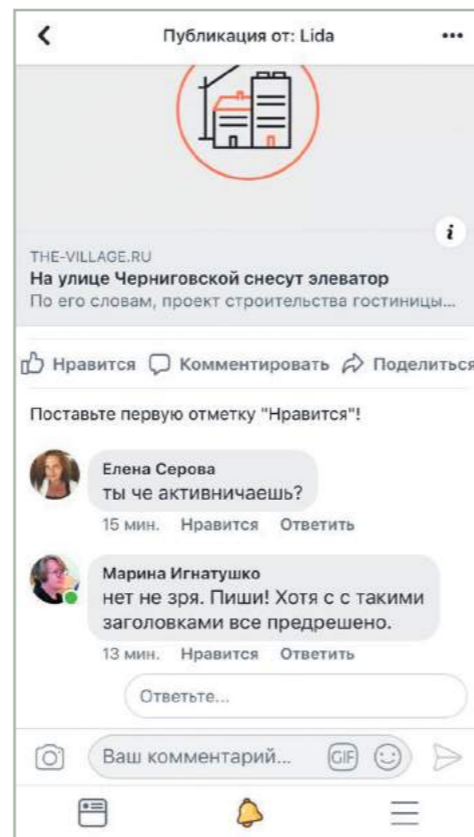
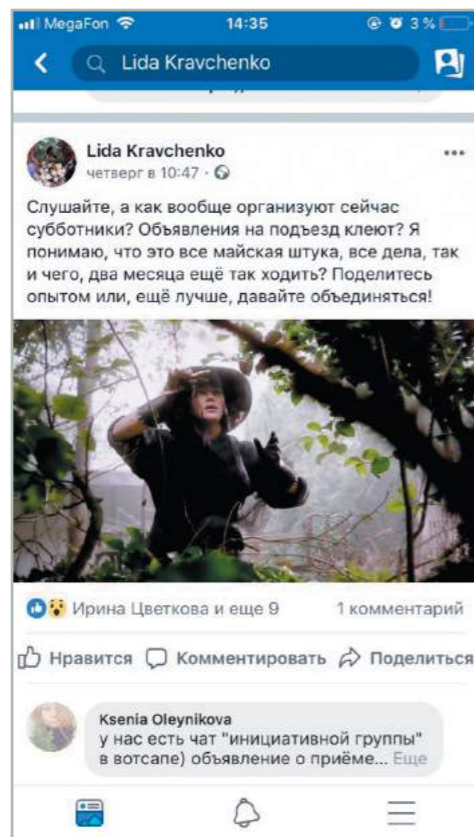
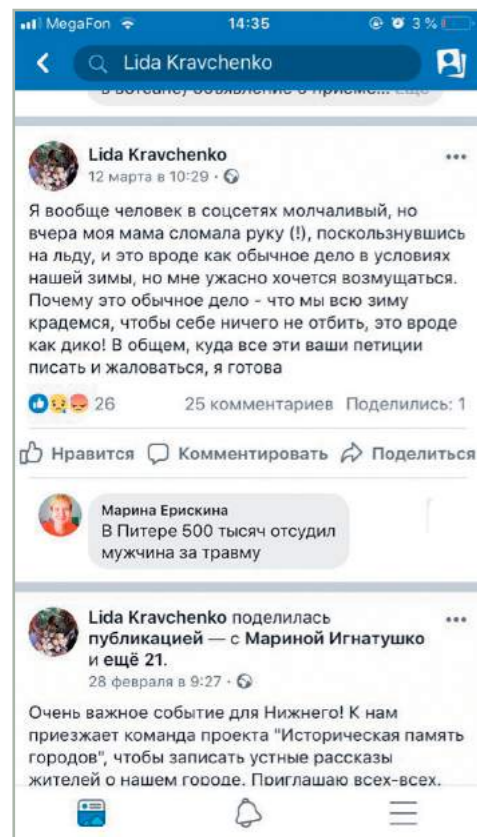
+7831 2809797

ЗАКАЗ БИЛЕТОВ: 428-99-99 ☺ KASSIR.RU

РЕКЛАМА

Сознательный цифровой горожанин

Инстаграм делает людей несчастными, Фейсбук превращает тихих интеллигентов в агрессивных грубиянов, а в комментарии на Ютубе вообще лучше не заходить – репутация социальных сетей сегодня ни к черту, но, может, мы просто неправильно их используем? Специально для газеты «Селедка» журналистка Лидия Кравченко на неделю изменила свои цифровые привычки, чтобы тратить «экранное время» не на праздный серфинг, а на полезные и правильные действия – публикуем репортаж эксперимента



План действий

Здесь надо обозначить сразу: по интернету я в принципе крадусь, как мышка, не оставляя гневные комментарии на Трипэдвайзере и не выкладываю еженедельно свои селфи во все соцсети сразу. ВКонтакте использую только для работы, музыки и смешных картинок; Фейсбук ненавижу всей душой и захожу туда опять же только по работе; в Инстаграме активизируюсь раз в полгода в период отпуска. Моя отдушина – это Твиттер, но его в эксперименте я решила не задействовать.

Поэтому для меня изменение цифрового поведения должно быть показательно сразу по нескольким фронтам. Во-первых, с антропологической (!) точки зрения: заметят ли мои знакомые, что я стала вести себя иначе, и, что важнее, как отреагируют – подумают, что я сошла с ума, или поддержат? Во-вторых, я хотела понять, какие в целом существуют понятные действия по улучшению комфорта горожан – именно в интернете, причём человеческом, не зарываясь в дебри «Госуслуг».

Социальная активность

Вообще я рассчитывала выйти в мир нижегородского Фейсбука как активный горожанин: меня давно интересовало, почему, например, защитники Стрелки все время друг с другом ругаются, хотя

выступают за одно дело, или что сейчас происходит с Почаинским оврагом. Но в первый же день эксперимента моя мама поскользнулась прямо у своего подъезда и сломала руку – первый раз в жизни! – так что моя цифровая ярость, с которой я кинулась в социальные сети, была неподдельной.

Мне дали несколько хороших советов (в основном судиться), поставили 26 лайков (в том числе три «возмутительно» и 11 «сочувствую»), но все-таки для эксперимента такой пост не годился – слишком гармонично он встроился в мою повесту: мама травма была событием, которым, возможно, даже молчунам захотелось бы поделиться. Поэтому я пошла дальше и попробовала собрать моих френдов на субботник, ведь мне правда нравятся субботники! Но мою непопулярность, видимо, могло изменить только чрезвычайное происшествие и только на время, так что в этот раз я получила свои обычные десять лайков. Решив, что нужно взять тему посерьезнее, я замахнулась на петицию на change.org (мне почти тридцать, извините) против сноса элеватора на улице Черниговской. Но после краткого погружения в мир петиций поняла, что в 2019 году они особо не нужны, поэтому решила ограничиться пространством постом о том, куда же мы катимся. И, знаете, девять комментариев – тоже отличный отклик!

Мое активное поведение почти никого не смущало – по крайней мере, никто вслух не спрашивал, с чего это я решила резко стать блогером.

Интереснее другое – появились предупреждения! После поста о том, что моя мама сломала руку, несколько человек (никак не связанные с органами власти, надо признать) посоветовали мне свернуть активность, а пост удалить от греха подальше. На этом, правда, все и закончилось, хотя я честно была готова внести в свое блогерство нотки оппозиционности – скажите спасибо, что не сказала о сломанных качельках напротив моего подъезда.

Как помочь своему району, если ты интроверт

Идею с субботником я решила не оставлять и найти единомышленников: вступила в группу своего микрорайона на Фейсбуке, где сначала пообсуждала подозрительные мелкие поджоги неизвестных предметов в овраге (я не шучу), а потом предложила пойти в этом самом овраге поубираться. Но мой пыл быстро охладил: снег не растаял, да и вообще в их компании уже есть заводила, которая команду на очередную массовую уборку не давала. Была бы я более боевым человеком, мы бы наверняка уже бегали по Печерам с большими черными пакетами, но нет, поэтому субботник я внутренне отложила до традиционных для этого дела майских праздников.

Так как мама попросила на ее коммунальщиков не жаловаться (святой человек), я подумала пожа-

ловаться на своих и предотвратить собственные возможные переломы: попросила на областном сайте Госуслуг почистить лед у моего дома. Я живу в длинном доме, который спускается к оврагу и вдоль которого максимально сложно ходить зимой, не потеряв остатки достоинства. Тут нужно побить немного дотошной и рассказать, что на обычных Госуслугах возможность от души пожаловаться я не нашла, но оказалось, что если ввести в Гугл «Госуслуги Нижегородская область», то найдется другой сайт, на котором очень просто найти вкладку «Сообщите о нарушениях в системе ЖКО».

На следующий день я проверила заявку – появилась фраза: «Обращение исполнено». От нее я, если честно, немного растерялась. Мне-то казалось, что должны прийти люди с сильными руками и расколоть весь этот лед или, в крайнем случае, посыпать его песочком, потом все это сфотографировать и приложить к моей заявке. Это ладно, но даже каких-то действий со стороны «системы ЖКО» я не заметила: лед еще некоторое время присутствовал, а потом наступил уверенный плюс, и появился асфальт. Нет льда – нет проблем!

Благотворительность

Поняв, что мне никогда не стать популярной в Фейсбуке, я переключилась на более привычную среду обитания: в ВК: тысяча друзей, полторы тысячи подписчиков, успех любого дела обеспе-

чен. Для всей этой большой компаши я сделала репост из моего любимого фонда «Серафима» – совершенно душераздирающее сообщение о том, что многодетной семье не хватает еды. И ничего не произошло – по крайней мере, в Сети. Но не скажу, что я сразу разочаровалась в окружающем мире, ведь с информационной помощью сейчас всегда так: в день любой пользователь соцсетей видит огромное количество подобных просьб и постепенно учится их не замечать, а кто-то просто любит помогать молча.

В целом помогать в интернете сейчас проще простого: у каждого есть Сбербанк, куда можно наколоться и попасться мошенникам. Поэтому я решила помочь понятному проекту – фестивалю «Том Сойер Фест», который занимается восстановлением деревянных домов в центре города. 500 рублей – и я чувствую себя человеком немного лучшим, чем есть на самом деле.

Вообще самый лучший и удобный благотворительный проект – это «Рубль в день», который реализовал фонд «Нужна помощь». Он очень прост в использовании: нужно выбрать, кому помогать, и привязать карту, с которой ежемесячно будет списываться малоощутимая для жизни сумма. Я выбрала 11 фондов, и мое списание – каких-то 330 рублей в месяц. В Нижнем такого проекта действительно не хватает, как и в целом единой площадки в Сети, на которой были бы собраны

все нижегородские фонды: уверена, что тогда активность горожан была бы гораздо выше.

Выводы

Честно сказать, я рассчитывала, что в эксперименте будет еще один очень важный пункт – социально-культурная активность: мне хотелось смотреть онлайн-трансляции хороших локальных лекций или концертов и со всей силой принимать в них участие как комментатор. Но то ли неделя была неудачной, то ли я не слишком хороша в поисках, но интересных трансляций я так и не нашла, поэтому пришлось довольствоваться Джеймсом Макэвзом, показывающим в прямом эфире новые фигурки из серии «Люди Икс».

Хотелось бы мне стать бесстрашным активистом, который говорит о том, что его волнует? Конечно. Как и многим, мне хочется пользоваться цифровыми возможностями, чтобы бороться с несправедливостью, помогать тем, кто в этом нуждается, и иногда себе самой, разумеется. Проблема только в том, что это немного не так работает: нельзя молчать полгода, когда тебя ничего особо не беспокоит, а потом влететь на крыльях ярости на Фейсбук, обдумывая, какой-то бизнесмен хочет разрушить очередной деревянный дом. Нельзя игнорировать новости, а потом возмущаться, что нигде пожаловаться на груды мусора. Это работа на полный день, иначе – десять лайков, один комментарий. ☑



«Шлем Вам сердечный привет из надоблачного пространства. Здесь чудесно, чистый воздух, тишина. Музыки нет: искусством занимаются только коровы, да и те поневоле, звенят колокольчиками».

Александр Скрябин

Если вы хотите поделиться гениальной мыслью по поводу содержания газеты и ее будущего, можете написать письмо нам в редакцию. Заранее спасибо. seledka@ekproject.ru

Seledka № 2 (70) март-апрель 2019 г.

www.seledkagazeta.ru

Учредитель и издатель: ООО «СОБАКА.НН», 603093, Нижний Новгород,

ул. Ковровская, 11а. ☎ +7 (831) 433-95-84, 433-87-63

Периодичность: 1 раз в 2 месяца

Тираж: 9000 экз.

Отпечатано в ООО «Профи Принт», 603159, ул. Волжская Набережная, 8-404. ☎ +7 (831) 275 41 60

Главный редактор: М. И. Гончарова

Заместитель главного редактора: Лидия Кравченко

Верстка: Анастасия Карпова

Реклама: Илона Лапшина | **Обложка:** Владимир Абих

Над номером работали: Виталий Авдеев, Анастасия Бирюкова, Илья Большаков, Никита Вельтищев,

Максим Жженов, Марина Игнатушко, Сергей Круглов, Елизавета Подколзина, Настя Пожидаева,

Анастасия Старых, Дмитрий Степанов, Ирина Фуфаева, Ксюша Чеховская.

Адрес редакции:

603093, Нижний Новгород, ул. Ковровская, 11а

☎ +7 (831) 433-87-63.

Газета «Селедка» (Seledka) зарегистрирована в Управлении Федеральной службы по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций по Приволжскому федеральному округу (Управление Роскомнадзора по Приволжскому федеральному округу). Регистрационное свидетельство ПИ № ТУ52-01177 от 27.12.2016 г.

Перепечатка материалов газеты «Селедка» (Seledka) невозможна без письменного разрешения редакции. Мнение авторов может не совпадать с точкой зрения редакции.

Номер подписан в печать 22.03.2019 в 11:00, по графику 22.03.2019 в 11:00.

Дата выхода в свет 01.04.2019. Распространяется бесплатно.