

## Эстетические особенности арт-продуктов на пересечении видеоигр и искусства

Научный руководитель – Апресян Армен Рубенович

*Мельник Алёна Вадимовна*

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра эстетики, Москва, Россия

*E-mail: alyonamelnik01@gmail.com*

Искусство XXI века обращается к стремительно развивающимся современным технологиям и на наших глазах претерпевает радикальные изменения. Принципиально меняется методология создания арт-продукта, форма презентации, способы и каналы коммуникации со зрителем. Расширяются сферы, на которые обращается художественная рефлексия артистов.

Процесс легитимации видеоигр в качестве общепризнанной формы искусства ускоряется благодаря их адаптации известными художниками. Такие художники, как Кори Архангел, Анна-Мария Шлейнер и Фенг Менгбо, исследуют особенности видеоигр в своей практике, модифицируя и адаптируя среду и ее культуру к своим потребностям, создавая то, что часто называют видеоигровым искусством, которое широко выставляется в художественных музеях, но часто подвергается критике в сообществе видеоигр.

Развитие технологий привело к появлению все более сложных игровых платформ, которые разработчики доводили до предела в своих творениях. По мере роста популярности видеоигр художники начали адаптировать их в своей практике. Одновременно с этим явлением, которое начало ускоряться во второй половине первого десятилетия 2000-х годов, в среде появились авторы, обычно называемые инди-разработчиками, с небольшими командами или командами из одного человека и намерениями, выходящими за рамки простой коммерциализации. Однако за зрелостью среды не сразу последовало ее легитимация как формы искусства. Видеоигры в основном выставлялись на фестивалях и в специализированных музеях, но в традиционных музеях и мероприятиях современного искусства они практически не представлены. С другой стороны, искусство видеоигр получило широкое признание в мире искусства. Начиная с 1970-х годов, смешение культур заставило художественные институты пересмотреть и расширить концепцию того, что может быть выставлено в качестве искусства, а видеоигровое искусство может помочь ускорить этот процесс, когда речь идет о видеоиграх. Но как мы можем определить искусство видеоигр?

В последние два десятилетия искусство видеоигр выставляется в художественных музеях наряду с более традиционными арт-объектами. Примерами таких выставок являются "Game Show" в Mass MoCA, "re:Play" в Институте современного искусства в Кейптауне, "Killer Instinct" в Новом музее в Нью-Йорке, "Bang the Machine: Искусство и артефакты компьютерных игр" в Центре искусств Йерба Буэна, и EverArt Weekend в Москве и Санкт-Петербурге.

Традиционные видеоигры, с другой стороны, в основном выставляются в музеях как объекты дизайна, причем большинство выставок, защищающих видеоигры как искусство, проходят в специализированных галереях, музеях и на мероприятиях, посвященных дизайну, искусству и технологиям. Многие из этих музеев исследуют передовой край искусства и активно раздвигают границы того, что считается искусством, а что нет. Однако, в музеях современного искусства их крайне редко можно увидеть выставленными наряду

со скульптурами, картинами, перформансами и инсталляциями. В основном, эти музеи используют их в качестве вспомогательных материалов для своих образовательных отделов.

Сопротивление идее видеоигр как искусства во многом связано с тем, что они могут считаться популярным развлечением, а значит, слишком упрощены, чтобы считаться искусством. Традиционно в западной культуре определенные медиа - живопись, скульптура или литература - считались по своей сути лучшими и более достойными, чем другие - в частности, телевидение, комиксы и игры. Движение поп-арта поставило под сомнение границы между высокой и низкой культурой, и это различие становится все более размытым, поскольку все больше и больше областей человеческого производства признаются художественными. В конечном счете, после того как среда достигла зрелости, процесс легитимации определяется силами, внешними по отношению к производимым объектам. Некоторые видеоигры демонстрируют условия, такие как правила, цели и конкуренция, которые, казалось бы, находятся вне традиционного понятия искусства; однако они также демонстрируют множество характеристик, которые приближают их к другим художественным медиа, таким как эстетическое удовольствие, стилистическое богатство, эмоциональная насыщенность, вовлечение воображения, критика, виртуозность, репрезентация и даже специальная направленность и институциональные аспекты. В видеоиграх все чаще можно видеть эстетически выверенные и уникальные произведения, которые сочетают игровые механики с элементами искусства. Такие арт-продукты на пересечении видеоигр и искусства обладают рядом уникальных эстетических особенностей.

Первоначально стоит отметить, что игровые проекты на грани с искусством являются полноценными произведениями. Они включают в себя разнообразные элементы художественного выражения, такие как музыку, дизайн персонажей, архитектуры локаций и визуального оформления в целом. Кроме того, такие игры не ограничиваются только одной художественной техникой, а могут включать в себя элементы разных форм искусства, например, музыки, живописи, скульптуры, анимации и др.

Второй важной особенностью арт-продуктов на пересечении видеоигр и искусства является их интерактивность. Именно благодаря игровой механике они становятся доступны для взаимодействия со зрителем, что позволяет создавать с ним эмоциональные связи и вовлекать в уникальную игровую атмосферу. Таким образом, игры становятся не только объектом наблюдения, но и предметом участия.

Третья важная особенность арт-продуктов на пересечении видеоигр и искусства - это их способность изменять сознание зрителя. Высококачественное звуковое оформление, графика, дизайн персонажей и локаций, работа с экраном и фокусировкой внимания на разных элементах геймплея - все это может изменять восприятие окружающего мира и углублять погружение в игровой мир.

Таким образом, арт-продукты на пересечении видеоигр и искусства являются полноценными произведениями искусства. Они сочетают в себе элементы различных форм искусства, обладают интерактивностью и способностью изменять сознание зрителя. Такие игры - не только источник развлечения, но и уникальное явление в современном мире искусства и культуры.

Как изменилось искусство после появления видеоигр?

Как и все сферы жизни, искусство также затронуло появление видеоигр.

Появление новых технологий и возможностей позволило художникам использовать видеоигры в качестве нового формата для своего искусства. Некоторые живописцы и скульпторы начали использовать компьютерные игры для создания новых видов работ. Также некоторые видеоигры сами по себе являются произведениями искусства, в которых содержится глубокий смысл и философия.

Однако, как и любой другой технологический прорыв, появление видеоигр в искусстве

также вызвало некоторые вопросы и дебаты среди консерваторского сообщества, в том числе о том, определяется ли это вообще как искусство или нет.

Видеоигры могут считаться искусством по многим причинам. Во-первых, они могут содержать элементы визуального и звукового дизайна, представляющие высокий уровень творческого и интеллектуального контента. Во-вторых, игры могут содержать в себе неразрывную связь между игровым процессом и искусством, таким как литература, кино, музыка и т.д. Кроме того, видеоигры могут варьироваться от развлекательных до серьезных и социально-политических, что позволяет им представлять разнообразные мнения и взгляды на жизнь. В целом, видеоигры могут рассматриваться в качестве искусства наравне с другими формами культурного выражения.

арт-объекты, создающиеся с помощью видеоигр

Как и любой другой вид искусства, искусство создаваться с помощью видеоигр может быть разнообразным и многообразным. Приведем несколько примеров:

- Машинима - это короткие фильмы, созданные с помощью видеоигр, в частности, популярных онлайн-игр, таких как World of Warcraft или Overwatch. В машинимах игроки используют игровые инструменты и функции, чтобы создавать собственные истории, персонажей и сюжеты.

- Арт-установки - это видеоигры, которые используются для создания мультиплеерных игровых пространств / авангардных арт-установок. Например, группа международных художников-геймдизайнеров создала проект CLOUDS, который позволяет игрокам создавать и исследовать виртуальный ландшафт в реальном времени.

- Интерактивное искусство - это видеоигры, которые создаются с использованием таких технологий, как камеры и датчики, для создания инсталляций, в которых зритель может участвовать или с которыми может взаимодействовать. Примером может служить игра Perception от студии The Deep End Games, где игрок может двигаться, руководствуясь звуком, а не изображением.

В любом случае, использование видеоигр в искусстве предлагает новые пути для экспериментирования и привлечения новых поколений зрителей.

Машинима - это видео-жанр, создаваемый при помощи компьютерной игры, где игроки используют игровые персонажи, среду и реквизит для создания своих собственных режиссерских работ. Обычно машинима-фильмы используются для рассказа истории, показа фантастических и анимационных сцен, демонстрации персонажей и их взаимодействий внутри игровой вселенной. В процессе создания машинима, авторы часто используют программное обеспечение для редактирования видео и звука, чтобы улучшить качество своей работы.

Арт-установка в видеоиграх может включать в себя различные элементы, такие как:

- 1) Графический дизайн: это включает в себя общее оформление игры, включая фоны, персонажей, элементы интерфейса и т.д. Видеоигры имеют большие возможности в освещении и визуальных эффектах, поэтому правильно подобранные графические элементы могут передавать атмосферу и дух игры.
- 2) Интерактивные элементы: Они могут быть созданы для создания эффекта взаимодействия игрока с окружающим миром. Интерактивные механики могут включать взаимодействие с персонажами, объектами, окружением и т.д.
- 3) Музыкальное сопровождение: Музыка может играть важную роль в создании атмосферы и настроения в видеоигре. Правильно подобранная музыка может поддерживать эмоциональный фон, и соответственно влиять на настроение игрока.
- 4) История: история в игре несет в себе определенный смысл и значения, которые могут влиять на психологию игрока. Правильно написанная история и глубокий сюжет

могут заинтриговать игрока и заставить его углубиться в мир игры, сопереживая персонажам и их историям.

Конечно, все это создание и внедрение арт-установки достигается благодаря компетентной работе команды разработчиков, которые стараются сделать определенную игру лучше и более привлекательной для игроков.

Интерактивное искусство является неотъемлемой частью создания видеоигр. Это объединение данными двух видов позволяет создавать проекты, которые не только являются развлечением, но и способны транслировать важные социальные, политические, культурные и экологические идеи. Интерактивное искусство в видеоиграх может принимать различные формы, от графических элементов до музыкальных композиций и текста на экране.

Одним из примеров таких игр является "That Dragon, Cancer". Это игра-история о маленьком мальчике Джоэле, который борется с раком мозга. Игроки погружаются в эмоциональный мир семьи Джоэла и переживают с ними сложный путь борьбы со врагом. Музыка, звуки и визуальные элементы создают атмосферу, которая погружает игрока в глубины человеческих чувств.

Другим примером является игра "Journey". Это приключенческая игра, где игрок в роли незнакомца отправляется в путешествие по пустынной стране, чтобы достичь высоких гор и открыть древние тайны. Графические элементы, музыка и дизайн уровней создают потустороннюю атмосферу, которая даёт игроку ощущение, что он – часть этого мира.

Интерактивное искусство в видеоиграх – это идеальный способ донести сложные политические, культурные и социальные идеи до наших глаз и ушей. Такие проекты не только дают возможность увлекательно провести время, но и вдохновляют, заставляют задуматься и вспомнить о важных проблемах, которые окружают нас каждый день.

Про эстетические особенности видеоигр

Эстетические особенности могут относиться к различным областям, включая живопись, музыку, литературу, архитектуру, моду, кинематограф, дизайн, и т.д. В зависимости от конкретной области, эстетические особенности могут включать в себя:

- Цветовые сочетания и контрасты
- Композиционные принципы и баланс
- Использование света и тени
- Оригинальность и инновационность
- Эмоциональная выразительность и мелодичность
- Стилистическая целостность и симметрия
- Глубина и многомерность
- Натурализм и реализм
- Абстракция и символизм
- Структура и пропорции
- Яркость и долговечность
- Элегантность и изящество

Как и любой другой вид искусства, видеоигры имеют свои эстетические особенности. Вот некоторые из них:

1. Графика. Большинство игр сегодня имеют впечатляющую графику, которая создает реалистичный мир для игрока. Это включает в себя детали среды, персонажей и эффектов.

2. Звук. Звук очень важен в видеоиграх, чтобы создать атмосферу и усилить эмоциональный опыт игрока. Кроме того, звук используется для коммуникации и предупреждения игрока о событиях в игре.

3. Нарратив. Игры могут иметь глубокие сюжетные линии, которые заставляют игрока ощущать эмоциональное взаимодействие с персонажами и миром игры.

4. Интерактивность. Видеоигры могут предлагать различные путешествия и выборы, влияющие на сценарий, что предоставляет игроку совершенно новый эстетический замысел и опыта.

5. Арт-дизайн. Каждая игра определяется своим стилем и визуальными ориентирами, созданными арт-дизайнерами.

В целом все эти особенности играют важную роль в создании эстетической привлекательности и более глубокого эмоционального и интеллектуального опыта для игроков.