

Рецензия на выпускную квалификационную работу по направлению подготовки 035300 «Искусства и гуманитарные науки»
Черкавская Яна Олеговна «Видеоигры: зритель как соавтор произведения.»
Исследование характера взаимодействия зрителя и произведения на материале инди-игр.
Профиль подготовки «история искусств»

Квалификационная работа Яны Олеговны Черкавской : «Видеоигры:зритель как соавтор произведения.» представляет собой актуальное и яркое исследование, проведенное впервые не только в нашем университете , но думаю, и в отечественной искусствоведческой литературе. Мы никак не можем привыкнуть к мысли, что 20 век уже наше прошлое. Открытия, сделанные в прошедшем 20 веке, являются базой, для современного развития искусства. Чрезвычайно трудно в сегодняшней художественной жизни привнести что- то действительно новое, но родилось поколение, выросшее не только и не столько на традициях 20 века. Оно стремительно двинулось, если не к новым высотам, что очень трудно после 20 столетия к оригинальным идеям и к их воплощению.

Работа Яны в историческом ключе раскрывает тему зрителя как основного соавтора, а может быть в отдельных случаях невольно, но уже и автором видеоигр. Яна Черкавская выстроила свою теорию, базируясь на большом библиографическом материале. Изучив труды крупнейших философов, культурологов, искусствоведов, социологов-И. Хёйзинга, Умберто Эко, Буа, Гадамера, Гумбрехта, Кайуа и других Яна Черкавская в соответствии со своей концепции выстроила главы, в которых органично сочетаются вопросы традиции и современного раскрытия темы «художник-зритель» .

«Человек играющий» заменен у нее понятием зритель и потому она обоснованно считает в случае с видеоиграми, что зритель есть игрок, а игрок зритель. Рассматриваются вопросы,связанные с пониманием многогранности смыслов только в акте зрительского восприятия.

Исследуется природа искусства взаимодействия. Чрезвычайно удачно приводится высказывание Леонарда Да Винчи и Казимира Малевича. Сквозь столетия , можно сказать начиная с наскальных росписей, художник приглашает к игре своего зрителя. 21 век идет по пути создания художника – режиссера , но и это в какой то степени было в прошлых столетиях . Начиная с хепенингов 60 годов 20 века роль зрителя усиливается в перформансах и хеппинингах

Особое место в работе занимают видеоигры. Еще сюрреалистами было доказано, что в игре стремление к свободе может быть выражено в различных формах, включая литературные, о чем справедливо пишет и автор. Известное изречение «изысканный труп хочет выпить молодого вина» - стало результатом игры. Игры русских авангардистов разрисовка собственного лица, бесконечные карнавальные шествия, всё вошло в современное искусство. Видеоигры давно уже достигли своего апогея, к концу 20 века появились многочисленные виды(жанры) современных видеоигр. Электронные игры, компьютерные игры, и только в конце 90х в Россию ,в широком масштабе, пришли видео игры и это отставание от западных разработок сказывается по сей день, лишь в конце1990х годов мы стали играть в те же игры, что и весь мир.

Какой бы независимой не была инди-игра, вероятно в работе следовало обратить внимание , что протагонист должен понимать что к его созданию ,к этой инди-видеоигре обращаются все от малыша до взрослого человека. Тогда независимо от возраста каждый становится игроком, а далее говоря высоким штилем от того чем зритель он же игрок наполняет эту игру , в которую вкладывает свое мировидение, личные жизненные представления о сути бытия зависит как этическая сторона жизни общества , эстетическая, так и гражданственная. Важно во что сегодня играет человек и как он поведет этих монстров ,упрощенно говоря смотреть любоваться красотой мира или уничтожать всё живое. Игрок может

заставлять многое...Автор прекрасно владеет анализом многочисленных гейм-игр, инсталляциями и справедливо опирается на имя Хейзинги, утверждающего, что искусство само по себе является игрой. Можно было бы добавить игрой воображения...

Я не согласна с высказываниями авторов сборника «Искусство с 1900года» приводимыми в конце работы, что «фильмы - это иконы понятные всем». Разные фильмы, не всегда есть доступность киноязыка. Иконы обладают собственным сюжетом, который часто скрыт от не просвящённого зрителя, не знакомого с богословием и историей религии.

Квалификационная работа Яны Черкавской «Видеоигры: зритель как соавтор произведения.» отвечает всем требованиям предъявляемым к квалификационным работам и безусловно должна быть востребована учеными различных областей, которым предлагается стать не только читателем но и игроком. Работа заслуживает высокой оценки, а ее автору я желаю продолжения научной деятельности.

Юрьева Татьяна Семеновна.

Доктор искусствоведения, Профессор СПбГУ.

