

Отзыв на выпускную квалификационную работу
«ВИДЕОИГРЫ: ЗРИТЕЛЬ КАК СОАВТОР ПРОИЗВЕДЕНИЯ.

Исследование характера взаимодействия зрителя
и произведения на материале инди-игр»
студентки IV курса

факультета свободных искусств и наук СПбГУ

Черкавской Яны Олеговны

Квалификационная работа Черкавской Яны Олеговны посвящена анализу видеоигр. Автор предлагает говорить о них как об искусствах взаимодействия, которые принято называть также партисипаторными практиками, и отказаться от их функционального анализа в пользу анализа их значений. Исследовательница ставит игры в контекст «производства присутствия» искусства второй половины XX в. Актуальность работы в обращении к сравнительно новому виду цифрового искусства — видеоиграм с арсеналом искусствоведческого анализа и рассмотрение их с точки зрения эстетики зрительского восприятия. Основанием для такого подхода становится включение в 2012 году ряда видеоигр в коллекцию MOMA. Черкавская опирается на публикации как американской школы теории игр таких как Джаспер Джуул, Иан Богост и др, так и таких теоретиков искусства как Аллен Бадью, Ханс-Георг Гадамер, Никола Бурио, Вальтер Беньямин.

Исследовательская интрига разворачивается между Библией и футболом, между болением и молением как способами воздействия на реальность на расстоянии. На стр 3 автор цитируют Книгу Бытия, а затем Леонардо да Винчи, на стр 6 речь идет о *Biblia raregem* как о причине возникновения изобразительности в западном искусстве, а на стр 8 Никола Бурио и автор из демиурга становится «семионавтом».

Невозможно отказать в смелости работе, которая головокружительно разворачивает перед глазами читателя (глава 2) развитие истории искусств от Леонардо до Fluxus, включая сюррелизм и OULIPO, а так же другие антропологические и литературоведческие сюжеты, связанные с процессуальностью или игрой. Работа завершается (глава 3) подборкой примеров игр различных жанров, созданных независимыми разработчиками (*80 Days(2015), Sorcery!(2016) Proteus (2013), Sublustrum(2008), TurboPug(2015), Mountain (2014), Call of Duty 4: Modern Warfare(2007), Gone Home(2013)*). Цитирую Богоста, Черкавская критикует функциональное описание игр и, напротив, предлагает анализировать последние с точки зрения значения. Возможно, на каждом из сюжетов стоило бы остановиться более подробно, но остается надежда, что именно это предпримет исследователь в своих последующих работах.

В качестве главного достоинства работы следует отметить уверенное использование широкого круга новейших теоретических материалов по как по теме исследования, так и в области эстетической теории.

В целом, квалификационная работа выполнена на высоком уровне и заслуживает положительной оценки.

Наталья Антоновна Федорова
кандидат филологических наук
ст. преподаватель СПбГУ



25.05.2016

