

Видеоигры как ИСКУССТВО

{ Автор: Петухов Юрий

Сам термин «искусство» является крайне размытым. За свою длительную историю существования он многократно изменялся, приобретал иные значения и все дальше отходил от своего первичного смысла.

Что есть искусство?

На сегодняшний день существует множество вариантов толкования слова «искусство». Самое лаконичное и импонирующее мне определение звучит так: «Искусство (со ст.-слав. искоушь – опыт, испытание) – это образное осмысление действительности; процесс или итог выражения внутреннего или внешнего мира в художественном образе.

Что есть искусство?

Стоит помнить: ныне над видеоиграми работают десятки разных людей, не только программисты, но и художники, музыканты, писатели. Талантливые люди с видением и желанием реализовать свои творческие порывы на популярной платформе с огромным потенциалом для развития. И они не просто сидят на месте и что-то делают — они творят, обдумывают каждое движение, вкладывают душу в свои маленькие произведения, которые скоро станут частью чего-то большего.

Игры как искусство



Какими чертами должны обладать видеоигры, чтобы называться искусством?

Игры должны:

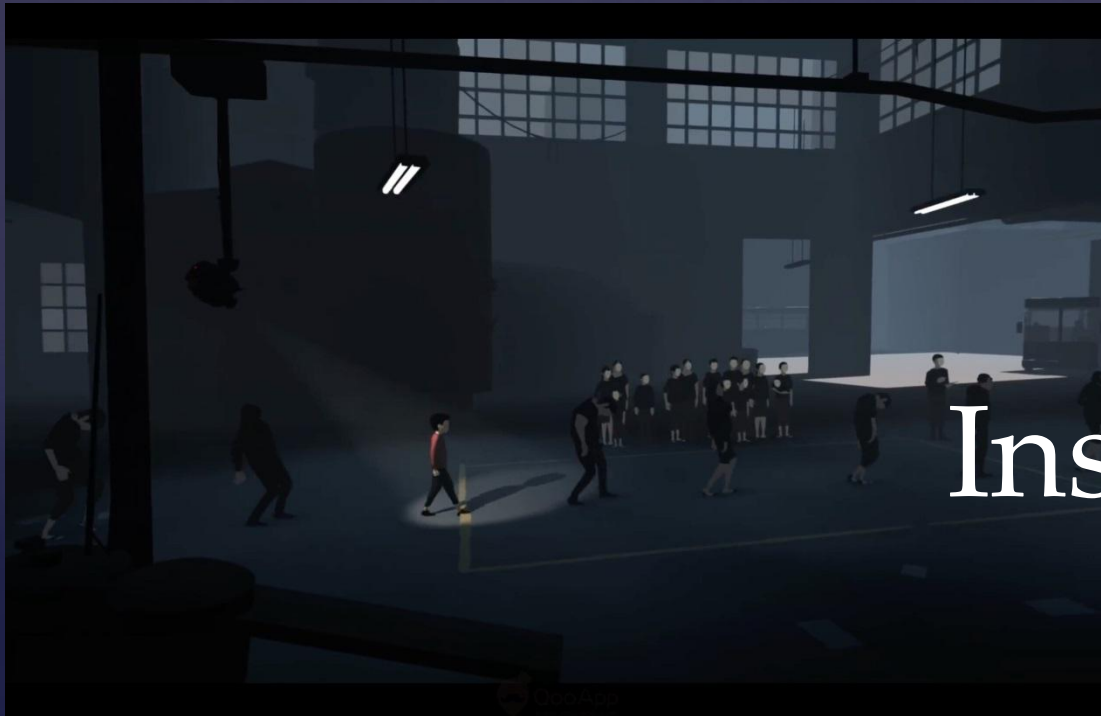
- Погружать в свой мир и уметь наладить с игроком «связь»;
- Вызывать у игрока комплексные эмоции (сострадание, ненависть, тоску, ужас, смех, радость, грусть);
- Дарить человеку сильный психологический опыт;
- Предоставлять пищу для размышлений, рефлексии;
- Поднимать важные вопросы/высказываться на интересующие людей темы (социальные, философские, общечеловеческие).

A dark, atmospheric forest scene with a stream and trees. The scene is rendered in a low-poly, stylized art style. The lighting is dim, with a blueish-grey color palette. A stream flows through the center of the frame, surrounded by rocks and fallen leaves. Tall, thin trees are visible in the background, and the overall mood is mysterious and somber.

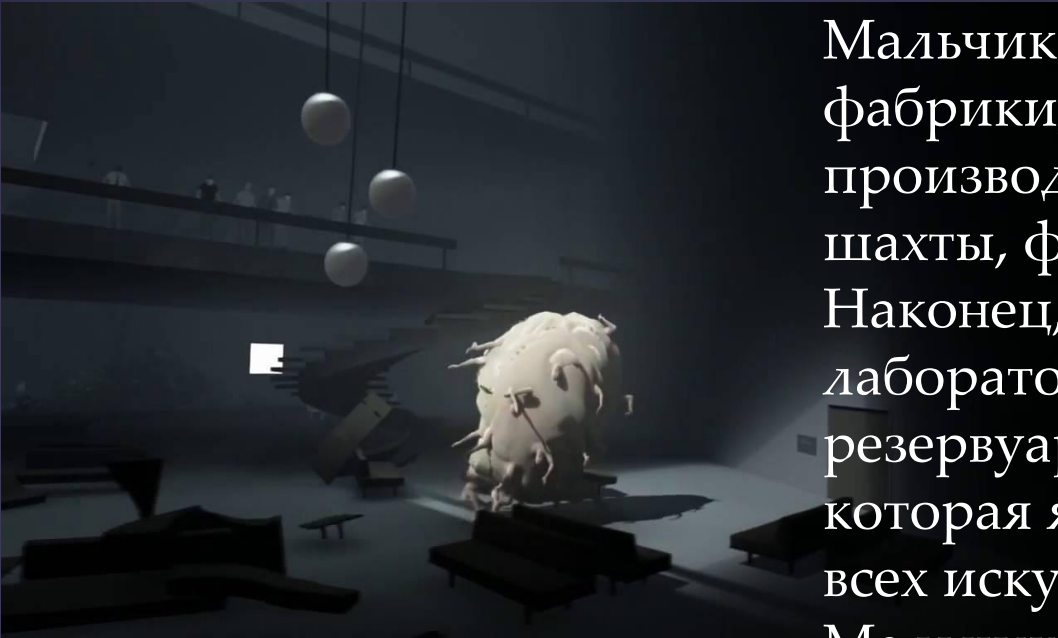
PLAYDEAD'S

INSIDE

Маленький мальчик бежит сквозь густой лес. Он прячется и убегает от людей в форме, преследующих его. Минуя поля и ферму он проникает в город, где видит шагающих стройными рядами горожан. В этом мире некая правящая элита создала безвольные рабочие оболочки людей, которые управляются удаленно.



Inside. Сюжет



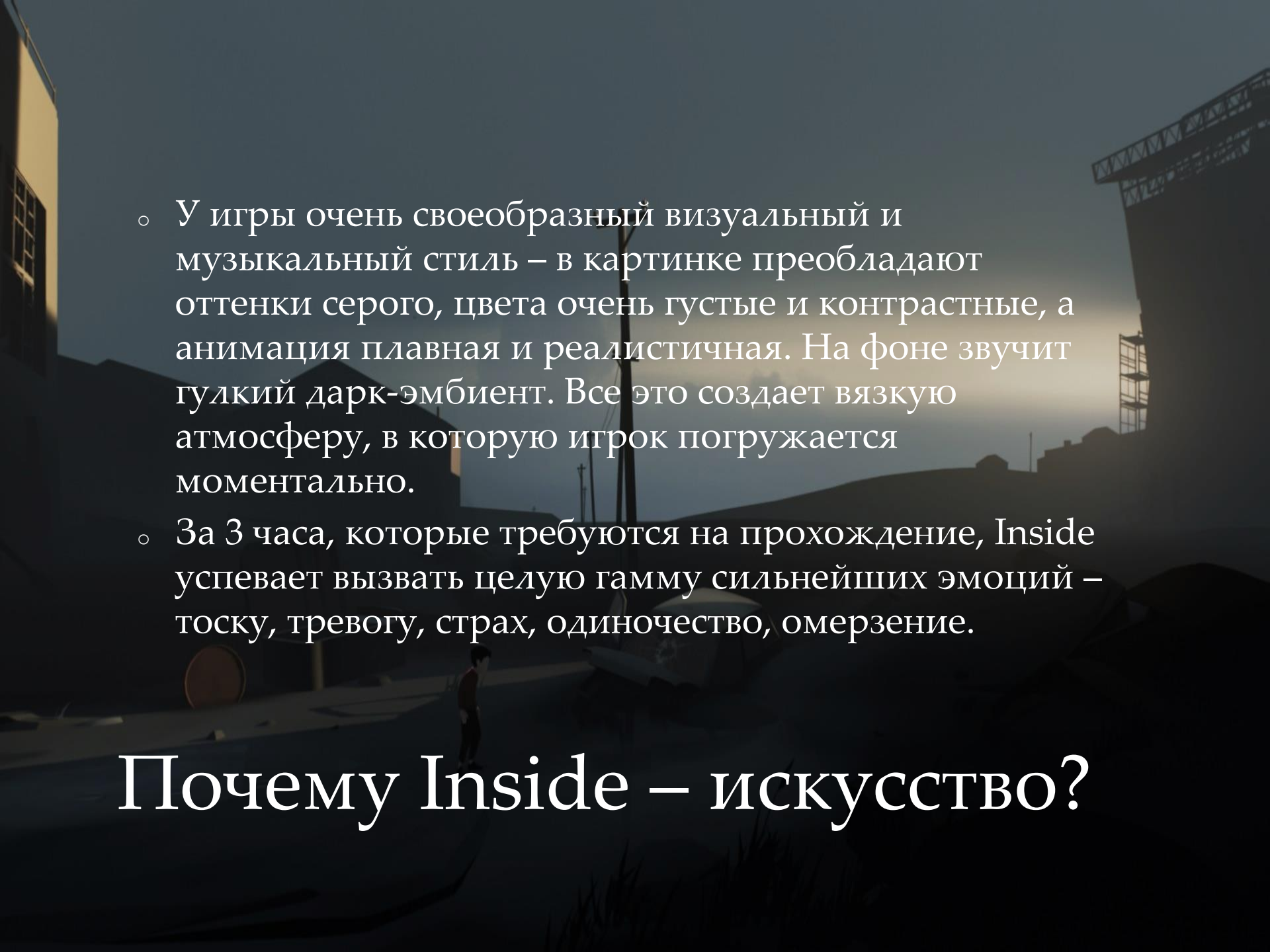
Мальчик посещает заброшенные фабрики, затопленные производственные центры, покинутые шахты, фермы, где выращивают рабов. Наконец, главный герой приходит в лабораторию, где в огромном резервуаре содержат некую биомассу, которая является этаким мозгом для всех искусственно созданных людей. Мальчик попадает внутрь биомассы, берет ее под контроль и вывозит из лаборатории, после чего она, вероятно, умирает.



Inside. Сюжет

- Игра показывает жуткую антиутопию, где человечество разделилось на управленцев и рабов из-за чего игру нередко сравнивают с лучшими представителями литературы жанра антиутопии – «1984», «Мы», «О дивный новый мир». Inside поднимает тему контроля общества и ужасов тоталитарного режима.
- Повествование ведется исключительно с помощью аудио-визуальных образов – люди в игре не произносят ни слова, а разработчики ничего не объясняют игроку напрямую, предоставляя возможность собрать картину произошедшего самому и также по-своему интерпретировать те или иные события.

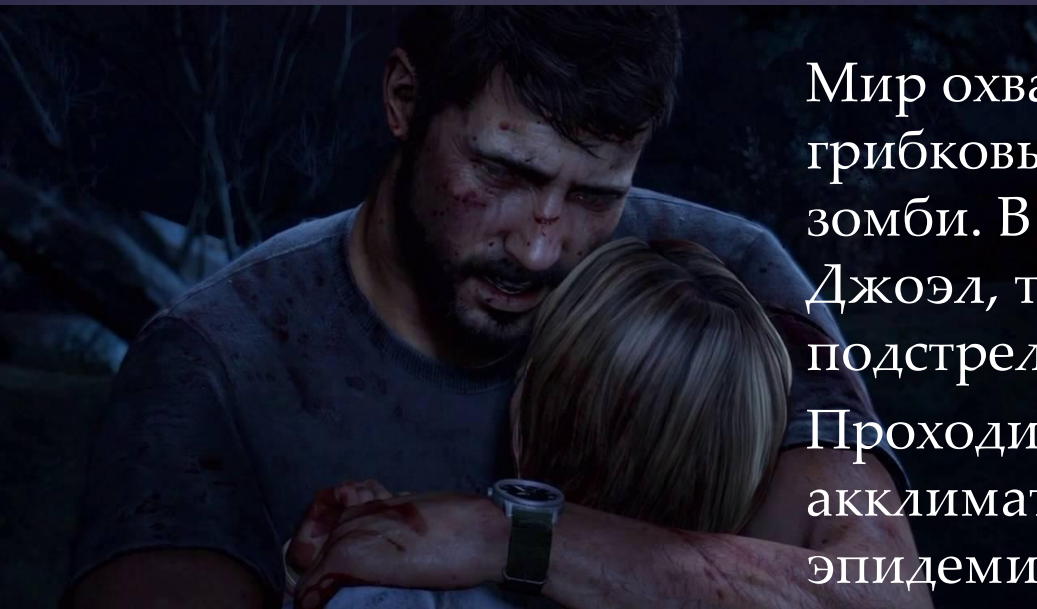
Почему Inside – искусство?

- 
- У игры очень своеобразный визуальный и музыкальный стиль – в картинке преобладают оттенки серого, цвета очень густые и контрастные, а анимация плавная и реалистичная. На фоне звучит гулкий дарк-эмбиент. Все это создает вязкую атмосферу, в которую игрок погружается моментально.
 - За 3 часа, которые требуются на прохождение, Inside успевает вызвать целую гамму сильнейших эмоций – тоску, тревогу, страх, одиночество, омерзение.

Почему Inside – искусство?



**THE
LAST
OF US**

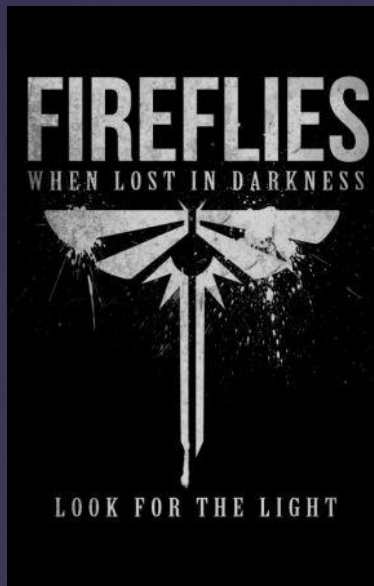


Мир охватывает эпидемия: из-за неких грибковых спор люди превращаются в зомби. В «День Икс» главный герой, Джоэл, теряет свою дочь – ее подстреливает военный.

Проходит 20 лет. Человечество акклиматизировалось, свыклось с эпидемией, перекосившей половину населения Земли, и продолжает жить своей жизнью, пускай и в строгих условиях. Джоэл со своей боевой подругой Тэсс работают контрабандистами.



The Last of us. Сюжет

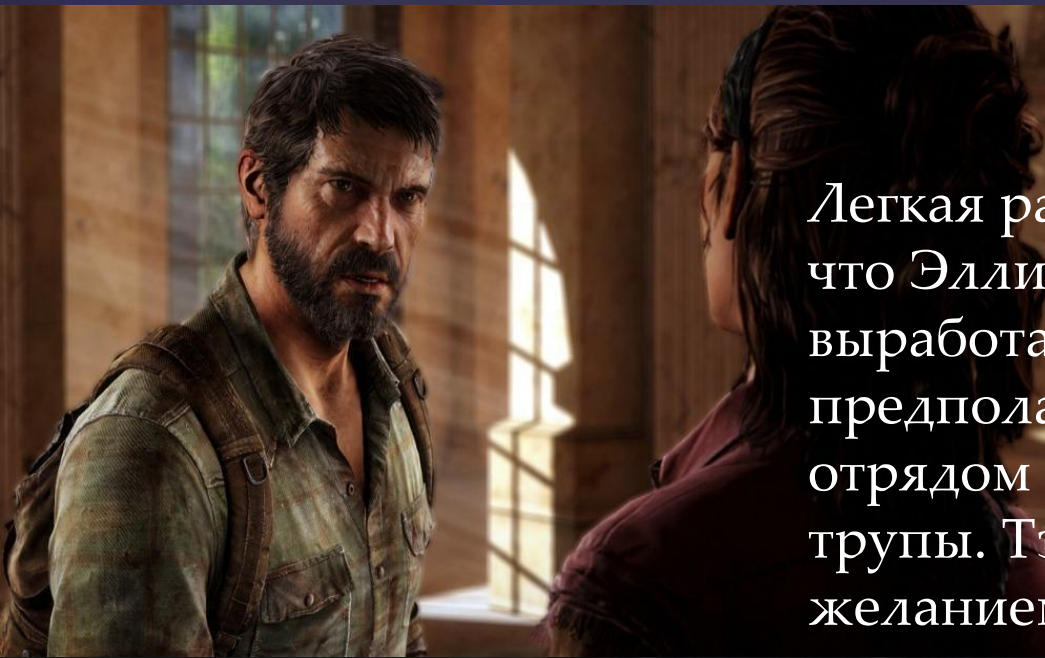


Правительство бросило попытки найти лекарство. Лишь повстанческая организация «Цикады» пытается что-то предпринять.

Глава «Цикад» предлагает Джоэлу и Тесс сделку: они должны эскортировать девочку-сироту Элли к отряду «Цикад» взамен на пушки. Контрабандисты соглашаются.



The Last of us. Сюжет



Легкая работа срывается: оказывается, что Элли укусили зомби, но у нее выработался иммунитет. На предполагаемом месте randevу с отрядом повстанцев герои находят трупы. Тэсс укусили, и ее последним желанием было, чтобы Джоэл привел девочку к «Цикадам». Тэсс погибает, а герои пускаются в путешествие через всю Америку длиной в год.



The Last of us. Сюжет



Элли и Джоэл на пути сталкиваются с массой сложностей. В один момент Джоэл решает отдать девочку своему брату, чтобы тот доставил ее повстанцам, но в итоге отказывается. Герои привязываются друг к другу. Со временем Джоэл видит в Элли свою дочь, а она в нем родителя.

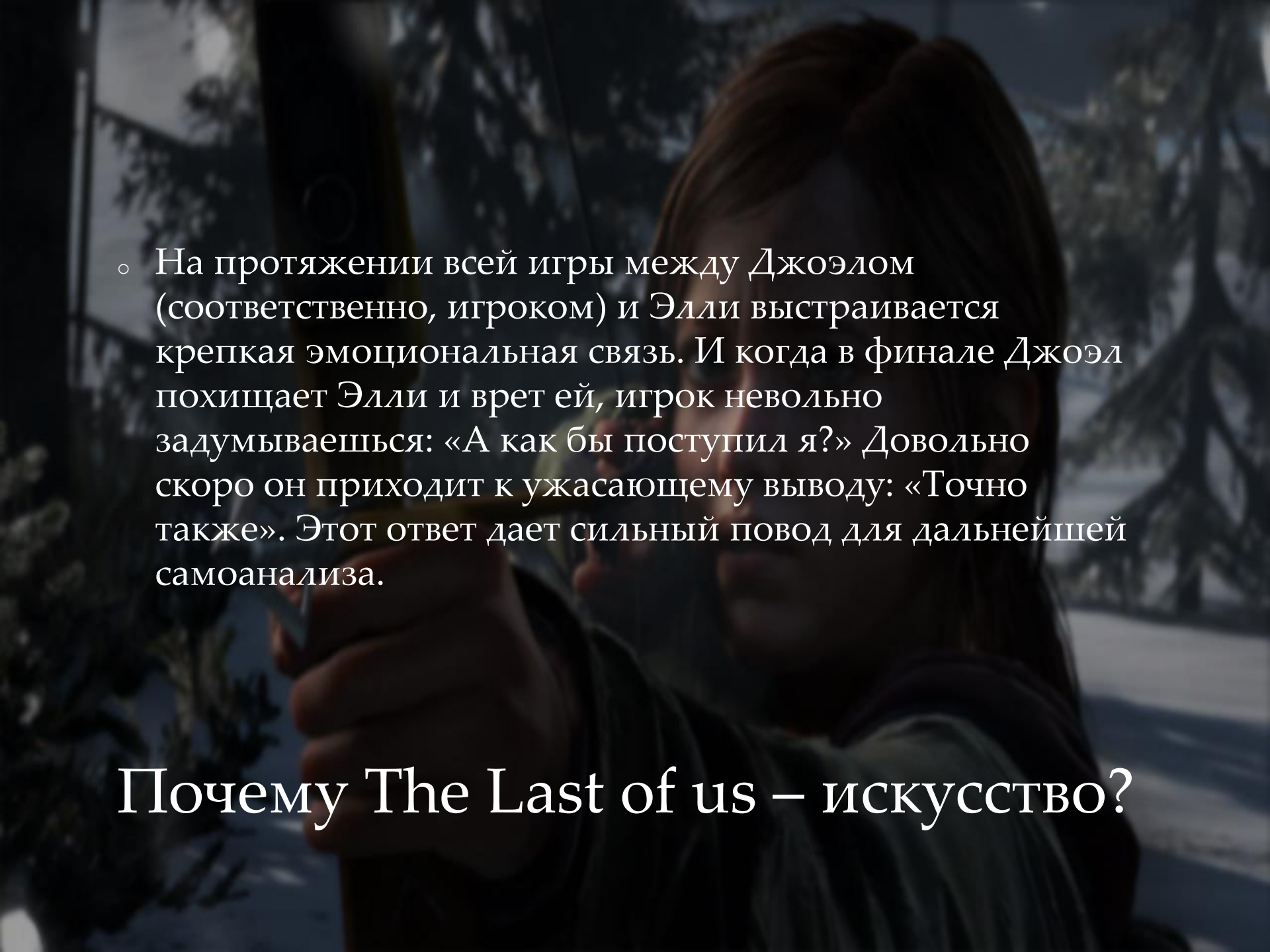


В конце пути выясняется, что для создания вакцины девочку придется умертвить. Джоэл плюет на все, убивает лидера «Цикад», похищает девочку и уезжает с ней жить в лагерь к брату.

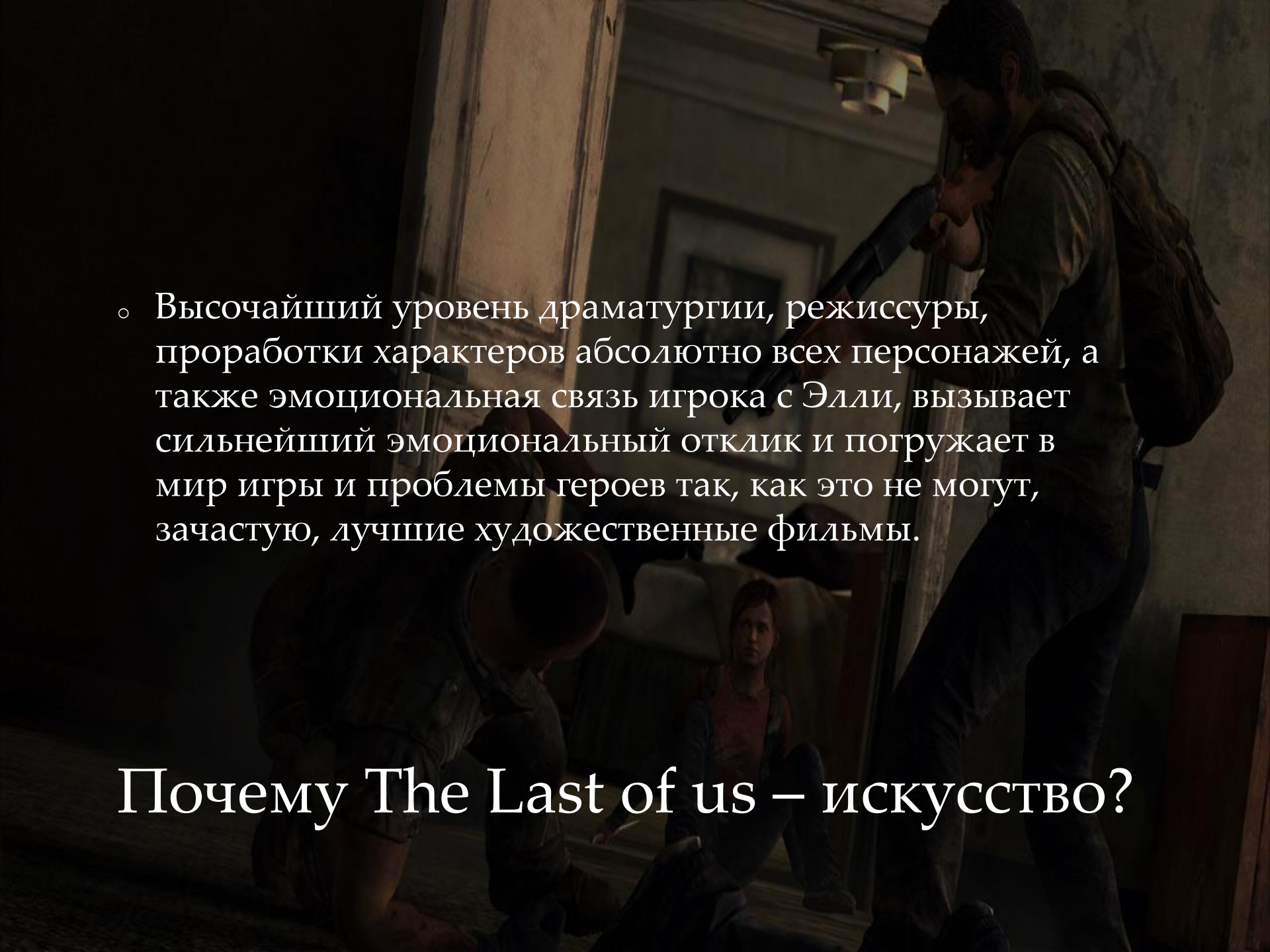
The Last of us. Сюжет

- The Last of us – это мощнейшее высказывание о том, что даже перед лицом полного исчезновения, люди будут вести себя как сволочи, что глобальная катастрофа – лишь оправдание еще большей людской злобы, эгоизма и черствости. Невинны лишь дети, которым однако приходится также быть жестокими. После прохождения становится очевидно: несмотря на то, что герои встречают на пути каннибалов, убийц, мародеров, самым паршивым человеком оказывается Джоэл. Наплевав на будущее человечества и отобрав у него последний шанс на реабилитацию, Джоэл забирает Элли, чтобы дать себе еще одну попытку на нормальную жизнь.

Почему The Last of us – искусство?

- 
- На протяжении всей игры между Джоэлом (соответственно, игроком) и Элли выстраивается крепкая эмоциональная связь. И когда в финале Джоэл похищает Элли и врет ей, игрок невольно задумываешься: «А как бы поступил я?» Довольно скоро он приходит к ужасающему выводу: «Точно также». Этот ответ дает сильный повод для дальнейшей самоанализа.

Почему The Last of us – искусство?

- 
- Высочайший уровень драматургии, режиссуры, проработки характеров абсолютно всех персонажей, а также эмоциональная связь игрока с Элли, вызывает сильнейший эмоциональный отклик и погружает в мир игры и проблемы героев так, как это не могут, зачастую, лучшие художественные фильмы.

Почему The Last of us – искусство?

- ▣ Искусство, в этимологическом словаре русского языка Макса Фасмера.
- ▣ Искусство (История слов. Часть 3) В. В. Виноградова.
- ▣ <https://newtonew.com/culture/kompyuternye-igry-kak-iskusstvo>
- ▣ https://life.ru/t/игры/896244/iskusstvo_li_igry_idiotskii_spor_dlinoiu_v_polvieka

Список использованной литературы

Спасибо за внимание