

Адриенна
Мэйор



Фантазии *богов*

АНТИЧНЫЕ
МИФЫ
И ПРЕДСКАЗАНИЕ
БУДУЩЕГО
В ДРЕВНЕМ МИРЕ



Колумбри
МОСКВА

УДК 94(3)+292+255
ББК 63.3(0)3
М97

Adrienne Mayor
GODS AND ROBOTS
Myths, Machines, and Ancient Dreams of Technology

Впервые опубликовано в Princeton University Press
Права на перевод предоставлены Sandra Dijkstra Literary Agency

Перевод с английского Ольги Строгановой

Дизайн обложки Алексея Коннова

Мэйор А.

М97 Фантазии богов: мифы и предсказание будущего в Древнем мире /
Адриенна Мэйор ; [пер. с англ. О. В. Строгановой]. — М. : КоЛибри,
АЗБУКА, 2025. — 384 с. : ил.

ISBN 978-5-389-26915-6

«Первым» роботом, который ступал по земле, был бронзовый великан Талос. Созданный древнегреческим богом Гефестом более 2500 лет назад, он охранял остров Крит. Скульптор Пигмалион вдохнул жизнь в статую Галатеи, а чудеса Дедала вдохновляли людей не одно столетие. Мифические автоматы и новаторские сооружения появляются в индийских и китайских, греческих и римских преданиях задолго до заводных механизмов Средневековья и развития науки в Новое время.

В этой захватывающей и необычной книге историк Адриенна Мэйор исследует, как воображение древних людей создало удивительные устройства на грани мифа и реальности. На большом корпусе источников автор показывает, как Античность предвосхитила современные открытия в области робототехники и предсказала эпоху искусственного интеллекта, ведь испокон веков наука была движима воображением.

УДК 94(3)+292+255
ББК 63.3(0)3

ISBN 978-5-389-26915-6

© Adrienne Mayor, 2018
© Строганова О. В., перевод на русский язык, 2025
© Издание на русском языке, оформление.
ООО «Издательство АЗБУКА», 2025
КоЛибри®

СОДЕРЖАНИЕ



<i>Введение. Созданный, а не рожденный</i>	11
1. Робот и волшебница: Талос и Медея	19
2. Котел молодости волшебницы Медеи	56
3. Поиски бессмертия и вечной молодости	71
4. Превзойти природу: увеличенные возможности, заимствованные у богов и животных	93
5. Дедал и его живые статуи	126
6. Живая кукла Пигмалиона и первые люди Прометея.....	154
7. Гефест: божественные механизмы и автоматы	188
8. Пандора: красивая, искусственная, губительная	224
9. Между мифом и историей: реальные автоматы и жизнеподобные механизмы в Древнем мире	254
<i>Эпilog. Благоговение, страх, надежда: глубокое знание и древние истории</i>	303
Благодарности	312
Словарь терминов	315
Примечания	319
Библиография	365



СОЗДАННЫЙ, А НЕ РОЖДЕННЫЙ

Кто же первый придумал роботов, автоматов, способы усовершенствования человека и искусственный интеллект? Обычно историки прослеживают идею автоматических устройств до средневековых ремесленников, создававших самоходные механизмы. Однако если мы заглянем в прошлое еще дальше, фактически вернемся назад более чем на 2000 лет, то встретим в древней мифологии целый ряд идей и фантазий, представляющих собой пути копирования и совершенствования земного существования посредством так называемой *biotechné*, «жизни через ремесло». Другими словами, найдем там первые представления о том, что в наше время называется биотехнологией.

Задолго до заводных механизмов Средних веков, европейских автоматов раннего Нового времени и даже за века до того, как технические новинки эллинистического периода сделали возможным появление сложных самодвижущихся аппаратов, идеи о создании искусственной жизни (и сомнения по этому поводу) исследовались в древнегреческих мифах. Существа «сделанные, а не рожденные», появляются в историях о Ясоне и аргонавтах, бронзовом роботе Талосе, умелой волшебнице Медее,

талантливым мастере Дедале, подарившем людям огонь Прометее и Пандоре, злонравной искусственной кукле, созданной Гефестом, богом изобретателей. В мифах запечатлены первые отражения вечного стремления человека создать искусственную жизнь. Эти древние «научные фантазии» показывают, как сила воображения подталкивала людей со времен Гомера до эпохи Аристотеля обдумывать, как можно копировать природу. Идеи по поводу создания искусственной жизни зародились задолго до того, как технологии позволили воплотить их в жизнь. Мифы подтверждают: именно воображение объединяет миф и науку. В частности, многие автоматы и механические аппараты, действительно сконструированные и изготовленные в греко-римской Античности, имеют прямые истоки в мифах, ссылки и аллюзии на богов и героев.

Историки науки, как правило, полагают, что в древних мифах об искусственной жизни описывается исключительно инертный материал, жизнь в котором зарождается по приказу Бога или заклинанию волшебника. Такие сказки, конечно, существуют в мифологии многих культур. К знаменитым примерам относятся история об Адаме и Еве в Ветхом Завете, а также повествование об изваянии статуи Галатеи скульптором Пигмалионом в классическом древнегреческом мифе. Однако многие самодвижущиеся аппараты и автоматы, описанные в мифах Древней Греции и Рима (а также в подобных сказаниях Древних Индии и Китая), значительным образом отличаются от созданий, получивших жизнь по волшебству или воле богов. Эти особые искусственные существа мыслились продуктом ручного труда, выполненным из тех же материалов и теми же способами, какими ремесленники пользовались при изготовлении инструментов, высекании изваяний и строительстве зданий. Разумеется, роботы, репликаны и самоходные устройства, описанные в мифах, великолепны — они превосхо-

дят все, сделанное на земле руками простых смертных, и соответствуют лишь бескрайним возможностям богов и легендарных изобретателей, подобных Дедалу. Можно решить, что мифы об искусственной жизни — мечты, своего рода древние мысленные эксперименты, сценарии «что — если» в альтернативном мире возможностей, воображаемом пространстве, где технологии развиты до невероятного уровня.

Общая отличительная черта мифологических автоматов в виде животных или андроидов, таких как Талос и Пандора, состоит в том, что они «созданные, а не рожденные». В Античности великие герои, чудовища и даже бессмертные олимпийские мифологические боги — все, как простые смертные, были «рождены, а не созданы». Это отличие было ключевым понятием и в раннем Христианстве: христианское вероучение утверждало, что Иисус был «рожден на свет, а не сделан». Эту тему поднимает также современная научная фантастика, например, в фильме 2017 года «Бегущий по лезвию 2049». Сюжет фильма строится на выяснении, являются ли конкретные персонажи репликантами, копиями настоящих людей или они биологически зачаты и рождены. С древних времен различие между биологическим рождением и искусственным происхождением проводит границу между человеческим и нечеловеческим, естественным и искусственным. И в историях об искусственной жизни, собранных мною в книгу, описательная категория «созданный, а не рожденный» также является ключевым различием. Она отделяет автоматы, описанные как сделанные при помощи инструментов, от неодушевленных предметов, которые получили жизнь просто по приказу богов или по волшебству.

В греческих, этрусских и римских сказаниях об искусственной жизни присутствовали два бога (небесный

кузнец Гефест и титан Прометей) и пара земных изобретателей (Медея и Дедал). Эти четыре фигуры обладают сверхъестественной изобретательностью, исключительной креативностью, техническим совершенством и великолепным художественным мастерством. Они используют техники, умения, приемы, методы и инструменты, сходные с теми, что известны на земле, однако мифологические изобретатели получают впечатляющие результаты, усложняют и превосходят возможности и технологии, доступные простым смертным в привычном мире.

За небольшими исключениями, в мифах, как они дошли до нашего времени из Античности, внутренние механизмы и источники питания автоматов не описываются, они оставлены на наше воображение. В сущности, такая непрозрачность делает произведения божественного производства похожими на то, что мы называем технологией «черного ящика», при которой внутреннее устройство механизмов остается неизвестным. На ум приходит знаменитая сентенция Артура Кларка: чем совершеннее технология, тем больше она похожа на волшебство. По иронии судьбы в современной технокультуре большинство людей не в состоянии объяснить, как на самом деле работают приборы, которыми они пользуются каждый день, от смартфонов и ноутбуков до автомобилей, не говоря уж об атомных подводных лодках и ракетах. Нам известно, что это изготовленные артефакты, сконструированные искусными изобретателями и собранные на производствах, но они также вполне могут быть волшебными. Нередко отмечалось, что человеческий мозг сам по себе своего рода «черный ящик». А теперь мы выходим на новый уровень технологии проникновения в черный ящик: самообучение машин вскоре позволит искусственному интеллекту накапливать, отбирать и анализировать огромные массивы данных, чтобы принимать решения и действовать самостоятельно, без контроля и понимания этих

процессов со стороны человека. Не только пользователи искусственного интеллекта останутся в неизвестности, но и создатели ничего не будут знать о скрытой деятельности своих творений. В некотором смысле мы сделаем полный круг и вернемся к древним мифам о внушающей трепет, непонятной искусственной жизни и *biotechné*.

Поиски подходящего языка для описания разнообразных автоматов и искусственных существ, обозначенных в античной мифологии «созданными, а не рожденными», — дело затруднительное. Магическое и механическое нередко переплетаются в историях об искусственной жизни, выраженных мифологическом языке. Даже сегодня историки науки и технологии признают, что термины «робот», «автоматон», «киборг», «андроид» и им подобные неоднозначны, не имеют четких определений. Я стремилась использовать неформальные традиционные трактовки понятий «андроид», «робот», «автоматон», «кукла», «искусственный интеллект», «машина», «киборг» и так далее, однако для ясности технические определения даются в тексте, во внетекстовых примечаниях и в Словаре терминов.

Книга рассматривает широкий набор форм искусственной жизни в мифологии, в него входят истории поисков долгой жизни и бессмертия, сверхчеловеческие возможности, заимствованные у богов и животных, а также автоматы и реалистичные репликаны, наделенные способностью двигаться и разумом. Хотя базисная точка повествования находится в Средиземноморье, я включила в повествование также некоторые легенды Древней Индии и Китая. Несмотря на то что примеры живых статуй, самоходных устройств и копий природы, представленных в мифах, легендах и других древних источниках, не являются машинами, роботами и искусственным интеллектом в современном смысле слова, по-

лагаю, что все, собранное в книге, является «хорошим инструментом», помогающим проследить зарождающиеся понятия и грезы об искусственной жизни, предшествовавшие технологической реальности.

Очень важно избежать проецирования на Античность современных знаний механики и технологии, особенно учитывая фрагментарность корпуса текстов об искусственной жизни. Эта книга не имеет цели утверждать прямое влияние мифа или древней истории на современные технологии, хотя соответствия с наукой нашего времени отмечаются. Иногда я выделяю сходные темы в современной фантастике, в литературных произведениях, фильмах и поп-культуре; провожу параллели с историей науки, чтобы обратить внимание на естественное знание и предвидение, заключенные в мифологическом материале. Все древние истории (некоторые — хорошо известные, другие — давно забытые) поднимают вопросы свободы воли, рабства, истоков зла, пределов возможностей человека, выясняют, что значит быть человеком. Как замечает злой робот Тик-Ток в научно-фантастическом романе Джона Сладека (1983), сама идея автомата влечет в «глубокие философские воды», касаясь загадок существования, ума, творчества, восприятия и реальности. В потоке историй древнего мифического сознания можно проследить самые ранние контуры догадок, что манипулирование природой и имитация жизни порождают множество этических и практических проблем — и они проанализированы в эпилоге.

За тысячи лет была утрачена огромная часть древних литературных и художественных богатств, а многое из того, что мы знаем, сохранилось во фрагментах и вне оригинального контекста. Сложно осознать, сколь многое из литературы и искусства древности мы потеряли. Сохранившиеся письменные произведения — поэмы, эпос, трагедии, исторические труды и другие тексты — составляют

лишь тонкий слой того богатства, что существовало когда-то. До нас дошли тысячи художественных произведений, но это только малая доля тех миллионов, что были созданы. Некоторые историки искусства полагают, что нам осталось около 1 % древнегреческой вазописи. Но и эта малая часть литературы и искусства нередко сохранялась по чистой случайности.

Жестокая очевидность потерь и случайностей придает еще большую ценность тому, что сохранилось, но также определяет подход, путь открытий и истолкований. Мы можем проанализировать только то, чему удалось пережить тысячелетия. Мы идем сквозь густой темный лес по тропинке, отмеченной хлебными крошками, которые по большей части склевали птицы. Сравнить то, что исчезло и что дошло до нас, можно с результатами опустошительных природных пожаров, ветры разносят их по деревьям и траве, прокладывая широкие дороги истребления. После страшных пожаров остается, как говорят лесники, «мозаичный эффект»: обширные пространства сгоревшего леса, перемежающиеся участками цветущих луговин и группками еще зеленых деревьев. Произвольные разрушения тысячелетий греческой и римской культуры, касающейся создания искусственной жизни, оставили после себя мозаику, где преобладают почерневшие пустые пространства с отдельными живыми фрагментами и картинами. Такая разрозненная структура вынуждает нас блуждать между цветущими оазисами, случайно сохранившимися и детально изученными за тысячи лет. Следуя этим путем, можно попробовать представить себе исходный культурный пейзаж. Такой подход, «мозаичная теория», используется также аналитиками разведки для создания цельной картины по разрозненным кусочкам информации. Для этой книги я собрала все фрагменты древней поэзии, мифов, изобразительного искусства и фи-

лософии, связанные с искусственной жизнью, которые смогла найти — и появилось достаточно убедительных свидетельств, что люди в Античности были увлечены, даже захвачены сказками об искусственно созданной жизни и расширении возможностей человека.

Читателям не стоит ожидать, что они обретут в этих главах прямолинейный путь. Вместо того мы, как Тесей, следовавший по нити в лабиринте, построенном Дедалом, и как маленький муравей Дедала, проходивший в спиралевидной морской раковине к своей медовой награде, проследуем по извилистой тропинке историй и изображений, чтобы понять, что в древности думали об искусственной жизни. Между главами есть повествовательная связь, но линии историй наслаиваются друг на друга и переплетаются в путешествии по миру, который футурист и историк искусственного интеллекта Джордж Заркадакис называет «большой речной сетью мифологических сказаний со всеми ее притоками, пересекающимися и возвращающимися вспять» к знакомым характеристикам и историям и по ходу движения набирающими новые представления.

Возможно, кому-то послужит облегчением, что после плутаний по огромному дворцу памятных мифов заключительная глава развернется к реальной исторической хронологии изобретателей и технологических нововведений в классической Античности. Эта историческая глава венчается распространением самоходных устройств и автоматов в эллинистическую эпоху, когда центром основного пространства фантазий и изобретательства была Александрия в Египте.

Вместе все эти истории (и мифологические, и реальные) раскрывают поразительно глубокие корни поисков жизни созданной, а не рожденной. Давайте присоединимся к этим поискам.



РОБОТ И ВОЛШЕБНИЦА: ТАЛОС И МЕДЕЯ

В древнегреческой мифологии первым ступавшим по земле «роботом» был бронзовый великан по имени Талос.

Талос охранял остров Крит. Он явился одним из трех чудесных подарков, созданных руками Гефеста, бога кузнецов и покровителя изобретательства и технологий. Эти подарки Гефесту заказал Зевс для своего сына Миноса, легендарного первого царя Крита. Два других подарка — золотой колчан с похожими на дроны стрелами, всегда достигавшими цели, и золотой пес Лелап, никогда не упускавший добычи. Бронзовому автомату Талосу полагалось защищать Крит от пиратов [1].

Талос патрулировал королевство Миноса, обходя обширный остров трижды в день. Поскольку этотдвигающийся металлический механизм, внешне похожий на человека, был способен выполнять свойственные человеку сложные действия, о Талосе можно говорить как о роботе-андроиде, автомате, «сконструированном для самостоятельного движения» [2]. Гефест сконструировал и собрал его для отражения вторжений, поэтому Талос был «запрограммирован», чтобы обнаруживать посторонних, подбирать с земли и бросать валуны, топить чужие корабли,

подходившие к берегам Крита. У Талоса имелась еще одна способность, смоделированная по образцу человеческого поведения. В ближнем бою механический великан применял жуткую разновидность универсального выражения человеческой сердечности — он умел обниматься. Талос обычно прижимал жертвы к груди, раскалял свое бронзовое тело до красна и сжигал их заживо.

Наиболее памятное появление этого автоматона в мифологии происходит ближе к концу эпической поэмы Аполлония Родосского «Аргонавтика», где описываются приключения древнегреческого героя Ясона и аргонавтов в поисках золотого руна.

На сегодняшний день эпизод с Талосом известен многим благодаря незабвенной покадровой анимации бронзового робота, созданной Рэем Харрихаузенем для культового фильма «Ясон и аргонавты» (1963; на илл. 1.1 показана бронзовая отливка оригинальной формы) [3].

Сочиняя в III веке до н. э. свою эпическую поэму «Аргонавтика», Аполлоний Родосский опирался на значительно более древние устные и письменные варианты мифов о Ясоне, Мееде и Талосе. Эти истории были уже хорошо известны аудитории Аполлония. Античное сочинение написано в подчеркнуто



Илл. 1.1. Талос. Бронзовая отливка с разрушающейся оригинальной формы, созданная Рэем Харрихаузенем для фильма «Ясон и аргонавты» (1963). Работа 2014 года художника Саймона Фернхамма (Simon Fearnham, Raven Armoury, Dunmow Road, Thaxted, Essex, England)

архаичном стиле, и в какой-то момент Аполлоний относит Талоса к реликтам «эры бронзовых людей». Это служило искусной ссылкой на метафору в образном фрагменте по поводу далекого прошлого из поэмы Гесиода «Труды и дни» (750–650 гг. до н. э.) [4]. Однако в «Аргонавтике» и других вариантах этого мифа Талос описывался как технологичное изделие в виде бронзового автомата, созданного Гефестом и отправленного на остров Крит выполнять определенную работу. Возможности Талоса обеспечивала внутренняя система, наполненная божественным ихром, «кровью» бессмертных богов. Это обстоятельство порождало вопросы: был ли Талос бессмертным? являлся ли он бездушной машиной или разумным существом? Сомнения будут иметь ключевое значение для аргонавтов, хотя ответы на вопросы остаются неоднозначными.

В заключительной книге «Аргонавтики» Ясон и аргонавты с золотым руном направляются домой. Их корабль «Арго» попадает в штиль. Уставшие от гребли в безветренную погоду на протяжении нескольких дней, аргонавты у острова Крит заходят в тихую бухту между двумя высокими скалами. Талос сразу замечает чужой корабль. Огромный бронзовый воин начинает отламывать камни со скал и бросает их в «Арго». Как аргонавтам избежать объятий гигантского андроида? Моряки в панике отчаянно пытаются скрыться от страшного колосса, нависающего над скалистой бухтой.

На помощь аргонавтам приходит волшебница Медея.

Прекрасная царевна из Колхиды на Черном море, земли золотого руна, Медея была обворожительной роковой женщиной с личной коллекцией легендарных приключений. Она обладала ключами к молодости и старости, жизни и смерти. Она умела гипнотизировать людей и животных, знала заклинания и могла готовить дей-

ственные снадобья. Медея понимала, как защищаться от пламени, ей были подвластны секреты неугасимого «жидкого огня», известного как «масло Медеи» — отсылка к летучей нефти из природных нефтяных источников на берегах Каспийского моря. В трагедии Сенеки «Медея» (строки 820–830, написанные в I в. н. э.) чародейка хранит этот «волшебный огонь» в герметичной золотой шкапулке и рассказывает, что сам Прометей научил ее сохранять силу пламени [5].

До появления аргонавтов на Крите Медея помогла Ясону получить золотое руно. Отец Медеи, царь Эет, обещал отдать Ясону руно, если тот сможет выполнить невероятное, смертельно опасное задание. Эет владел парой гигантских бронзовых быков, сделанных Гефестом. Царь Колхиды велел Ясону запрячь огнедышащих бронзовых животных, вспахать поле и засеять землю зубами дракона, из которых вырастет целая армия солдат-андроидов. Медея решила спасти прекрасного героя от неминуемой смерти, она и Ясон полюбили друг друга (полную историю того, как Ясон справился с быками-роботами и армией из зубов дракона, см. в главе 4) [6].

Влюбленным пришлось бежать от разъяренного царя Эета. Медея (ее собственную золотую колесницу тянула пара ручных драконов) привезла Ясона к логову грозного дракона, охранявшего золотое руно. Благодаря проницательному уму, мощным *pharmaka* («снадобьям») и *technai* («техническим средствам») Медея победила дракона [7]. Бормоча заклинания, прибегая к запасам экзотических растений и редких субстанций, собранных на труднодоступных скалах и лугах кавказских гор, Медея погрузила дракона в глубокий сон и забрала золотое руно для Ясона. Медея и Ясон бежали с добычей на «Арго», и царица отправилась с аргонавтами в обратный путь на их родину.

Теперь, столкнувшись с угрозой, что бронзовый автоматон преградит им путь, Медея снова берет командование на себя. «Стойте! — велит она испуганным морякам Ясона. — Пусть тело Талоса из бронзы, но нет уверенности, что он бессмертен. Думаю, я смогу одолеть его».

Медея (др.-греч. Μῆτις — «хитрость», от medos — «план, замысел») готовится сломать Талоса. В тексте «Аргонавтики» Медея применяет техники контроля сознания и особые познания о физиологии автоматона. Ей известно, что бог-кузнец Гефест сконструировал Талоса с единственной внутренней артерией (трубкой), по которой икор, легкая жизненная жидкость богов, циркулирует от его головы к ступням. Жизнеподобную «кровеносную систему» Талоса закупоривал бронзовый гвоздь (задвижка) на лодыжке. Медея понимает, что лодыжка робота является местом его физической уязвимости [8].

Аполлоний пишет, что Ясон и аргонавты замерли с трепетом, наблюдая эпическую дуэль между могущественной волшебницей и ужасающим роботом. Произнося заклинания для вызова злых духов, скрипя зубами от ярости, Медея пронизывает взглядом Талоса, смотрит ему в глаза. Волшебница излучает своего рода пагубную «телепатию», дезориентирующую гиганта. Поднимая очередной валун, Талос спотыкается. Острый камень отскакивает и задевает лодыжку, открывая единственную вену робота. Жизненная сила вытекает из него, «как расплавленный свинец», и Талос начинает шататься подобно подрубленной сосне. Со страшным грохотом могучий бронзовый гигант валится на берег.

Интересно проанализировать описание сцены гибели Талоса в «Аргонавтике». Повлияло ли на красочность изображения сенсационное разрушение реальной грандиозной бронзовой статуи? Ученые предполагают, что Аполлоний, живший на Родосе, вспоминал величествен-

ного Колосса Родосского, возведенного в 280 году до н. э. с применением сложных инженерных техник, включая составной внутренний каркас и внешнее бронзовое покрытие. Это одно из семи чудес света Древнего мира в высоту достигало около 32 метров, примерно как статуя Свободы в Нью-Йорке. В отличие от мифического Талоса, проводившего дни в постоянном движении, огромная фигура Гелиоса (бога солнца) не имела подвижных частей, а служила в качестве маяка и ворот к острову. Колосс был разрушен мощным землетрясением при жизни Аполлония Родосского, в 226 году до н. э. Громадная бронзовая статуя сломалась в коленях и рухнула в море [9].

Автор мог иметь в виду и другие примеры. Аполлоний создал свое творение в III веке до н. э., когда в египетской Александрии, оживленном центре технических новинок, изготавливали и демонстрировали разнообразные самодвижущиеся машины и автоматы. Уроженец Александрии Аполлоний Родосский руководил большой библиотекой (Р. Оху. 12.41). Его описания автомата Талоса (и подобного дронну орла, см. глава 6) свидетельствуют о знакомстве автора со знаменитыми движущимися статуями и механическими аппаратами Александрии (глава 9).

В более древних версиях истории о Талосе технология и психология выступают еще заметнее — и неоднозначнее. Лишает ли искусственное происхождение Талоса всего человеческого? Примечательно, что мифы никогда не дают окончательного ответа на вопрос о том, может ли Талос испытывать какие-либо чувства. Несмотря на то что он «создан, а не рожден», Талос так или иначе воспринимается как человек, даже герой, оказавшись хитростью сраженным при исполнении своих обязанностей. В других, более подробных описаниях его гибели Медея подавляет бронзового великана своими волшебными *pharmaka*,

потом применяет силу внушения, вызвав у Талоса жуткую галлюцинацию о его насильственной смерти. Затем Медея играет на «чувствах» автоматона. В этих версиях Талос изображается подверженным человеческим страхам и надеждам, имеющим некоторую волю и рассудок. Медея уверяет Талоса, что она может сделать его бессмертным, но для этого нужно убрать бронзовую заклепку на его лодыжке. Талос соглашается. Когда пломба на его лодыжке удалена, ихор выливается наружу, как расплавленный свинец, и «жизнь» автоматона угасает.

Современным читателям медленная гибель робота может напомнить каноническую сцену из фильма Стэнли Кубрика «Космическая одиссея 2001» (1968). Когда банки памяти обреченного компьютера HAL выходят из строя, он начинает рассказывать историю своего «рождения». Однако HAL был создан, а не рожден, и его «рождение» — лишь вымысел, заложенный его разработчиками. Подобные живые эмоциональные воспоминания созданы и заложены также в репликантов в фильмах «Бегущий по лезвию» (1982, 2017). Современные исследования взаимодействий человека с роботом показывают, что люди склонны очеловечивать роботов и искусственный интеллект, если аппараты «ведут себя подобно» человеку, имеют имя и личную «историю». Роботы не наделены сознанием и не имеют личных чувств, тем не менее мы приписываем самодвижущимся объектам человеческое поведение с эмоциями и способностью страдать, испытываем к ним сочувствие, когда они сломаны или разрушены. В фильме «Ясон и аргонавты», несмотря на бесстрастное лицо монолитного бронзового автоматона, великолепная анимация Харрихаузена придает Талосу признаки личности и разума. В горькой сцене «смерти», когда из него вытекает жизненная жидкость, огромный робот с трудом дышит, беспомощно хватается за горло, а его бронзовое

тело скрежещет и разваливается. Современные зрители сострадают «обессилевшему великану и огорчаются, что он стал жертвой нечестной» хитрости Медеи [10].

В V веке до н. э. Талос стал персонажем греческой трагедии Софокла (497–406 гг. до н. э.) [11]. К сожалению, произведение до нас не дошло, однако легко себе представить, что судьба Талоса могла вызывать сострадание и в античные времена. Можно предположить, что устные повествования и трагедии обычно порождали сочувствие к Талосу, в частности, потому что он вел себя человеческим образом, а его имя и предыстория были хорошо известны. Более того, существует масса свидетельств, что древние вазописцы очеловечивали Талоса, изображая его гибель.

До наших дней сохранились лишь фрагменты большинства историй о критском роботе, существовавших в Античности, а некоторые варианты и вовсе не дошли до нас. Изображения на вазах и монетах помогают дополнить картину, отдельные художественные композиции с Талосом содержат детали, которых нет в известной нам литературе. Яркий пример — монеты города Фест, одного из трех крупнейших поселений минойской цивилизации на Крите бронзового века. Фест увековечил Талоса, бронзового стража царя Миноса, на серебряных монетах примерно с 350 до 280 года до н. э. На этих монетах грозный Талос изображен в фас и в профиль, бросающим камни. Ни в одном из сохранившихся античных источников не говорится о том, что у Талоса были крылья и он умел летать, но на монетах из Феста у Талоса крылья есть. Возможно, крылья имели символическое значение, указывая на статус автоматона или сверхчеловеческую скорость, с которой он обегал остров (по отдельным подсчетам скорость должна была превышать 240 км/ч). На оборотной

Научно-популярное издание
Танымал ғылыми басылым

Мэйор Адриенна

ФАНТАЗИИ БОГОВ

Античные мифы и предсказание будущего
в Древнем мире

Ответственный редактор М. Терехова

Выпускающий редактор Е. Солодовникова

Редактор И. Якимова

Технический редактор Л. Сеницына

Корректоры И. Малыгина, Н. Быкова

Компьютерная верстка К. Иванов

В оформлении обложки использованы гравюры
«Пигмалион и статуя» (с Чарльза Эйсена), «Дедал и Икар»
(ок. XVI–XVII вв.), «Дедал и Икар» (с Ч.П. Ландона, ок. XIX в.),
«Прометей скульптор» (Alcuni monumenti del Museo Carrafa, 1778)

Подписано в печать 20.06.2025. Формат 60×88 1/16.

Бумага офсетная. Гарнитура «New Baskerville».

Печать офсетная. Усл. печ. л. 28,42.

Тираж 2000 экз. М-HIS-35915-01-R. Заказ №

Изготовитель: Өндіруші:

ООО «Издательство АЗБУКА» –
обладатель товарного знака Колибри
115093, Москва, вн. тер. г. муниципальный округ
Даниловский, пер. Партийный, д. 1, к. 25
Тел. (495) 933-76-01, факс (495) 933-76-19
E-mail: sales@atticus-group.ru

«АЗБУКА Баспасы» ЖШҚ –
Колибри тауар белгісінің иесі,
115093, Мәскеу, қ. іш. аум. Даниловский
муниципалдық округі, Партийный т.ш., 1-үй, к. 25
Тел. (495) 933-76-01, факс (495) 933-76-19
Эл. поштасы: sales@atticus-group.ru

Филиал ООО «Издательство АЗБУКА»
в г. Санкт-Петербурге, 191024, г. Санкт-Петербург,
ул. Херсонская, д. 12-14, лит. А
Тел. (812) 327-04-55

Санкт-Петербург қаласындағы «АЗБУКА Баспасы»
ЖШҚ филиалы, 191024, Санкт-Петербург,
Херсон көшесі, 12-14 үй, лит. А
Тел. (812) 327-04-55

E-mail: trade@azbooka.spb.ru Эл. поштасы: trade@azbooka.spb.ru

www.azbooka.ru; www.atticus-group.ru

www.azbooka.ru; www.atticus-group.ru

Отпечатано в России. Ресейде басып шығарылған.

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить по адресу:
<https://certification.atticus-group.ru/>.

Техникалық реттеу туралы РФ заңнамасына сай басылымның сәйкестігін
растау туралы мәліметтерді мына адрес бойынша алуға болады:
<https://certification.atticus-group.ru/>

Знак информационной продукции
(Федеральный закон № 436-ФЗ от 29.12.2010 г.)

Ақпараттық өнім белгісі (29.12.2010 ж. № 436-ФЗ федералдық заң)

