

УДК 7.01:7.038.6:7.072.2

Маренич Н.А.

Харківська державна академія
дизайну та мистецтва

ВІДЕОГРА – МИСТЕЦТВО НА СТИКУ ПОСТМОДЕРНІЗМУ ТА ПОСТПОСТМОДЕРНІЗМУ

Маренич Н.А. Відеогра – мистецтво на стику постмодернізму та пост постмодернізму. Стаття розглядає відеогра як новітній вид інтерактивного, постмодерного мистецтва, що втілює у собі основні здобутки та зміни котрі проходить художній твір протягом ХХ століття. Простежено спорідненість відеогра з такими арт практиками як перформанс, хепенінг, ленд-арт, ен-вайронмент, кінетичне, концептуальне мистецтво, рух акціонізму та інші. Автор аналізує ті видозміни, що протягом ХХ ст. відбуваються між об'єктом і суб'єктом мистецтва – автором твором і глядачем.

Ключові слова: постпостмодернізм, постмодернізм, відеогра, інтерактивність, глядач, означування.

Маренич Н.А. Видеогра – искусство на стыке постмодернизма и постпостмодернизма. Данная статья рассматривает видеоигры как новейший вид интерактивного, постмодернистского искусства, воплощающий основные достижения и трансформации художественного произведения ХХ века. Исследуется родственность видеоигр с такими арт практиками как: перформанс, хепенинг, ленд-арт, енвайронмент, кинетическое, концептуальное искусство, движение акционизма и другие. Автор анализирует изменения, постигшие объект и субъект искусства на протяжении ХХ века, трансформацию взаимоотношений между автором, произведением и зрителем.

Ключевые слова: постпостмодернизм, постмодернизм, видеоигра, интерактивность, зритель, означивание.

Marenich N.A. Videogame – art on the verge of postmodernism and postpostmodernism. Annotation: the article considers a video game as the newest form of interactive, postmodern art, which embodies the main achievements and changes in the work of art during the ХХ century. Traced the proximity of video games with such art practices as performance, happening, land art, environnement, kinetic, conceptual art, actionism and others. The author analyses the modifications that during the ХХ century occur between object and subject of art – the artist, the artwork and the viewer.

Key words: postpostmodernism, postmodernism, video games, interactivity, viewer, experience.

Постановка проблеми. Стаття розглядає відеоігри у контексті тенденцій постмодернізму та постпостмодернізму, що у сучасній культурі проявлені через створення середовища технообразів, виходу на перший план інтерактивності та віртуалістики. Актуальність дослідження полягає у розкритті значення відеоігор як одного з основних мистецьких інструментів постпостмодернізму, аналізі нових естетичних проблем, що відкриває інтерактивне мистецтво, досліджуючи досвід гравця та природу його взаємодії з твором мистецтва.

Аналіз досліджень та публікацій: Проблема інтерактивного мистецтва, в особливості відеоігор, є малодослідженою на території України. Тим не менш, аналіз постмодерну і постпостмодерну є центральною темою у роботах багатьох авторів, як то: Дельоз Ж. «Філософія епохи постмодернізму» [2], Маньковська Н.Б. «От модернізму к постпостмодернізму via постмодернізм» [5; 6], Можейко М.А. «От постмодерна к пост-постмодерну: современные социокультурные трансформации и новейшие тенденции философии языка» [7], де авторка частково згадує відеоігри в якості прикладів твору з відкритою структурою. Також цікавим є аналіз бутування мистецтва у сучасній культурі Алфьорової З.І. «Візуальне мистецтво кінця ХХ – початку ХХІ століття», що закладає теоретичну основу для розгляду відеоігри. Численними є публікації закордонних авторів, присвячені конкретно відеоіграм та процесу їх створення, як то: Schell J. «The Art of Game Design. A Book of Lenses» [9], Koster R. «A Theory of Fun for Game Design» та інші. Тим не менш, відеогра досі потребує глибокого мистецтвознавчого розгляду та узагальнення багатьох, досі неусталених точок погляду на неї.

Мета дослідження: аналіз трансформації співвідношення між категоріями автора, глядача та твору на прикладі відеоігор, як відкритої, динамічної структури, спрямованої на конструювання досвіду гравця.

Результати дослідження: Культура ХХ ст. – період, котрий вмщує ряд етапів, що уособлюють різні стадії трансформації традиційної естетики та самого поняття мистецтва. Пошуки нової форми у межах класичної естетики, наступне її заперечення модернізмом, подолання цієї конфронтації у хаотичній еkleктичності постмодернізму та початок формування докорінно нового середовища «технообразів» постпостмодерну. Зв'язка – модерн, постмодерн та постпостмодерн вишиковуються у єдину лінію, будучи по суті одним глибоким процесом трансформації, зерна котрого, посіяні на початку, проростають у середині та дають стиглі плоди на межі ХХ – ХХІ століть.

Закладений структурним психоаналізом та дадаїзмом імпульс розв'ілення твору та урівняння у правах артефакту з процесом, остаточно формується лише у середині ХХ ст. [7:74]. Саме в 50-60-ті роки досягають повного осмислення та отримують провідний характер ідеї зближення мистецтва та повсякденності, зміна центру тяжіння від фігури автора на користь участі та співавторства глядача та інші ідеї, закладені на початку століття в акціях футуристів та дадаїстів.

Поряд з іншими напрямками середини ХХ ст., як-то: перформанс, хепенінг, ленд-арт, інвайронмент, кінетичне, концептуальне мистецтво, рух акціонізму,

Надійшла до редакції 02.10.2013

група GRAV, флюксус та ін., були створені й перші відеоігри. Зміцнення позицій цього напрямку припадає на кінець століття, збігаючись з поступовим перетіканням постмодернізму у свою наступну фазу розвитку – постпостмодерн. Художня віртуалістика, виступаючи головною ідеологічною течією постпостмодернізму, доводить до логічного завершення закладений модернізмом початок зміщення традиційних ролей автора та глядача.

Імовірно, що на сьогодні можна констатувати завершення кола трансформацій у тріаді «митець-творець-глядач». Класичний її варіант передбачає близькість автора і твору та дистанцію між твором і глядачем, де, сконцентрований у завершеному фізичному носії, досвід автора виносить на спостереження публіки. У випадку з постмодерними напрямками, як наприклад перформанс, автор і гість взаємодіють, разом займаючи діяльну позицію в акті мистецтва. Таким чином, відбувається «притягування» глядача та зближення усіх трьох категорій. В останньому варіанті тріади глядач приймає активну участь у становленні та завершенні мистецької ситуації, тоді як автор віддаляється. Основна зміна, отримана у результаті цих перестановок, – докорінна трансформація ролі глядача та його переміщення у безпосередній контакт з твором, впритул до можливості трансформації художнього об'єкта.

Із переносом акценту зі статичної фігури автора, як єдиного впроваджувача онтологічних смислів, на будь-якого випадкового гостя, не процес, не результат, але глядач, інтерпретація його особи у віртуальному світі, його дії та відчуття посідають головне місце. Так, уривок з інтерв'ю співзасновника студії «Tale of Tales» Міхаеля Саміна про одну з його робіт «Bientôt l'été» (2013), є прикладом реалізації вищеозначеного принципу: «Bientôt l'été, як і вся наша творчість, це не яке-небудь закодоване повідомлення. Це інструмент, спосіб щось дізнатись, ключ до життя, якщо вам пощастить. Це об'єкт. Сам по собі він не демонструє ніяких емоцій. Всі емоції належать гравцю. Дехто, граючи, й правда відчуває себе самотньо і безнадійно. Для інших гра виглядає щасливою та захоплюючою. Насправді ж вона лише місток до всього цього. Навіть те, що часто не вдається підтримувати розмову, це теж частина гри. Не те, що б ми задумували сказати щось на кшталт “спілкування – це важко” або “справжній контакт неможливий” – це висновки, котрі робить гравець, а не гра» [10].

Принципово новий механізм смислотворення також прекрасно ілюструють слова доктора філософських наук Марини Можейко: «Розповідь у постмодернізмі не розглядається з точки зору презентації у ній первинного, об'єктивно наявного смислу, останній конститується лише у процесуальності нарації. Розповідь про події не зводиться до первинного, глибинного, об'єктивно наявного смислу події – смисл розповіді, навпаки, розуміється як той, що здобувається у процесі нарації, тобто мислиться як позбавлений онтологічного забезпечення та виникає у акті суто суб'єктивного зусилля... Наратив виступає не скільки описом певної онтологічно артикульованої реальності, скільки «інструкцією» з конструювання останньої» [7: 78].

Таким чином, сенсом гри стає досвід гравця, котрий не зводиться до первинного, об'єктивного смислу, чи, інакше кажучи, історії або сюжету, котрі використовуються у традиційних видах лінійного досвіду, як кіно чи театр. Ігри здатні породжувати свою внутрішню цінність, спорадичне утворення смислу через процесуальні взаємодії гостя з елементами гри.

Порою це породжує цілий пласт додаткових смислів, істотно змінюючи або збагачуючи первинний задум. Так, наприклад, після виходу «Journey» (2012), гри, побудованої навколо взаємодії та допомоги між двома людьми, автори були здивовані реакцією аудиторії (Іл.1). У грі з'явився феномен «старших гравців». Ті, хто пройшов її, повертались знову і знову, аби допомагати новачкам, ставши досвідченими компаньйонами. Цікаво, що дана гра також повністю позбавлена голосового чи текстового спілкування, та кожна зустріч двох учасників є випадковою. Однак ефект спільності та взаємопідтримки зробив можливим те, що навіть незнайомці, ширяючи піщаними дюнами, радо обертались до супутника, аби обмінятися емоціями, видаючи звуки, що нагадують не то пташине цвірінкання, не то музичні акорди (Іл.4). Звісно, інколи ефект був і протилежним. Як, наприклад, в одній із кінцевих сцен, де два гравці, сходячи у сніговий буревій на гору, можуть ділитись теплом, притискаючись один до одного. Проте дехто, не бажаючи контакту, демонстративно ухилився від наближення партнера, тримаючи дистанцію. Як бачимо на прикладі даної гри, означування, як процес, як адаптація до твору, кожного разу новий та індивідуальний, стає джерелом свободи, постійного пересування та трансформації незакріпленого полюсу смислу. Так, за Йоганом Хейзінгою: «Людина не просто грає зі смислами, але і самі смисли суть продукти та компоненти гри» [8:13].

Поетапне конструювання досвіду з урахуванням наданої гравцю свободи є найбільшим здобутком і одночасно серйозним компромісом з авторським контролем, що й складає головну проблему геймдизайну. На відміну від традиційних видів лінійної оповіді, прірва між артефактом і тим, що в результаті отримує гравець, є дуже істотною [9: 11], адже автор гри не має прямого контакту з тим, що створює – досвідом, котрий відчуватиме глядач. Якщо порівняти досвід з пазлом, то у картині він зібраний заздалегідь. У кінофільмі пазл збирається поступово, але самостійно заповнює усі пробіли та ставить речі на місце так, як задумано автором. У перформансі збирання пазла у правильному вигляді контролює автор. І лише відеогра робить настільки високі ставки на можливість інтерактивності, щоб прийняти ризики, пов'язані із залишенням глядача наодинці з твором, та покладаючи місію становлення мозаїки досвіду на нього.

Те, які елементи необхідно вести, як вони будуть взаємодіяти і який урешті генеруватиметься досвід – знання цього і є мистецтвом геймдизайнера. Створити ситуацію так, аби гість відчував значний рівень свободи, проте у той же час проживаний епізод так, і з тими враженнями, на котрі розраховує автор. У такому випадку повна симуляція світу та його процесів не є метою гри, цей підхід скоріше навіть заважає, адже значна кількість відволікаючих елементів здатна

Іл. 1. Скріншот
з гри «Journey»
2012

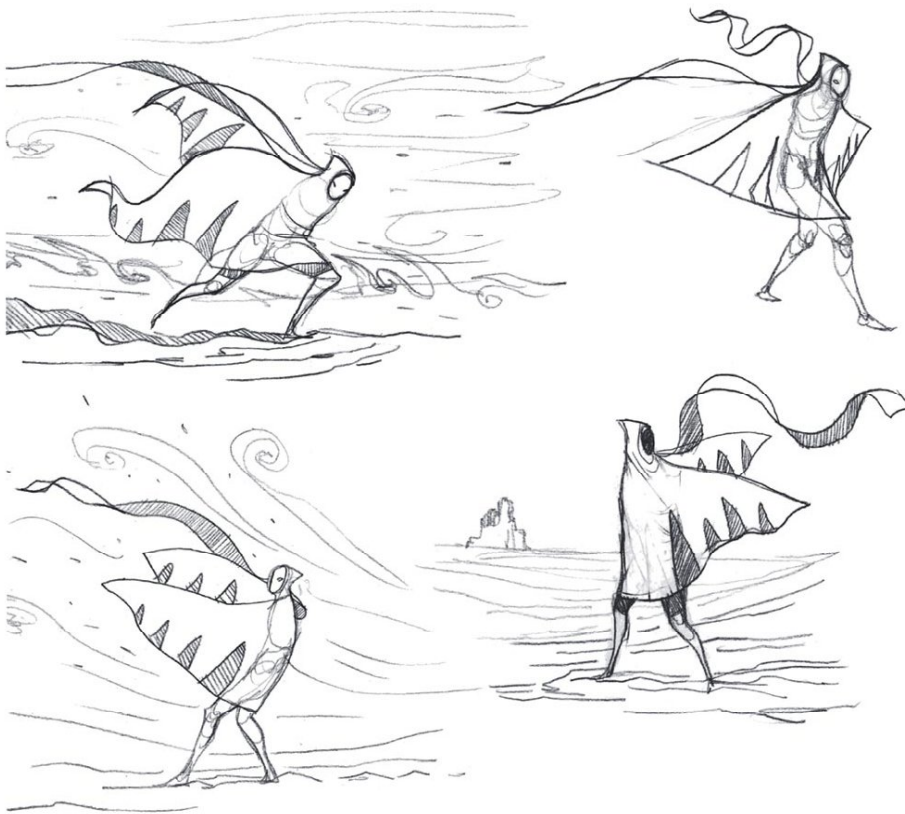


Іл. 2. Зміна
кольорової гами
оточення
на різних етапах
гри «Journey»



Іл. 3. Скріншот
з гри «Dear Esther»
2012





Лл. 4. Концепт арт гри «Journey»

сування зумовлена об'єктом інтересу, що мотивує гравця на даному відрізку – хижка, вона ж домінанта пейзажу. Небо за спиною оповите щільними хмарами та ніби нагадує про наближення сутінків, у небі ж попереду, у напрямку, куди рухається герой, крізь просвіт у хмарах пробиваються рожеві промені сонця. Розташована на тлі сонячного неба хижка – не лише вища точка пагорба, але і виділена світловим та кольоровим акцентом, – стає ще бажанішою. У той же час темний пейзаж позаду ніби закриває шлях назад, пробуджуючи бажання іти саме у напрямку, вказаному світлом. Вдалині, за хижкою, видніється обрис та мигаючий червоний вогник радіовишки, досягнення

погіршити чи навіть зруйнувати досвід. Тож у даному разі діє знайоме правило: усе, що не здатне підсилити обрану тему (бажану лінію досвіду), має бути видалене. Аналогія з кіно буде вкрай простою, проте дійсно нема принципової різниці між тим, як обираються саме ті кадри, ракурси, той антураж, котрий підкріплює тему та історію стрічки і тим, як все це робиться у грі. Так само і художник використовує форму, лінії, колір, світлотінь та перспективу, котрі на рівні психології сприйняття здатні передати напруження або спокій, підкреслити чи уповільнити рух. У цьому розумінні гра не є чимось абсолютно іншим, річчю, котра будувалась за новими, докорінно невідомими, розробленими з нуля принципами (Лл. 2). Усі названі прийоми є такими ж дієвими і для відеоігор, просто їх використання зумовлене специфікою динамічного, тривимірного середовища та урахуванням наявності гравця. У цілому ж, правила, за якими рухається людське око по картині, можуть бути використані й для того, аби прокласти шляхи, котрими ми подорожуватимемо крізь тривимірний простір.

Аби зробити очевидним спорідненість деяких принципів у відеоіграх та більш класичних мистецтвах, спробуємо розібрати конкретний приклад. Відеогра будуватиметься на чотирьох основних стовпах, іменованих у геймдизайні «елементарною тетрадою» [9:42], куди входять: естетика, історія, механіка та технологія. Як мінімум, два елементи – естетика та історія, знайомі нам з класичних мистецтв та в значній мірі схильні підкорятись тим же правилам, котрими користується художник, архітектор чи режисер-постановник.

Для прикладу поглянемо крізь призму естетики на частину рівня гри «Dear Esther» (2012). Гравець піднімається від узбережжя до покинутої хижі пастуха, що видніється на вершині схилу (Лл. 3). Мета пере-

котрої є головною метою гри. Таким чином, хижка, як етапна мета даного відрізка уособлює віддзеркалення загальної мети, стає пунктом у ланцюжку зупинок до неї. Дорога схилом перемижується рядами хаотично розкиданих колод, котрі утворюють живописні лінії та низку діагоналей, що підкреслюють та підсилюють напрям руху персонажа. Це не лише робить пейзаж більш живим та динамічним, але й підштовхує гравця рухатись окресленою стовбурами звивистою лінією, що відповідає ідеальному маршруту, продуманому художником. Прямуючи нагору в такий спосіб, герой ніяк не мине ще однієї передбаченої зупинки, – старого стійла, та підійде до хижі з правого боку. Далі, пройшовши її наскрізь, гравець опиняється на протилежному боці, біля початку спуску, аби відразу ж продовжити рух вниз, до узбережжя. Лише загальний, стислий аналіз невеликої сцени з гри демонструє, що побудова ігрового рівня має чимало спільного як з організацією простору і руху людини у архітектурі, так і з упорядкуванням простору картини.

Ці ж засоби естетики є водночас і засобами непрямого контролю. Маючи свободу зробити інакше, гість буде переконаний піти саме тим шляхом, котрий потрібен для формування найбільш повного і насиченого досвіду, це навіть стане його найбільшим бажанням у даний момент. Саме в такий спосіб добре продуманий простір створює відчуття повноти, максимальної насиченості і в той же час невимушеність кожного моменту.

Ще одним цікавим запозиченням у мистецтві постмодернізму є демонтаж бінарних опозицій «реальне-ірреальне», «високе-низьке», «буденне-сакральне». Наявність подібних антитез стає неактуальною як для віртуалістики загалом, так і відеоігор зокрема. Адже на першому плані тут — подієвість, первинні перцепції. Як у вже згаданих «Dear Esther»,

або «Journey», – це просте оточення: небо, пустеля, поле, пісок, земля. Процедурна природа відеоігри з погляду класичної естетики може здатись профанацією, призводячи шоківий ефект та роздратування, передусім через тимчасову відсутність адекватної мови опису технообразів.

Здається, гра – це «несерйозність». Тобто, на перший погляд, «серйозність» – бінарна пара до поняття «гра», хоча, якщо згадати слова Йогана Хейзінги – гра може бути дуже серйозною, більш того, ставкою у ній може бути життя, справжня «її протилежність – безкультур'я та варварство» [8:13]. Культура, зароджена у грі, через приписування певних смислів явищам навколишнього світу, як загальний договір дотримання правил, що робить позицію відмови від гри відмовою від загальновизначених традицій поведінки та взаємодії зі світом. Гра є тим, чим є її правила, вона отримує смисл через свій особливий порядок. Недарма елемент гри та випадковості посідав таке важливе місце у напрямках концептуалізму, дадаїзму, хепенінгу та інших, що протиставляють себе елітарності, професіоналізму та серйозності класичного мистецтва, повертаючи таким чином його у маси та зближуючи з повсякденним життям.

Гра, як соціокультурний та антропологічний феномен, за Хейзінгою, є, по суті своїй, надлишковою. У ній задіяний надлишок життєвих сил, емоцій, щось за межами простої мети підтримання життя, виливаючись у діяльність, одночасно пов'язану з буденністю, але і чітко відокремлену від неї. Кінець же ХХ ст., позначений надзвичайною щільністю процесів, потоку інформації та візуальних образів, демонструє перенасиченість, гіпертрофовану надлишковість художніх засобів та прийомів. У зіткненні з важкістю опанування і повноцінного використання всіх можливостей цього потоку виникає необхідність переформатування, розширення пропускового каналу. Потмодернізм – період хаосу перед початком упорядкування життєвих сил за новою системою, тож не дивно, що саме віртуалістика та гра стають одними з головних мистецьких тенденцій цього часу та наступного періоду постпостмодернізму. Широкі можливості до впорядкування та одночасного задіяння усіх можливих каналів інформації без нового стрибка складності, роблять гру ідеальною формою для узагальнення і випробування сучасного інструментарію мистецтва (дигітального, синтезованого, віртуального).

Аби зрозуміти співвідношення відеоігри з опозицією «буденне-сакральне», звернемось знову до її процесуальної природи, де навіть рутинна дія, як-то пересування, маніпуляція з предметами, може стати елементом генерації смислу та досвіду. Найпростіші речі виявляються винесеними з периферії у центр мистецьких проблем і досліджень, розширюючи коло понять естетичного значення. Такі відеоігри як «Every day the same dream» (2009) чи «Cart life» (2010) використовують повторювані, малоцікаві по своїй суті дії аби передати відчуття циклічності, безвиході чи неймовірного напруження. Звісно, класичне мистецтво також зверталось до повсякденності, проте показ подібного сюжету без відповідних акцентів майже повністю позбавляв його значення. Відбір ракурсів предмета, його виокремлення та естетизування чи просто введення як доповнення

історії, були необхідні для існування подібних речей на полотнах картин або екранах кінотеатрів. Відеогра ж здатна подавати подібні речі без надмірного акцентування та естетики, природньо і просто. Навіть події, котрі не мають наявного з самого початку інтересу, все одно впливають на гравця завдяки глибині проектування «я» учасника на персонажа.

У цьому можна відзначити деяку близькість відеоігри до флюксуса, теоретики котрого вбачали значення напрямку як каталізатора у злитті мистецтва та життя, їх взаємопроникнення. Метою проєктів флюксусу відначально було представлення побутових, щоденних вчинків та звичайних об'єктів у артистичному та естетичному середовищі з метою змінити та розширити їх сприйняття. Так само і у випадку з грою. Мова не йде про важкодоступні, таємні смисли – унікальне бачення можна винести як із самої глибокої прірви, так і з мілини струмка. Важкоосязним та важковловимим це буде в обох випадках.

Висновок: Таким чином, віртуалістика, стаючи улюбленим інструментом постпостмодернізму, відкриває значний пласт художніх проблем та поступово формує новий тип естетичного бачення. Імплозія, адаптація, персоніфікація, проєкція, навігація, флуктуація (коливання інтересу та глибини занурення на різних етапах гри), нові погляди на внутрішню мотивацію та ін. – ці та подібні питання відкривають безліч нових галузей дослідження у плані естетики. [5, с. 323]. Під час переходу від стабільної статичної системи автор-твір-глядач до динамізму категорії глядача, категорія твору задля утримання рівноваги також вимушена втратити межі, цілісність та стабільність. Дані трансформації є ознаками адаптації естетичного до видозмінених умов побутування культури, даючи додаткові можливості її розвитку, розширення сфери естетичної свідомості та бачення картини світу.

Література:

1. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / Вальтер Беньямин: Предисл. и перев. С.А.Ромашко. – М.: Медиум, 1996. – 240 с.
2. Делёз Ж. Философия эпохи постмодернизма. Сб. обзоров и рефератов / Ж. Делёз. – Минск: Красико, 1996. – 6-31 с.
3. Демпси Э. Стили, школы, направления. Путеводитель по современному искусству / Эми Демпси; пер. с англ. В. Крючкова. – М.: Искусство-XXI век, 2008. – 304 с.
4. Дианова В.М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность / Валентина Михайловна Дианова; реценз. А. А. Грякалов; А. С. Колесников. – СПб.: Петрополис, 1999. – 240 с.
5. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма / Н.Б. Маньковская. – СПб.: Алтейя, 2000. – 347 с.
6. Маньковская Н.Б. От модернизма к постпостмодернизму via постмодернизм // Коллаж. М., 1998.
7. Можейко М.А. От постмодерна к пост-постмодерну: современные социокультурные трансформации и новейшие тенденции философии языка [Электрон. ресурс]. – Международный научный журнал Idil. – 2012. – №1. – с. 71-86. - Режим доступа: <http://idildergisi.com/makale/pdf/1334438538.pdf>
8. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича. -М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
9. Schell J. The Art of Game Design. A Book of Lenses / Jesse Schell. – Burlington: Elsevier Inc. – 2008, 520 pages.
10. Интервью с Tale of Tales [Электрон. ресурс]. – Pressxtowin, 2013. - Режим доступа: <http://pressxtowin.com/posts/intervyu-s-tale-of-tales-chast-pervaya-mihael-samin-pro-bientot-l-ete-lyubov-margerit-dyuras-i-kritiku>