

Игра как искусство: манифест Ice-Pick Lodge

Сенникова Надежда Владимировна
УГИ-354023



- Российская студия-разработчик видеоигр
- Основана в 2002 г.
- Руководитель – Николай Дыбовский

Наиболее известные проекты



2005 г.
(переиздание
в 2018-2019)



2008 г.

Манифест студии: некоторые основные тезисы

- Искусство не вырождается, а меняет форму.
- Компьютерные игры так же вышли за свои изначальные рамки, как когда-то кинематограф.
- Прохождение игры может быть творческим процессом, а игрок — не просто потребителем, а соавтором.
- Почему игра может считаться искусством:
 - способность вызвать катарсис
 - многоуровневое произведение

Доклады Н. Дыбовского на конференции разработчиков игр (КРИ)

- «На пороге костяного дома: игра становится искусством» (2005)
- «Враг за моей спиной: о роли времени в игровом процессе» (2006)
- «Игра с хаосом: о роли случайности в многомерной игре» (2007)



Дополнение манифеста идеями доклада 2005 г.:

- В игре возможно реализовать множество художественных приёмов, как позаимствованных из других видов искусства (*приведённые примеры – кинематограф, литература, театр*), так и совершенно новых.
- И искусство, и само явление игры уходят корнями в мистику и инициацию (*название доклада отсылает к термину В. Проппа: «костяной дом» - место испытания, ритуальной имитации переломного опыта*).
- Игрок влияет на игровой мир, а игровой мир влияет на игрока.
- Настоящий творец игры - не разработчик, а игрок.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Манифест 2001 // URL: <http://old.ice-pick.com/ore10.htm>
2. Николай Дыбовский. Публикации автора // URL: <http://gamestudies.ru/author/dybovsky>
3. На пороге костяного дома // URL: <http://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2005>
4. Ice-Pick Lodge: О нас // URL: <http://ice-pick.com/ru/about-us-ru>