

НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА И ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО КАК СПОСОБ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ БУДУЩЕГО

А. А. Дружинина

*Российский государственный художественно-промышленный университет
имени С. Г. Строганова, г. Москва, Российская Федерация*

Научная фантастика всегда была способом осмысления человеком его будущего, возможностей и ограничений. Сейчас сфера научной фантастики активно расширяет свои границы, пытается вобрать в себя все аспекты динамично меняющейся современной жизни. Повестку актуализируют такие обстоятельства, как возрастающая роль интернета и цифровизации, расширяющаяся информационная вселенная, виртуальное пространство, бегство от реального мира, проблемы окружающей среды, био- и нанотехнологии, которые влекут за собой философско-этические вопросы и проблемы постчеловека и постгуманизма. Эти вопросы поднимаются не только в научно-фантастической литературе, их также активно задают художники и дизайнеры в своих визуальных произведениях. Работа художника играет очень важную роль, так как позволяет «погрузить» зрителя в иной мир и примерить на себя новые роли, другую историю. То есть с помощью «визуального» «литературное» расширяет возможности восприятия и познания как такового. Визуальное представление помогает составить полноценный образ мира, цивилизации и героя, технологий и способов взаимодействий, акцентировать внимание на одних деталях или прятать или опускать другие. А композиция кадра и динамика повествования напрямую влияют на подсознательные ощущения. Таким образом, визуальный образ имеет огромную силу воздействия на зрителя и позволяет существенно расширять горизонты повествования.

Ключевые слова: цифровое искусство, крипто-арт, NFT-арт, NFT, метавселенная, посткиберпанк, постчеловечество, постгуманизм.

Введение

Быстрый рост интереса к фантастике в первой половине XX века, который наблюдается и по сей день, обусловлен особым, трепетным вниманием к научно-техническому прогрессу, открытиям и изобретениям, а также является способом осмысления будущего. Сейчас сфера научной фантастики активно расширяет свои границы, пытается вобрать в себя все аспекты динамично меняющейся современной жизни. На повестку дня выходят такие темы, как значение интернета и цифровизации, расширяющаяся информационная вселенная, виртуальное пространство, бегство от реального мира, проблемы окружающей среды, био- и нанотехнологии, которые влекут за собой философско-этические вопросы и проблемы постчеловека и постгуманизма.

Обзор литературы

К сожалению, новейшее цифровое искусство еще не получило достаточного освещения в научной литературе. Более общие сведения о цифровом искусстве собраны в научных трудах К. Пол «Цифровое искусство» [1], М. Раша «Новые медиа в искусстве» [2], Л. З. Мановича «Язык новых медиа» [3], С. В. Ерохина «Цифровое компьютерное искусство» [4] и «Эстетика цифрового изобразительного искусства» [5]. Авторы перечисленных публикаций исследовали теоретические и эстетические аспекты цифрового искусства, его исторический контекст, а также заложили основу для изучения его связей с другими областями. Основная проблема заключается в том, что издания

датированы временным промежутком 1999–2015 гг. и не затрагивают изменений последних 5 лет. Таким образом, мы наблюдаем существенный пробел в историографии, никак не отраженный в научном дискурсе. Философскую основу нашего исследования составляют труды «Симулякры и симуляции» [6] Ж. Бодрийяра, «Метамодернизм. Историчность, Аффект и Глубина после постмодернизма» Ван ден Аккера. Помимо того, к историко-культурному исследованию привлечены произведения фантастической литературы XX–XXI вв., в числе их авторов У. Гибсон, С. Лем, П. Уоттс, а также манифесты и другие программные тексты футурологов Дж. Э. Слассера, Х. Гернсбека, Л. Персона.

Методы исследования

Для нашего исследования были применены типологически-системный, формально-стилевой, иконографический, иконологический, историко-культурный и историко-социальный методы исследования.

Результаты и дискуссия

Известный ученый и критик научной фантастики Джордж Эдгар Слассер (1939–2014 гг.) писал, что «...научная фантастика является единственным настоящим космополитичным литературным жанром, который у нас есть сегодня, и поэтому она расширила границы, включив в себя не только визуальные, интерактивные медиа, но и все новейшие медиа, которые изобретаются и будут изобретены в XXI в. ... Вопросы тесного взаимодействия естественных и гуманитарных наук имеют решающее значение для грядущего ве-

ка» [7]. И, действительно, компьютерная графика и все ее возможности на сегодняшний день, во-первых, были так или иначе давно предсказаны и даже описаны в научной фантастике, а во-вторых, отлично ее дополняют. Работая вместе, они дают огромные возможности для размышлений о прошлом, настоящем или будущем; о реальном, гипотетическом или невозможном. Это также отличное поле для тестирования идей, концепций и гипотез. Еще в 1926 г. известный американский издатель, писатель и изобретатель – Хьюго Гернсбек (1884–1967 гг.) писал о научной фантастике в первом номере «Amazing Stories»: «Эти удивительные рассказы не только чрезвычайно интересны для чтения, но и всегда поучительны. Они расширяют наш кругозор... в очень красивой стилевой форме...» [8]. И какой же замечательный результат появляется в итоге совместной работы литературного повествования и ее визуального воплощения! Именно о такой коллаборации пойдет речь далее: как «художественное» гармонично дополняет и развивает «литературное» при помощи новейших технологий, а также осмысляет эти самые технологии. Мы даже уверены в том, что многие, кто занимается компьютерной графикой сейчас, отчасти выбрали эту профессию именно из-за литературного бэкграунда: фантастические миры и технологии захватывали воображение, возникало желание физически присутствовать в этом иллюзорном мире, исследовать его, дополняя своими идеями, делиться своими открытиями с другими. Отличная мечта, чтобы воплотить ее в жизнь с помощью новейших компьютерных технологий: она легла в основу многих творческих проектов.

Визуальному исследованию в области научной фантастики способствует стремительное развитие технологий: растут аппаратные мощности, развивается и становится более доступным программное обеспечение. Все это позволяет сократить время на производство контента, уменьшить количество «рабочих рук», и при этом добиваться более выразительных результатов. Сейчас на стационарном домашнем компьютере можно посчитать («отрендерить») свой анимационный 3D-ролик за сравнительно небольшой отрезок времени или вообще собрать его на «игровом движке» с мгновенным «рендером» в реальном времени. Конечно, такие возможности открыли доступ для развития небольших творческих команд и художников-одиночек, желающих поделиться своим видением с миром. Многие из них осмысляют научно-фантастические концепции на свой лад, делают оммажи на известные произведения или даже частично экранизируют их, переосмысливают существующие образы и придумывают новые. В отличие от массового производства фильмов или телевизионных шоу такие проекты обладают

огромной свободой для творческой реализации и презентации своих идей.

В современном мире наблюдается тенденция к смешению и взаимопроникновению концепций, стилей, течений, направлений. В век доступности любой информации это не может не сказываться на составлении общей картины мира, образа современного человека и его будущего. В играх, концептуальных полотнах, роликах и короткометражных фильмах прорастают концепции популярных научных фантастов и находят новое прочтение классические произведения литературы. С помощью новых медиа художники и иллюстраторы, продакшн- и киностудии ищут новые захватывающие зрителя сюжеты, пути донесения концепций и популяризации науки. Как мы упоминали в самом начале, классические произведения вдохновляют людей на творчество и создание своих собственных проектов, а эти проекты вдохновляют зрителей на поиск источников и отсылок, на чтение новых книг и изучение новых авторов, на поиск материалов и обсуждение философских вопросов. Причем список тем невероятно огромный и разнообразный, в одном произведении сталкиваются и уживаются разные концепции, задаются многоуровневые вопросы об этике, смысле жизни, будущем человечества. И эти вопросы касаются не только человечества, они распространяются на гипотетическое будущее и возможное развитие технологий, где появляются новые «комбинированные» виды живых существ, а также глубоко в пространство космоса, где, чисто гипотетически, нас могут ожидать невероятные формы жизни и другие открытия. Все эти образы и герои в первую очередь отражают нас как в зеркале, позволяя изучить и переосмыслить себя, свои возможности, историю и свое культурное наследие.

Многие современные игры, анимационные фильмы и ролики, визуальные образы («концепты») и иллюстрации, пронизанные «духом фантастического», развивают не только визуальные концепции, но и философские изыскания, продолжая исследования известных писателей-фантастов. Однако есть и такие, кто ищет новые пути и формы осмысления действительности. Работа художника играет очень важную роль, т. к. позволяет создать эффект присутствия, своеобразный «иммерсивный театр», позволяя зрителю осязать иной мир и примерять на себя новые роли. То есть «визуализация» расширяет возможности литературы, превращая ее в синтетический вид творчества, ведь «картинка» воссоздает полноценный образ нового мира, новой реальности, внутри которой живет и действует новый герой.

Говоря о компьютерной графике, виртуальной реальности и прочих возможностях современных технологий, нам следует углубиться в такое популярное направление, как киберпанк, которое вырастает из научно-фантастических романов «Новой

волны» 1960-х и 1970-х годов. Такие известные писатели, как Филип К. Дик, М. Муркок, Р. Желязны, Дж. Бруннер, Дж. Г. Баллард, Ф. Х. Фармер и Х. Эллисон исследуют новейшие на тот момент компьютерные технологии и их влияние на «культурный и политический ландшафт». Также на киберпанк сильнейшим образом повлияли битники (У. Берроуз, Т. Пинчон) и постмодернисты (Х. Л. Борхес, В. В. Набоков), и конечно же, представители научной фантастики (*hard science fiction*) – Л. Нивен и О. Стэплдон. У постмодернистов был позаимствован черный юмор, ирония, параноидальность и сюрреалистичность происходящего, идеи о гиперреальности, интертекстуальность и другие литературные приемы. У битников позаимствовали интерес к низким проявлениям обыденной жизни, испытывающим героя. Из фантастики (*hard science fiction*) киберпанк почерпнул продуманность и техническую насыщенность миров. А «Новая волна» позволила киберпанку говорить на любую тему и любым языком. На визуальный стиль киберпанка сильно повлияли «нуарные» фильмы. В итоге этого смещения и родился жанр киберпанк, вобравший в себя все самые передовые на тот момент идеи и концепции.

Киберпанк размышляет о недалеком будущем, которое разворачивается в антиутопическом и футуристическом миропорядке. В нем сочетаются экстремальная бедность и высокие технологии, часто киберпанк описывают выражением «*high tech, low life*», что переводится как «высокие технологии, низкий уровень жизни». Большая часть действий происходит в сети, в киберпространстве, что стирает грань между реальной и виртуальной реальностью. Связь между мозгом и компьютерными системами часто происходит напрямую. Киберпанк осмысляет только появившиеся компьютерные технологии, их возможности и силу влияния на человека. Именно киберпанк популяризировал многие образы, тиражируемые в современном кинематографе, цифровом искусстве и иллюстрации. Он повлиял на массовую культуру больше, чем любое другое направление, причем не только визуально, но и идейно. На текущий момент особенно сильное развитие получил идейный переход в виртуальную реальность, он повлиял не только на художников, но и на экономистов и инвесторов, эти технологии не раз обсуждались в докладах Всемирного экономического форума (2020 г., 2021 г., Давос) [9], а также была выпущена книга «Четвёртая промышленная революция», в которой подробно описаны экономические модели будущего, разворачивающиеся в виртуальной реальности и с использованием криптовалют [10]. Также киберпанк поднял идею гуманизма на новый уровень эволюции, развивая концепции трансгуманизма и постгуманизма. Как никогда актуальными стали вопросы гиперреальности, рассматриваемые в контексте появления новых медиа, и, конечно, вопросы технологической сингу-

лярности. Также вхождение киберпанка в массовую культуру привлекло к внедрению в массы стилистических мотивов киберпанка, привело к развитию идей и появлению других разновидностей жанра. Современные интерпретации получили название посткиберпанк, и в них зачастую герой борется с рутиной, пытаясь покинуть пределы скучной и серой реальности.

Так Лоуренс Персон (род. 1965 г.) в своем знаменитом «Манифесте посткиберпанка» (1998 г.) [11] объясняет нам многое: «Персонажи посткиберпанка не отчуждены от общества, а неотъемлемая его часть – то есть у них есть постоянная работа. Они живут в будущем, которое необязательно представляется как антиутопическое, оно скорее даже оптимистическое – но на них всё равно сильно влияют стремительные изменения в технологиях и вездесущая компьютеризация.»

В итоге этого бурного развития, разрушения границ между видами и жанрами литературы и художественного творчества мы получили бесценную классику кинематографа 1980–1990 гг.: «Джонни Мнемоника» (1995 г.), «Бегущего по лезвию» (1982 г.), «Акиру» (1988 г.), «Призрака в доспехах» (1995 г.), «Матрицу» (1999 г.) и др., – ставшую основой новейшего визуального стиля. Как к визуальной, так и к философской составляющим этих работ содержатся отсылки почти во всех современных работах на эту же тематику. Также появились современные интерпретации последних десятилетий: «Бегущий по лезвию 2049» (2017 г.), «Апгрейд» (2018 г.), «Алита: боевой ангел» (2019 г.), «Элизиум: Рай не на Земле» (2013 г.), «Первому игроку приготовиться» (2018 г.), «Видоизмененный углерод» (2018–2020 гг.), «Черное зеркало» (2017–2019 гг.), «Любовь смерть роботы» (2019–2022 гг.) и т. д.

Таким образом, именно благодаря литературе, киносценариям, кинематографу и анимации возрождается интерес к жанру, который переживает бурное обновление, что также обусловлено безудержным технологическим прогрессом. Однако, с другой стороны, описанный нами процесс вызвал острые дискуссии, благодаря появлению разного рода творческих проектов, размывающих границы жанра.

Так, например, испанский иллюстратор Хосан Гонзалес (Josan Gonzalez @ deathburger) [12], который создал, пожалуй, самый популярный сборник графики «Будущее уже сейчас» (англ. *The future is now*) [13] (рис. 1), вдохновленный романом «Нейромант» (1984 г.) Уильяма Гибсона [14]. Это максимально насыщенные и «загрязненные» картины антиутопического будущего, единственным выходом из которого является уход в виртуальную реальность. В ощущении тотального ухода в гиперреальность видно влияние «Футурологического конгресса» (1971 г.) Станислава Лема [15] и его идей о «фантомологии» [16]. Визуально Гон-

залес вдохновлялся художником-фантастом Мебиусом (Жан Жиро), иллюстратором Джофом Дэрроу (Geof Darrow), а также мангой Хироаки Самура и Кацухиро Отото (Акира).



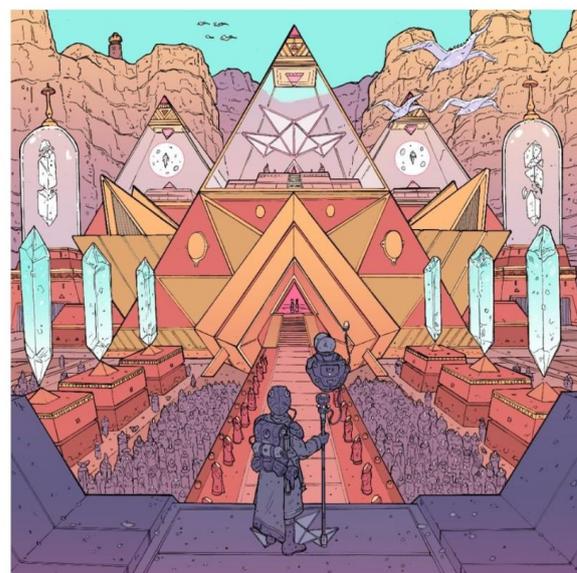
Рис. 1. Хосан Гонсалес «Будущее – сегодня», 2016
Fig. 1. Josan Gonzalez «The Future Is Now», 2016

Другим примером может послужить творчество режиссера игровых синематиков Савы Живковича (Sava Zivcovic) [17], который после продолжительного бэкграунда в сфере производства диджитал-контента стал искать возможности для расширения своих творческих идей и пришел к режиссированию своих собственных анимационных фильмов. Его фильмы повествуют о космических путешествиях, новых мирах и загадочных технологиях. Последний проект, над которым работал Сава, – это экранизация известного графического романа «Huxley» от художника-фантаста Бена Мауро [18] (рис. 2). Это постапокалиптическая история о двух роботах-мусорщиках, которые находят древнего робота Хаксли и втягиваются в приключения по спасению человеческого вида. И хотя визуально этот комикс и экранизацию сложно отнести к киберпанку, некоторые идеи он все-таки вобрал, например, город будущего, который управляется искусственным интеллектом (идея, отсылающая нас к «Нейроманту» [14]), а человечество не справляется с последствиями глобальной катастрофы. В качестве поддержки своего творчества Сава использует новую технологию NFT и успешно продает свои работы на разных платформах [19].



Рис. 2. Бен Мауро «Хаксли», 2019
Fig. 2. Ben Mauro «Huxley», 2019

Иллюстратор из Глазго Лори Гризли (Laurie Greasley, @lauriegreasley) [20] (рис. 3) также работает в смешанном стиле на грани классического киберпанка. Его особенно увлекает эстетика «поддержанного будущего», где все вещи имеют свою собственную историю. На развитие стиля этого художника повлияли такие культовые фильмы, как «Бегущий по лезвию» (1982 г.), «Чужой» (1979 г.) и «Звездные войны» (1977–2005 гг.), а также вышеупомянутые авторы и иллюстраторы, среди которых Мебиус, Джоф Дэрроу и Кацухиро Отото. Работы Гризли максимально насыщены и детализированы: в каждом элементе художник рассказывает историю, постепенно раскрывая замысел. Помимо иллюстраций он создал концепты костюмов для фильма Prospect, а сейчас вместе с командой он работает над новым фильмом The Fringe [21], финансирование к которому они планируют получить благодаря криптотехнологии NFT, о которой речь пойдет позже.



LEMAITRE SUBSTELLAR

Рис. 3. Лори Гризли «Субзвездный», 2021
Fig. 3. Laurie Greasley «Substellar», 2021

Еще один пример – творческий дуэт Xsullo [22], который исследует мир киберпанка, особенно акцентируя внимание на влиянии технологий на человеческое тело на личном и социальном уровнях. Иллюстрации выполнены в ярких и очень насыщенных, почти «кислотных» цветах (рис. 4). Эволюция или даже деградация человека представлены не только в виде физических изменений с помощью имплантов, но и психологических трансформаций, являющихся следствием цифрового потребления. Xsullo используют не только классические образы киберпанка в виде техногенного сеттинга и предметов, прочно вошедших в массовую культуру, они также обращаются к смежным научно-фантастическим и фэнтези-образам, смело используя мифологическую иконо-

графию. Это отличный пример смешения видов и жанров художественного творчества. Дуэт работает не только в сфере цифрового искусства, но также создает классические живописные полотна, графические иллюстрации и принты, а также активно развивается в сфере NFT.



Рис. 4. Xsullo «Целующиеся», 2021
Fig. 4. Xsullo «KISSERS», 2021

Другой пример – цифровой художник Паскаль Бланш (Pascal Blanche) [23], также работающий в этом направлении. В его работах смешиваются визуальные образы киберпанка и шаманские атрибуты, космические корабли и фэнтезийные существа (феи, драконы и т. п.) (рис. 5).



Рис. 5. Паскаль Бланш «Дальний звонок», 2021
Fig. 5. Pascal Blanche «Long distance call», 2021

Эти примеры подтверждают не только возрождение, но и переосмысление жанра, а также интерес к самым актуальным вопросам о будущем человечества и развитии технологий. Каждый художник визуально исследует интересующую его область, тем самым расширяя литературный жанр. Конечно же, сам жанр научной фантастики и киберпанка, в частности, не стоит на месте, а развивается, разрушая границы между жанрами и видами искусства. Литературные и философские мотивы переживают трансформацию, эволюционируют, раскрываются под новым углом. Так, например, некоторые мотивы переключаются и в «твердую фантастику», раскрывая новые ощущения, свойственные нашей эпохе – постгуманистические настроения в обрамлении техногенной, антиутопической сценографии.

В числе примеров упомянем короткометражный фильм дизайнера и арт-директора Данила Криворучко «Ложная слепота» (2020) [24] (рис. 6). Фильм создан по мотивам одноименного литературного произведения.



Рис. 6. Данил Криворучко «Ложная слепота», 2020
Fig. 6. Danil Krivoruchko «Blindsight», 2020

«Ложная слепота» – это роман канадского гидробиолога и фантаста Питера Уоттса (род. 1958 г.) [25], который продолжает философские искания Станислава Лема (1921–2006 гг.) и идеи роботократии (космократии) Айзека Азимова (1920–1992 гг.), а также соединяет научную фантастику и реальные исследования, поэтому Уоттса можно смело назвать популяризатором современного «научпопа». Автор размышляет об эпохе постгуманизма, обновленном сознании и свободе воли человека – обстоятельствах крайне важных для сегодняшнего дня. Размышления писателя уводят нас в два параллельных мира: один из которых на земле, другой – в далеком космосе. Действие романа происходит в ближайшем будущем, когда человечество активно пользуется искусственным интеллектом, изменяет гены, устанавливает импланты, в результате чего переживает серьезную трансформацию, меняя человеческий облик и традиционное представление о «венце творения». При всех изменениях страдает «душа»: человек растерян, отчужден от сообщества себе подобных, довольствуясь мимолетными удовольствиями и элементарным потреблением. В поисках иллюзий и некоего идеального мира всякий может

«загрузить» свое сознание в облачное хранилище – «Небеса», в то время как человечеством давно управляет искусственный интеллект, а сам человек не в состоянии постичь своим умом его решения. Помимо земной жизни, воплотившей идеи посткиберпанка, смешение стилей идет и на уровне персонажей, которые находятся в далеком космосе на корабле с недвусмысленным именем «Тесей»: в команде появляется герой-вампир, что совершенно не свойственно «твердой» научной фантастике. Но автору необходим другой интеллект, превосходящий человеческий. В космосе человечество сталкивается с инопланетным разумом, и тут, конечно же, свое развитие находит идея, пришедшая из «Соляриса» С. Лема [26]. И если Лем в своих произведениях приходит к выводу, что человеку нужен человек, то Уоттс вообще выводит человека из общей картины мира: человеку ничего не нужно, и он сам становится лишним в этом мире. Это произведение является квинтэссенцией проблем постгуманизма и выводит вопрос о «сне человеческого разума» на новый уровень, раскрывая его с нескольких сторон: на Земле, в космосе и через инопланетный разум.

Короткий метр, созданный Данилом Криво ручко, является отрывками из воспоминаний главного героя романа – Сири Китона – «синтета» – существа, у которого удалено левое полушарие мозга, а на его месте установлен компьютер. Его задача в рамках миссии – записывать и переводить все, что происходит на корабле, на понятный человечеству язык, но сам Китон не способен понимать смысл происходящего – еще одна метафора «сна человеческого разума». И именно поэтому монтаж выглядит обрывочным. Также повествование идет в реверсивном порядке и концентрируется на ключевых моментах повествования. Огромная работа была проведена по созданию необходимой атмосферы и образов. Питер Уоттс был постоянно на связи с художником, комментируя концепцию, благодаря чему мини-экранизация романа кажется максимально приближенной к тому, что задумывал автор. Также из этого фильма многие узнали о романе и прочли его, вдохновившись потрясающими визуальными образами.

Как образ современности различается с представлениями писателей-фантастов начала XX в., так и представления о взаимодействии с виртуальной реальностью отличаются от образа киберпанка. Изначально мы обратились к киберпанку из-за того, что огромную роль в нем играют компьютерные технологии, Всемирная сеть и отсутствие границ между реальным и виртуальным, а также осмысление изменений человека под влиянием этих технологий. И, несмотря на то, что сможет показаться упадническим и маргинальным, идеи киберпанка прочно вошли в нашу повседневную жизнь. В качестве примера приведем взаимодействие со Всемирной паутиной и виртуальной ре-

альностью, но не в контексте развития технологий виар-шлемов и очков дополненной реальности, а в контексте изменения человеческого сознания. Происходит расширение сознания человека и включение образа виртуального себя в понимание «Я», что отсылает нас к исследованиям Ж. Бодрийяра (1929–2007 гг.) и его концепции гиперреальности [6].

Важнейшей исторической датой мы бы назвали 28 октября 2021 г., когда компания Марка Цукерберга была переименована в Мета, став символом коренного перелома в истории современных медиа, избравших виртуальную реальность местом присутствия каждого из нас. Так возникает Метавселенная, претендующая на замещение реальности. Википедия описывает Метавселенную так: «...постоянно действующее виртуальное пространство, в котором люди могут взаимодействовать друг с другом и с цифровыми объектами через свои аватары, с помощью технологий виртуальной реальности» [27]. Но концепция Метавселенной появилась задолго до знакового ребрендинга. Впервые термин упомянут в 1992 году в фантастическом романе Нила Стивенсона «Лавина» (1992 г.). Таким образом, пользователь больше не является пассивным зрителем, но активно участвует в событиях, происходящих внутри Метавселенной с ее иммерсивной природой, что отражает философию метамодернизма [28].

Как ни странно, дети знакомы с Метавселенной намного больше взрослых, ведь по такому принципу построены крайне популярные игры Minecraft и Roblox. И именно у детей сильнее всего наблюдается включение виртуального образа (образа своего аватара) в «образ Я». Внутри виртуальных игровых вселенных дети общаются, встречаются и даже учатся. Но не только дети. На базе игровых платформ проводятся концерты, вмещающие намного больше зрителей, делая мероприятия абсолютно безопасными. Огромным плюсом являются различные игровые спецэффекты, которые влияют на степень взаимодействия с участником. Самая известная Метавселенная в наши дни – это Decentraland [29]. Именно этот аватар успешно перемещает личные качества пользователя в цифровое пространство, способствуя новому витку развития такой технологии, как NFT.

Выводы

Последние несколько лет NFT, как новейшая технология, позволяет присвоить статус уникальности любому цифровому файлу с помощью специализированной криптографической подписи. Широкое распространение этой технологии среди художников компьютерной графики привело к росту творческого самовыражения, расширив аудиторию «потребителей» искусства. Многие упомянутые нами художники используют NFT не только для монетизации своего труда, но и для

дальнейшего развития своих творческих амбиций и технологических возможностей.

Кроме того, в последнее время активно развивается концепция Метавселенных, аватаров и цифровых предметов, которыми может владеть потребитель в виртуальном пространстве, так что NFT представляет эту концепцию как нельзя лучше. Помимо того, набирают популярность коллекционные персонажи, которые используются как аватары в Метавселенной, персонализируя образ самого владельца, воплощая его уникальность.

Для того чтобы воплотить себя в виртуальной реальности, нет необходимости в использовании традиционной иконографии и атрибутов материального мира, которые изобрели в своем воображении писатели-фантасты прошлого века. Развитие медиа делает этот процесс поступательным, перемещая и трансформируя образ в нашем сознании. Все перечисленное не отменяет концепцию транс- и постгуманизма, расширяя образ «Я» при помощи виртуального аватара. Что происходит с человеком? Меняет ли он свои границы, выходит ли за пределы привычного облика, этических и духовных представлений, предрассудков и т. п., мы не знаем, превращаясь в наблюдателя быстрого и непрерывного процесса метаморфоз. Кажется, будущее, которое не так давно пророчили писатели-фантасты, восхищенные индустриальным веком, быстро текущей промышленной и информационной революцией, уже наступило.

Литература

1. Пол К. Цифровое искусство / К. Пол. – М. : Ад Маргинем Пресс : Музей современного искусства «Гараж», 2020. – 272 с.
2. Раш, М. Новые медиа в искусстве / М. Раш ; пер. с англ. – М. : Ад Маргинем Пресс : Музей современного искусства «Гараж», 2022. – 256 с.
3. Манович, Л. З. Язык новых медиа / Л. З. Манович. – М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. – 400 с.
4. Ерохин, С. В. Цифровое компьютерное искусство / С. В. Ерохин. – СПб. : Алетейя, 2011. – 188 с.
5. Ерохин, С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства / С. В. Ерохин. – СПб. : Алетейя, 2010. – 432 с.
6. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр. – М. : Постум, 2017. – 320 с.
7. Miller, B. George Slusser, Co-founder of Renowned Eaton Collection, Dies / B. Miller // UCR Today. – 2014. – URL: <https://ucrtoday.ucr.edu/25704> (дата обращения: 16.04.2022).
8. Wertham, F. The World of Fanzines: A Special Form of Communication / F. Wertham. – Carbondale, Illinois : Southern Illinois University Press, 1973. – 160 p.
9. Programme of the Annual Meeting 21–24 January 2020 on the World Economic Forum // World Economic Forum. – URL: <https://www.weforum.org/events/world-economic-forum-annual-meeting-2020/programme> (дата обращения: 16.04.2022).
10. Шваб, К. Четвертая промышленная революция / К. Шваб. – М. : Эксмо, 2022. – 208 с.
11. Lawrence, P. Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto / P. Lawrence // Nova Express. – 1998. – Vol. 4, № 4. – P. 11–13.
12. Deathburger // Artvee. – URL: <https://artvee.com/artist/death-burger/page/1/> (дата обращения: 17.04.2022).
13. Dazzling Artwork from «The Future Is Now»// Heavy Metal. – URL: <https://www.heavymetal.com/news/dazzling-artwork-from-the-future-is-now/> (дата обращения: 18.04.2022).
14. Гибсон, У. Нейромант / У. Гибсон. – СПб. : Азбука, 2015. – 480 с.
15. Лем, С. Футурологический конгресс / С. Лем. – М. : АСТ, 2017. – 192 с.
16. Лем, С. Фантомология / С. Лем // Сумма технологии. – М. : АСТ, 2006. – С. 326–399.
17. Интервью с Савой Живковичем // Render.ru. – 2021. – URL: <https://render.ru/ru/articles/post/21614> (дата обращения: 16.04.2022).
18. Huxley™ graphic novel // Benmauro. URL: <https://benmaurodesign.com/HUXLEY-GRAPHIC-NOVEL> (дата обращения: 17.04.2022).
19. Sava Zivkovic // Foundation. – URL: https://foundation.app/@Sava_Zivkovic (дата обращения: 18.04.2022).
20. Laurie Greasley // Directory of illustration. – URL: <https://www.directoryofillustration.com/artist.aspx?AID=14544> (дата обращения: 16.04.2022).
21. The Fringe // Fringedfighters. – URL: <https://www.fringedfighters.com/> (дата обращения: 16.04.2022).
22. Xsullo Portfolio. – URL: <https://www.xsullo.com/> (дата обращения: 16.04.2022).
23. Pascal Blanché // ArtStation. – URL: <https://www.artstation.com/pascalblanche> (дата обращения: 17.04.2022).
24. Blindsight. – URL: <https://blindsight.space> (дата обращения: 16.04.2022).
25. Уоттс П. Ложная слепота / П. Уоттс. – М. : АСТ, 2018. – 510 с.
26. Лем, С. Солярис / С. Лем. – М. : АСТ, 2015. – 288 с.
27. Newton, C. Mark Zuckerberg is betting Facebook's future on the metaverse / C. Newton // The Verge. – 2021. – URL: <https://www.theverge.com/22588022/mark-zuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview> (дата обращения: 19.04.2022).
28. Ван ден Аккер, Р. Метамодернизм. Историчность, Аффект и Глубина после постмодернизма / Р. Ван ден Аккер. – М. : Рипол-Классик, 2022. – 494 с.
29. Decentraland // Decentraland. – URL: <https://decentraland.org/> (дата обращения: 19.04.2022).

Дружинина Александра Александровна – аспирант кафедры истории искусств и гуманитарных наук, Российский государственный художественно-промышленный университет им. С. Г. Строганова (Москва), e-mail: a.turzhanskaya@gmail.com. ORCID 0000-0003-2351-7718

Поступила в редакцию 14 июня 2023 г.

DOI: 10.14529/ssh230406

SCIENCE FICTION AND DIGITAL ART AS A WAY TO IMAGINE THE FUTURE

A. A. Druzhinina

Russian State University of Design and Applied Arts, Moscow, Russian Federation

Science fiction has always been a way of understanding human beings, their future, their possibilities and their limitations. Currently, science fiction is actively expanding its borders, trying to incorporate all aspects of the dynamically changing modern life. The issue is highly relevant due to such circumstances as the increasing role of the Internet and digitalization, the expanding information universe, virtual space, escape from the real world, environmental problems, bio- and nanotechnologies, which entail philosophical and ethical issues and problems of the posthuman and posthumanism. These questions are not only raised in science fiction, but are also widely discussed by artists and designers in their visual works. The artist's work plays a very important role, as it allows them to «immerse» the viewer in a different world and to try on new roles and a different story. In other words, with the help of the visual matter, the literary matter widens the possibilities of perception and knowledge as such. Visual representation makes it possible to create a complete picture of the world, the civilization and the hero, technologies, and means of interaction, as well as concentrate on certain details or hide and omit others. Frame composition and narrative dynamics directly affect subconscious feelings. Thus, the visual image has a huge influence on the viewer and significantly expands the horizons of the narrative.

Keywords: digital art, crypto art, NFT art, NFT, metaverse, postcyberpunk, posthumanity, posthumanism.

References

1. Paul C. Tsifrovoye iskusstvo [Digital Art]. M.: Ad Marginem Press, 2020. 272 s.
2. Rush M. Novye media v iskusstve [New Media in Art]: per. s angl. M.: Ad Marginem Press, 2022. 256 s.
3. Manovich L. Yazyk novykh media [The Language of New Media]. M.: Ad Marginem Press, 2018. 400 s.
4. Erokhin S.V. Tsifrovoye komp'yuternoye iskusstvo [Digital Art]. SPb.: Aleteyya, 2011. 188 s.
5. Erokhin S.V. Estetika tsifrovogo izobrazitel'nogo iskusstva [Aesthetics of Digital Art]. SPb.: Aleteyya, 2010. 432 s.
6. Bodriiar Z. Simuliakry i simuliatsii [Simulacres and Simulation]. M.: Postum, 2017. 320 s.
7. Miller B. George Slusser, Co-founder of Renowned Eaton Collection, Dies // *UCR Today*. 2014. URL: <https://ucrtoday.ucr.edu/25704> (data obrashcheniya: 16.04.2022).
8. Wertham F. The World of Fanzines: A Special Form of Communication. Carbondale, Illinois, Southern Illinois University Press, 1973. 160 p.
9. Programme of the Annual Meeting 21–24 January 2020 on the World Economic Forum // *World Economic Forum*. URL: <https://www.weforum.org/events/world-economic-forum-annual-meeting-2020/programme> (data obrashcheniya: 16.04.2022).
10. Shvab K. Chetvertaya promyshlennaya revoliutsiya [The Fourth Industrial Revolution]. M.: Eksmo, 2022. 208 s.
11. Lawrence R. Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto // *Nova Express*. Houston, Texas, White Car Publications. 1998. Vol. 4, № 4. P. 11–13.
12. Deathburger // *Artvee*. URL: <https://artvee.com/artist/death-burger/page/1/> (data obrashcheniya: 17.04.2022).
13. Dazzling Artwork from «The Future Is Now» // *Heavy Metal*. URL: <https://www.heavymetal.com/news/dazzling-artwork-from-the-future-is-now/> (data obrashcheniya: 18.04.2022).
14. Gibson U. Neiromant [Neuromancer]. SPb.: Azbuka, 2015. 480 s.
15. Lem S. Futurologicheskii kongress [Futurological Congress]. M.: AST, 2017. 192 s.

16. Lem S. *Fantomologiiia. Summa tekhnologii* [The Sum of Technology]. М.: AST, 2006. S. 326–399.
17. Interv'iu c Savoi Zhivkovichem // *Render.ru*. 2021. URL: <https://render.ru/ru/articles/post/21614> (data obrashcheniya: 16.04.2022).
18. Huxley™ graphic novel // *Benmauro*. URL: <https://benmaurodesign.com/HUXLEY-GRAPHIC-NOVEL> (data obrashcheniya: 17.04.2022).
19. Sava Zivkovic // *Foundation*. URL: https://foundation.app/@Sava_Zivkovic (data obrashcheniya: 18.04.2022).
20. Laurie Greasley // *Directory of illustration*. URL: <https://www.directoryofillustration.com/artist.aspx?AID=14544> (data obrashcheniya: 16.04.2022).
21. The Fringe. Fringedfighters. URL: <https://www.fringedrifters.com/> (data obrashcheniya: 16.04.2022).
22. Xsullo // *Xsullo Portfolio*. URL: <https://www.xsullo.com/> (data obrashcheniya: 16.04.2022).
23. Pascal Blanché // *ArtStation*. URL: <https://www.artstation.com/pascalblanche> (data obrashcheniya: 17.04.2022).
24. Blindsight. URL: <https://blindsight.space> (data obrashcheniya: 16.04.2022). Pascal Blanché.
25. Uotts P. *Lozhnaia slepota* [Blindsight]. М.: AST, 2018. 510 s.
26. Lem S. *Solaris* [Solaris]. М.: AST, 2015. 288 s.
27. Newton C. Mark Zuckerberg is Betting Facebook's Future on the Metaverse // *The Verge*. 2021. URL: <https://www.theverge.com/22588022/mark-zuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview> (data obrashcheniya: 19.04.2022).
28. Van den Akker R. *Metamodernizm. Istorichnost', Affekt i Glubina Posle Postmodernizma* [Metamodernism; Historicity, Affect, and Depth]. М.: Ripol-Klassik, 2022. 494 s.
29. Decentraland. URL: <https://decentraland.org/> (data obrashcheniya: 19.04.2022).

Aleksandra A. Druzhinina – Postgraduate Student of the Department of Art History and Humanities, Russian State University of Design and Applied Arts (Moscow), e-mail: a.turzhanskaya@gmail.com

Received June 14, 2023

ОБРАЗЕЦ ЦИТИРОВАНИЯ

Дружинина, А. А. Научная фантастика и цифровое искусство как способ представления будущего / А. А. Дружинина // Вестник ЮУрГУ. Серия «Социально-гуманитарные науки». – 2023. – Т. 23, № 4. – С. 53–61. DOI: 10.14529/ssh230406

FOR CITATION

Druzhinina A. A. Science Fiction and Digital Art as a Way to Imagine the Future. *Bulletin of the South Ural State University. Ser. Social Sciences and the Humanities*, 2023, vol. 23, no. 4, pp. 53–61. (in Russ.). DOI: 10.14529/ssh230406