

# Демонстрация игры «Санаторий “Приют Антропоцена“»

«Санаторий “Приют Антропоцена“»: игру Михаила Максимова проходит Николай Смирнов

Постапокалиптическая игра разработана художником, режиссером и гейм-дизайнером Михаилом Максимовым. Автор музыки: Владимир Раннев.

Пандемия COVID-19 внесла значительные коррективы в развитие центральной темы Венецианской Биеннале: вопрос Барта, вопрос межвидовой коммуникации – «как мы будем жить вместе?» – трансформировался в вопрос жизни человечества в целом.

В игре развитие антиантропоцентрических философских концепций рассматривается в «Санатории ‘Антропоцен’» сквозь призму классического «вергилиевского» роуд-муви. Основные философские взгляды на будущее человечества – антигуманизм, постгуманизм, трансгуманизм, технологическая сингулярность – показаны через сказочное представление, где главный герой, сталкиваясь с другими персонажами, проходит череду превращений.

В основу геймплея заложена текучая идентичность главного героя. Он не имеет ясного самопредставления и способен меняться в зависимости от хода диалогов с другими персонажами.

Попутно, в зависимости от скорости прохождения сюжетной линии, определяется ответ на самый животрепещущий вопрос последнего десятилетия: когда именно началась эпоха антропоцена, то есть когда воздействие человека стало серьезно сказываться на состоянии планеты.

Является ли лемурийцем нечеловеческий агент? Или его следует считать чем-то средним между атлантом и гиперборейцем, в терминологии Елены Блаватской?

Когда игрок станет вирусом COVID-19, слепленным из плотной, дымящейся летней почвы, как он справится с майнингом некровалюты?

Правда ли, что основным признаком человечества является желание запечатлеть свое существование?

Какие имена скрываются за персонажами, представляющими концепции постгуманизма, трансгуманизма и антигуманизма?

Есть ли границы у энтропии?

Милые робособачки Spot из Boston Dynamics, кто они? Наши помощники или ловкие роботы-убийцы, чьи ряды пополняются не только за счет живых людей?

Что таит в себе пугающее будущее? Жерла Великих Древних, зловещую пустоту, реорганизацию органов чувств в угоду расположению звезд настоящего, электронное продолжение функционала человека или старый, добрый, но от того не менее ужасающий античный Логос? 📖

И наконец, когда же в конце концов началась эпоха антропоцена?

Все эти вопросы затронуты в игре «Санаторий ‘Антропоцен’», а географ и куратор Николай Смирнов даёт свою версию ответов на них во время публичной демонстрации.

Николай Смирнов – художник, географ и куратор. Работает с пространственными практиками и репрезентациями пространства в искусстве, науке, музеях и повседневности. Выстраивает многосоставные сюжеты с использованием текстов, выставочных инструментов и видео. Разрабатывает концепцию спекулятивной географии как важнейшего краеведческого инструмента.