

## Продавая симулякру симулякр. NFT как новый тренд — и не только в искусстве

Аида Джангирова <sup>1 2</sup>

---

***Аннотация.** Исследуя феномен NFT, автор статьи увязывает между собой изучение «глубоких медиа», анализ тенденций развития цифрового общества потребления, конструирование виртуальных миров и развитие технологии блокчейн. Автор доказывает, что в современной культуре возник принципиально новый виртуальный конструкт — NFT, который является новым кодом взаимодействия в новых виртуальных мирах, создаваемых в технологии блокчейн и называемых метавселенная. Несмотря на то, что явление NFT коррелирует с практически любыми сферами знания, науки и техники, линия выводов и предположений строится вокруг системы искусства.*

***Ключевые слова:** симулякр, NFT, медиа, цифровое общество, виртуальные миры, блокчейн*

---

В данной статье я попытаюсь увязать между собой кажущиеся далёкими и не имеющими отношения друг к другу явления — «глубокие медиа», тенденции развития цифрового общества потребления, виртуальные миры и технология блокчейн. Все это можно увязывать благодаря появлению принципиально нового виртуального конструкта — NFT, единицы (или кода) взаимодействия в новых виртуальных мирах, создаваемых в технологии блокчейн и получивших имя метавселенная. Несмотря на то, что явление NFT коррелирует практически с любыми сферами знания, науки и техники, я буду рассматривать ее в рамках системы искусства.

Сегодня можно констатировать как факт то, что мы живем в эпоху NFT, в рамках новой субкультурной парадигмы. Специалисты стали всерьез говорить о том, что эта парадигма стремится заменить собой традиционные рынки — спортивной и модной одежды, игровой индустрии, рынка коллекционирования и многого другого. Для понимания обоснованности этих ожиданий достаточно привести цифры продаж NFT в 2021 году. Согласно отчету блокчейн-аналитической фирмы DappRadar, в первой половине 2021 года зафиксировано транзакций на сумму \$ 2,5 млрд, в третьем же квартале продажи NFT выросли до \$ 10,7 млрд.<sup>3</sup> А согласно новым оценкам всего 2021 года аналитической компании Chainalysis Inc., рынок NFT превысил 40 миллиардов долларов.<sup>4</sup> По сравнению с цифрой \$ 90 млн продаж NFT в предыдущем, 2020 г., мы видим ошеломляющий рост на фоне общего мирового кризиса. Нельзя обойти

вниманием и прогнозы аналитиков в части новой крипто экономики. Рынок невзаимозаменяемых токенов может вырасти примерно до \$ 300 млрд к 2030 году.<sup>5</sup>



«Коммуникация эпохи постгуманизма»  
Цифровое полотно, выполненное в виртуальной реальности в рамках  
II BlockchainArt Hackathon'a (2018)

Владение цифровыми кроссовками, последней нотой музыкального произведения, кодом всемирной паутины — все эти явления уже стали феноменом создающейся новой парадигмы трансгуманизма, в рамках которой акт владения NFT-артом, например, становится сутью современного искусства. Каковы же предпосылки к возникновению такой ситуации?

Интернет в корне изменил экономику и взаимоотношения людей в сторону глобализации и дигитализации, запустив процессы изменений городской жизни, громадных социокультурных сдвигов, информационно-коммуникационных технологий. В свое время, канадский культуролог и философ Маршалл Маклюэн, исследовавший влияние электрических и электронных средств коммуникации на сознание человека и общества, предположил, что информационные системы сжимают время и пространство, делая весь мир одной глобальной деревней (термин используется в качестве метафоры для понимания интернета как всемирной паутины, где люди, сами того не желая, все более проникают в жизни друг друга).

«На протяжении механических эпох мы занимались расширением наших тел в пространстве. Сегодня, когда истекло более столетия с тех пор, как появилась электрическая технология, мы расширили до вселенских масштабов свою центральную нервную систему и упразднили пространство и время, по крайней мере в пределах нашей планеты. Мы быстро приближаемся к финальной стадии расширения человека вовне — стадии технологической симуляции сознания, когда творческий процесс познания будет коллективно и корпоративно расширен до масштабов всего человеческого общества примерно так же, как ранее благодаря различным средствам коммуникации были расширены вовне наши чувства и наши нервы».<sup>6</sup>

Со времени написания этих строк (конец 1960-х годов), ставки значительно выросли, и сегодня, в эпоху NFT, потребность в понимании последствий, вызванных «расширениями» возможностей человека, как никогда высока. В первую очередь, в урбанистическом контексте.

В 2008 г. городское население планеты впервые сравнялось с сельским. И все же весь мир к этому времени стал одной цифровой «глобальной деревней», если использовать термин упомянутого выше Маклюэна. Это то явление, которое в наши дни футуролог Рэй Курцвейл называет в своих прогнозах гигантским компьютером.<sup>7</sup> В том же 2008 году появилась децентрализованная технология блокчейн, которую называют *вторым интернетом*. Как следствие открытия блокчейна, у городского человека появилась возможность взаимодействовать напрямую, без государства в качестве посредника.

Остановлюсь подробнее на открывающихся коммуникационных возможностях с внедрением блокчейна. Эта технология основана на принципе доверия: каждый человек теперь становится подтвержденным актором, доверенным участником системы. Каждое действие в распределенной базе данных блокчейна, любая транзакция между участниками являются абсолютно прозрачными и защищены от подделок подтверждением этих действий тысячами компьютеров, не соединенных между собой. Каждый блок цепи содержит определенный цифровой код. И кроме финансовых расчётов (например, для перевода криптовалюты), эту технологию стали использовать в различных сферах: в сфере безопасности, в налоговой системе, в игровой индустрии и во многих других. По сути, это — технология для упорядочивания самых разных данных.

Именно с появлением социальных сетей, онлайн игр и технологии блокчейн, прежние ценности урбанистического уклада проходят испытание на актуальность. Горожанин умирает теперь не от голода, а от ожирения, страдает от гиподинамии, проводя большую часть времени с гаджетами, которые открывают безграничные новые эскапистские возможности — социальные сети, виртуальные миры, онлайн игры и прочее.

В «глобальной деревне» современного общества господство экономики над общественной жизнью привело к существенным искажениям понятий «быть» и «иметь». Это явление описывал современник Маклюэна французский революционер и философ Ги Дебор:

«Нынешняя же фаза тотальной оккупации общественной жизни достижениями экономики приводит к следующему обескураживающему искажению: теперь человек уже не имеет, но ему кажется, что он имеет... В то же время, всякая индивидуальная реальность начинает регламентироваться общественной, т. е. становится напрямую зависящей от общественной власти. Индивидуальная реальность отныне легко фабрикуется и управляется общественной властью, ей позволяют казаться лишь в той мере, в какой она не является».<sup>8</sup>

Иначе говоря, если XIX-й век, лишенный цельности, смотрел одновременно в двух направлениях — в прошлое и будущее, то XX-й век, начавшийся, по сути, после Первой мировой войны, апеллировал к актуальности, а XXI-й век стремится убежать от любой реальности в виртуальные миры.

Тенденцию утраты идей гуманизма своей актуальности отмечает Юваль Ной Харари, поставив знак равенства между понятиями «организм» и «алгоритм». Как подчеркивает историк, общество выходит из эры «клиент всегда прав» и вступает в новую эпоху «алгоритм всегда прав». Это связано с тем, что алгоритм может предсказать и манипулировать чувствами клиента, так как они изучают наши предпочтения, историю наших выборов.<sup>9</sup>

Наконец, следует отметить характерные черты, доставшиеся современному человеку от постиндустриальной эпохи — экономика внимания, геноцид «настоящести», цифровая зависимость, цифровая диктатура, экологические проблемы, спасительные планы в освоении Марса, sharing есопому, доминанта кажущегося, заменяющего реальность, и, как следствие, — симуляция новых более приятных для себя реальностей, в первую очередь, в онлайн играх. Иными словами, сегодня каждый человек обладает гаджетом, который дает вход в виртуальный мир (социальные сети, онлайн игры и прочее). И в этом мире человек становится участником уже нового комьюнити — выдуманного, где можно создавать себе (чаще — своему аватару) новый более выгодный образ. Мотивирующим здесь является привлечение к себе внимания, и экономика строится вокруг этого конструкта. Технологии, все более захватывающие человеческую деятельность, ведут к симуляции самодостаточности человека, эдакому эффекту «цифрового футляра». Как следствие, в виртуальных мирах создается наиболее комфортная среда, куда

толкает множество проблем реальной жизни. Это именно та технологическая симуляция сознания, о которой предупреждал Маршалл Маклюэн. И это — одна из стратегий бегства от реального. А ситуация все более популярного способа владения *sharing economy*, когда можно комфортно пользоваться разными благами, не обладая ими, добавляет процессам перехода в виртуальные миры большую легкость и ускоренность. Катализатором же всех описанных процессов явилась пандемия, вызванная Covid-19 и буквально заточившая людей всего мира в своих квартирах.

Именно либертарианские идеи послевоенного времени привели общество к цифровому гегемону — и к крипто-миру, в частности. Славой Жижек, едва ли не первым сделавший философско-аналитический анализ биткойна и NFT, объясняет эти новые явления, как желание их идей «обойти государственное регулирование и установить непосредственный контакт между заинтересованными сторонами».<sup>10</sup>

NFT — это криптографический актив на блокчейне, в котором есть возможность не только передать права, но и показать историю этих прав (зарождение, передача, варианты покупки, варианты использования и т. д.). Это новый инструмент взаимодействия, конструкт новой экономики, но уже не между людьми, а между их аватарами.<sup>11</sup> Среда существования человека посредством аватара (используя NFT) — это *метавселенные на блокчейне*, где в игровой форме происходит реальное общение. Иначе говоря, там проходят продажи, проводятся концерты, устраиваются вечеринки, а в будущем будут проводиться и спортивные соревнования и разные светские мероприятия.

В 2021 году словарь Collings Dictionary объявил NFT словом года,<sup>12</sup> а ежегодный рейтинг инфлюенсеров в мире искусства Power 100,<sup>13</sup> впервые отдал первую позицию в списке NFT, а не человеку.

Главная идея NFT это подтверждение уникальности в цифровом мире, что и возводится в обменную стоимость. Но уникальность чего подтверждает NFT? Попробую объяснить на примерах.

На аукционах различных платформ на блокчейне, продающих NFT, за период чуть более полугода (2021) всплеска ажиотажа были проданы самые разнообразные цифровые файлы в виде NFT по рекордно высоким ценам. Это первый твит (2006 г.) основателя и главы Twitter Джека Дорси (\$ 2,9 млн), персонажи популярной игры Minecraft, созданные школьником из Лондона (\$ 400 тыс.), цифровое «воплощение» тиражной графической работы Бэнкси «Morons» (\$ 95 тыс.), киевская квартира в виде токена (на день продаж эквивалент \$ 137 тыс.), невидимая скульптура итальянского художника Сальваторе Гарау (\$ 15 тыс.), видеоролик, созданный роботом Софией и цифровым художником Андреа Боначето<sup>14</sup> (это первое произведение искусства авторства робота-гуманоида, ушедшее с молотка за \$ 688 тыс.), оригинальный код всемирной сети от ее создателя Тима Бернерса-Ли (\$ 5,4 млн), коллекция фотографий кристаллов (\$ 4 млн), цифровая копия картины Микеланджело

«Тондо Дони» из коллекции галереи Уффици (\$ 170 тыс.), цифровые копии 5-ти картин из фондов Эрмитажа «Мадонна Литта» Леонардо да Винчи, «Юдифь» Джорджоне, «Куст сирени» Винсента Ван Гога, «Композиция VI» Василия Кандинского, «Уголок сада в Монжероне» Клода Моне (всего на сумму ок. \$ 460 тыс.), цифровое полотно американского художника Майка Винкельмана (криптоимя Veerle) «5000 дней» (\$ 69 млн), цифровые спортивные карточки NBA Top Shot Национальной Баскетбольной Ассоциации (дневной объем торгов 14 октября 2021 г. составил \$ 4,5 млн).

Отдельно стоит отметить коллекцию цифровых аватаров CryptoPunks, состоящую из 10 000 токенов и являющуюся хедлайнером продаж в новом сегменте — NFT-арте. Именно с этого проекта началась эра NFT. Ну а значение проекта CryptoPunks в крипто среде сложно переоценить, оно сопоставимо со знаменитым реди-мейдом Марселя Дюшана «Фонтан», ставшим ключевым этапом изменений в системе искусства XXI века. Цена отдельных пиксельных аватаров этой коллекции доходит до \$ 10 млн.

Охарактеризовать приведенные примеры цифровых файлов одной фразой задача из нелегких. Можно выделить одно общее свойство — это та ситуация, когда любой цифровой файл легко скопировать. Здесь уместно указать на подмеченный Славоем Жижекком парадокс NFT, который заключается в том, что «в сферу предметов с нулевой ценностью вносится дефицит»:

«Что интригует в NFT, так это идея взять цифровой актив,  
который может скопировать любой желающий,  
и заявить о своем праве собственности на него.

NFT не имеет почти никакой потребительской стоимости  
(возможно, он приносит владельцам некоторый социальный престиж),  
и то, что поддерживает его, — это его потенциальная  
будущая меновая стоимость. Это копия с ценой,  
предмет чисто символической собственности,  
который может принести прибыль».<sup>15</sup>

Однако, история уникальных продаж NFT дает все больше новых примеров, а рынок NFT стремительно растет. Как же можно охарактеризовать новый формат коллекционирования цифровых файлов на блокчейне? По моему мнению, в данном случае, ценностью коллекции является само знание о факте обладания и возможность делиться этим ощущением. Тут новую жизнь получает WOW — эффект, стремление удивить тем, чего еще не было, предъявить своему комьюнити,<sup>16</sup> что ты первый, что ты — впереди всех.

В оценке явления NFT и ситуаций, связанных с этими токенами, у разных многочисленных исследователей значительные расхождения. Я разделяю

позицию Славоя Жижека, например, в отношении NFT как потенциала, в котором содержится само понятие товара и денег. Но не согласна с его категоричной позицией в отношении факта владения искусством в цифровом пространстве, что он называет абсурдом. Абсурд относительно какой системы взглядов или концепции? Здесь следует быть точнее. NFT оправданно логичен в экосистеме блокчейна как необходимый эквивалент взаимодействия. Можно предположить, что NFT, как удобный инструмент цифрового подтверждения права владения, например, будет использован в различных сферах (и в реальном мире тоже): при покупке физического искусства, при передаче прав на блокчейне, при продаже билетов, при подписании договоров, выдаче цифровых сертификатов и т. д. Но имеет ли и будет ли цифровой токен иметь отношение к так далеко удалившемуся от цифрового традиционному искусству? Сама природа NFT – арта заявляет уникальность и новизну в своей идее и стремится вытеснить любую отсылку к аналоговому миру.

Отдельного внимания требует ситуация с искусством, так как именно оно в предыдущие эпохи во всех ипостасях «измов» и методов было важнейшим способом познания мира. Маршалл Маклюэн, например, был уверен, что в век технологий серьезный художник — «единственный, кто способен без ущерба для себя встретиться с технологией лицом к лицу, и именно потому, что он является экспертом, сознающим изменения в чувственном восприятии».<sup>17</sup> В случае NFT мы наблюдаем ситуацию активнейшего оживления, в первую очередь, — игровых дизайнеров и программистов. После нашумевшей продажи цифрового панно Майка Винкельмана за шокирующие \$ 69 млн система традиционного искусства перестала воротить нос от технологии блокчейн и появившегося в десятые годы XXI века направления блокчейн-арта. Художники бросились изучать новые возможности и новую реальность, удачно названную Михаилом Минаковым симулякреальность.<sup>18</sup>

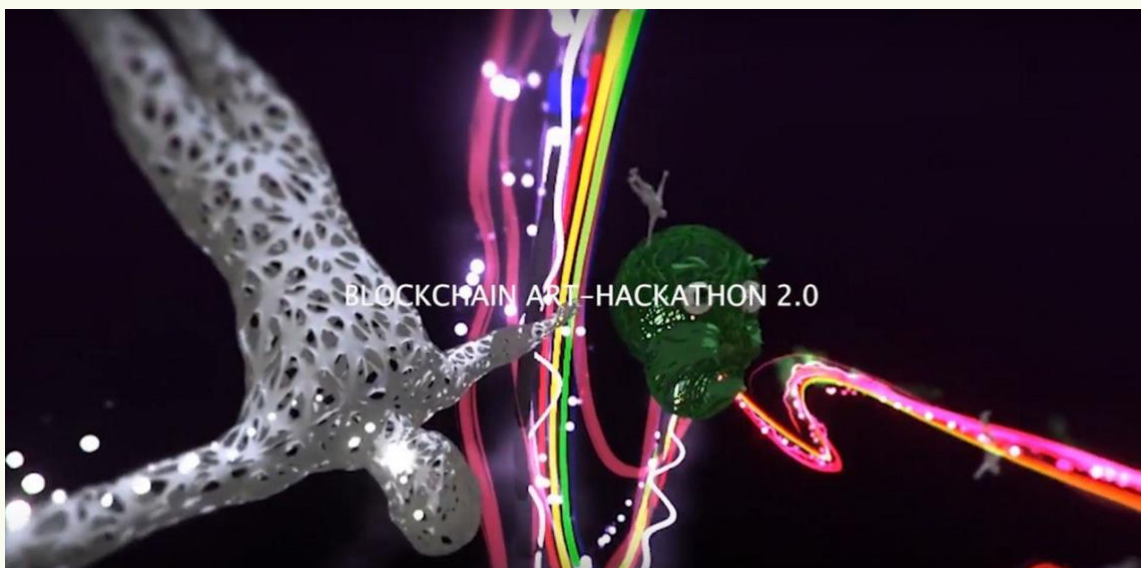
В то же время, нельзя исключать попыток мира физического искусства в освоении новых возможностей NFT для решения своих творческих и институциональных задач. Здесь уместно вспомнить опыт крупных музеев, например, о выпуске токенов галереей Уффици<sup>19</sup> и Эрмитажем<sup>20</sup>: все их NFT были успешно проданы за криптовалюту. К тому же, Эрмитаж, как не только музей, но и исследовательская институция, проводит огромную работу в данном направлении. В этой связи, стоит упомянуть первую в музейном мире виртуальную выставку цифрового искусства в NFT «Незримый эфир», проведенную Эрмитажем в конце 2021 года в виртуальной реальности.<sup>21</sup> Основная ее идея — исследование и осмысление стремительного развития NFT-технологий и их влияния на процессы в области современного искусства за последние семь лет. Это была первая попытка глубокого изучения и систематизации цифровых проектов на блокчейне.



Цифровое полотно Crimea. Ars Longa

Также, считаю важным привести пример украинского проекта музейного уровня «Crimea. Ars Longa», организованного Khymych Art Foundation 24 августа 2021 года.<sup>22</sup> Задача этого проекта состояла в том, чтобы, используя инновационные технологии и формат NFT, привлечь внимание к мало изученной коллекции киевского неомодерниста советского периода Юрия Химича, основным художественным приемом которого было создание образа города или места через архитектурные образы. Много путешествуя, художник выстраивал целостную картину того места, где находился, в многочисленных акварельных, пастельных или гуашевых работах. Таким образом, появились циклы: «Украина соборная», «Крым», «Москва», «Ленинград», «Финляндия», «Венгрия», «Польша» и т. д. В проекте «Crimea. Ars Longa» было создано цифровое полотно из 300 NFT, каждый токен которого — это цифровая копия одной из картин Юрия Химича (из крымского цикла, где были изображены Бахчисарай, Симферополь, Керчь, Севастополь, Судак, Феодосия и Херсонес). Цифровое полотно было собрано таким образом, что создавался «географический» образ Крыма, его карта, с детальным воспроизведением береговой линии и горного хребта. Каждый из 300 токенов этого проекта — самостоятельный NFT, который может быть продан, подарен или обменян. Именно свойство вхождения в состав большого проекта добавляет каждому отдельному токenu ценность. В цифровом полотне на блокчейне карта — это порождение моделей реального без оригинала и без реальности (то есть, симулякра по Бодрийяру<sup>23</sup>), это описание территории, которой больше не существует — или существует только в воображении и творчестве художника, свидетеля Крыма советского времени.



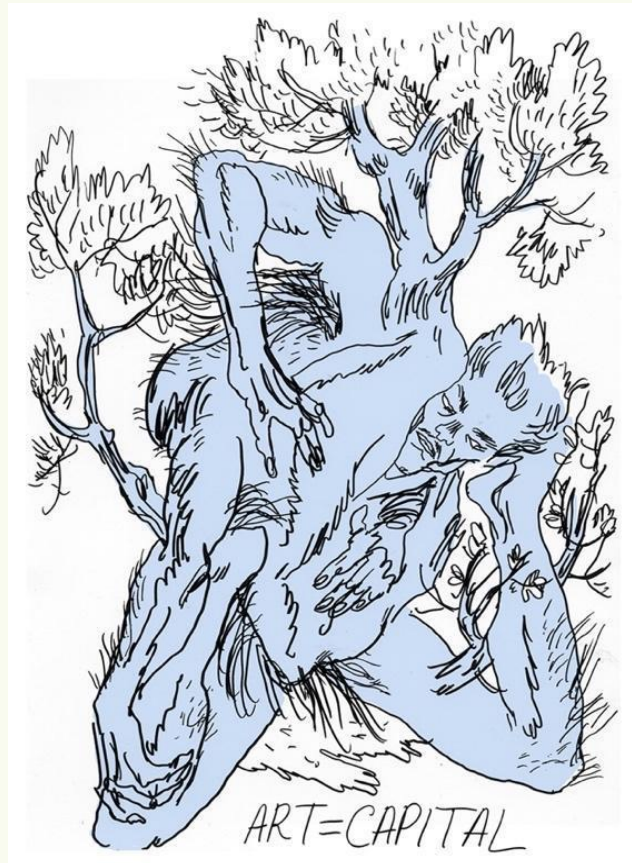


В ценностной системе блокчейна особую позицию занимают проекты-пионеры. В Киеве, например, смелые эксперименты стартапа BlockchainArt, начиная с 2017 года, уже вошли в историю, и именно с ними теперь связаны упоминания первого синтетического опыта искусства и технологии блокчейн. Результаты первого BlockchainArt Hackathon'a, физические картины тридцати украинских художников, были токенизированы на блокчейне биткоина в 2018 году.



Марианна Абрамова, *New Connection*, BlockchainArt Hackathon I (2017)

С появлением NFT, работы как первого, так и второго хакатонов — во время последнего в виртуальной реальности создавались футуристические симуляции сценариев эпохи сингулярности — были токенизированы и имеют успех у коллекционеров на вторичном рынке.



Анатолий Белов, «The Tree 10», Blockchain Art Hackathon III

Бойсовский призыв к освобожденной креативной энергии проявил себя в NFT-проекте третьего BlockchainArt Hackathon'a, во время которого художники смело внедряли культурные смыслы в технологию блокчейн. Этот эксперимент был обращен к любому творческому началу в мире, но в первую очередь он давал возможность художникам традиционной системы, до сих пор мощно сопротивлявшейся новому виртуальному миру блокчейна, выйти к токенизации работ, изменить свой сегодняшний статус создателя аналогового антиквариата,<sup>24</sup> если перефразировать термин Бориса Гройса.

Во всех приведенных примерах NFT-арта условием успеха продаж, их разменной монетой, была *вписанность креаторов*<sup>25</sup> в *комьюнити*, иначе для реализации амбиций хвастовства у покупателя не найдется места. И, как следствие, обладание токеном потеряет смысл. В зависимости от величины комьюнити и их вовлеченности в крипто процессы, формируется цена. Но ни в одном случае продаж нельзя предвидеть финальную сумму смарт-контракта.

Например, цифровое полотно художника под никнеймом Beeple было приобретено сингапурским крипто предпринимателем с никнеймом Метакован. В цене \$ 69 млн заложены (1) реклама, (2) высокий индекс цитируемости новости в СМИ и социальных сетях, а также (3) более 2,2 млн подписчиков самого художника в Twitter. Мотивацией такого приобретения, вполне возможно, была организация этого бизнес-проекта в метавселенных. И во всех описанных случаях выпуск NFT был рассчитан на определенное комьюнити со своими ценностями; именно в этом контексте рождается цена и ценность NFT-арта.

Можно утверждать, что искусство всегда находится в ситуации поиска способов сохранения равновесия между захлестывающими техническими коммуникациями и способностью человека к индивидуальной реакции. Маршалл Маклюэн, ссылаясь на высказывания Папы Пия XII, указывал, что каждый раз наступившее будущее определенного общества — и его новая стабильность — зависят именно от этого баланса.<sup>26</sup> О том же свидетельствует художественное воображение, воплощенное в литературной фантастике, в кино пророчествах и в научных предсказаниях.

NFT-арт также актуализирует вопрос о новых способах коммуникации, о новых медиа, делающих возможными эти новые формы современной коммуникации. Немецкий теоретик медиа Зигфрид Цилински, в палеонтологическом исследовании форм и модусов коммуникации, сравнивает механические, электрические и нынешние электронные медиа с повседневным опытом использования водопровода. Исследователь отмечает, что в начале третьего тысячелетия «как важное место «разгрузки» встречающихся друг с другом энергий, выделилась особая в концептуальном и эстетическом отношении область медиальной практики и теории, а именно — создание и поддержание интерфейсов между артефактами, системами и их пользователями».<sup>27</sup> В этом случае, по его мнению, важнейшей функцией медиа является оказание помощи нам, людям, передвигаться по царству иллюзий. Если принять его исследовательский тезис о «глубоких медиа»<sup>28</sup> и принять за медиа любые достижения на стыке техники, фантазии и науки, то к моменту появления технологии блокчейн накопился огромный опыт разнообразной коммуникации.

Эту мысль подтверждает как изучение явлений биолюминесценции,<sup>29</sup> проанализированной Плинием Младшим в I веке н. э., так и роспись потолка Сикстинской капеллы в Риме, выполненной Микеланджело в эпоху Ренессанса, также как и изобретение кино в XIX-ом веке и интернета в XX-ом столетии. Запас коммуникаций даже избыточен. И в этом контексте спектакль Ги Дебора «подчиняет себе живых людей в той же мере, в какой их уже целиком подчинила экономика».<sup>30</sup> Ги Дебор видит спектакль как *экономику*, которая развивается сама собой, «нынешняя же фаза тотальной оккупации общественной жизни достижениями экономики приводит к следующему обескураживающему

искажению: теперь человек уже не имеет, но ему кажется, что он имеет». <sup>31</sup> При этом всякая индивидуальная реальность «теперь регламентируется общественной». По Ги Дебору, ситуация новых общественных отношений, где экономика доминирует, даже будучи перенесенной в виртуальные миры, манифестирует концепт кажущегося.

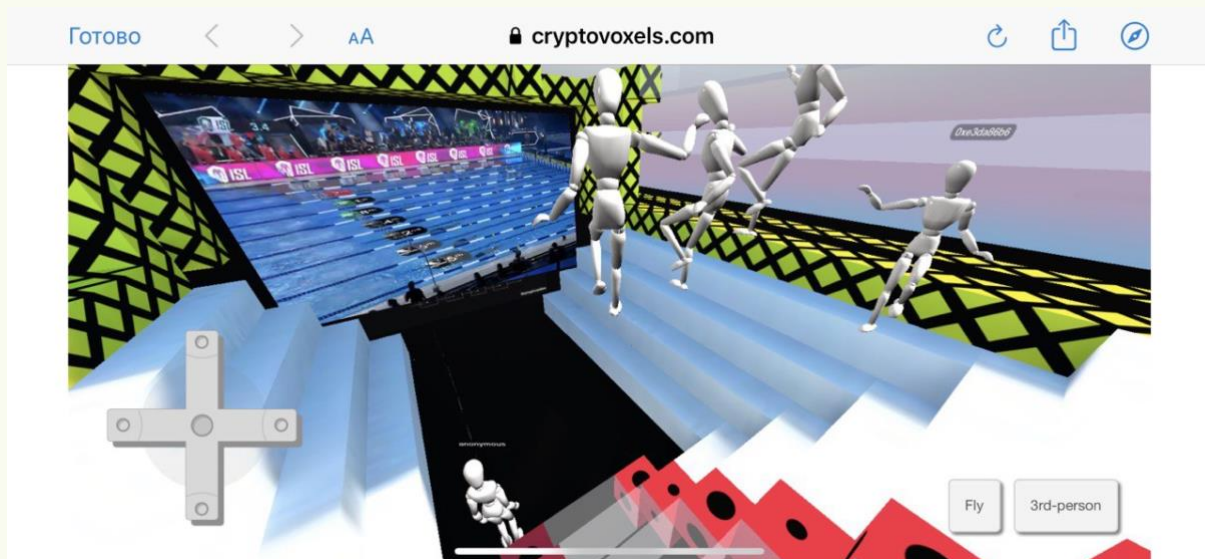


Скриншот метавселенной *Decentraland*

Эвристически новым миром явились для нас метавселенные, новая симулякреальность. Метавселенные — это параллельные миры, где люди в виде аватаров взаимодействуют друг с другом в реальном времени, с максимально близкой симуляцией уже привычной нам реальной жизни. Академического определения метавселенной, в силу новизны явления, еще нет, поэтому в рамках этого эссе я предлагаю следующую формулировку: *метавселенная — это не имеющая границ параллельная виртуальная реальность на блокчейне, симулирующая формы жизни и деятельности человека и использующая для этого свою экономику.*

Собственную версию «надвигающегося счастья» нового во всех смыслах общения между людьми наглядно представил Стивен Спилберг в фильме «Первому игроку приготовиться» (2018). Но всё открывающиеся новые возможности технологии блокчейн и появившийся новый способ подтверждения уникальности посредством NFT открывают еще более безграничные горизонты возможностей.

Приведу пример потенциального использования синтетического продукта — NFT в безвоздушном пространстве метавселенной. На объявленную пати<sup>32</sup> в метавселенной *Decentraland* собрались аватары в реальном времени. Получить аватар было можно, имея криптокошелек, зарегистрированный на блокчейне. К тому же, «look» (внешний вид) аватара должен был быть собран из предложенных платформой визуальных элементов волос, элементов одежды и тому подобное. Любые «фишки» для индивидуального образа продаются в криптовалюте: дополнительные элементы лица или фигуры, цифровая одежда, движения, имитирующие человеческие. И самый приемлемый формат продажи здесь — это NFT. В случае той конкретной пати, где аватары приглашались собраться перед фасадом здания, а затем подняться на его крышу для фотосессии, один из гостей имел отличающийся от других костюм — он стоил 20 эфириумов (что соответствует приблизительно \$ 80 000 по курсу 2021 года) и был приобретен в виде NFT-одежды.



Скриншот трансляции соревнований Лиги плавания в метавселенной CryptoVoxels

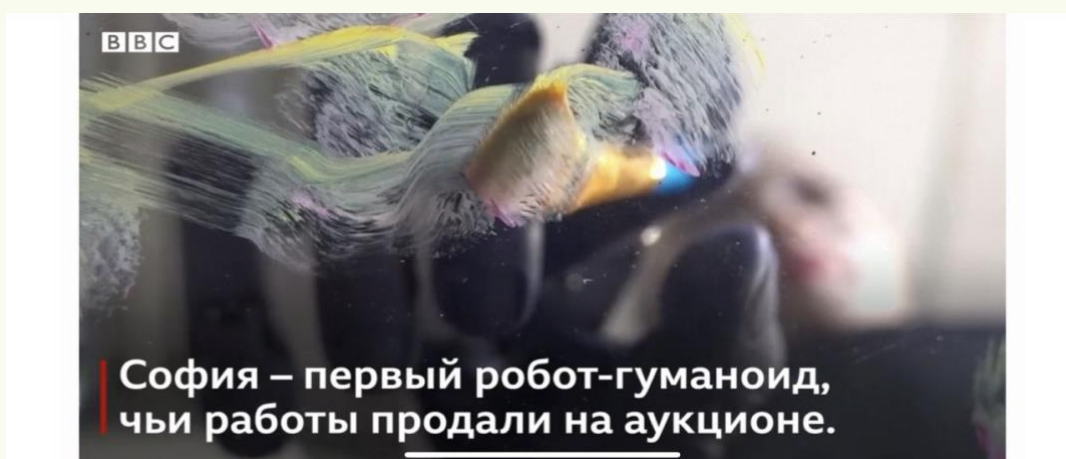
Другой пример связан с реальным событием, проходившем в Италии осенью 2021 года, которое транслировалось в метавселенной CryptoVoxels (см. иллюстрацию).<sup>33</sup> Для трансляции в компьютерных программах был специально создан амфитеатр из трибун, блоков афиш и верхних панелей с рекламой проходящих соревнований по плаванию. Видео с реального события передавалось на огромный экран в сконструированном виртуальном пространстве. Зайти по ссылке на такую трансляцию мог любой, в виде аватара.

В метавселенных на блокчейне все чаще проходят десятки различных мероприятий, где аватары взаимодействуют между собой. Один из рекорсменов по количеству зрителей среди виртуальных пространств — онлайн игра Fortnite,<sup>34</sup> в рамках которой был проведен концерт известного рэпера Трэвиса Скотта с 12 миллионами посетителей.

В конце лета 2021 года три крупнейшие корпорации объявили о создании своих метавселенных: Microsoft, один из игровых лидеров, упомянутый выше Epic Games и Facebook. А Марк Цукерберг заявил в конце октября текущего года о ребрендинге компании Facebook в META. Проект с новым названием взял курс на построение собственной метавселенной на блокчейне, которая будет обладать единой трехмерной реальностью, где пользователи со всего мира смогут общаться, работать и развлекаться. Для вящего эффекта симуляции физического мира компания разрабатывает все больше новых продуктов. Например, уже объявлено о создании робокожи с датчиками, из которой сошьют костюмы для передачи потребителям услуг тактильных ощущений. Иначе говоря, аватары будут все ближе подбираться к реальному восприятию человека. В мессенджере WhatsApp корпорация META уже тестирует свой встроенный крипто кошелек Novi. Такое динамичное развитие сервисов для создания метавселенных вдохновило огромную армию дизайнеров, художников и креативных людей. С каждым днем появляются десятки новых проектов в NFT разного уровня и достоинств.

Следует отметить очередную волну ажиотажа в цифровом мире после только что пережитого психоза с NFT. За пару последних месяцев 2021 года десятки различных компаний заявили о создании своих метавселенных. И этому процессу нет конца.

Позволю себе предположить, что проект Марины Абрамович «The Life», начатый в смешанной реальности, в настоящее время переводится на блокчейн, в свою в метавселенную — этот проект уже был представлен в лондонской *Serpentine Gallery* в начале 2019 года. Идея этого проекта в том, чтобы, используя технологии, «раздвинуть ограничения человеческого тела и разума, исследуя тему бессмертия. В отличие от виртуальной реальности, смешанная реальность позволяет другим зрителям виртуально присутствовать во время интерактивного события прямо в зале галереи».<sup>35</sup> Посетители, надев специальную гарнитуру, в форме своих аватаров, взаимодействовали с голограммным аватаром Марины Абрамович, участвуя в одном из ее перформансов.



Скриншот видео ролика робота Софии и художника Андреа Бочетто

Важной особенностью цифровой эпохи является внедрение искусственного интеллекта практически во все сферы деятельности человека. Эти быстро обучающиеся программы уверенно заходят и на творческую сторону жизни в технологии блокчейн. В контексте NFT-арта уже есть случаи успешных продаж: видеоролик соавторства робота-гуманоида Софии и медиа художника Андреа Боначетто был продан за 688 тыс долл США. Другой пример — алгоритм искусственного интеллекта Botto, занимающийся созданием цифровых картин, заработал 1 млн долл США на аукционах NFT.



Картина ИИ Botto

Матрица мира, окружающая нас, находится в непрекращающемся движении. Технологии, включая постоянно обновляющиеся гаджеты, сжимают время и пространство и создают условия каждому из нас перейти в виртуальную реальность, сконструировать свою собственную удобную реальность, симулировать новые уровни и этапы своей цифровой жизни в различных играх с дополненной реальностью — в метавселенных на блокчейне. При этом, новые формы и пространства жизни, и новые роли инсценируются под никнеймами и производятся аватарами. NFT, как новый инструмент подмены реального знаками реального, оказался удобным способом для вхождения в создаваемые миры новых вселенных. Создана ситуация, когда, согласно Бодрийяру, «победила другая стадия ценности, стадия полной относительности, всеобщей подстановки, комбинаторики и симуляции. Симуляции в том смысле, что теперь все знаки обмениваются друг для друга, но не обмениваются больше ни

на что реальное (причем друг на друга они так хорошо, так безупречно обмениваются именно постольку, поскольку не обмениваются больше ни на что реальное)». <sup>36</sup>

Сумеет ли традиционное искусство обрести новую жизнь и войти в новую реальность в новом цифровом контексте? Или мир NFT-арта обособится и создаст своих собственных независимых аватаров-героев? — Этот вопрос остается открытым. Но ответ на него не за горами.

---

### Библиография:

- Березанская, Мария. (2019). Марина Абрамович в Лондоне: в чем смысл нового перформанса художницы. *Журнал Зима*, 25 февраля, <https://zimamagazine.com/2019/02/performans-mariny-abramovich/>.
- Бодрийяр, Жан. (2008). Символический обмен и смерть. Конец производства. *Центр гуманитарных технологий*, 21 мая, <https://gtmarket.ru/library/basis/3484/3487>.
- Бодрийяр, Жан. (2015). *Симулякры и симуляция* (М.: Рипол-классик).
- Браун, Абрам. (2021). Что такое метавселенная и почему Марку Цукербергу она так запала в душу. Максимально понятный гид, *Форбс*, 7 ноября 2021, <https://forbes.ua/ru/innovations/shcho-take-metavsesvit-i-chomu-marku-tsukerbergu-vin-tak-zapav-u-dushu-05112021-2731>.
- Гройс, Борис. (2012). *Ответы на вопросы на «Оккупай Абай» 2012 г.*, видео-лекция, н.д., <https://www.youtube.com/watch?v=CcG3xmdPjkO>.
- Дебор, Ги Эрнест. (2009). Общество спектакля. *Центр гуманитарных технологий*, 21 марта, <https://gtmarket.ru/library/basis/3512/3513>.
- Жижек, Славой. (2022). Фальшивая свобода в мире биткойна. Центр политического анализа, 8 января, [https://centerforpoliticsanalysis.ru/position/read/id/falshivaja-svoboda-v-mire-bitkoina?fbclid=IwAR2yYJSz1e2UHIIIG3\\_Kk6QhU9gUKjjTx26rIEUUG9p2hXPutXTks\\_fQUwbq](https://centerforpoliticsanalysis.ru/position/read/id/falshivaja-svoboda-v-mire-bitkoina?fbclid=IwAR2yYJSz1e2UHIIIG3_Kk6QhU9gUKjjTx26rIEUUG9p2hXPutXTks_fQUwbq).
- Курцвейл, Рэй. (2021). Земля превратится в один гигантский компьютер. Прогноз до 2099 года — интервью с техническим директором Google. *BuildingTECH*, 3 сентября, <https://bit.ly/3p4Iced>.
- Маклюэн, Маршал Герберт. (2018). *Понимание медиа: Внешние расширения человека* (Москва: Кучково поле).
- Минаков, Михаил. (2021). NFT-art, собственность и онтология предмета искусства. *Альманах Κοινή*, ноябрь, <https://bit.ly/33YAG8m>.
- Харари, Юваль. (2018). *Вызовы XXI века*, видео-лекция (Берлин), июль, <https://www.youtube.com/watch?v=rliHOu1tezI>.
- Цилински, Зигфрид. (2019). *Археология медиа: о «глубоком времени» аудиовизуальных технологий* (Москва: Ад Маргинем).
- ArtReview, Power 100, The annual ranking of the most influential people in art, Art Review, <https://artreview.com/power-100/2022>.



BBC, Картина робота Софии продана на аукционе NFT-искусства, BBC, 25 марта 2021 года, <https://www.bbc.com/russian/media-56524780>.

Chainalysis. The NFT Market Report. The Chainalysis 2021, [https://go.chainalysis.com/rs/503-FAP-074/images/Chainalysis%20NFT%20Market%20Report.pdf?fbclid=IwAR3U69xC7cxnNGmrj36j88PMTmRVVgGoSJyx\\_VMGNhj\\_wr\\_7T4YTZy6ucis](https://go.chainalysis.com/rs/503-FAP-074/images/Chainalysis%20NFT%20Market%20Report.pdf?fbclid=IwAR3U69xC7cxnNGmrj36j88PMTmRVVgGoSJyx_VMGNhj_wr_7T4YTZy6ucis).

Collingsdictionary.com. (2021). Colling's word of the year 2021 is... *Collingsdictionary.com*, n.d., <https://www.collinsdictionary.com/woty>.

DappRadar, Dapp Industry report: Q3 2021 Overview, DAPP Radar, October 2021, <https://dappradar.com/reports#:~:text=Dapp%20Industry%20Report,reaching%20%2417812%20billion>.

Morgan Stainly, Metaverse gaming, NFTs Could Account for 10% of Luxury Market by 2030, Morgan Stainly, November 22, 2021, <https://www.coindesk.com/business/2021/11/22/metaverse-gaming-nfts-could-account-for-10-of-luxury-market-by-2030-morgan-stanley/>.

---

## Примечания:

<sup>1</sup> Аида Джангирова — искусствовед, куратор проектов в сфере арта и технологии блокчейн, соавтор образовательного курса по виртуальным активам при Министерстве цифровой трансформации Украины. В прошлом — директор муниципальной галереи «Лавра», арт-директор Музея истории Киева.

<sup>2</sup> В основу статьи положен одноименный доклад на круглом столе «Новая медиареальность: арт практики в эпоху NFT» (Международная научно-практическая конференция «Глобальные вызовы будущего: Причины, стратегии и последствия в научной и спекулятивной перспективе», Институт проблем современного искусства), Киев, 21–22 октября 2021 г.

<sup>3</sup> Dapp Industry report for Q3'2021, <https://dappradar.com/reports#:~:text=Dapp%20Industry%20Report,reaching%20%24178.12%20billion>.

<sup>4</sup> The NFT Market Report, [https://go.chainalysis.com/rs/503-FAP-074/images/Chainalysis%20NFT%20Market%20Report.pdf?fbclid=IwAR3U69xC7cxnNGmrj36j88PMTmRVVgGoSJyx\\_VMGNhj\\_wr\\_7T4YTZy6ucis](https://go.chainalysis.com/rs/503-FAP-074/images/Chainalysis%20NFT%20Market%20Report.pdf?fbclid=IwAR3U69xC7cxnNGmrj36j88PMTmRVVgGoSJyx_VMGNhj_wr_7T4YTZy6ucis).

<sup>5</sup> Metaverse gaming, <https://www.coindesk.com/business/2021/11/22/metaverse-gaming-nfts-could-account-for-10-of-luxury-market-by-2030-morgan-stanley/>.

<sup>6</sup> Маршалл Герберт Маклюэн, *Понимание Медиа: Внешние расширения человека* (М.: Кучково поле, Москва, 2011) с. 5.

<sup>7</sup> Рэй Курцвейл, Земля превратится в один гигантский компьютер. Прогноз до 2099 года, интервью с техническим директором Google. *BuildingTECH*, 3 сентября 2021 г., <https://bit.ly/3p4Iced>.

<sup>8</sup> Ги Эрнест Дебор, *Общество спектакля. Центр гуманитарных технологий*, гл. I, 17, <https://gtmarket.ru/library/basis/3512/3513>.

<sup>9</sup> Юваль Ной Харари, *Вызовы XXI века, видеолекция* (Берлин, июль 2018), <https://www.youtube.com/watch?v=rliHOu1tezl>.

<sup>10</sup> Славой Жижек, Фальшивая свобода в мире биткойна, *Центр политического анализа*, [https://centerforpoliticsanalysis.ru/position/read/id/falshivaja-svoboda-v-mire-bitkoina?fbclid=IwAR2yYJSz1e2UHIIJG3\\_Kk6OhU9gUKjjTx26rIEUUG9p2hXPutXTks\\_fOUwbq](https://centerforpoliticsanalysis.ru/position/read/id/falshivaja-svoboda-v-mire-bitkoina?fbclid=IwAR2yYJSz1e2UHIIJG3_Kk6OhU9gUKjjTx26rIEUUG9p2hXPutXTks_fOUwbq)

<sup>11</sup> В данном случае, аватар — это публичное представление пользователя социальных сетей, чатов, онлайн игр и виртуальных миров, его знак.

<sup>12</sup> *Colling's word of the year 2021 is...*, <https://www.collinsdictionary.com/woty>.

<sup>13</sup> Power 100. The annual ranking of the most influential people in art, *Art Review*, <https://artreview.com/power-100/>.

<sup>14</sup> Картина работа Софии продана на аукционе NFT-искусства: BBC, <https://www.bbc.com/russian/media-56524780>.

<sup>15</sup> Жижек, Фальшивая свобода в мире биткоина...

<sup>16</sup> В данном случае, комьюнити — это сетевое сообщество людей, объединенных общими ценностями.

<sup>17</sup> Маклюэн, *Понимание Медиа*, с. 68–69.

<sup>18</sup> Михаил Минаков, NFT-art, собственность и онтология предмета искусства. *Koinē*, ноябрь 2021, <https://bit.ly/33YAG8m>.

<sup>19</sup> Галерея Уффици продала NFT Микеланджело за 170 тыс. и спешно чеканит новые: *Arthive*, [https://arthive.com/news/4656~Galereja\\_Uffitsi\\_proдалa\\_NFT\\_Mikelandzhelo\\_za\\_170\\_tys\\_i\\_spešno\\_c\\_heckanit\\_novye](https://arthive.com/news/4656~Galereja_Uffitsi_proдалa_NFT_Mikelandzhelo_za_170_tys_i_spešno_c_heckanit_novye).

<sup>20</sup> Эрмитаж продал NFT-токены картин из своей коллекции: РБК, <https://www.rbc.ru/crypto/news/61376bd99a7947185cd5d967>.

<sup>21</sup> Незримый эфир. Выставка цифрового искусства в Эрмитаже, *Museum.ru*, <http://www.museum.ru/N78844>.

<sup>22</sup> *NFT Khymych Museum*, [http://khymych.art/?fbclid=IwAR0SICRAZkOgE\\_kFizwExC2CA6E5yyhbiQV29mCOSb1upFOYJxdJJ3G5ItE](http://khymych.art/?fbclid=IwAR0SICRAZkOgE_kFizwExC2CA6E5yyhbiQV29mCOSb1upFOYJxdJJ3G5ItE).

<sup>23</sup> «Такова симуляция в своем противопоставлении репрезентации. Репрезентация исходит из принципа эквивалентности реального и некоего «представляющего» это реальное знака (даже если эта эквивалентность утопическая, это фундаментальная аксиома). Симуляция, наоборот, исходит из радикальной негации знака как ценности, из знака как реверсии, из умерщвления всякой референтности. В то время, как репрезентация пытается абсорбировать симуляцию, интерпретируя ее как ложное, «поврежденное» представление, симуляция охватывает и взламывает всю структуру репрезентации, превращая представление в симулякр самого себя. Таковы последовательные фазы развития образа: он отражает фундаментальную реальность; он маскирует и искажает фундаментальную реальность; он маскирует отсутствие фундаментальной реальности; он вообще не имеет отношения к какой бы то ни было реальности, являясь своим собственным симулякром в чистом виде», см.: Жан Бодрийяр, *Симулякры и симуляции* (М.: Издательский Дом «Постум», 2015) с. 12.

<sup>24</sup> «Современный антиквариат» — термин философа Бориса Гройса, которым он характеризует расколовшийся современный художественный мир. Гройс выделяет две группы — «современный антиквариат», то есть, те художники, которые продолжают работать в традиционной парадигме, работать практически на художественный рынок, искусство таких художников оторвано от современной жизни; и другая группа художников, которая оперирует в интернете, в социальных пространствах; для них центральным является акция, перформанс; см.: <https://www.youtube.com/watch?v=CcG3xmdPjkQ>.

<sup>25</sup> Креаторы — так называют в криптомире художников, создателей цифровых файлов для минта NFT; минт NFT — это процесс создания NFT на платформе.

<sup>26</sup> Маклюэн, *Понимание Медиа*, с. 25.

<sup>27</sup> Зигфрид Цилински, *Археология медиа: о «глубоком времени» аудиовизуальных технологий* (М.: Ад Маргинем, 2019) с.15–16.

<sup>28</sup> Глубокие медиа — это область исследований, развивающаяся на стыке искусства, философии и науки. В фокусе внимания глубоких медиа находится встреча с воздействием физических составляющих земли, воды и атмосферы (в частности-магнитных, электрических и гравитационных полей), а также субстратных элементов современных технологий (металлы, соли, кристаллы и др.). По сравнению с традиционным медиа искусством, работающим с экранными технологиями, искусство глубоких медиа предстает перед нами как новый тип видения более глубокого технологического опосредования материи; см.: [https://www.newsko.ru/articles/nk-5005805.html?fbclid=IwAR0l815i7r7MQRVom1w\\_hIAf5hNh7V7zXCfOLwDICEcW4m9G\\_yBxb2I5Pn4](https://www.newsko.ru/articles/nk-5005805.html?fbclid=IwAR0l815i7r7MQRVom1w_hIAf5hNh7V7zXCfOLwDICEcW4m9G_yBxb2I5Pn4).

<sup>29</sup> Биолюминесценция — способность организмов светиться

<sup>30</sup> Дебор, *Общество спектакля*, гл. I, 16.

<sup>31</sup> Там же, гл. I, 17.

<sup>32</sup> Пати (от англ. party) — это вечеринка, тусовка.

<sup>33</sup> International Swimming League, <https://isl.global/>.

<sup>34</sup> Ее создатель — корпорация Epic Games уже объявила о построении своей метавселенной на блокчейне.

<sup>35</sup> Мария Березанская, Марина Абрамович в Лондоне: в чем смысл нового перформанса художницы. *Журнал Зима*, <https://zimamagazine.com/2019/02/performans-mariny-abramovich/>.

<sup>36</sup> Жан Бодрийяр, Символический обмен и смерть. Конец производства. *Центр гуманитарных технологий*, <https://gtmarket.ru/library/basis/3484/3487>.