

28.10.22 - 18.12.22

ЕККМ
Марко Лаймре
куратор

“Reality is that which, when you stop believing in it, doesn't go away.”

Philip K. Dick

Сегодня океан цифровых игр расширился до невообразимых размеров. Его черты мы видим практически во всех жизненных проявлениях, а его след можно обнаружить в разных формах культуры: от театра до поэзии и от истории до политики, не говоря уже о нашем повседневном общении или спорте. Статистики утверждают, что в прошлом году в различные цифровые игры играли три миллиарда игроков.

В проекте «Crawl Out Through the Fallout» работы художников-геймеров, проживающих в Эстонии, собраны в полноценную художественную выставку. Будут представлены избранные работы художников, имеющих яркий опыт цифровых игр, и готовых перенести этот игровой опыт в инсталляции, изображения и видеоролики.

Выставка позволяет взглянуть на фрагменты сферы цифровых игр, не претендуя на охват всего игрового мира. В этом контексте цифровые игры следует понимать как нелинейные нарративы, состоящие из вымышленной реальности и реальных правил (*make believe*), для игры в которые используется эргодический иммерсивный процесс, ориентированный на решение проблем (*problem solving*). Это культурные лудологические среды-феномены, в которых можно потерпеть поражение и завоевать победу, а также пройти через символическую смерть.

Меня интересует вопрос реальности в связи с увлечением цифровыми играми – формы проявления отношений между реализмом и реальностью, между персонажем игры и игроком и наличие воображаемого материала. То есть мы имеем дело с вечными вопросами: кто, где и как играет и что происходит с реальностью в момент игры.

С 2018 года я изучаю связи игры-антиутопии с открытым миром и современным искусством, занимаюсь аналитическим поиском их возможных точек соприкосновения и расхождений. В настоящее время я работаю над докторской диссертацией в Эстонской академии художеств на тему антиутопических цифровых игр и современного искусства, и эта выставка является частью моего исследования.

Название «Crawl Out Through the Fallout» — это строчка из восторженно-юмористической песни, записанной Шелдоном Оллманом в 1960 году, а сам альбом носит многозначительное название «Folk Songs for the 21st Century». Конечно, эта песня также фигурирует в серии игр Fallout, но следует уточнить, что на самом деле мы не предполагали, что столкнемся в реальности с недавними российскими угрозами применения ядерного удара (ядерной бомбы!) или войной в Украине. Просто антиутопические игры — или, лучше сказать, антиутопические нарративы — часто содержат подобные апокалиптические мотивы, будь то потенциальная ядерная война или биологический коллапс. Кроме того, все виды оружия и тактических приемов являются неотъемлемой частью инструментария и генерической частью представленных на выставке игр, эта художественная выставка — не популистская постановка на злобу дня. Просто иногда случается, что наши воображаемые и виртуальные миры в какой-то степени совпадают с тем, что реально происходит в мире или вызывает у нас беспокойство.

На выставке в ЕККМ мы можем увидеть отсылки к играм типа fps/rpg, такие как S.T.A.L.K.E.R., Fallout 4, Fallout 76, Bioshock, Cyberpunk 2077, Amnesia, PUBG:BG, но, разумеется, список пройденных игр можно продолжать бесконечно, а присутствие в экспозиции названных игр наводит на размышления и подталкивает к обобщениям. Художник Мартин Бушман был специально для этой выставки приглашен в качестве фотографа в среду онлайн-игры Fallout 76, чтобы он мог создать портреты персонажей, взаимодействующих внутри игры.

Камиль Лаурелли представляет так называемую игру в художника как инсталляцию, переворачивая с ног на голову процесс игры от первого лица.

Кейу Маасик в своем документальном видео играет с профессиональной киберспортсменкой, затрагивая, среди прочего, аспекты гендерного равенства в спортивных цифровых играх. Инсталляция Реймо Выса-Тангсоо на материальном уровне наглядно раскрывает вопрос восприятия времени в Fallout 4.

Я и сам участвую в выставке как художник, представляя две своих работы, — один видеофрагмент посвящен жизни и характеру Нины, главной героини в среде Fallout 76, а инсталляция «Nothing is Real» анализирует связи между реальным и воображаемым.

Выставку «Crawl Out Through the Fallout» можно посмотреть на трех уровнях сложности. Самый легкий уровень — новичок (*Rooky*), можно пробежаться по выставке, читая лишь названия работ и имена художников. Второй, средний уровень сложности — уровень мастера (*Master*), вам придется вникать в произведения, постигать их смыслы и мотивы их создания, нужно знать историю современного искусства, прочесть о предыдущих работах художников и поиграть в цифровые игры. Третий, самый сложный уровень (*Nightmare*) включает, помимо

предыдущих действий, прямые обращения к художникам или куратору, постановку вопросов, а также сбор информации о выставке и работах – вы сможете раскрыть всевозможные тайны и узнать разные истории.

Удачи в игре!

Mc