

ԳԻՏԱՖԱՆՏԱՍՏԻԿԱՅԻ ԵՎ ՆՐԱ ԿԻՔԵՌՓԱՆԿ ԺԱՆՐԻ ԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ՈՒՂԻՆԵՐԸ

Նարինե Նիկողոսյան

Երևանի պետական համալսարան

Համաշխարհային մշակույթի և գրականության վրա իրենց վիթխարի ազդեցությունն են թողել երկրորդ համաշխարհային պատերազմը, Պերլ-Հարբորի ռմբակոծությունը և ճապոնական Հիրոսիմա և Նագասակի քաղաքների վրա առաջին ատոմային ռումբի պայթյունը: Այս ժամանակաշրջանի ողջ գրականության համար առանձնակի և կարևոր տեղ է գրավում մարդու թեման, մարդկային հոգևոր արժեքների և անհատի ֆիզիկական և բարոյական պաշտպանվածության խնդիրը:

Վերոնշյալ և մի շարք այլ կարևոր հանգամանքներով պայմանավորված՝ գիտական ֆանտաստիկան նոր թափ ստացավ հատկապես 20-րդ դարի 40-ականներին: Նախ՝ Եվրոպայում կատարվող քաղաքական տեղաշարժերը, արդյունաբերության և ռազմական տեխնիկայի աննախադեպ զարգացումը, համաշխարհային պատերազմը, գիտական հետազոտությունները, ատոմային պայթյունները և դրան հաջորդող սառը պատերազմի տարիները պարարտ հող ստեղծեցին գիտաֆանտաստիկ գրականության զարգացման համար: Միջուկային էներգիայի օգտագործումը, մարդու տիեզերական նվաճումները, կենսաբանության ու կիբեռնետիկայի հաջողությունները նույնպես իրենց արտացոլումը գտան՝ ստիպելով ավելի սուր զգալ գիտության հսկայական պատասխանատվությունը հասարակության առջև: Տիեզերքի նվաճումը դարձավ մարդկությանն ամենահուզող հարցը, բնության նկատմամբ մարդու բանականության հաղթանակը: Գրողները չէին կարող անտարբեր մնալ այդ իրողության հանդեպ: Նրանք սկսեցին ավելի ուշադիր հետևել գիտության և տեխնիկայի նվաճումներին և դրանց առնչվող խնդիրներին:

Գիտաֆանտաստիկ միտքը գրեթե միշտ առաջ է անցնում ժամանակից, կանխատեսում մարդկային կյանքում կատարվող փոփոխությունները: Հետևելով գիտատեխնիկական ու տնտեսական առաջընթացին՝ գիտական ֆանտաստիկան իր մեջ ներառում է նաև հեքիաթի ու երգիծանքի տարրեր, քննում է գիտական հայտնագործությունների ու գիտական վարկածների ազդեցությունը մարդու հոգեբանության վրա:

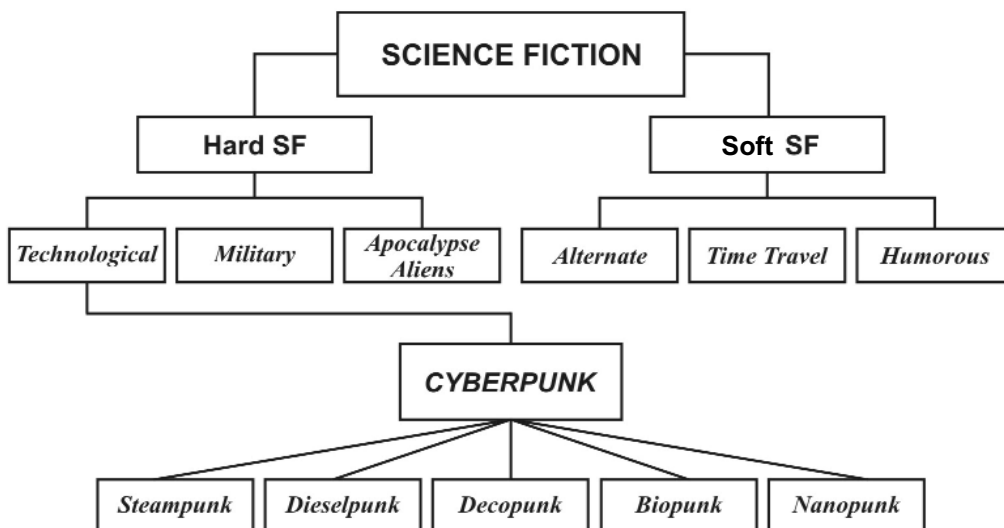
Գիտական ֆանտաստիկայի համար հատկապես առանցքային է գիտության և տեխնիկայի զարգացումը, այդ ոլորտում կատարվող նորարարություններն ու գյուտերը: Ըստ բուլղար ֆանտաստ գրող Յորդան Վիլչևի՝ գիտաֆանտաստիկ գրականությունը նաև օգնում է մարդկությանը պատկերացնել ու հասնել գիտատեխնիկական գլխապտույտ բարձունքների (Иностран. Лит. 1967: 256): Կարևոր են նաև գիտական ֆանտաստիկայի առջև ծառայող սոցիալ-փիլիսոփայական և բարոյա-էթիկական պրոբլեմները, փոփոխվող հասարակարգերում մարդկանց հարաբերությունների վերլուծությունը:

Գիտաֆանտաստիկ գրականության տարածման և զարգացման գործում

վիթխարի դեր է խաղացել նաև գրական մամուլը:¹ 19-րդ դարի 30-40-ական թվականները ամերիկյան գիտաֆանտաստիկայի պատմության մեջ համարվում են ամսագրային «բումի» տարիներ: Հարկ է նշել, որ գիտաֆանտաստիկան տաղանդավոր, գեղարվեստական որոշակի սկզբունքներ, համարձակ և մարդասիրական բարձր իդեալներ ունեցող սերնդի գրականությունն է, որի ներկայացուցիչներն էին Այզըք Ագինովը, Կուրտ Կոնեգուտը, Ռեյ Բրեդբերին, Ռոբերտ Հանլայնը, Քլիֆֆորդ Սայմակը, Ռոբերտ Շեքլիին, Ուրսուլա Լե Գուինը և ուրիշներ: Այս գրողներից յուրաքանչյուրն ընդգծված անհատակություն է, և նրանց ստեղծագործական միասնությունը նպաստում է գրական ամենաաիտաքրքիր երևույթներից մեկի՝ ամերիկյան գիտաֆանտաստիկ գրականության «ուսկեդար»-ի կայացմանը:

Գիտական ֆանտաստիկայի ձևավորման ընթացքում զգալի դեր է կատարել նաև 19 դարի 60-ականներին ի հայտ եկած «Նոր ալիք» (New Wave) ուղղությունը: Սա մի ժամանակաշրջան էր, երբ ասպարեզ մտավ մի նոր սերունդ, որն իր հոգեկան կերտվածքով և հոգեբանությամբ որոշակիորեն տարբերվում էր նախորդից: Այս սերնդին անհրաժեշտ էր նոր գրականություն, որը գիտական ֆանտաստիկայի միջոցով ճշմարտացիորեն կարտացույցեր արևմտյան քաղաքակրթության բուն էությունը: Եվ այսպես 1960-ականների վերջերին, ի հակադրություն ժողովրդականություն վայելող ավանդական գիտաֆանտաստիկ ժանրին՝ ստեղծվեց «Նոր ալիք» գրական ուղղությունը, որը ընդունված է կոչել «կոնտրֆանտաստիկա»: “New Wave”-ը գիտաֆանտաստիկ գրականության մեջ թերևս նոր վարվելաձևի ներմուծումն էր, այն է՝ իմաստի բացակայություն, ինքնագիտակցության անըմբռնելիությամբ քողարկում և այլն: «Նոր ալիք» գրական շարժման ներկայացուցիչներն են Ռոբերտ Սիլվերբերգը, Ռոջեր Ջելազնին և ուրիշներ (ԴԱԿՈՅ 1980):

Հարկ է նշել, որ գիտաֆանտաստիկան ունի երկու հիմնական ուղղություն՝ **hard** և **soft** կամ **social sf** (բարդ, պարզ կամ սոցիալական): Վերը նշված երկու ուղղությունների մեջ մտնում են ենթաժանրեր և ենթատեսակներ, որոնք փորձել ենք պատկերել սխեմայի տեսքով:



“Hard” գիտաֆանտաստիկայի ուղղության առանցքում «ճշգրիտ» գիտություններն են: Այս ոլորտում հայտնի գրողներն են՝ Այզք Ազիմովը, որը հայտնի է իր “Foundation” շարքով և “The Three Laws of Robotics” ստեղծագործությամբ, Գրեգ Բիլըրը, որի գիտության ամենավերջին զարգացումները նկարագրող “Darwin’s Rado” (1999) ստեղծագործությունը 2000 թվականին արժանացավ “Nebula” մրցանակին, Արթուր Ս. Բլարքը, ով հատկապես հայտնի է “A Space Odyssey” (1968թ) ստեղծագործությամբ:

Ինչ վերաբերում է “soft” գիտաֆանտաստիկ գրական ուղղությանը, ապա կարելի է ասել, որ վերջինս վերաբերում է հասարակական գիտություններին՝ հասարակագիտություն, հոգեբանություն, փիլիսոփայություն և սոցիոլոգիա: Soft ժանրի գիտաֆանտաստիկ գրողներից են Ռեյ Բրեդբերրին, որի հովերգական ոճը առավել վառ է դրսևորվում “The Martian Chronicles” (1950) և “Fahrenheit 451” (1953) ստեղծագործություններում, Ուրսուլա Լը Գուին, որի ամենահայտնի գիտաֆանտաստիկ ստեղծագործությունը “The Left Hand of Darkness”-ն (1969) է, Լուիս Մըքմասթրը Բաջուդը, որը հայտնի է իր տիեզերական (տարածական) սկանդինավյան ավանդավետով, Ֆրենկ Հերբերթը, իր “Dune” ստեղծագործությամբ և այլն:

Վերոնջյալ վեպերի մեծ մասը ուսումնասիրում են տեխնոլոգիայի վերջին հաջողությունները՝ արհեստական ուղեղի մտավոր կարողության ստեղծում, կլոնավորում, նորագույն սարքավորումներ և այլն: Տեխնոլոգիական գիտաֆանտաստիկայի օրինակներ են Ֆիլիպ Բ. Դիքի 1968թ. գրած “Do Androids Dream of Electric Sleep” ստեղծագործությունը, որտեղ կան արհեստական մարդիկ և կենդանիներ, Ռոբերտ Հայնլայնի “The Moon is a Harsh Mistress” (1959) ստեղծագործությունը: Այզք Ազիմովի “I Robot” (1950) ստեղծագործության հիմքում պոզիտրոնիկ ուղեղն է, իսկ Շոն Ուիլյամսի “The Resurrected man” (1988) ստեղծագործությունը ներկայացնում է հեռահաղորդակցության մեքենաներ, որոնց հիմքում ընկած է կրիոգենիկան (շատ ցածր ջերմաստիճաններում արդյունավետության և ազդեցությունների գիտական ուսումնասիրությունը): Այլ՝ նորագույն տեխնոլոգիաներ նկարագրող հեղինակներ են Գրեգ Բիլըրը, Արթուր Ս. Բլարքը, Լարի Նիվենը, Բոյուս Ստերլինգը, Նիլ Ստեֆընսոնը:

Առանձնակի հետաքրքրություն է ներկայացնում Ռազմական գիտաֆանտաստիկայի (*Military sf*) ենթաժանրը, որտեղ հիմնական թեմատիկան միջնուլորակային կամ միջաստղային պատերազմներն են: Հեղինակները գեղարվեստական ազդեցիկ լեզվով ներկայացնում են պատերազմական տեսարաններ՝ հաճախ շեշտը դնելով զինվորական պարագաների վրա: Օրինակ, Ռոբերտ Հայնլայնի “Starship Troopers” (1959) ստեղծագործությունը, որտեղ երիտասարդ զինվորը ծառայության է անցնում ապագայի բանակում և հզոր զենք կիրառում միջատանման օտարականների՝ այլնուրակայինների դեմ մղվող պատերազմում: Ռազմական գիտաֆանտաստիկայի համար առանցքային են նաև Դեյվիդ Վեբերի “The Honor Harrington” ստեղծագործությունների շարքը, որտեղ իրադարձությունները նկարագրվում են նավատորմի սպայի կողմից, Ջո Հալդենանի “Forever War”-ը (1975), որտեղ ընտրյալ ուսանողը մասնակցում է միջնուլորակային պատերազմների և, ինչպես շատ այլ՝ պատերազմից քաղաքացիական կյանք վերադարձող զինվորներ, մշակութային ցնցում է ապրում, Ռիչարդ Մեթիսընի “I am Legend” ստեղծագործությունը, որը վամպիրիզմից և ժանտախտից փրկված մարդու մասին է: Հետաքրքրական է նաև Ս.Ս. Ստիրլինգի “Dies the

Fire” (2004) ստեղծագործությունը, որտեղ մի խորհրդավոր պատահարի պատճառով բոլոր էլեկտրոնային սարքերը դադարում են աշխատել, իսկ մարդիկ ստիպված են լինում ապրել այնպես, ինչպես հին օրերում:

Գիտաֆանտաստիկայում այլնուրակայինների գոյությունը սովորական երևույթ է, վերջիններս հաճախ տեխնիկապես գերիզոր են և Երկիր մոլորակ են գալիս այն գաղութացնելու կամ կործանելու նպատակով: Հ.Գ. Ուելսի “War of the Worlds”-ը (1898) դասական այն ստեղծագործությունն է, որտեղ նկարագրվում է այլնուրակայինների ավերիչ ներխուժումը Երկիր մոլորակ: Հայտնի են նաև Ռոբերտ Հայնլայնի “The Puppet Masters”-ը (1951), որտեղ այլնուրակայինները վայրէջք են կատարում Երկիր և գերեվարում մարդկանց և Օկտավիա Բաթլերի “Xenogenesis” (1987-89) շարքը, որտեղ այլնուրակայինները մարդկանց միջոցով փորձում են կանխել իրենց էվոլյուցիոն վախճանը:

“Soft” գիտաֆանտաստիկայի ենթաժանրից է Ալտերնատ (*Alternate sf*) ուղղությունը, որն ուսումնասիրում է սեփական պատմությունից հեռացած և անկախ զարգացած պատմական որևէ ժամանակաշրջան: Այս ժանրի որոշ ստեղծագործություններ հիմնված են «մուլտիվերս» տեսության վրա, ըստ որի գոյություն ունեն բազմաթիվ աշխարհներ, որոնց պատմությունը նման է մեր աշխարհի պատմությանը: Ալտերնատ պատմությունների են՝ Լեյ Բրեդբրի “The Sound of Thunder”-ը (1952), որտեղ մի ճամփորդ ոտքն անզգուշորեն դնում է մի թիթեռնիկի վրա և հանկարծակի տեղափոխվում ապագա, Ֆիլիպ Բ. Դիքի “The Man in the Castle”-ը (1962), որտեղ Գերմանիան և Ճապոնիան հաղթում են 2-րդ համաշխարհային պատերազմում, Ֆիլիպ Ռոթի “The Plot Against America”-ն (2004), որտեղ ԳԴՀ-ն պարտվում է 1940թ.-ին, իսկ Չարլզ Լինդբերգը հաղթում՝ աշխարհն ուղղելով դեպի ֆաշիզմ:

Ժամանակի միջով ճամփորդելու կարողության մասին է՝ Հ.Գ. Ուելսի “The Time Machine”-ը (1895), որը դասական պատմություն է մի մարդու մասին, ով ժամանակի մեքենա է կառուցում:

Գիտաֆանտաստիկայի հումորային (*Humorous sf*) ենթաժանրի ստեղծագործություններից են՝ Դուգլաս Ադամսի “Hitchhiker’s Guide to the Galaxy”-ն, որը ներկայացնում է, թե ինչպես է ավերվում Երկիր մոլորակը, իսկ Արթուր Դենթը և Ֆորդ Դրեֆեկտը արկածային ճամփորդություն են սկսում դեպի Ծիր-Կաթին: Առանցքային է Ռոբերտ Ասպրինի “Phule” ստեղծագործությունների շարքը, որտեղ ուշադրությունը կենտրոնացած է տիեզերական լեգեոնում գտնվող, հասարակության կողմից մերժված հեծելագորայինների վրա:

1980-ականների կեսերին Ուիլյամ Գիբսոնի և այլ գրողների աշխատություններում սկիզբ դրվեց «կիբեռֆանկ» ժանրին, որը հիմք հանդիսացավ “Blade Runner” ֆիլմի, “Sonic Youth” երաժշտական ժանրի և “Survival Research Laboratories” ներկայացման համար:

Կիբեռֆանկը փորձում է քննել անհայտ և սարսափելի համացանցը: «Կիբեռ» և «ֆանկ» տերմինները հրաշալի պոստմոդեռն զույգ են կազմում՝ բնորոշ փիլիսոփայությամբ, որը պատկերում է համակարգչային հզոր աշխարհներ, որտեղ սակայն խեղվում է ազատությունը:

Կիբեռֆանկը, ճեղքելով երևակայությունն ու բանականությունը, ոչ միայն հետևում է գիտատեխնիկական, տնտեսական, տեղեկատվական առաջընթացին, այլև քննում գիտական հայտնագործությունների ու գիտական վարկածների ազդեցությունը մարդու հոգեբանության վրա: Տնտեսական վերակառուցման

և քաղաքական վերածակվորման արագ տեմպը, որը գերակշռում էր 1980-ականներին, գործի դրեց 1990-ականների մերօրյա դիստոպիական աշխարհը ուրվագծող ուժեր՝ հետֆորդիստական, հետմարդկային, և հետմոդեռնիստական միջավայրում:

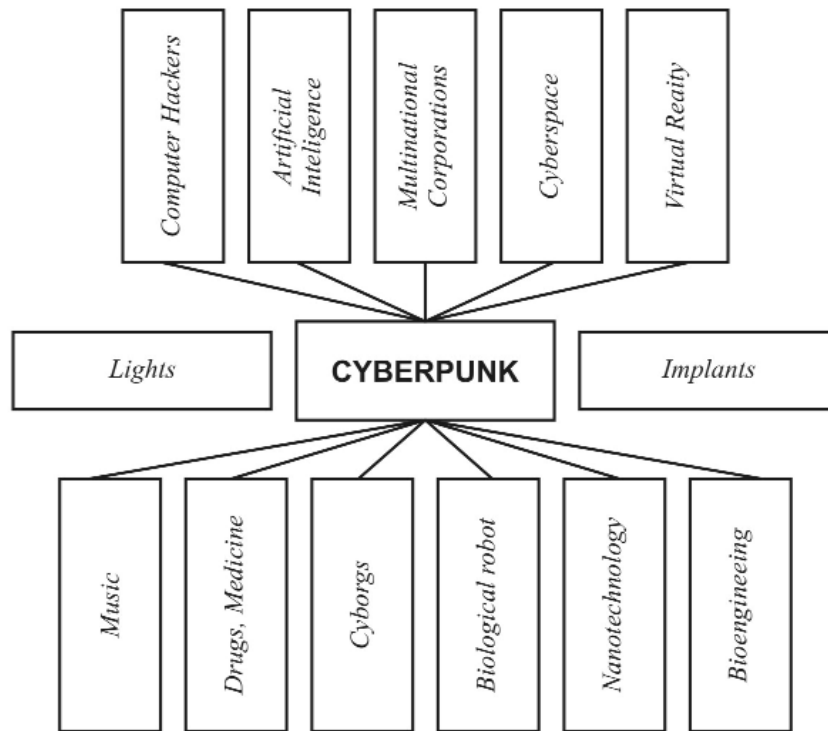
«Կիբեռփանկ» բառի որոշ տարրեր այսօր հայտնի են որպես ենթաժանրեր:² Օրինակ «սթիմփանկ» բառը ստեղծվել է բնութագրելու Թիմ Փաուերսի, Ջեյմս Փ. Բլեյլոքի և Բ.Վ. Ջեթերի վեպերը: Երբ Գիբսոնն ու Ստեռլինգը հարեցին այս ենթաժանրին իրենց համատեղ “The Difference Engine” ստեղծագործությանը, այս եզրույթը սկսեց ավելի լուրջ կիրառություն ունենալ: Ալան Մուրի և Քեվին Օ՛Նիլի “The League of Extraordinary Gentlemen” (1999) երգիծական ժողովածուն ոչ միայն հանրաճանաչ դարձրեց սթիմփանկ ժանրը, այլև մեծապես օգնեց առաջ մղվելու այն:

1990 ականների կեսերին առաջացած բիոփանկը նկարագրում է մարդկության փորձարկումների զոհ դարձած խմբերի կամ անհատների պայքարը՝ ընդդեմ տոտալիտար կառավարությունների կամ մեգակորպորացիաների: Ի տարբերություն կիբեռփանկի՝ այն հիմնված է ոչ թե տեղեկատվական տեխնոլոգիաների, այլ սինթետիկ (արհեստական) կենսաբանության վրա: Այստեղ անհատները սովորաբար փոխվում կամ հզորանում են ոչ թե կիբեռսարքավորումների, այլ քրոմոսոմների գենետիկական ձևափոխությունների միջոցով:

Նանոփանկը մտածական ենթաժանրերից է, այն նման է բիոփանկին, բայց ներկայացնում է մի աշխարհ, որտեղ բիոտեխնոլոգիայի կիրառությունը սահմանափակ է կամ արգելված, և միայն նանոտեխնոլոգիան է լայնորեն կիրառվում: Այս ենթաժանրին ավելի շատ հետաքրքրում է նանոտեխնոլոգիայի ֆիզիոլոգիական ազդեցությունը, քան տեխնոլոգիայի ոլորտները: Քեթլին Էն Գունանը և Լինդա Նագարան այս զրականության առաջին ներկայացուցիչներից են:

Նորից անդրադառնալով «կիբեռփանկ» եզրույթին՝ պետք է նշել, որ Բրյուս Բետկենն առաջինն էր, որ կիրառեց այն: Հետագայում այն օգտագործվեց գրաքննադատ Գարդներ Դոգուան՝ Ուիլիամ Գիբսոնի ստեղծագործությունների ոճը բնորոշելու համար: «Փանկ» բառամասը առնչվում է դարաշրջանի դեռահասների նոր սերնդի բնորոշմանը: «Փանկ» արմատի հիմքում բարձր տեխնոլոգիական կապիտալիզմի դարաշրջանի միաձուլումն է սոցիալական կյանքի հետ, այսինքն՝ բարձր տեխնոլոգիաները, մխրձվելով մարդկային կյանքի մեջ, սերմանում են անպաշտպանվածության և անիրավության մթնոլորտ, որն իրավացիորեն որակվում է Գարդներ Դոգուայի կողմից որպես «բարձր տեխնոլոգիաներ, ցածր կենսամակարդակ» բնորոշմամբ: Բառի առաջին արմատը՝ «կիբեռ» միավորը, սերում է «կիբեռնետիկա» բառից և մատնանշում է ապագայի բարձր տեխնոլոգիաների անխաղի կապը ամենօրյա կյանքի հետ: Լայնամասշտաբ հաղորդակցական ցանցերի, ՁԼՄների, կենսատեխնոլոգիաների ներխուժումը մարդու կյանք ի համալրում սարքակազմի (hardware) և ծրագրակազմի (software), ընդգրկում է նաև “wetware” հասկացությունը՝ ուղեղի և այլ կենսաբանական կառուցվածքների ծրագրավորումը:

Այսպես, կիբեռփանկի հատկանշական միավորներն են.



Կիբեռփանկ գրական ուղղության առանձնահատուկ տարրերն են՝ կիբերտարածությունը, վիրտուալ իրականությունը, արհեստական ինտելեկտը, կիբորգները, կենսառոբոտները, ազդեցիկ խոշոր կորպորացիաները, հակերները (նենգորդ), կենսափմպլանտները, լույսը, թմրանյութերը և գոյատևման համար անհրաժեշտ դեղերը: Վիրտուալ իրականությունը հաճախ հանդես է գալիս տարբեր անվանումներով, ինչպիսիք են՝ «կիբերտարածություն», «ցանց», կամ «մատրիցա»: Կիբերտարածությունը կարելի է համարել նոր «համաձայնագիր» գիտաֆանտաստիկայի ժանրում: Գարի Ք. Վուլֆի պատկերացմամբ կիբեռփանկ ժանրում կերպարը հենվում է «հայտնիի և անհայտի միջև հակադրության» վրա, այն ներառում է ոչ թե միմետիկը, այլ սուբյեկտիվ իրականություն կոչվածը, որը ներկայացնում է ենթադրելի միջավայրերը հոգեբանական և մշակութային մակարդակներում: Որոշ կիբեռփանկ ստեղծագործություններում գործողությունների մեծ մասը տեղի է ունենում կիբերտարածության մեջ, որի միջոցով փորձ է արվում վերացնել օբյեկտիվ և վիրտուալ իրականությունների միջև առկա սահմանը: Նման ստեղծագործություններում նկարագրված է մարդկային ուղեղի ուղղակի միացումը համակարգչային համակարգին, այսինքն ցանցը կառավարում է մարդկային կյանքի յուրաքանչյուր ոլորտ, հսկայական, միջազգային կորպորացիաները փոխարինում են կառավարություններին՝ տիրապետելով հզոր քաղաքական, տնտեսական և ռազմական լծակների:

Այսպիսով կիբեռփանկը ապագայի, ներկայի և անցյալի գիտական ու սոցիալական վարկածների պատկերավոր արտահայտությունն է՝ ժամանակակից կյանքի իրական երևույթների տրամաբանական շարունակության նկարագրությամբ: Այն մի գրականություն է, որը հասարակական հարաբերությունները

պատկերում է գիտատեխնիկական առաջադիմության լույսի ներքո, մարդաբանության տեսանկյունից:

Գիտաֆանտաստիկայում գեղարվեստականը հաճախ միահյուսվում է փիլիսոփայականի և պատմականի հետ, խոր և բարդ պրոբլեմները դիտարկվում են համոզիչ ու հավաստի մանրամասնությամբ նկարագրված միջավայրում: Գիտաֆանտաստիկ գրականությունը ժանրային հարուստ բազմազանություն և էսթետիկական լայն ընդգրկում ունեցող գրականություն է, որը խիստ բազմազան է նաև իր բովանդակային հատկանիշներով: Գիտական ֆանտաստիկայի ստեղծած երևակայական աշխարհների միջոցով հիմնականում արծարծվում են ժամանակակից խնդիրներ:

Գիտաֆանտաստիկ գրականության մի շարք տաղանդավոր հեղինակներ ընդհանրապես և սայբերփանկի ներկայացուցիչներ մասնավորապես իրենց ստեղծագործություններում արտահայտում են ոչ միայն ամերիկյան կամ անգլիական գրականությանը, ոչ միայն ամերիկյան կամ անգլիական հասարակությանը, այլև ողջ մարդկությանը բնորոշ լավագույն ձգտումները, փորձում են տալ մարդկության հեռավոր ապագայի հնարավոր ամբողջական պատկերը, ցանկանում են մարդուն տեսնել առավել մադկային, հոգեպես ավելի հարուստ, ինտելեկտուալ խիզախությամբ և ապագայի առջև բարոյական պատասխանատվությամբ: Ժամանակակից ֆանտաստիկայի հիմքում հիմնականում ընկած են ոչ թե բնական - տեխնիկական, այլ հասարակական - գիտական վարկածները, ուշադրության կենտրոնում մարդն է, և նա ձգտում է պատասխանել ամբողջ մարդկությանը հուզող հարցերին:

ԾԱՆՈԹԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

1. 1926 թվականին Հյուգո Հերնսբեկը (Hugo Gernsback, 1884-1967) հիմնադրում է “Amazing stories” ամսագիրը, որը դարձավ գիտաֆանտաստիկ գրականության հիմնական հրատարակություններից մեկը: Բացի այդ Հյուգո Հերնսբեկը 1934 թվականի մայիսին “Wonder Stories”-ի լույս ընծայումով հայտարարեց գիտաֆանտաստիկ գրականության լիզիայի ծնունդը: Հետագայում գիտաֆանտաստիկ գրականությանը վերաբերող ամսագրերի թիվը ընդլայնվեց, և 1949 թվականին հիմնադրվեց “The Magazine of Fantasy and Science-Fiction” ամսագիրը, իսկ 1950 թվականին “Galaxy” հանդեսը (Delany 1969):
2. Դիզելպանկը (*Dieselpunk*) հիմնված է առաջին համաշխարհային պատերազմի վերջի և երկրորդ համաշխարհային պատերազմի սկզբի միջև ընկած միջպատերազմական ժամանակաշրջանի էսթետիկայի վրա: Այս ենթաժանրը երբեմն անվանում են «դեկոփանկ»՝ վկայակոչելով արվեստի արտոդեկո ոճը: «Դիզելպանկ» բառը ստեղծվել է Լյուիս Փոլակի կողմից 2001թ. որպես եզրույթ՝ նկարագրելու իր “Children of the Sun” խաղը: Այնուհետև դիզելպանկը զարգացել է՝ միտված նկարագրելու վիզուալ արվեստի, երաժշտության, շարժանկարների, գրականության հիմքերության որոշակի ոճ, որը ներկայացնող օրինակներ են “Rocketeer”, “Dark City”, “Iron Sky”, “K-20: Legend of the Mask, Skullgils” ստեղծագործությունները: Դեկոփանկը (*Decopunk*) ստեղծվեց 20-ականների ու 50-ականների միջև ընկած ժամանակաշրջանում: Սթիմփանկ ժանրի գրող Սարա Ս. Չարվին նշել է, որ դեկոպանկը ավելի պայծառ է, քան դիզելպանկը: Դեկոպանկը արտոդեկոյի ուղորկ, փայլուն տեսակն է, որտեղ ամեն ինչ քրոմային է: Ասրոն Դիասը դեկոփանկը օգտագործել է իր “Dresden Codac” համացանցային կինոկոմեդիայում: Եզրույթը բնութագրական է նաև “Sky Captain and the World of Tomorrow” ֆիլմի և “Bioshock” վիդեոխաղի համար (<http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk_derivatives>):

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Մանուկյան, Ա. (1978) *Գիտական ֆանտաստիկա, ժամանակակից ֆանտաստիկան և իրականությունը*: Երևան, Սովետական գրող:
2. Asimov, I. (1953) *Social Science-Fiction in Modern Science-Fiction: Its Meaning and its Future*. Ed. by Reginald Bretnor. New York: Coward Me Cann.
3. Gernsback, H. (1953) *The Impact Of Science-Fiction on World Progress*. // *Science-Fiction Plus*. / Ed. by. H. Pulpwood. New York: F.A. Stokes.
4. Sabin, H. (2003) *Virtual Geographies: Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science-Fiction*. Londres: Routledge.
5. Murphy, Graham J. and Sherryl Vint (2010) *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives*. London: Routledge.
6. Dani, C. (2000) *Cyberpunk and Cyberculture*. NJ: The Anhlone.
7. <<http://dieselpunksencyclopedia.wordpress.com>>
8. <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk_derivatives>
9. <www.bellaonline.com.>

Развитие научной фантастики и ее жанра киберпанк

Киберпанк как жанр научной фантастики был популяризован в начале 1980-х годов. Обычно произведения, относимые к жанру “киберпанк”, описывают антиутопический мир будущего, в котором высокое технологическое развитие, такое как информационные технологии и кибернетика, сочетается с глубоким упадком или радикальными переменами в социальном устройстве. Сюжеты киберпанка часто построены вокруг конфликта между хакерами, искусственным интеллектом и мегакорпорациями, и тяготеют к “ближайшему будущему” Земли.

Типичные элементы мира киберпанка таковы: киберпространство, виртуальная реальность, искусственный интеллект, киборги, биороботы, крупные корпорации, хакеры, нанотехнологии, имплантаты, квантовая физика, геновая инженерия, наркотики или лекарства. В некоторых киберпанковских произведениях большая часть действия происходит в киберпространстве, размывающим границу между действительностью и виртуальной реальностью. В таких произведениях описано прямое подключение человеческого мозга к компьютерным системам. Такой киберпанк изображает мир как тёмное, зловещее место, в котором Сеть управляет каждым аспектом жизни людей. Киберпанк также иногда представляется как описание эволюции Интернета. Виртуальные миры часто выступают под разными именами, такими как “киберпространство”, “Сеть” или “Матрица”.

The Development of SF and its Genre of Cyberpunk

Cyberpunk is a science-fiction genre noted for its focus on “high tech and low life. It features advanced science, such as information technology and cybernetics, coupled with a degree of breakdown or radical change in the social order. Cyberpunk plots often center on a conflict among hackers, artificial intelligences, and megacorporation’s, and tend to be set in a near-future Earth. In some cyberpunk writings much of the action takes place online in cyberspace, blurring the border between actual and virtual reality. A typical trope in such

works is a direct connection between the human brain and computer systems. Cyberpunk depicts the world as a dark, sinister place with networked computers dominating every aspect of life. Giant, multinational corporations have for the most part replaced governments as centers of political, economic, and even military power. Characteristic features of cyberpunk are: cyberspace, virtual reality, artificial Intelligence, cyborgs, biological robots, multinational corporations, computer hackers, nanotechnology, implants, bioengineering, drugs and medicine. Cyberpunk stories have also been seen as fictional forecasts of the evolution of the Internet. The earliest descriptions of a global communications network came long before the World Wide Web entered popular awareness.