

«Санаторий ‘Приют Антропоцена’. Онлайн-сессии».

Михаил Максимов, 2021

Игру «Санаторий ‘Приют Антропоцена’. Онлайн-сессии» московский художник, режиссер и гейм-дизайнер Михаил Максимов разработал специально для проекта Open в павильоне РФ, а звуковой ряд к ней написал российский композитор Владимир Раннев.

Играйте «Санаторий ‘Приют Антропоцена’. Онлайн-сессии»:
[Эта игра в Steam](#)

Действие разворачивается в постапокалиптических декорациях: в самом начале игрок оказывается внутри заброшенного здания павильона и бродит по пустынным садам Джардини. Здесь его ждет череда удивительных превращений – действовать приходится в человеческом и нечеловеческом обличье, мутируя из вируса в робота, а затем в гуманоида, прокладывая путь по виртуальным развалинам и пустырям и пытаясь разобраться, что же тут произошло.

Сюжет строится на текущей идентичности главного героя. Идеи трансгуманизма обыгрываются здесь на основе текстов Бруно Латура, Ника Лэнда и Донны Хараэуй. «Санаторий ‘Приют Антропоцена’. Онлайн-сессии» призывает отказаться от человеческой «исключительности» и пуститься в поиски более осмысленных способов взаимодействия с людьми и иными формами жизни.

«Онлайн-сессии» – вторая часть проекта. Премьера первой версии состоялась на сайте pavilionrus.com в 2020 году, в разгар карантина, когда попасть в сады Джардини было невозможно. Игра Максимова оказалась единственным способом перенестись туда хотя бы в воображении. В версии 2021 года игра стала многопользовательской: создаваемые ей связи между удаленными друг от друга индивидами вышли на новый уровень. По сути, здесь предлагается новый способ

испытать чувство общности.

Хочу отметить два момента.

1. Видеоигра как череда осознанных выборов – это жесткий алгоритм, напоминающий валик шарманки, и только случайности онлайн-событий говорят, что в этом коридоре есть щели в полу. Мультиплеерная субстанция отношений между объектами и персонажами внутри сетевого алгоритма складывается иначе, чем одиночное путешествие, поскольку во многом основана на случайностях проявления воли игроков. Сетевая игра в силу своей клиент-серверной специфики изо всех сил сопротивляется индивидуальности каждого и с большим трудом ее обретает.

Создание коллективных событий в онлайн-игре достигается легче, чем поддержание индивидуальности. На этом индивидуально-коллективном базисе основана сама концепция отношений в мультиплеерной игре, где сохранение индивидуальности (или подобия индивидуальности) среди однородных запущенных копий игры на компьютерах является часто более интересной задачей, чем увлеченность коллективными достижениями в ходе игрового процесса.

2. В мультиплеере оформилось следующее: ценность ощущения перехода сущности, из нечеловеческого состояния через микроорганизмы эволюционирующей в человека и достигающей точки сингулярности; ощущение возвращения в нечеловеческую особь, но с багажом событий и ограничений, ведущих в конечном счете к новым циклам мирозидания, что и является основной целью игры.

Все вышеосознанное я воплощаю в проекте «Санаторий ‘Приют Антропоцена’. Онлайн-сессии».

Смотреть летсплей с участием Михаила Максимова и
Московского центра исследования видеоигр
(с 22 мая)

[Цифровая интервенция 1](#)