Отзыв научного руководителя

на выпускную квалификационную работу

Чжан Яо

**«Интерактивность и литературный прием: к проблеме взаимодействия»**

Выпускная работа Яо Чжан посвящена актуальной проблеме взаимодействия реципиента с художественным текстом. Диссертационная работа одновременно связана со сферой теории литературы (в частности, с проблемой взаимоотношений разных видов искусств) и со сферой истории литературы (магистрантку интересует логика преемственности повествовательных стратегий, актуальных в современной литературе и видеоиграх, но существовавших еще в ранней постмодернистской культуре, и даже раньше).

Так, Яо Чжан исходит из устоявшегося представления о том, что для культуры постмодернизма, с одной стороны, характерен повышенный интерес к фигуре реципиента художественного текста, а с другой – интерес к размыванию всевозможных границ, в том числе границ между литературой и другими видами искусства. По мысли Яо Чжан, в современной культуре, вобравшей в себя идеи постмодернизма, мы наблюдаем все возрастающую роль интерактивного начала в художественных произведениях, что, в частности, приводит к тому, что граница между разными видами повествовательного искусства становится все тоньше: например, все менее жесткой становится граница между литературным произведением и видеоигрой, из-за чего проблематизируется сама идея "литературности". Обсуждаемая диссертация посвящена рассмотрению актуальной проблемы интерактивности художественного произведения, а также поискам ответа на вопрос о том, есть ли принципиальное различие в стратегии выстраивания отношений текста с реципиентом в современной постмодернистской литературе и в видеоиграх.

Чтобы рассмотреть роль интерактивности в разных видах искусства и подчеркнуть важную для работы мысль о подвижности границы между литературным произведением и видеоигрой, Яо Чжан обращается к трем произведениям разного рода: постмодернистской пьесе, визуальной новелле по мотивам литературного произведения и к видеоигре – и анализирует их с точки зрения логики выстраивания взаимоотношений текста с реципиентом.

Вероятно, для полного раскрытия столь глобальной темы, конечно же, следует написать скорее докторскую, нежели магистерскую диссертацию, и привлечь больше материала для анализа. Тем не менее, даже уже полученные выводы, которые впоследствии, конечно же, стоит развить и уточнить, вызывают интерес (в первую очередь я говорю о выводе о том, что интерактивность, характерная для видеоигр, предлагает особый способ вовлечения игрока в художественное произведение, однако корнями эта интерактивность уходит в литературу).

За время обучения Яо Чжан показала себя чрезвычайно трудолюбивой студенткой. В целом должен отметить, что работа с Яо Чжан – самый удачный в моей практике опыт работы с иностранным студентом. Так, магистрантка под моим руководством начинала писать работу, посвященную рассказам Олега Ермакова о войне в Афганистане, однако в определенный момент, вернувшись из академического отпуска, решила резко сменить тему. Я немного опасался, что у студентки будет не так много времени на написание работы, однако выяснилось, что Яо Чжан в Китае работала в компаниях, занимавшихся разработкой видеоигр, и ее научный интерес тесно связан с ее профессиональной деятельностью. Обнаружилось, что Яо Чжан уже была хорошо знакома с зарубежной литературой по теме, и в результате упорной работы она закончила диссертацию раньше, чем все мои русскоязычные студенты, защиты которых уже прошли.

В заключение отмечу, что обучение Яо Чжан началось во время пандемии, в связи с чем Яо Чжан так и не удалось овладеть устным русским языком в совершенстве, однако Яо Чжан свободно читает по-русски и для написания работы успешно освоила научную литературу, написанную на китайском, английском и русском языках.

Баранов Дмитрий Кириллович, к.ф.н., старший преподаватель кафедры истории русской литературы СПбГУ

Спб., 28.05.2022