

F5

F5.ru

АБИТУРИЕНТЫ^{С.01} КОРТНИ ЛАВ^{С.06}

РОДИТЕЛИ-МУЧИТЕЛИ^{С.14} НУРГАЛИЕВ^{С.04}

НЕДОЦЕНЕННЫЙ ШЕВЧУК^{С.02}

«ЧЕРТОВЫ ПОНИ»^{С.20} ЖЖ^{С.04} ЭЛЕКТРОЛЕТ^{С.16}

ЗВЕРОАЗБУКА^{С.12} ТЕОРИЯ СОЗНАНИЯ^{С.22}

ИНТЕРНЕТ КАК ОБРАЗ ЖИЗНИ

БЬОРК. СНИББ-ВЕРСИЯ

С. 08

«У ГАРМОНИИ ЕСТЬ ФОРМУЛА»

МЕДИАХУДОЖНИК СКОТТ СНИББ, АВТОР ЦИФРОВЫХ ИНСТАЛЛЯЦИЙ, ВЫСТАВЛЕННЫХ ВО МНОГИХ МУЗЕЯХ МИРА, И АРТ-ПРИЛОЖЕНИЙ ДЛЯ IPHONE И IPAD, ВЫСТУПИЛ АРТ-ДИРЕКТОРОМ НОВОГО ПРОЕКТА ПЕВИЦЫ БЬОРК – ИНТЕРАКТИВНОЙ МУЗЫКАЛЬНОЙ ВСЕЛЕННОЙ. Спрашивал ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ



СКОТТ СНИББ, 42 года, интерактивный художник с двумя высшими образованиями (информатика и изобразительное искусство), кандидат наук, преподаватель, обладатель многих грантов, в том числе *Фонда Рокфеллера*. Начинать как галерейный художник (медиаискусство) Скотт Снибб находится в коллекциях *Музея современного искусства Сан-Франциско*, *лондонском и парижском музеях науки и т. д.* Работал в *Adobe* над программой *After Effects*. В 2000 году основал собственную ИТ-студию. Был одним из первых современных художников, портировавших свои работы на платформу *App Store*; его приложения *Gravilux* и *Bubble Harp* стали бестселлерами и вошли в список лучших аппов 2010 года.

19 июля в *App Store* появился бесплатный апп со странным названием *Biophilia* и затейливой черно-белой закорючкой вместо привычной глянцевой иконки. Внутри обнаружилась дивная, словно собранная из пиксельной проволоки монохромная модель вселенной, а голос знаменитого натуралиста Дэвида Аттенборо сообщил, что это новый альбом певицы Бьорк.

Впрочем, не просто новый. *Biophilia* — первый в мире *iPad*-альбом, приложение, в которое встроены отдельные платные интерактивные аппы-песни. Обычная пластинка тоже будет, но позже, а пока два новых трека можно купить прямо внутри этой черно-белой вселенной — они загорятся открытыми созвездиями.

Biophilia — не просто затейливая упаковка для песен. Бьорк поет про небесные тела, земную кору, пересказывает теорию Большого взрыва, выводит «квар-р-р-рц» на фоне перезвона колокольчиков — и все это отражается на экране. Например, в композиции *Crystalline* вы управляете полетом кристалла по разноцветным тоннелям, и структура трека меняется в зависимости от выбранного вами маршрута. Будут еще песни про ДНК, вирусы, земное ядро, Луну — и для каждой из них выйдет специальный апп, позволяющий буквально потрогать музыку руками.

За весь интерактив в *Biophilia* отвечает цифровой художник Скотт Снибб, известный своими музейными медиаинсталляциями и iPhone-аппами — его *Gravilux* и *Bubble Harp* вошли во все возможные списки лучших приложений 2010 года, включая рейтинг *F5*. Снибб — звезда новой формации, программист и инженер (его первое образование — факультет информатики *Брауновского университета*), создающий медиаарт (второе образование — факультет изобразительного искусства). До недавнего времени Снибб упоминался скорее в узкоспециальных изданиях и галерейных списках. Сегодня у него берут интервью *Wired* и *Dazed & Confused*, но он по-прежнему сам отвечает на почту и запросто общается по *Skype*.

Мой звонок застал Скотта за завтраком.

— Привет. Я видел все ваши приложения и вообще ваш большой поклонник.

— Ой, слушайте, очень приятно, я вообще не привык еще к тому, что мне такое говорят.

42-летний Снибб выглядит как типичный гик — кучерявые волосы, майка, он начисто лишен манерности, экзальтации и экстравагантности современного художника. Он скорее напоминает профессора математики: улыбчивый парень с высоким лбом, чей главный художественный инструмент — единицы и нули.

— В детстве я был большим фанатом Энди Уорхола. Я вырос в *Нью-Йорке*, родители ходили на его вечеринки, а потом пересказывали мне, что там происходило. Но меня совсем не волновала светская деятельность Уорхола, я был заворожен тем, как он построил бизнес на основе искусства. По большому счету любому художнику надо бы отыскать в себе бизнесмена. Потому что каким-то образом тебе надо платить аренду, управлять проектами, планировать работу...

За последние десять лет Снибб построил настоящую интерактивную империю. Он является учредителем трех компаний и держателем целой серии патентов. *Scott Snibbe Studio* занимается производством аппов, *Snibbe Interactive* проектирует инсталляции и интерактивные пространства для офисов, развлекательных центров и публичных мест, а маленький институт *Sona Research* получает научные гранты для исследований на такие темы, как «*Интерактивная динамическая абстракция*» или «*Тактильная цифровая скульптура*».

— Мне всегда хотелось быть такой комбинацией художника и изобретателя, я люблю работать с другими людьми, но на то, чтобы построить компанию, у меня ушло довольно много времени. Я работал в *Adobe*, был обычным галерейным художником и выходил в свободное плавание постепенно, очень осторожно. Когда в 2000 году я все-таки уволился отовсюду, было очень странное ощущение. Я просто сидел один в огромной студии и думал, что делать дальше. Потом нанял видеоассистента, он работал один день в неделю. Потом появился администратор, за ним — первый программист, ну и так далее.

Снибб, кажется, идеальный кандидат для переноса идей Бьорк в интерактивное пространство. Всю свою сознательную жизнь он измерял гармонию линейкой, моделировал поведение частиц под воздействием гравитации (*Gravilux*), скрещивал пузырчатое пространство с арфой (*Bubble Harp*), заставлял людей гонять по экрану тысячи муравьев (*Antograph*). Сначала все эти работы выставлялись в музеях и галереях, Снибб выдумывал и паял инсталляции, соединял сенсорные телевизоры с компьютером, мастерил сложносочиненные устройства для считывания движений. Когда

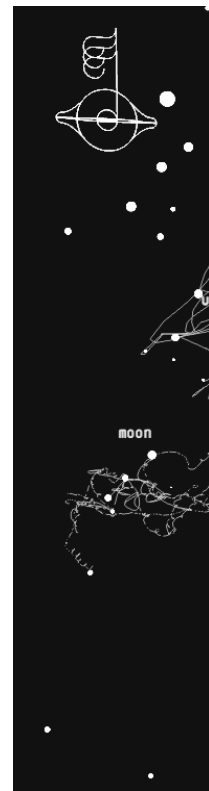
вышел *iPad*, Скотт с минимальными изменениями портировал туда собственные работы 12-летней давности, оценив их в \$1,99 каждую. Одной из покупательниц оказалась Бьорк.

— Менеджер Бьорк написал мне очень смешное письмо, которое начиналось словами «Простите, что беспокою вас...» Ну и дальше в том же духе: «Бьорк видела ваши аппы, и, может быть, вы знаете кого-то, кому было бы интересно поработать с ней». Такой, знаете, очень английский подход. Я, разумеется, ответил, что мне интересно, мы обменялись парой писем, начали говорить по *Skype*, потом встретились в *Лондоне*. Изначально планировалось, что моя студия просто сделает пару аппов. В итоге я взялся за три, спроектировал вселенную *Biophilia* и сейчас являюсь чем-то вроде ее арт-директора. Проще говоря, даю советы авторам других аппов (кроме Снибба над *Biophilia* работают еще четыре разработчика. — *F5*).

Радостно ухватившись за это событие, западная пресса уже окрестила *Biophilia* новой формой музыкального альбома, а апп — новой жизнью музыкального трека. Но Бьорк не просто поместила свою музыку в планшет, она с самого начала задумала ее интерактивной. Для этого ей пришлось изменить сам подход к сочинительству, отказаться от традиционной схемы куплет — припев — куплет, позаимствовав у академических минималистов и Брайана Ино структуру и идеи саморазвивающейся композиции. *Crystalline*, дебютный сингл с альбома, устроен как конструктор, который можно разобрать и собрать в произвольном порядке.

— Музыка всегда развивалась по алгоритму, у нее всегда была четкая математическая структура, даже тысячи лет назад. У гармонии есть формула, понимаете? Но сейчас, с появлением *iPad*, сама идея интерактивной композиции вышла на новый уровень. Даже хорошие, талантливые программисты, с которыми мы работаем, часто не понимают, что такое интерактивность. *iPad* — новая среда,

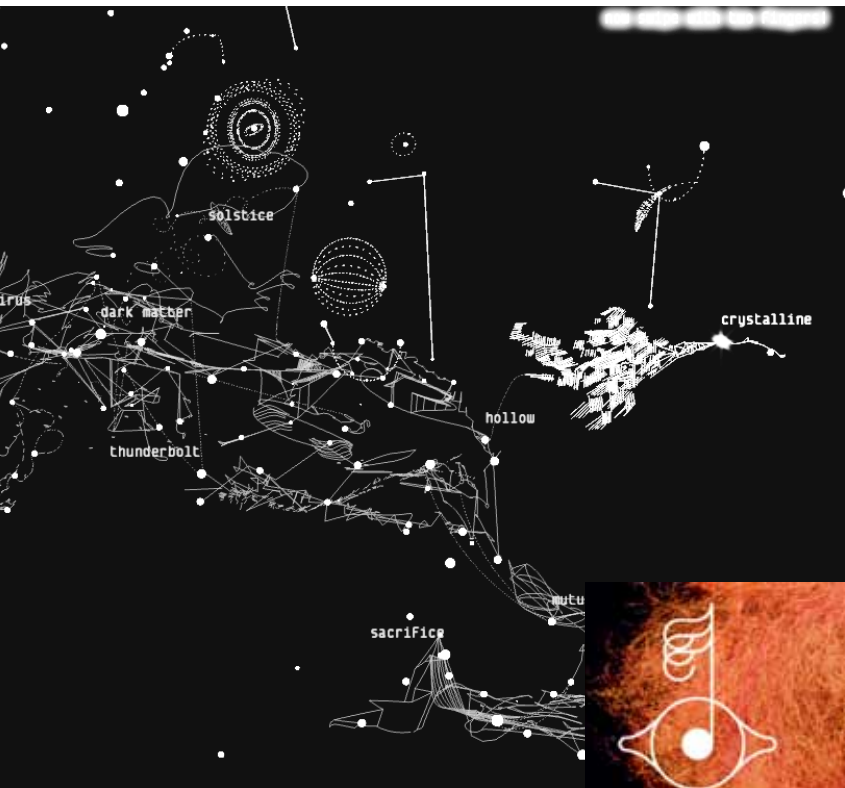
и обычно людям приходят в голову две идеи: «Давайте сделаем игру!» или «Давайте сделаем красивую картинку с активными зонами, куда пользователь может нажать». Но люди взаимодействуют с окружающим пространством непрерывно. Жесты, звуки, музыка — это все постоянные процессы. Бьорк, конечно, ничего не смыслила в том, как устроен и функционирует планшет, но меня поразило, насколько глубоко она понимает философию этой среды, ее возможности. Я такого глубокого взгляда не встречал у многих профессионалов.



В APP STORE ВСЕ ЕЩЕ ЖИВ ДУХ «ГАРАЖНОЙ РАЗРАБОТКИ»:

ТЫ МОЖЕШЬ НАПИСАТЬ АПП ДОМА, В СПАЛЬНЕ –

И ПРОСНУТЬСЯ С МИЛЛИОНОМ НА СЧЕТЕ



Biophilia финансируется в складчину: каждый разработчик оплачивает расходы на производство своего аппа сам, прибыль делится пропорционально затратам.

— Это, по сути, венчурный проект. Бьорк вкладывает музыку, команды оплачивают работу своих сотрудников. В App Store все еще жив дух «гаражной разработки»: ты можешь написать апп дома, в спальне — и проснуться с миллионом на счете. Проблема в том, что вместо оригинальных идей люди продолжают копировать друг друга, делают эти бесконечные пианино, которые издают пердеж. На что они рассчитывают? Как будто нет своих идей — вот что удивительно. У меня гора проектов, которые требуют переноса на iPad, — время бы найти.

iPad действительно можно рассматривать как новое поле деятельности для современного художника. Но все-таки нужно подходить к этому вопросу серьезно, как

АККАУНТЫ

[facebook.com/
scottsnibbe](https://facebook.com/scottsnibbe)
twitter.com/snibbe
snibbe.com

к любому бизнесу. Я тут был на вечеринке, мы разговорились с художником, который жаловался, что его проект не очень хорошо пошел. Я говорю: «Ну да, бывает и такое, некоторые аппы действительно продаются всего по несколько тысяч...», а он: «Тысяч! Да я штук десять пока продал!»

По разным оценкам, приложения Снибба ежемесячно приносят ему десятки тысяч долларов, и Скотт отвечает iPad взаимностью: адвокатирует платформу, пишет статьи (очень рекомендуем, например, «Искусство по 99 центов», snibbe.com/blog/2010/05/19/art99) и искренне удивляется, когда художники отказываются отдавать свои работы в App Store.

— Честно говоря, я не очень понимаю все эти разговоры про то, что Apple полностью контролирует App Store. Слушайте, они потратили миллиарды долларов, сделали устройство, создали инфраструктуру. Ну да, они владеют этой системой и хотят контролировать качество и содержание того, что туда проходит. Не нравится — попробуйте выложить работы у себя на сайте. Таким образом вы привлечете внимание в лучшем случае нескольких тысяч человек. А если хотите достигать до широкой аудитории, нужен канал распространения. Это как быть режиссером и говорить: «Я не люблю кинотеатры». Ну тогда, наверное, не надо кино снимать. **F5**