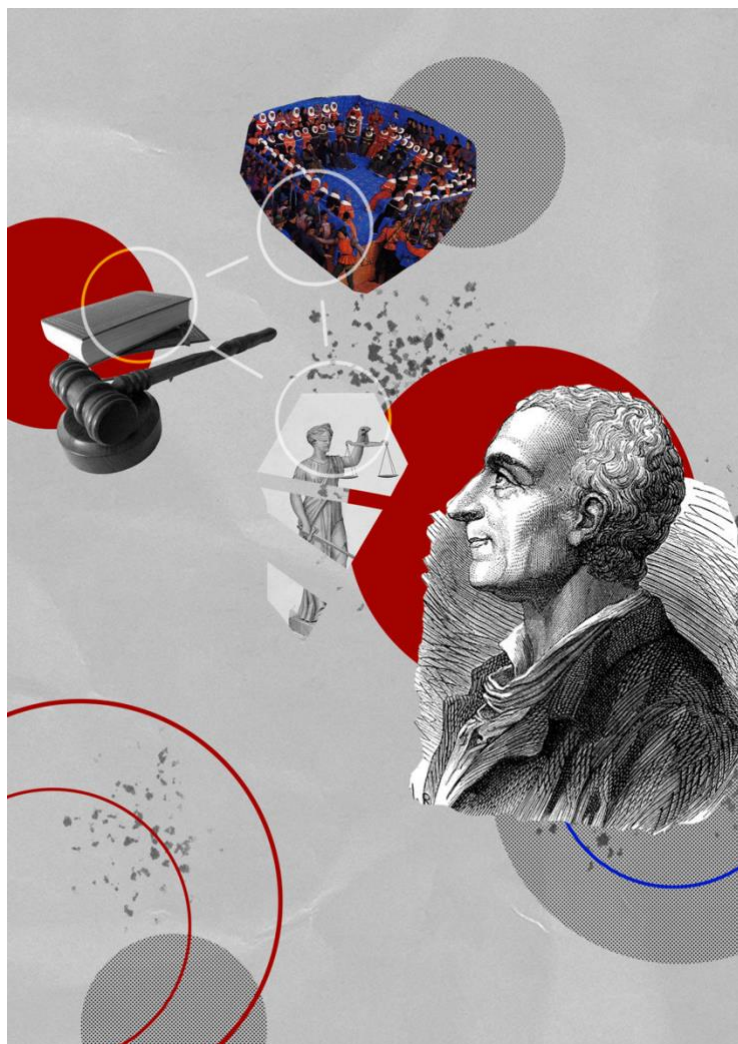


Размышление о том, можно ли считать видео игры искусством

Мария Ковалева (образовательная программа «История художественной культуры и рынок искусства»)

Существует мнение, что компьютерные игры, а точнее видеоигры, не могут быть рассмотрены как произведения искусства. Несмотря на то, что они уже являются неотъемлемой частью человеческой культуры (в широком смысле слова), до сих пор ведутся горячие споры о том, можно ли считать видеоигры искусством. Причем сторонники разных точек зрения уравнивают друг друга по количеству голосов. Этот вопрос уже перешел в разряд вечных философских рассуждений, что значит, мы никогда не сможем прийти к полному согласию. Но чтобы попытаться на него себе ответить, надо определиться с тем, что мы называем искусством. То, что



выглядит необычно, дорого и недостижимо? Или то, что понятно и просто? В наиболее широкой трактовке к искусству относят плоды всех сфер творческой жизни человека. С моей точки зрения, искусством можно назвать все, что сделано с определенным замыслом и к чему приложено определенное количество усилий. И если посмотреть на нашу проблему под таким углом, то вопрос отпадает сам собой.

Для того чтобы пояснить вышеприведенное мнение, стоит вкратце рассмотреть ключевые моменты появления такого явления, как компьютерные игры в контексте современного искусства.

Конец первой четверти XIX в. и начало следующего XX в. были весьма новаторскими, в том числе в отношении формирования и развития современного искусства, каким мы его знаем сегодня. В частности, изобретение кинематографа братьями Люмьер (хотя, вероятно, не так

уж правильно приписывать это только им) носило исключительный характер. Оно позволило искусству использовать совершенно новое понятие «время», что создало принципиально новую модель зрительского восприятия. Более того, зрелище переместилось в новую плоскость. Появилась новая реальность, которая зеркально отражала существующую, но строилась по другим законам и была подвластна своим создателям. Это была революция в прямом смысле этого слова! Далее видео будет использоваться как орудие представления, получит много других интерпретаций – например, будет существовать в виде скульптуры.

Интересно, что такая технология появилась во многом благодаря созданию pinhole camera (камера с маленьким отверстием, имитирующим объектив), которая использовалась Леонардо да Винчи для зарисовки природы. Между XVI и XX веками произошли колоссальные изменения в подходе к изображению.

Несмотря на ранее упомянутые технологические разработки, приведшие к появлению телевидения в том числе, кризис изобразительного искусства произошел в 1920-е годы. В это время происходит переосмысление изображения действительности и вообще назначения изобразительного искусства, на которое указывает кубизм. Этот кризис и приведет к фундаментальным изменениям в искусстве на уровне его основ. Идея поиска «руки мастера» в произведениях живописи была разрушена. Искусство обезличилось. Это делало возможным избежать любого контакта с традиционной тонкой живописью и, более того, получать произведения искусства без художника, который бы их создавал. Основателем этой концепции был Марсель Дюшан со своим знаменитым «фонтаном». Он утверждал, что живопись мертва. Это в свою очередь оставило позади традиционные эстетические вопросы о мастерстве, технике и вкусе. На их место пришли новые онтологический («что такое искусство?»), эпистемологические («откуда мы это знаем?») и институциональные («Кто определяет это?») значения. Название всей этой концепции (readymade) строится на присваивание уже готовым изделиям (часто производственным) титула произведений искусства. Таким образом, все может стать объектом искусства. Это открывает огромные возможности для чего угодно, чтобы стоять наравне с живописью и скульптурой. Соответственно, все зависит только от авторского подхода к конкретному предмету (в широком смысле). Показывая нам, что вещи могут быть рассматриваемы под разными углами, искусство во многом оспаривает существующий порядок вещей. Идея становится центром работы. В какой-то степени это можно назвать «искусством ради идеи» в противоположность «искусству ради искусства».

Еще одной важной вехой в истории стало обращение художников 1960–1970 гг. Северной и Южной Америки, а также и Европы к идее о том, что конечный результат вторичен по отношению к своему содержанию. Вот что говорит известный американский художник-концептуалист и минималист Сол Левитт в своей теоретической работе «Высказывания о концептуальном искусстве» 1969 г.: «В концептуальном искусстве наиболее важным аспектом работы является замысел или понятие. Это значит, что все спланировано и решено заранее, а исполнение – это лишь формальность».

С появлением этой радикальной теории существовавшие веками представления об искусстве, эстетике, профессионализме и рыночных стандартах были обесценены. Сегодня концептуализм пронизывает само понимание того, что такое искусство и чем оно может быть.

Более того, слова «концептуальный» и «современный» фактически стали синонимами. В связи с этим мы можем вспомнить работу Мартина Крида «№ 227», в которой он продемонстрировал, как свет в выставочном зале включается и выключается снова и снова. Если бы это не было выставочным пространством, то можно было бы подумать, что произошла проблема с электричеством. Однако в данной ситуации это была демонстрация того, как обстановка обуславливает смысл.

По этой же аналогии выполнена работа знаменитого Феликса Гонсалеса-Торреса 1990-х гг. «Леденцы на палочке». В одной из серий художественных работ художник взял около восьмидесяти килограммов конфет и сложил их в кучу в углу, откуда каждый посетитель мог взять немного для себя. Эта работа была посвящена другу, который умер от рака после осложнений от продолжительной болезни. Леденцы символизировали болезнь, которая изо дня в день отнимала килограммы у друга художника. Он не только воплотил концептуальную идею, но вдобавок сделал акцент на изменчивости и непостоянности замысла в условиях эксперимента. Этот подход встретил много критики. Он может быть эстетически неприятным и даже отвратительным, что часто мешает восприятию и пониманию. Более того, люди часто приходят в ярость, когда эти концепции претендуют на то, чтобы быть произведениями искусства.

Однако вернемся непосредственно к так называемому искусству «новых медиа» и месту компьютерных игр в нем. У них есть одна очень важная характеристика, которая выражается в максимальной понятности и простоте в использовании. В наше время почти у каждого есть смартфон и компьютер, а также примитивные навыки управления этими устройствами. Быстрое развитие и внедрение новых технологий привело к тому, что теперь их может

использовать каждый, даже маленький ребенок, притом что технику двадцатилетней давности нынешнее поколение не в силах обрабатывать.

«Новые медиа», однако, имеют довольно большой минус, о котором стоит упомянуть, – хрупкость. Любая технология рано или поздно устареет. Соответственно, произведения искусства тоже устарели. Так, например, было с работой Нам Чжун Пайка «Электронная сверхзвуковая магистраль», смонтированная из аналоговых телевизоров. Для замены устаревших и поврежденных деталей было решено сразу закупить их наибольшее количество. Но существует и другой подход – многие художники ставят условие, чтобы при старении техники работа само уничтожалась.

Важная особенность, которую можно напрямую отнести к компьютерным играм в контекст искусства – это так называемая «радость». Именно эта отличительная черта может стать решающей для людей, которые только начинают свое знакомство с современным искусством. Этот атрибут может помочь привлечь интерес широкой общественности к изучению современного искусства. Что еще важнее, это может быть молодое поколение, дети.

Для примера можно взять работу-постановку Джереми Деллера «Богохульство» в 2012 г. Может быть, критики правы, сравнивая такое искусство с «фастфудом» и не поощряя стремление к банальному развлечению публики. Они утверждают, что нет никакой идеи в таком искусстве. Действительно, сейчас все, что имеет ценность, превращается в объект экономического стимулирования, массового производства и, следовательно, в «фастфуд». Однако, на мой взгляд, самое главное заключается в том, чтобы человек как индивид самостоятельно давал оценку современному искусству.

Подводя итог, хочется сказать, что произведение искусства в современном понимании – это предложение посмотреть на искусство в целом, не разбивая его на составные части. Увидеть это нечто в новом свете и оценить его по другим критериям, взглянуть под разными углами. И, по-моему, несправедливо лишать какое-то творчество возможности назвать себя искусством в век, когда все провозглашается искусством. Напоследок хотелось бы привести в пример «Крепость гномов» («Dwarf Fortress») как аргумент в защиту видеоигр. Апеллируя к вышесказанному, хочу отметить, что эта игра, хотя и не несет в себе практически никакой эстетической ценности, считается очень сложной с точки зрения сюжета, а слоган «Проигрывать – это весело» является основной идеей. Как творчество Крида – игра бесконечна, у нее просто нет конечной черты, как и в истории искусства, как в самом искусстве.

В качестве бонуса, игра «MainCraft» развивает воображение и дает возможность людям конструировать свои самые смелые проекты и задумки, которые не могут быть воплощены в

реальности. Она могла бы вдохновить на множество мыслей людей, например, архитектора, однако не только архитекторы и дизайнеры могут представить себе дома Леду.

Так какой же вывод мы можем сделать? Видеоигры – это самое молодое искусство, которое сейчас быстро и активно развивается. На компьютерных играх выросло уже не одно поколение, поэтому их невозможно больше игнорировать. А точнее, игнорировать тот факт, что оно во многом воспитывает эстетический взгляд и предпочтения современного общества. Игры, их видеоряд и сюжеты, как и любое другое визуальное искусство, сообщает зрителю-участнику некие образы, которые формируют его видение, служат ориентирами своего рода.

Также как последствия промышленного переворота привели к появлению и развитию кинематографа, также и появление компьютера послужило к созданию нового вида искусства, цифрового. На протяжении всей своей истории технология предоставляла художникам новые средства выражения.

Видеоигры представляют из себя искусство синтетическое. В них совмещаются и переплетаются элементы кино, музыки, театра, анимации и т.д. В некоторых исследованиях выражение «Video Game» (видеоигра) уже заменяется термином «Cyber Drama» (кибердрама). Как и всякий вид искусства, видео игры делятся на жанры, которых к данному моменту существует множество. Более того, у этого нового вида уже есть своя история, которая берет свое начало в 1950-е гг.

Библиография

Кен А., Черрази Дж. Кто боится современного искусства? // Кен Ан, Черрази Дж. М.: А+А; АД Маргинем, 2018.

Компьютерные игры как искусство // GamesisArt.ru (http://gamesisart.ru/games_is_art.html).

Просмотрено: 25.10.2019

Мизиано В. Пять лекций о кураторстве. М.: Ад Маргинем, 2015.