

РАМОЧНАЯ ПРОГРАММА ВЫСТАВКИ «ИГРЫ И ОБЩЕСТВО» НОВОСИБИРСК, 12 ОКТЯБРЯ – 5 НОЯБРЯ 2017

Дискуссии об играх не утихают. На фоне увлечения и больших ожиданий одних, скепсиса и недоверия других, видеоигры стремительно становятся частью нашей повседневности, частью мира и общества. И поэтому это всегда нечто большее, чем просто развлечение. Видеоигры уже по многим показателям сравнялись с киноиндустрией. Могут ли игры менять наши представления или формировать общественное мнение? Способны ли они обратиться к той части человека, к которой обращается искусство? Современные видеоигры разнообразны, столь же разнообразно и их возможное влияние.

В рамках выставки «Игры и общество» мы приглашаем всех желающих принять участие в лекциях и дискуссиях на темы, которыми задаются специалисты и обычные люди, СМИ и общественные деятели, а также посмотреть тематическую кинопрограмму. С 12 октября по 5 ноября у вас есть возможность услышать мнение отечественных и иностранных экспертов в области философии, искусствоведения, психологии и игростроения, задать им свои вопросы, а также посмотреть кино, отражающее дух той или иной игры. Видеоигры в нашей стране все еще непривычный объект для изучения, при этом уже выросли поколения, для которых видеоигры существовали всегда, с самого рождения. Вместе с нашими экспертами мы попытаемся разобраться в том, какие последствия и возможности несут игры для общества.

РАСПИСАНИЕ:

12 ОКТЯБРЯ

17:30 Пресс-показ выставки с куратором Жаннетте Нойштадт/Победа

18:30 Открытие выставки / Победа

Гости: куратор Жаннетте Нойштадт (Гёте-Институт Мюнхен); философ, исследователь игр Александр Ветушинский (МГУ, Москва).

С приветственным словом к собравшимся также обратится новый директор Гёте-Института в Новосибирске г-н Пер Брандт.

20:00 Лекция философа, исследователя игр Александра Ветушинского (МГУ, Москва) «Можно ли считать видеоигры искусством?» / Победа

Границы искусства открыты и изменчивы. И отнюдь не любую картину или текст мы считаем произведением искусства. То же самое можно сказать и об играх: на первый взгляд многие из них мало чем отличаются от других развлечений, вроде настольных или спортивных игр. Однако за последние 30 лет игровая индустрия не единожды поражала новичков и опытных геймеров творениями, способными вызывать глубокий отклик и задавать серьезные вопросы. Достаточно ли этого, чтобы считать игры искусством? Об этом и многом другом расскажет наш гость.

Александр Ветушинский родился в 1987 году в Москве. В 2013 году окончил философский факультет МГУ имени М.В. Ломоносова (дипломная работа – «Стратегии построения материалистических онтологий в современной философии»). Преподаватель философского факультета МГУ, сотрудник Московского центра исследования видеоигр (MCG) при МГУ, организатор первого в России полноценного университетского курса по game studies (курс назывался «Философия видеоигр», был прочитан в МГУ в 2015 году и имел большой успех).



**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



ДАТЫ:

12 октября – 5 ноября

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:

Центр культуры и отдыха
«Победа»,
ул. Ленина, 7,
4-ый этаж, Белая галерея

КОНТАКТ ДЛЯ СМИ:

Елена Носова
PR-менеджер
Гёте-Институт в
Новосибирске
Tel.: +7 383 362-14-74
pr@nowosibirsk.goethe.org

www.goethe.de/nowosibirsk
www.vk.com/gamekunst

13 ОКТЯБРЯ

16:20 Лекция философа, исследователя игр Александра Ветушинского (МГУ, Москва) «Game Studies: молодая и быстро развивающаяся дисциплина» / НГУ

Современное образование с большим трудом реагирует на стремительные изменения нашего мира. И видеоигры уже являются неотъемлемой частью массовой культуры, без которой сложно понять все остальное. В то же время университетское знание консервативно и редко ориентируется на моду или веяния. Почему философы вдруг заинтересовались видеоиграми? Как уживаются университет и game studies? Об этом расскажет организатор первого в России университетского курса под названием «Философия видеоигр» в МГУ.

Александр Ветушинский родился в 1987 году в Москве. В 2013 году окончил философский факультет МГУ имени М.В. Ломоносова (дипломная работа – «Стратегии построения материалистических онтологий в современной философии»). Преподаватель философского факультета МГУ, сотрудник Московского центра исследования видеоигр (MCG) при МГУ, организатор первого в России полноценного университетского курса по game studies (курс назывался «Философия видеоигр», был прочитан в МГУ в 2015 году и имел большой успех).

14 ОКТЯБРЯ

17:45 Показ фильма «Инди-игра: кино» с обсуждением (реж. Лизанн Пажо, Джеймс Свирски, Канада, 2012)

Гости дискуссии: философ, исследователь игр Александр Ветушинский (МГУ, Москва), философ Иван Кудряшов (НГУ/НГМУ, Новосибирск)

«Инди-игра: кино» (Indie Game: The Movie) – это документальный фильм, рассказывающий о нелегкой судьбе разработчиков инди-игр. Герои фильма достигли успеха, но для этого пришлось пройти длинный путь. Они преодолевали сомнения, жертвовали деньгами и здоровьем ради того, чтобы воплотить в жизнь свои идеи. И эта верность идее роднит героев фильма с настоящими художниками. Поэтому фильм будет интересен не только любителям игр, но и всякому, кто понимает ценность упорства, труда и веры в себя.

19 ОКТЯБРЯ

16:00 Доклад теоретика дизайна, исследователя игр Донны Лейшман (Школа искусств Глазго, Шотландия) «Это не игра» / НГУАДИ

С одной стороны игры – это значащие проявления культуры: они бесспорно социальны/партиципативны и поэтому имеют общественный смысл. Однако для многих цифровые игры олицетворяют развлечения для молодежи. В западной культурной парадигме условия жизни или «практичная реальность» (Хейзинга, 1938) существенно изменилась, и многое в дизайне отошло от индустриального к гуманистическому (эмотивному) подходу. В своем докладе Лейшман коснется вопросов о влиянии дизайна и дискурсах дизайна. При этом будут рассмотрены обе стороны, коммодификация игр и эволюция «серьезных игр» и игрового арт-хауса, определяющих себя по принципу приоритета настроения и психологии.

Донна Лейшман родилась в 1976 году в Шотландии, где и продолжает работать. Начинала как дизайнер и фрилансер. После получения Ph.D в 2004

году преподает дизайн новых медиа и коммуникативный дизайн в Glasgow School of Art (Глазго, Шотландия) и Duncan of Jordanstone College of Art (Данди, Шотландия). В своей работе она соединяет критические исследования digital art с практикой современного искусства. Её дизайнерские и другие работы выставлялись в музеях, галереях и фестивалях по всему миру, включая UkinNY festival (Нью-Йорк), Resistor Gallery (Торонто), Centre for Contemporary Art (Глазго), DeCordova Museum (Бостон), OFFF (Барселона) и др.

19:00 Доклад теоретика дизайна, исследователя игр Донны Лейшман «За пределами веселья» / Победа

В этом докладе Лейшман расскажет о поэзии и этике, которые возникают при исчезновении своего «я» во время игры, и поставит вопрос, как это могло бы отражать общество или нарочито искажённо представлять его изменения. Отсылая к ранней теории гейминга, она покажет, как форма курсирует между ориентированными на конкурентоспособный результат процессами к показательным примерам «третьего пространства» (Бхабха, 2004), которое в свою очередь репрезентует социальную среду.

Донна Лейшман родилась в 1976 году в Шотландии, где и продолжает работать. Начинала как дизайнер и фрилансер. После получения Ph.D в 2004 году преподает дизайн новых медиа и коммуникативный дизайн в Glasgow School of Art (Глазго, Шотландия) и Duncan of Jordanstone College of Art (Данди, Шотландия). В своей работе она соединяет критические исследования digital art с практикой современного искусства. Её дизайнерские и другие работы выставлялись в музеях, галереях и фестивалях по всему миру, включая UkinNY festival (Нью-Йорк), Resistor Gallery (Торонто), Centre for Contemporary Art (Глазго), DeCordova Museum (Бостон), OFFF (Барселона) и др.

21-22 ОКТЯБРЯ

17:00 Показ фильма «Хардкор» (реж. Илья Найшуллер, Россия, США, 2015)

Видеоигры не только впитали в себя приемы и образцы из кино и телевидения, но и к началу XXI века сами стали влиять на визуальную сторону культуры. **Фильм «Хардкор»** – это не просто фантастический боевик, но еще и большой эксперимент. Манера съемки в «Хардкоре» повторяет «вид от первого лица», характерный для шутеров и экшн-игр. Подобный прием призван усилить ощущение погружения в мир кинокартины. Насколько это удалось – судить зрителю.

25 ОКТЯБРЯ

19:00 Открытая дискуссия на тему «Этика в играх: стоит ли опасаться влияния игр?» / Победа

В рамках выставки «Игры и общества» состоится открытая дискуссия на тему «Этика в играх: стоит ли опасаться влияния игр?». О сложных этических дилеммах вокруг видеоигр поспорят между собой приглашенные эксперты. Видеоигры все еще воспринимаются как новое явление в нашей жизни. А новое всегда провоцирует неоправданные ожидания и преувеличенные опасения. Новое порождает споры, догадки, фантазии и мифы. Одной из популярных тем стала идея об опасности видеоигр, особенно для молодого поколения. Хотя в свое время то же самое писали, например, о рок-музыке или одежде-унисекс. Там, где люди находят удовольствие, возможны зависимости и злоупотребления. Возможно ли одно без другого? Наши

эксперты – нарративный дизайнер Мария Кочакова, психоаналитик Михаил Соболев и философ Иван Кудряшов – попытаются разобраться с тем, стоит ли бояться игр и ограничивать к ним доступ или напротив, нужно привыкать и адаптироваться к ним как к новым реалиям?

Мария Кочакова родилась в 1988 году в городе Чебокары (и гордится этим). Сценарист компьютерных игр и инди-разработчик. Создатель первой школы нарративного дизайна и игровой сценаристики в России и СНГ «Нарраторика». Организатор и участник студии разработки Royal Troupe.

Михаил Соболев родился в 1970 году в городе Рыбинск, живет и работает в Санкт-Петербурге. Психоаналитик, член Новой Лакановской Школы и Всемирной Ассоциации психоанализа. Ведущий лекций «Психоанализ и искусство» в арт-пространствах «Ткачи», «Скороход» и музея современного искусства «Эрарта», куратор выставки «Кто вы, господин... аутист» в лофт-пространстве «Этажи».

Иван Кудряшов родился в 1983 году в Барнауле. В 2011 году защитил кандидатскую работу на философском факультете НГУ (по теме «Этика психоанализа в работах Жака Лакана»). Преподаватель философии, ведущий межфакультетского семинара по проблемам современных медиа в НГУ, автор интернет-публикаций на темы культуры и медиа (Sug.ma, Concepture.club, Smp-lab.ru и др.).

26 ОКТЯБРЯ

19:15 Показ фильма «Беги, Лола, беги» (реж. Том Тыквер, Германия, 1998)

«Беги, Лола, беги!» – фильм, уже ставший классикой. Сюжет сбивает с толку обычного зрителя, но не любителя видеоигр. Режиссер фильма Том Тыквер перенес логику компьютерной игры на жизнь, и у него получилось три альтернативных версии событий. У героини фильма Лолы – всего три жизни и 20 минут на то, чтобы спасти своего парня Мани. Автору отлично удалось передать атмосферу и динамику игр жанра «платформер»: постоянный бег, импровизация на ходу и каждая секунда на счету.

1 НОЯБРЯ

19:00 Доклад от компании Alawar (Новосибирск) «Beholder: выдумка или реальность» / Победа

Отечественные разработчики игр не часто обращаются к социальным темам. И поэтому игра «Beholder» от новосибирской компании Alawar, вышедшая в 2016 году, многих поразила, в том числе и необычностью игровой роли. Игру сразу же окрестили симулятором стукача. О том, как появилась эта игра, что и почему здесь является собирательным образом, а что – заимствованиями из реальной жизни, расскажут представители компании Alawar и студии Warm Lamp Games.

Мрачная антиутопия о вымышленном сверхтоталитарном государстве оказалась созвучной мыслям и переживаниям игроков во всем мире – в России, Германии, Венгрии, США, Бразилии и др. В то же время игра породила и множество вопросов в связи с очень трудным и неоднозначным выбором, который постоянно приходится в ней совершать. Для самой компании, прежде делавшей игры совсем другого жанра, это тоже был весьма смелый шаг. И несмотря на это, результат оказался успешным. Этот необычный опыт может оказаться интересен как тем, кто играл в «Beholder»

и пытается понять, чего именно хотели создатели, так и тем, кто хочет создать собственную игру.

Alawar – крупнейший в Новосибирске и один из ведущих международных разработчиков и издателей компьютерных игр. Выпускают игры в Steam, App Store, Google Play и других магазинах приложений для различных устройств и операционных систем. В портфолио Alawar – более 350 проектов, включая мировые хиты «Веселая Ферма», «Сокровища Монтесумы» и «Beholder».

2 НОЯБРЯ

19:15 Показ фильма «Кто я» (реж. Баран бо Одар, Германия, 2014)

С появлением компьютеров и компьютерных игр фигура хакера становится одним из современных типов героя. **Фильм «Кто я»** - это история молодого компьютерного гения Бенджамина, мечтающего стать супергероем из комиксов и покорить мир. Но в реальном мире он - Никто. Его жизнь неожиданно меняется, когда он встречает харизматичного парня Макса и совершает череду дерзких кибер-преступлений. Восстав против равнодушного общества, они становятся кумирами для целого поколения и самыми разыскиваемыми хакерами в мире. Но что ждет после погружения в альтернативную реальность? Кто же он на самом деле?