

## СЕКЦІЯ «ПОЕЗИС» (ΠΟΙΗΣΙΣ)

### Мистецтво участі: проблема принципів мистецької критики

*Бадянова Катерина*

Національний університет

«Києво-Могилянська академія» (Київ, Україна)

Сьогодні прагнення митців працювати за межами своєї професійної царини стає тенденцією. Насамперед це пов'язано з бажанням долучити глядача до процесу творчого виробництва. Подібні мистецькі практики втілюють ідею проектування можливостей взаємодії індивідуума та групи, митця і світу і, відповідно, отримують назви: «мистецтво участі» або «колобаративне мистецтво», «діалогічне мистецтво» тощо.

Постає важливе питання: як такі практики трансформують наше розуміння естетичного досвіду? Як перевизначають роль критика? Спираючись на які принципи, критик може судити про мистецтво, якщо відбувся зсув від матеріальної мистецької практики до проектування взаємодій?

Відзначимо особливості сучасних «діалогічних практик»:

- відсутній оригінальний твір мистецтва, і, відповідно, процес творчості автор завершує ще до моменту винесення у поле мистецтва для відстороненого споглядання та оцінювання глядачем.
- діалогічний «твір» розгортається в часі, має потенціал становлення та перетворення. Час завершення (проект може тривати день, місяць, рік) і розгортання напрямків процесу не може бути уповні передбачений самим автором.
- відбувається зміна ролі глядача: він перестає бути відстороненим спостерігачем і перетворюється на потенційного співучасника/виконавця.
- увага приділяється не досвіду бачення (критичному аналізу того, що бачимо), а радше становленню відносин між людьми; і найважливіше, естетичний досвід перестає бути індивідуальним досвідом, оскільки нові практики мистецтва артикулюють колективний досвід чи досвід спільності.

У результаті критик «мистецтва участі» змушений ставити цілком інакші питання й формувати нові підходи. На думку Гранта Кестера, потрібно насамперед брати до уваги наявні моделі сприймання і виробництва. Він пропонує певні кроки, які могли би змінити наявний критичний дискурс і допомогти глибшому розумінню таких практик. Зокрема, потрібно поставити правильні запитання: як можна маркувати початок і закінчення роботи? як визначити межі, в яких триває робота? за якими принципами були визначені ці межі? І врешті: як ми можемо домовитися про предмет критики?

Формальна мистецька критика і впливовий сьогодні критичний дискурс, який аналізує і виправдовує існування мистецьких практик у їхній спроможності критично виражати певні дискурси влади, що можуть бути виявленими за допомогою правильної теоретичної концепції, не спроможні досягнути новий тип досвіду. Критик, щоб охопити проект в цілому і зміни у сприйнятті учасників та самих митців, мусить зосередитися на продуктивній напруженості між моментами конфлікту та розв'язання, спротиву (антагонізму) та примирення. Він вже не є відстороненим спостерігачем, а має стати справжнім співучасником у розкритті певного твору; бути відкритим до того, що проект може вводити нові форми, які не відповідають наявним моделям. Г. Кестер особливо наголошує, що діалогічні практики маркують зовсім інакший взаємозв'язок між свідомістю та дією в рамках естетики: йдеться про соціальну артикуляцію естетичного досвіду, стимуляцію спрямування зв'язків між спостереженням та практичною дією. Митці, представники «мистецтва участі», меншою мірою зацікавлені естетичними парадоксами «чистого» мистецтва (мистецтва проти дійсності, етики проти естетики тощо), ніж відносинами в тій особливій площині, яка раніше була закріплена за ізольованим та індивідуальним естетичним досвідом, а сьогодні розгортається в публічних колективних формах.

Отже, знаки прочитання творів самі по собі не мають жодного значення, твір сучасного мистецтва існує в просторі афективного нового, спричиненого твором, де знаходить себе Інший, відкритий цьому афекту. Має значення те комунікативне середовище, завдяки якому постає можливість участі в невідчуженому бутті, бутті-з-іншим (Олег Аронсон). Відтак завданням критика, ймовірно, стає реалізація не здатності судження (зовнішнє спостереження), а спроможність ставати учасником твору та документувати свій досвід.

### Література:

1) Аронсон О. Участие в сообществе – неучастие в произведении / Олег Аронсон // Художественный журнал. – 2002. – № 41. – Режим доступу: <http://xz.gif.ru/numbers/41/aronson/>. – [Назва з екрана].

2) Kester G. The device laid bare: on some limitations in current art criticism / Grant Kester // e-flux journal – 2013. – № 50. – Режим доступу: <http://www.e-flux.com/journal/the-device-laid-bare-on-some-limitations-in-current-art-criticism/>. – [Назва з екрана].

### Естетичний аспект досвіду: інтерпретація досвіду в комп'ютерних іграх

*Олексій Здоров*

Національний університет

«Києво-Могилянська академія» (Київ, Україна)

Вступ. Моє дослідження комп'ютерних ігор було зроблено очевидним методом – я зіграв у них. У зв'язку з цим академічні джерела принципово не використовуються – я прагну висвітлити комп'ютерні ігри не через соціологічні методи, а через методи філософування. Зроблені висновки, таким чином, не претендують на загальнозначущість. Комп'ютерні ігри є витворами мистецтва, котрі так само стосуються естетики. Естетичний аспект досвіду полягає у його відчуженості від особи гравця – персонаж та його досвід стають об'єктами спостереження та оцінки гравця. Саме поняття досвіду виражено в багатьох комп'ютерних іграх як об'єктивне мірило розвитку персонажа.

Ігри з проходженням. Це так звані single-player games. Існує сюжет, в рамках котрого персонаж гравця рухається, створює та змінює ігрові події, змагається з ворогами. В серії The Elder Scrolls гравець створює собі персонажа через редактор і обирає 7 з 21 навичок, на котрих персонаж спеціалізуватиметься. Розвиток цих навичок додає «досвід» до шкали розвитку персонажа. Якщо персонаж набирає достатньо «досвіду», він переходить на наступний рівень розвитку й може розвинути деякі свої атрибути. Серія Fallout характерна дозволом з розвитком обирати особливі можливості персонажа чи впливати на ігровий світ з зиском для себе. Гра GTA: San Andreas