

УДК 004.55

**МИРЫ С. ЛЕМА В ВИЗУАЛЬНОСТИ ИГРОВОГО СЕТТИНГА / ЖИВОПИСИ  
Я. РОЗАЛЬСКИ**

Лысь Д.А.

к. иск., доцент каф. культурологии и искусствоведения Мисюн А.В.  
Одесский Национальный Политехнический Университет, УКРАИНА

**АННОТАЦИЯ.** Работа посвящена рассмотрению влияния фантастических романов, авторских иллюстраций к ним и техно-футурологической философии С. Лема на творчество и формирование визуальной идеологии сеттинга компьютерных игр польского художника Якуба Розальски.

**Введение.** Станислав Лем в романах и сериях рассказов, посвященных путешествиям в особом, по-видимому, космическом мире киберконструкторов-роботов Трурля и Клапауция с помощью фантастической «оболочки» ведет рассказ о будущем человечества. И этот рассказ пессимистичен по сути, ибо автор больше доверяет технике, у которой по определению отсутствует этика, а не ее творцам - людям, которые этикой сознательно или по бездумности пренебрегают. Столкновение сотворенных человеком машин и людей, как бы не замечающих угрозы со стороны своих созданий - главное содержание творчества Якуба Розальского, художника и дизайнера компьютерных игр.

**Цель работы.** Выявление специфики визуальности игрового пространства компьютерных игр «World of 1920-s», «Серп» и кибер-живописи Я. Розальского (Mr. Werewolf), построенных на мировоззренческих основаниях и пространственных построениях техно-фантастических романов Станислава Лема.

**Основная часть.** Станислав Лем назвал серию сатирико-фантастических рассказов «Кибериада», как сам объясняет переводчику Майклу Канделю, по чистой случайности. ««Кибериада» в тексте *explicit* названа всего лишь раз, как какая-то женщина в стихотворении, которое сочинила машина Трурля (Электрувер, думаю, с этим стихотворением Вы ещё намучаетесь!), и наверняка это ассоциировалось у меня с Иродиадой и с «Илиадой» заодно. Так что «Кибериада» связывается с явной античностью...» Весь цикл рассказов, как и в «Сказках о роботах», переносит читателя в странную псевдо-средневековую вселенную, где место людей занимают антропоморфные роботы. Сам Лем делал зарисовки своих героев, визуализировал мир робото-принцесс, робото-драконов и рыцарей, которые благополучно разрушали миры, в которых живут. Главные герои - роботы-конструкторы Трурль и Клапауций в состоянии спроектировать все, что угодно. Выполняя технические задания, они практически не задумываются о последствиях, хотя кривая Случайности (любимая категория в творчестве С. Лема) часто само собой спасает мир. В рассказах о космических путешествиях героев-роботов, которые Лем создавал как футуристические философские притчи в сатирической оболочке, предсказаны проблемы, которые несет еще не созданный к тому времени интернет («Путешествие шестое, или Как Трурль и Клапауций Демона Второго Рода создали, дабы разбойника Мордона одолеть»), попытки создать машины импатии и альтруизма, способные сделать всех счастливыми и т.п.

Миры С. Лема эксплицитно присутствуют в творчестве польского концепт-художника, иллюстратора, живущего в г. Краков, Польша. С 2007 года работает в качестве арт-директора в компании Dwarf Tales. Он не только пишет картины в «цифре» и традиционных живописных техниках масла и акрила, но и создает сеттинг - миры для ролевых игр. Самые известные «World of 1920-s», «Серп», «Ведьмак». Идеология С. Лема с его представлением о том, что миры разрушают люди, а техника, созданная людьми, визуализируется в картинах художника через соединение несоединимого - реалистического пейзажа с людьми и футуристическими роботами. При этом стилистически сами эти техно-творения явно соотносятся с авторскими иллюстрациями С. Лема к своим рассказам. Лем писал: «Несчастливым и странным желанием судьбы стало то, что большинство из нафантазированного мною воплощается в реальности».



Рис. 1 – Зарисовка роботов С. Лема и Я. Розальского

Даже в сеттинге «Ведьмака», который, казалось бы, отсылает нас к творчеству другого польского писателя - Анджея Сапковского (в свою очередь тоже «проникнутого» мировоззрением С. Лема), Розальский визуализирует лемовских крионидов из «Сказок роботов», драконов из «Кибериады» и т.п.. Он соединяет в одном игровом и художественном пространстве людей разных эпох, животных, природу и техно-объекты, создавая мир, четко прочитывающийся как наш современный. Популярность в Польше и Западной Европе игр на основе сеттинга Я. Розальского, на наш взгляд, заключается в устойчивости и понятности игрокам такой модели мира со всеми присущими ей этическими и философскими аллюзиями.



Рис. 2 - Я. Розальский. 1920 - Оккупанты издалека. - Часть сеттинга игры «World of 1920-s» и самостоятельная картина

**Выводы.** Столкновение человека и машины, как видно по нашему обзору творчества двух польских Художников - Станислава Лема и Якуба Розальского, в значительной степени понимается как столкновение осмысленной этики и бессмысленного технократизма в самой сути цивилизации. В этом противостоянии оба автора, несомненно, на стороне машин, которые в своей изначальной этической нейтральности первобытно прекрасны. Они не могут разрушить идиллию мира. Это может сделать только человек.

Результаты этой работы будут использованы в проекте ЕС Erasmus+KA2 "GameHub: университетско-предпринимательское сотрудничество в игровой индустрии в Украине (№ 561728-ERP-1-2015-1-ES-ERPKA2-SVNE-JP) для разработки компьютерных игр.

### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. БВИ. Лем-письма.[Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://bvi.livejournal.com/136387.html>.
2. С. Лем. Сказки роботов. Кибериада. - М.: АСТ. - 2002.
3. Jakub Rozalski[Веб-сайт] - Режим доступа. Назва з екрану.