

Отто Гиас

Закройте глаза и возьмите контроллер

0+

Отто Гиас
Закройте глаза и
возьмите контроллер

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=57400666

SelfPub; 2020

Аннотация

В реалиях Москвы 2050-го года журналист отправляется на задание – составить очерк о новом виртуальном пространстве в парке Музеон.

«Все хорошо?»

Изначально главный редактор Горгоны попросил меня написать статью о недавно созданном виртуальном Центральном доме художника. Он сильно пострадал от того жуткого пожара.

После пандемии в далеких 20-х жизнь быстрыми темпами переместилась в VR-пространство, а вместе с ней развилась роботизация – а производства, которые продолжают опираться на промышленный капитализм, оказываются нерентабельными и довольно быстро покидают рынок. Сегодня человек покидает дом примерно в 10 раз меньше, чем это делали люди тридцать лет назад. Исключение составляют спортсмены – несмотря на то, что культ здорового тела сейчас куда менее актуален, чем был ранее. Все же, трудно не согласиться с тем, что куда приятнее смотреть на то как Метталом ломает ноги Куперу, чем на бой двух потных мужчин в трусах.

Я вошел в парк, он выглядит довольно пустынно – но, возможно, его будут исправлять с помощью платных дополнений. Говорят, что если прогуляться вдоль набережной, то можно увидеть новейшие способы взаимодействия с живой... простите, виртуальной природой: изменение цвета и формы растений. При использовании дополнительных контроллеров листва ощущается очень приближено к настоящей, но все же не то. У набережной одиноко качается на волнах и сверкает отполированными металлическими боками

проекция Кряквы-М-2050, с его помощью можно получить дистанционный доступ к самому Крякве-М-2050 и его камере. Отдельного почтения заслуживает вода, отличить ее от настоящей почти невозможно – в ней даже можно увидеть довольно четкое отражение своего аватара. При наличии продвинутых контроллеров можно также насладиться поездкой на скейтборде и велосипеде. Можно конечно и без них, но я люблю яркие ощущения.

Передо мной стоит здание измененного ЦДХ. До этого в парке произошел пожар, он уничтожил некоторую часть галереи и огромную часть флоры этого места. Что-то из картин удалось перенести в виртуальное пространство и воссоздать парк в нем. Ее цифровой двойник отличается от настоящей галереи и содержит в себе уникальные произведения искусства. Однако главный элемент современного искусства остается таким же: первая картина, которую вы увидите при входе в галерею, это рисунок тринадцатилетней девочки с раскрашенными волосами. Она очень похожа на главную героиню ретро-фильма «Дивергент». Эта картина очень значима для современного искусства, но как же отвратительны люди которые ее восхваляют. Я забыл отключить всех остальных аватаров и мог наблюдать как Герольд из Ведьмака беседует с Хэллоу китти, держащей бокал вина. Ведьмак был девушкой лет двадцати, а котик парнем лет тринадцати. Их голоса были довольно похожи:

– Эта картина отражает то прекрасное поколение вечных

детей. Тех, кто стоял у порогов диджитал арта еще в нулевые годы и занимался этим последующие сорок лет, – говорила Герольд.

– Да, те люди, которые шли наперекор общественным культурным представлением, те без которых трудно представить современные мир. Авторы литРПГ и диджитал арта. Даже сложно представить себе, что еще тридцать лет назад представителями этого движения называли всех кто рисует на графических устройствах. Сейчас это инженеры, те, кто представляет нам новые комнаты виртуальной реальности, – говорил пьяный 13-летний котик цитатами из недавно прочитанной им статьи.

Глупые ушлепки, подумал я. Картина действительно отражала собой поколение «вечных детей», но не в том положительном ключе, в котором хотелось бы ее видеть. Эти люди действительно променяли реальность на виртуальность, но не только это, картина скорее отражала собой социологическую и философскую проблему: старость еще столетия назад, воспринималась не столько как биологический процесс, а как душевное состояние. Люди считали стариков носителями разной мудрости и спрашивали у них совета. Со старости стрелка перешла на зрелость и это стало чертой следующих поколений, однако поколения прошлого это те поколение чей образ характеризовался через подростков от 13 до 17 лет. Фильмы транслировали очередных молодых борцов, которые бросали вызов «системе», а среди взрослых

все больше популярности набирало движение кидалтов – инфантильных молодых людей.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.