ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КУЛЬТУРЫ
КАЛИНИНГРАДСКИЙ ОБЛАСТНОЙ МУЗЕЙ ЯНТАРЯ

ТЕЗИСЫ МУЗЕЙНОЙ КОНФЕРЕНЦИИ

ЗДЕСЬ ВОДЯТСЯ ДРАКОНЫ

25/11/2022

Содержание

Майя Медведева
Здесь водятся драконы: фантастические животные в коллекции Музея янтаря 3

Светлана Чаплыгина
Образы мифологических животных в археологической коллекции Сургутского художественного музея 8

Анастасия Лобская
Жуткая метафизика: авторский метод Джорджо де Кирико в создании эффектов загадочного и пугающего 9

Марина Голосова
«Адская смесь»: образы гибридных существ в изобразительном искусстве от Средневековья до наших дней 12

Александр Сергеев
Ужасный мир Говарда Лавкрафта 13

Лада Сыроватко
Бестиарий Э.-Т.-А. Гофмана: авторское видение и интерпретации в искусстве 14

Ирина Кривонос
Рождение ужасного: возможная аналогия между человеком и нейросетью 16

Майя Медведева
куратор проекта,
методист Калининградского областного музея янтаря

Здесь водятся драконы: фантастические животные в коллекции Музея янтаря

«Hic sunt dracones» («Здесь водятся драконы») – так на глобусе Ханта-Ленокса XVI века обозначена территория Восточной Азии. Это переосмысление классической латинской фразы «Hic sunt leones» («Здесь водятся львы»), которой на картах и глобусах подписывали земли на краю ойкумены.

Неизвестность всегда вселяет страх, и человеческое сознание старается дать этому страху материальный образ: полная неизвестность пугает больше, чем дракон, которого можно победить. Сейчас, по мере развития науки и расширения границ обитаемого мира, фантастические создания, казалось бы, должны остаться лишь в произведениях искусства. Но чудовища по-прежнему населяют terra incognita, и для каждого времени эта неисследованная территория – своя.

Проект «Здесь водятся драконы» предлагает исследовать драконов и других фантастических созданий и обратиться к ним как объектам, рожденным человеческим воображением и со временем воплотившихся в различных видах искусства.

Дракон – древний и во многом универсальный символ, который в том или ином виде появляется в мифологии всех народов.

Для греков и римлян драконы были, с одной стороны, персонажами мифов, с другой – вполне реальными животными, о них писали ученые и натуралисты, и представлялись они скорее гигантскими змеями, которые отдыхают в рощах и своим ядовитым дыханием убивают случайно забредших к ним путников. Лернейская гидра, которую победил Геракл, тоже была скорее похожа на змею, чем на привычного нам дракона. Змеи были стражами священных мест, выполняли волю богов. Змей, посланный Афиной, во время Троянской войны убил Лаокоона. Кадм, посеявший зубы убитого им дракона, получил целое войско, но затем сам был превращен в змея.

Фибула. XI–XIII вв.

В античности часты украшения – фибулы, гривны, браслеты, – декорированные изображениями драконов. Эта традиция сохраняется и в Средневековье. Поскольку змея считалась животным-покровителем, способным исцелять болезни (такое восприятие змей было характерно, например, для стран Прибалтики), украшения со змеиными и драконьими головами носили во многом обережную функцию. Среди археологических находок на территории современной Калининградской области присутствует фибула (XI –XIII вв.), которая имеет разъем и два оголовья в виде голов мифологических созданий.

Аналогичные сюжеты просматриваются и в работах современных художников творческого проекта «Прусский мед», для которых представляют интерес языческие мотивы Древней Руси, балтских племен, Северной Европы времен викингов.

Николай Котов, Светлана Егорова, Александр Юрицын
Кольцо «Два дракона». 2012

Мифология северной Европы описывала два вида драконов. Первый – это гигантский змей, второй – собственно дракон. Назывались они поразному – ormr и dreki. Если ormr – это скорее змей, то dreki обладал крыльями и лапами, выдыхал пламя жил в пещерах, полных золота, именно dreki побеждают Сигурд и Беовульф. И от слова dreki происходит название корабля.

Александр Юрицын
Композиция «Драккар». 2011

В работе Александра Юрицына «Драккар» дракон изображен не только на носу корабля, но и на парусе. Это инталия – изображение дракона вырезано с внутренней стороны прозрачного янтаря так, чтобы рисунок был хорошо виден на просвет.

Европейский дракон традиционно воспринимается как сухопутный змей, однако, обращаясь к средневековым картам, мы можем увидеть и драконоподобных морских обитателей. В целом море, особенно самые глубокие его части до сих пор исследованы довольно плохо, поэтому распространенный сюжет даже современных страшных историй – монстр, поднимающийся с глубины, будь то лохнесское чудовище или чудом выживший мегалодон, нападающий на исследователей.

Отсылки в этой традиции – населять воду чудовищами – просматриваются в работах калининградского художника Натальи Лапинус. Ее серия подвесов «Морские обитатели» представляют собой стилизованное изображение фантастических существ, воплощенных при помощи янтаря и металла.

Неизвестный автор
Скульптура «Дракон». 1926–1945

Восточные драконы – это также бескрылые морские обитатели, и порой они были не только противниками, но и союзниками героев. Они были мудры, обладали способностью менять облик, говорить, вступать в отношения с людьми.

В русской и европейской традиции дракон, напротив, отрицательный персонаж, его появление означает опасность, испытание для героя.

В русских былинах дракон нес угрозу государственности: он был опасен для благополучия страны, мог выдвигать какие-то требования, и сражение с ним символически рассказывало о борьбе с соседними народами. У восточных славян змей охраняет пространство перехода – мост через реку Смородину, отделяющую мир живых от мира мертвых, откуда герой вызволяет свою возлюбленную.

Среди многих сюжетов, повествующих о драконах, главным остается, как правило, подвиг воина-змееборца, будь то охотник или посланник Святого Петра. В дохристианской традиции герои забирали золото драконов, спасали пленных и прекрасных жен, использовали кровь дракона, чтобы стать неуязвимыми. Христианская традиция – это святой, побеждающий зверя ради мирных жителей.

Игорь Брасюнас
Композиция «Георгий Победоносец». 2004

В христианской традиции подчеркивалась связь драконов и змей с дьяволом. Это мощный многозначный символ: дракон одновременно и огромное страшное чудовище, апокалиптический образ из Откровения Иоанна Богослова, и посланец дьявола, искушающий людей, и символ препятствия на пути распространения веры.

Более поздние христианские мифы о драконах посвящены деяниям святых, которые в основном избавляли города от злодеяний опасных чудовищ, а сами драконы своим поведением становятся подобны агрессивным, но не обладающим интеллектом животным. Такие рассказы, например, встречаются в жизнеописании святого Беата, который изгнал дракона из Лунгерна, или святого Маркела, победившего дракона в Париже.

Скульптурная композиция Игоря Брасюнаса «Георгий Победоносец» – изображение раннехристианского святого. История «Чудо Святого Георгия о змие» интересна тем, что она соединяет в себе фактически два разных подхода: с одной стороны, она отсылает к спасению Персеем Андромеды или Добрыней Никитичем Забавы Путятишны, с другой – она похожа на истории тех католических святых, которые по наставлению Святого Петра спасали земли от чудовищ. Художник для создания иконографического образа использовал тончайшую резьбу по янтарю, образ дракона буквально замещен образом змея, что роднит его с изображениями на православных иконах. Но сам Святой Георгий, исполненный в анторопо-стилистике Брасюнаса, скорее напоминает персонажа греческой трагедии, чем канонического святого. Так художник напоминает нам, что Святой был греком, жившим в конце III – нач. IV в.

Панно «Единорог» польской художницы Паулины Бинек отсылает к еще одному сказочному чудовищу – единорогу. Его мифический образ также может быть связан с настоящими животными, которые по тем или иным причинам имеют один рог. В то же время единорог имеет крайне позитивное значение в христианской традиции, обозначая непорочность Девы. Панно П. Бинек имеет структурированный вид археологической находки, будто автор хочет рассказать своему зрителю историю не сказочного единорога, а животного, миф о котором родился из случайных встреч человека с нарвалами и носорогами или стал следствием находок костей вымерших животных.

Паулина Бинек. Панно «Единорог». 2005

Наделять фантастическими чертами реальных существ – довольно распространенная практика для мифологического мышления. У разных народов птицы, живущие в двух мирах одновременно – на земле и в воздухе, – воспринимались как посредники, медиаторы между миром людей и потусторонним миром, поэтому именно птицы становились частыми объектами для таких преображений, приобретая несвойственные для них черты. В сказках птицы разговаривают с героями человеческими голосами, дают подсказки, приносят вести из мира мертвых.

Александр Журавлев. Композиция «Алконост». 2006

В русском искусстве и легендах мы можем встретить птицу алконост – это райская птица с головой девы, чье пение настолько прекрасно, что услышавший его забывает обо всем. Образ алконоста восходит к греческому мифу о девушке Алкионе, превращенной богами в зимородка. Со временем название, как и сам образ, трансформировался при переписывании, и слово «алкион» из славянского текста превратилось в «алконост».

Местом обитания алконоста называли остров Буян, на котором, по преданию, находился и сказочный латырь-камень. Предполагается, что остров Буян – это современный немецкий остров Рюген. А латырь-камень или алатырь – древнерусское название янтаря.

В 2006 году санкт-петербургский художник Александр Журавлев создал композицию «Алконост». Сама птица выполнена из янтаря ярко-оранжевого цвета, она сидит на более темном необработанном камне. На голове Алконоста обычно изображается корона. В данном случае корона сделана из кости, в центре ее помещен фианит.

Константин Дмитриев. Рама панно «Русь» (фрагмент). 2009

Еще одно фантастическое крылатое создание в нашем музее можно найти на раме панно «Русь». Раму делал художник Константин Дмитриев. В орнаменте можно рассмотреть какое-то животное с вытянутой мордой и крыльями. Это славянский полубожественный персонаж, крылатая собака, вестник между небесным и земным мирами. Его русское название – симаргл, и этот образ был заимствован из иранской мифологии, где его называли симрук. Правда, некоторые исследователи считают, что никаких крылатых собак в славянском пантеоне не было, а то, что мы называем симарглом, на самом деле дракон.

Наталья Алмазова. Инталия «Феникс». 2009

Другой образ, характерный для многих культур, – феникс, символ воскресения и вечной жизни, который в русской традиции почти сливается с Жар-птицей. Образ феникса мы видим в одноименной работе Натальи Алмазовой. На инталии изображены две птицы, летящие навстречу друг другу. Бордовый цвет янтаря обусловлен термической обработкой – выдерживая янтарь при определенной температуре, можно сделать его верхний слой более темным. За счет этого выгравированные птицы оказываются светлее и выглядят яркими, будто светящимися, что и передает суть этих мифических созданий.

В XXI веке драконы окончательно утратили свой образ грозной и беспощадной силы. Это преимущественно добродушные герои сказок и фантастических повествований, а антропоморфные драконы или драконы-оборотни – еще и герои романтического фэнтези. Это отдельная интересная тема – романтизация старости (разница в возрасте между героями в таких произведениях может составлять несколько сотен лет) и тиражирование образа сверхсильного мужчины как противопоставление беззащитности героини. Змей-похититель больше не антагонист романтического героя – он и есть романтический герой.

Так или иначе, драконы скорее стали друзьями и компаньонами человека. Они отличаются даже от драконов начала XX века, например, от Смауга Дж. Р. Р. Толкина.

В произведениях московского тандема Mi-Mi Moscow (Михаила Масленникова и Людмилы Кальницкой) прослеживаются образы, которые связаны с мифическими чудовищами, трансформированными мультипликацией и кинематографом.

Мила Кальницкая, Михаил Масленников.
Броши «Дракон в малиновом плаще» и «Кетцалькоатль». 2017

Петр Слепцов.
Композиция «Дракон». 2020

Композицию Петра Слепцова «Дракон» можно назвать каноническим изображением современного дракона – то есть дракона, который уже не похож на змея, в отличие от изображений на древних картах. Встречу древнего и современного образов подчеркивает и выбор материалов: подставка дракона – природный кусок янтаря, а сам дракон, выполненный из полимера, напечатан на 3D -принтере.

Современные художники не только обращаются к уже устоявшимся, известным мифологическим образам, но и придумывают свои. Примером может служить работа калининградского художника Александра Юрицына «Офис-цверги». В скандинавской и германской мифологии цверги – это маленькие духи, гномы, боящиеся солнечного света и живущие в глубоких пещерах, искусные мастера и ювелиры. Работа А. Юрицына – своего рода переосмысление функции и образа этих волшебных созданий в современном мегаполисе. Каждая работа выполнена из необработанной янтарной капли, и добавленные детали подчеркивают необычность ее природной формы.

Янтарь с древних времен воспринимался людьми как волшебный камень. Он служил материалом для амулетов, ему приписывали чудодейственные свойства, о его происхождении слагали мифы и легенды. И в наши дни этот камень будто сам провоцирует художников на мифотворчество. Создавая фантастических существ из этого материала, мастера словно напоминают нам о том, как много веков подряд люди мистифицировали окружающую их реальность.

Александр Юрицын
Композиция «Офис-цверги». 2010

Откуда бы ни появился образ дракона – будь то разрозненные и неточные описания реальных животных или необходимость утвердить чей-либо авторитет через победу над пугающим, – он популярен и выполняет множество эстетических функций. Можно сказать, дракон обязан был появиться: его образ – это и способ справиться со страхом неведомого, и развлекательный концепт, эстетика которого продолжает завораживать уже не одно поколение.

Светлана Чаплыгина
главный хранитель фондов Сургутского художественного музея

Образы мифологических животных в археологической коллекции Сургутского художественного музея

Археологическая коллекция Сургутского художественного музея насчитывает более 11 тысяч единиц хранения. В основном это артефакты средневекового периода севера Западной Сибири, среди них есть художественные произведения с весьма необычными сюжетами.

В рамках темы доклада предлагаю рассмотреть несколько предметов из археологического собрания нашего музея.

Ковш с ручкой в виде протомы дракона. XIV в. Примечательна ручка чаши в виде шеи дракона со стилизованными рогами из закрученной проволоки. Голова дракона покрыта спиралевидными рельефными завитками, переходящими в гриву. В пасти дракона – отверстие для кольца.

По мнению ученых, сосуд был изготовлен в Волжской Булгарии, которая и под властью Золотой Орды оставалась крупным ремесленным центром.

Серебряные изделия на территорию севера Западной Сибири привозились в обмен на пушнину. Местные таежные жители в основном почитали медведя и других обитающих в тайге животных. Однако и мифические животные, вероятно, находили отклик у коренного населения.

Ковш был обнаружен в погребении на черепе покойного и, видимо, имитировал головной убор. Народы западносибирской тайги и тундры придавали очень большое значение головным уборам, которые по всей видимости, символизировали определенный статус их собственника. Наряду с богатым погребальным инвентарем, высокой стоимостью и престижностью данного изделия, имитация головного убора у покойного свидетельствует о его высоком прижизненном статусе, который его родственники стремились сохранить ему после смерти.

К разряду уникальных произведений относится серебряная **бляха с изображением грифона IX-XI вв.** Необычен сюжет изображения, показан не реальный зверь или птица, характерные для западносибирских художественных бронз этого периода, а фантастическое существо – грифон.

Грифон – мифологический персонаж с телом льва и головой орла. У многих народов средневековья этот зверь играл роль могущественного стража и покровителя. В древние времена грифон был известен как символ мудрости, хранитель сокровищ, посланец богов.

В виде «крылатого льва» грифон показан на бронзовых **накладках X-XI вв.** из Сайгатинского 6 могильника.

Вероятно, происхождение западно-сибирских предметов, декорированных изображением грифона, связано с иной территорией и иным культурным кругом. Предметы могли быть изготовлены в Волжской Булгарии, где был известен этот сюжет.

В 2015 году Сургусткий художественный музей представил выставку археологических предметов «Возвращение в Ях». Ях у народа ханты – река, люди, заселенная людьми и зверями местность, общий дом. Каждый из семи разделов выставки был посвящен одному из значительных образов прошлого нашей территории. Артефакты, показывающие мифических животных, были объединены в раздел «Звери мифические». Там же были представлены предметы с изображениями львов, которые не обитают на нашей территории. В основном в сюжетах бронзового литья в западносибирском искусстве преобладают представители местной фауны: медведь, заяц, пушные звери, водоплавающие и хищные птицы, рыбы.

Неизвестно, что означали образы дракона, грифона для таежных жителей в средневековую эпоху. Понимание иной культуры отличается особой сложностью. Сказываются различия в мировоззрении представителей различных культур. Поэтому многие явления иной культуры остаются не понятыми или не оцененными. Предметы изобразительного творчества во многом сейчас воспринимаются не так, как они воспринимались современниками, однако они создают свой эмоциональный мир, который живет относительно самостоятельно. Понимание значения образов зависит от того, какими мы представляем себе людей западносибирского средневековья. Художественные изделия этого времени могут стать бесценным источником, несущим новую, порой неожиданную информацию о людях и об эпохе. Можно предположить, что эти вещи некогда украшали, возможно, защищали от злых сил, приносили удачу и одновременно подчеркивали высокий статус их владельцев.

Мифология и связанные с ней анималистические образы до сих пор являются неотъемлемой частью культуры народов Западносибирской тайги. Особенно характерно проявление мифологических и анималистических представлений для тех групп коренного населения, которые ведут традиционный образ жизни вдали от городов и поселков. У людей, живущих в лесу, от успехов

в охотничьем и рыболовном деле в основном зависит личное и семейное благополучие, а удача всегда непредсказуема. Поэтому остается актуальной вера в сверхъестественные силы, могущие помочь или навредить таежному человеку. Сохраняются не только мифы, легенды и предания, истоки которых уходят в глубокую древность. До сих пор сохраняются представления о принадлежности к роду медведя, лося и т.п., выполняются культовые и религиозные церемонии, чтобы «задобрить» неподвластные человеку силы. Однако сущность образов, встречающихся на археологических находках, не раскрыта, много в них еще остается загадочного и таинственного, покрытого завесой времени.

Анастасия Лобская
специалист Калининградского областного музея изобразительных искусств,
магистрант Санкт-Петербургского института культуры

Жуткая метафизика: авторский метод Джорджо де Кирико в создании эффектов загадочного и пугающего

Джорджо де Кирико – создатель и основной представитель т.н. метафизической живописи, направления в искусстве Италии 1910-х годов. Огромное своеобразие и эмоциональный эффект, который оказывали «метафизические» произведения де Кирико на зрителя, обусловили значительное влияние его искусства на представителей других направлений, таких как, в частности, сюрреализм, новая вещественность, творчество Рене Магритта и других художников.

Период, в который де Кирико создавал свою метафизическую живопись, был отмечен интересом к феномену жуткого со стороны психологии. В 1906 году немецкий психиатр Э. Йенч опубликовал статью «К психологии жуткого»[1]. Йенч выдвинул идею, что жуткое — это та разновидность пугающего, которое имеет начало в давно известном, в издавна привычном, а существенным условием для появления чувства жуткого, по Йенчу, должна являться неуверенность и недостаток ориентации в какой-либо ситуации.

В 1919 году в полемику с Йенчем вступил З. Фрейд, который в своем одноименном эссе определил жуткое как то, что «вызывает испуг, страх или ужас»[2]. В тексте, помимо Йенча, Фрейд ссылался на Ф.В.Й. Шеллинга, который определял жуткое как то, что «должно было оставаться сокровенным, но выдало себя»[3], а также сформулировал ряд собственных гипотез. Среди прочего, по мнению Фрейда, ощущение зловещего появляется при стирании грани между фантазией и действительностью[4].

Идеи Йенча и Фрейда нашли подтверждение и в исследованиях более современных авторов. Так, по мнению французского мыслителя Р. Кайуа, изучавшего феномен фантастического в искусстве, для того чтобы у зрителя возникало ощущение странности (а именно странность, по Йенчу, лежит в основе жуткого) необычного должно быть достаточно, чтобы нарушить привычный порядок вещей, но не слишком много, чтобы эта необычность не стала вездесущей. «Именно безраздельной властью хаоса и нелепости в картинах Хиеронимуса Босха и объясняется, с моей точки зрения, тот парадоксальный факт, что они не заставляют содрогнуться от неодолимого ощущения странности, вопреки масштабу и мощности задействованного арсенала, тогда как другие художники куда меньшими средствами достигают впечатления более сильного и запоминающегося»[5], – писал он.

К феномену жуткого в своей антологии «История уродства» обратился также итальянский мыслитель У. Эко. «Необъяснимое возникает, если мы не можем найти хорошо знакомую комнату или улицу, когда одни и те же события повторяются несколько раз, манекен оживает, то, что казалось сном или кошмаром, обретает реальность, являются привидения, возникает подозрение, что некоторые люди могут навести порчу»[6], – писал он.

[1] Использовался английский перевод статьи: Jentsch E. On the Psychology of the Uncanny. URL: http://www.art3idea.psu.edu/locus/Jentsch_uncanny.pdf [дата обращения: 13.02.2022]
[2] Фрейд З. Художник и фантазирование / Зигмунд Фрейд. – Москва: Республика, 1995. – с. 265.
[3] Там же, с. 268.
[4] Там же, с. 277.
[5] Кайуа Р. В глубь фантастического. – Санкт-Петербург: Издательство Ивана Лимбаха, 2006. – с. 29.
[6] Эко У. История уродства. – Москва: СЛОВО/SLOVO, 2007. – с. 320.

Вышеперечисленные приемы для создания чувства «жуткого» – появление в давно привычном необычных качеств; проявление сокрытого, которое должно было оставаться тайной; стирание грани между фантазией и действительностью, оживление того, что не должно быть живым, – и легли, по нашему мнению, в основу авторского метода Джорджо де Кирико, используемого им для формирования у зрителя его «метафизических работ» особого эмоционального состояния. Примечательно, что разработал их де Кирико самостоятельно, без опоры на теоретические труды, большей части которых на тот момент просто не существовало.

Специфический нарратив де Кирико: категория энигмы

Слово enigma, традиционно переводимое на русский язык как «тайна» или «загадка», является одним из наиболее частотных в названиях ранних работ де Кирико: «Загадка оракула» (1910), «Загадка часа» (1910), «Тайна и меланхолия улицы» (1914) и др.: очевидно, что бросающаяся в глаза «загадочность» сюжетов де Кирико сконструирована им совершенно сознательно. Слово «сюжет» при этом кажется недостаточно подходящим к работам де Кирико: сюжет предполагает наличие истории, разворачивающейся во времени, а де Кирико его «метафизического периода» как будто отрицает саму идею повествовательности. Он показывает застывший момент, а что происходило до и произойдет после, причинно-следственные связи и цепочки событий, которые привели к формированию изображенной им мизансцены, остаются принципиально непознаваемыми. Зритель не понимает, почему он видит именно эту сцену, и отсутствие возможности осмыслить происходящее привычными рациональными методами порождает ощущение «тайны», того, что, по Шеллингу, должно было оставаться сокровенным, но выдало себя.

Особые отношения де Кирико с временем и пространством

Квинтэссенцией застывшего времени в ранних работах де Кирико часто выступают часы («Загадка часа», 1910, частная коллекция, «Полдень Ариадны»[7], 1913 год, частная коллекция, «Завоевание философа», 1914 год, Чикагский институт искусств), которые, как отмечал итальянский исследователь Ф. Санторо, являются символом, контрастирующим с естественным ходом времени. Санторо сравнивал живопись де Кирико с кинематографом – благодаря его сходному с кинематографическим умению манипулировать временем[8].

Не менее своеобразное отношение в «метафизических» работах де Кирико прослеживается по отношению к пространству. Исследователи творчества де Кирико сходятся во мнении, что архитектурные пространства в его работах представляют собой причудливую смесь реальных и выдуманных элементов, создающих в своей совокупности загадочный, ирреальный мир.

Не менее своеобразное отношение в «метафизических» работах де Кирико прослеживается по отношению к пространству. Исследователи творчества де Кирико сходятся во мнении, что архитектурные пространства в его работах представляют собой причудливую смесь реальных и выдуманных элементов, создающих в своей совокупности загадочный, ирреальный мир.

Способность художника к преобразованию реального образа в художественный показательно демонстрирует его первая работа метафизического периода «Загадка осеннего полудня» (1910, частная коллекция), поскольку историю ее создания автор сам описал в своих заметках[9]. Флорентийская площадь Санта-Кроче, послужившая для него источником вдохновения, превратилась в площадь с небольшим храмом с пристроенной сбоку аркой, а вместо статуи поэта Данте Алигьери он изобразил пострадавшую от времени антикоподобную скульптуру, в которой о ее прототипе говорили разве что драпировки и разворот плеч[10].

[7] Здесь и далее, где в названиях работ де Кирико встречается слово «полдень», речь идет о неточном переводе. В оригинальных названиях работ используются слова après-midi, если произведение названо по-французски, или pomeriggio, если по-итальянски. И французское, и итальянское слова обозначают время после полудня, перевести это понятие на русский язык одним словом невозможно. В некоторых случаях это может привести к путанице, как, например, в случае с вышеупомянутым произведением «Полдень Ариадны» (1913 год), поскольку часы на этой картине показывают не полдень, а примерно 13:56.

[8] См.: Santoro F. Tempo e spazio nell'opera Metafisica di Giorgio De Chirico. – 2012, p. 14 URL: https://www.academia.edu/43334352/Tempo_e_spazio_Nellopera_Metafisica_di_Giorgio_de_Chirico_Time_and_space_In_the_Metaphysical_work_of_Giorgio_de_Chirico (дата обращения – 20.12.2020).

[9] См.: Benzi F. Giorgio de Chirico. La vita e opera. – Milano: La nave di Teseo, 2019, p. 77.

[10] См. Лобская А.А., Петракова А.Е. Античный архитектурный мотив в творчестве Джорджо де Кирико // Архитектура и градостроительство, дизайн и изобразительное искусство – 2021: теория и история, художественное творчество и проекты. Сборник трудов юбилейной Международной научно-практической конференции, посвящённой 20-летию первого выпуска высшей архитектурно-дизайнерской школы на Алтае. – Барнаул: Алтайский государственный технический университет им. И.И. Ползунова, 2022. – с. 440.

Еще один прием де Кирико – искажение пропорций объектов реального мира, доведенное им до предела в серии работ «Храм в комнате», где античные культовые здания по размерам не превосходят обычные комоды (например, «Мебель в комнате» (1927, музей Карло Билотти)). Примечательно, что у противоположного сюжета де Кирико «Мебель в долине», как считают некоторые исследователи, есть биографические основания: так, по мнению М. Санторо, в нем воплотились детские воспоминания художника о нередких в Греции землетрясениях, когда жители домов вытаскивали на улицу матрасы и спали на открытом воздухе[11].

Ощущение «непривычного» де Кирико эксплуатирует при изображении итальянских городов, в частности, в серии «Площади Италии»: их пространство, обычно заполненное людьми, выглядит совершенно пустынным и от этого пугающим. В безлюдности создаваемых художником пространств итальянский исследователь Ф. Бенци склонен видеть часть эстетической программы художника, стремившегося, в рамках ницшеанского метода, «полностью упразднить человека как отправную точку, как средство изображения символа, ощущения или мысли, <…> видеть все, даже человека, как вещь»[12], от чего тоже становится жутко.

Ожившие существа (статуи и манекены)

Третий прием, применяемый де Кирико для создания ощущения жуткого от своих произведений, – использование вместо персонажей оживших статуй и механических существ (манекенов). С одной стороны, статуями и манекенами он подменяет живых персонажей. Яркими примерами здесь может служить цикл работ с использованием статуи Ариадны, которая, если присмотреться не к единичной работе, а ко всей серии, очевидно, движется и живет своей жизнью[13]. Процесс пробуждения скульптур к жизни показан им в работе «Меркурий и метафизики» (1920).

В середине 1910-х годов де Кирико переходит к замене персонажей со статуй на манекены, как это видно в произведениях «Гектор и Андромаха» (1917), «Блудный сын» (1922). Работая исключительно с позами и пластикой изображенных лишенных лиц существ, де Кирико добивается передачи их внутреннего состояния и, без сомнения, жизни.

Таким образом, в творчестве Джорджо де Кирико нашли практическое воплощение те теории «жуткого», описанные как его современниками (Э. Йенч, З. Фрейд), так и более поздними авторами (Р.Кайуа, У. Эко). Заслуга де Кирико заключается в том, что он стал первопроходцем в этой области исследования воздействия искусства, оказав влияние на значительное число других авторов.

[11] См.: Santoro M. Il profilo greco di Giorgio de Chirico. – Roma: 2012. – 210 p. URL: https://www.academia.edu/8790695/The_Greek_profile_of_Giorgio_de_Chirico (дата обращения - 11.12.2020), p. 16.

[12] Цит по: Benzi F. Giorgio de Chirico. La vita e opera. – Milano: La nave di Teseo, 2019, p.65

[13] См.: Лобская А.А. Образ Ариадны в творчестве Джорджо де Кирико // Культурология, искусствоведение и филология: от теории к практике : материалы Всерос. науч.-практ. конф. с международным участием (Чебоксары, 28 мая 2021 г.) / редкол.: Н.И. Баскакова [и др.] – Чебоксары: ИД «Среда», 2021. – С. 103-106.

Марина Голосова
заведующая отделом музейно-образовательной деятельности
Калининградского областного музея янтаря

«Адская смесь»: образы гибридных существ в изобразительном искусстве от Средневековья до наших дней

В докладе рассматриваются образы гибридных существ с демоническими маркерами в искусстве Средневековья и русской иконографии, а также вариации этих образов в современной культуре.

Главным материалом для исследования стали храмовые пространства, иллюстрации, вплетенные в книжный или архитектурный орнамент, картины средневековых мастеров, средневековые бестиарии, а также работы художников XX века и современный кинематограф.

Бесчисленные драконы, змеи, химеры и прочие синкретические фигуры следуют за текстами – историями о чудесах святых змееборцев, бестиариями, философскими мистификациями, сценариями к фильмам.

В Средневековье появились бестиарии – зоологические энциклопедии с иллюстрациями вымышленных и реальных животными, сопровождаемых пояснительным текстом. Общим для большинства бестиариев было объяснение природных явлений путем толкования Писания. Каждое животное, реальное или мифическое, должно было соотноситься с одним из четырех архетипов: Иисусом Христом, Сатаной, Церковью или Человеком.

В визуальном бестиарии средневековой культуры змеи и драконы занимают особое место и по частоте, и по вариативности изображений. Популярность драконов очевидна, учитывая, что в средневековой культуре они воспринимались не только как повсеместно распространённые создания, но и как образ сатаны и падших ангелов.

Главный прием средневекового искусства, который помогал изобразить дьявола или демонического монстра (сочетание человеческих и звериных черт), практически не применялся к драконам. При этом драконы, змеи, черви были взаимозаменямы и имели одно значение.

В древнерусском искусстве черви были мучителями грешников – это была их базовая функция наравне со змеями.

В русской иконографии комбинаторный принцип изображения мог применятся относительно змей. Речь идет о рептилии с женским лицом или торсом, полузмее-полудеве, искушающей прародителей в Эдемском саду.

Вся средневековая культура построена на аналогии между текстом и изображением. Бог говорит на языке вещей. В языке Бога – в роли слов выступают вещи, все смыслы выражены вещами, а в числе этих вещей – животные.

Тема гибридных существ интересует человечество на протяжении всей истории его существования. Художники-сюрреалисты XX–XXI веков, вдохновляясь религиозно-мистическими работами старых мастеров, создавали новые направления в искусстве, наполненные архетипичными образами.

Кинематограф как новый вид искусства создает свою демонологическую вселенную, населенную биомеханическими персонажами, ксеноморфами. Одними из главных страхов человечества становится страх иноземного вторжения и внедрение генной инженерии в повседневную жизнь. Современные гибридные существа включают в себя антропоморфные черты, поскольку здесь определенным образом выражено представление о «дикой» природе человеческого зла. Оно основано на древней христианской идее, говорящей о том, что часть человека, подверженная злу и греху, имеет животное происхождение. В то же время человеческие черты комбинируются с механическими элементами (трансформаторными кабелями, проводами, шестерёнками, поршнями) – возникает новый демонический образ, транслирующий страх человечества перед техническим прогрессом, перед неизведанными опасностями, которые возникают от подпольных опытов сумасшедших ученых, развития робототехники и генной инженерии.

Рожденные работой воображения множества людей, гибридные образы демонстрируют, как живет, чего боятся и во что верят люди. Дьявол изменяется вместе с человечеством, помогая постигать сущность зла и отражая эволюцию культуры.

Александр Сергеев
студент направления Философия БФУ им. И. Канта, г. Калининград

Ужасный мир Говарда Лавкрафта

«Проявлением наибольшего милосердия в нашем мире является, на мой взгляд, неспособность человеческого разума связать воедино все, что этот мир в себя включает. Мы живем на тихом островке невежества посреди темного моря бесконечности, и нам вовсе не следует плавать на далекие расстояния».

Именно эта цитата из самого, пожалуй, известного произведения Г.Ф. Лавкрафта лучше всего, на мой взгляд, отражает сущность его мира. В фантастической литературе не так уж часто встречаются настолько обширные и проработанные мифологические системы. Мифы Ктулху, а именно так обычно называют мир Лавкрафта, в этом плане уникальны.

Представляется необходимым выделить специфику этих произведений или же критерии по которым произведение может быть определено, как часть Мифов Ктулху. Самый очевидный путь здесь – механическое перечисление мест действия, персонажей, чудовищ, мифологических текстов и прочего, однако это представляется недостаточным. Такой подход не позволит отразить суть этих произведений, не даст рассмотреть мир более глубоко.

Как отмечают некоторые исследователи, фундаментальными для Лавкрафтовских произведений будут контакт человека со сверхъестественным (не уникальный, разумеется, но очень важный критерий) и фаталистический, нигилистический, порой даже эсхатологический характер как самого мира, так и историй. Ко всему вышесказанному можно добавить также намного более глубокую научно-фактическую проработку мира, чего не наблюдается во многих примитивных ужасах. Также, что немаловажно, за каждым единичным проявлением зла, за каждой отдельной ведьмой или сумасшедшим сектантом в этом мире неизбежно стоит великое неописуемое зло, осознание присутствия которого добавляет глубины и значимости историям.

Со злом также связана другая особенность произведений Лавкрафта. Если вы решите ознакомиться с его произведениями, вы заметите язык, которым они написаны: обилие перегруженных предложений, сравнений, а также невероятно частое упоминание чего-то неописуемого, ужасного, циклопического и т.д.

Лавкрафт достаточно редко даёт чёткие описания существ, такого удостаиваются, как правило, могущественные, но все же не самые высшие существа (Древние, а также небожественные существа). Именно они обладают крыльями, щупальцами, чертами каких-либо животных или же являются чем-то абсолютно чуждым всему земному. Многие монстры своим внешним видом восходят к описанным в разных культурах мифологическим существам, что совершенно неудивительно – Лавкрафт был отлично знаком с различными мифами, которые были весьма плодотворным источником для творчества. Дагон и глубоководные, например, отсылают к часто встречающимся в культуре ещё с древних времен гибридам рыб и людей, что однако в контексте придуманного мира только добавляет глубины и правдоподобности повествованию, ведь человеческие мифы в этом случае как бы отражают действительность и являются подтверждением правдивости написанного.

Но за всеми упомянутыми выше стоят существа более великие, чем сам Великий Ктулху. Автор называет их Внешними Богами, чья власть безгранична и чьё описание туманно. Они не просто существа, они пространство и время, они суть весь универсум – таких существ действительно сложно описать, но именно причастность к ним делает настолько ужасными рядовых существ. Они могут обладать щупальцами и глазами (особенно на иллюстрациях), но, строго говоря, они бесформенны и даже недоступны человеческим чувствам.

Таким образом, мы можем сделать вывод, что мир Лавкрафта ужасен, но не просто потому, что там существуют страшные монстры. Этот мир пугает нас, потому что сама логика построения произведений, язык, описание принципов мира и устройства вселенной заставляют нас понять, что этот мир абсолютно чужд нам. Миру Лавкрафта безразличны люди, богам безразличны люди, существование людей случайно, в нем нет необходимости, а соприкосновение с чуждым и недоступным ранее меняет людские жизни далеко не в лучшую сторону.

Лада Сыроватко
ученый секретарь
Калининградского областного музея изобразительных искусств

Бестиарий Э.-Т.-А. Гофмана: авторское видение и интерпретации в искусстве

Фантастические существа встречаются в большинстве произведений Гофмана. Это объясняется рядом причин. Во-первых, реакцией на просвещенческую педагогику (воспитание «по Руссо»), изгнавшую «простонародных нянек» с их «вредными сказками» из детской и боровшуюся с «фантазией» как с вредным началом в человеке – см. об этом также «Сказку о Сказке» В. Гауфа, «Снежную Королеву» Андерсена. Во-вторых, в поэтике Гофмана исследователи обоснованно находят широкий спектр философских «подкладок» этих образов – неоплатонизм, алхимическая символика, розенкрейцерство, масонство, шеллингианство, наконец, кантианство. В-третьих – и это самое важное – учитывая все обозначенное (Гофман – человек своего времени, причем образованный, много читавший и воспринимавший, и для всех этих «измов» место, безусловно, находилось), фантастические существа – важная часть поэтики собственно «гофманской», собственно «гофманского» двоемирия, в котором мир фантазии и мир реальности, в отличие от других романтиков, нераздельны и неслиянны.

Основные фантастические образы Гофмана – это духи стихий: воды (ундины), воздуха (сильфы и сильфиды, феи), огня (архивариус Линдгорст – Саламандр – Фосфор и его дочери, огненные змейки), земли (Неизвестное Дитя, чья мать – сама Природа, и их окружение), подземного мира (Старый Рудокоп, Горная Царица в «Фалунских рудниках»). Большинство этих существ гротескны, сочетают в себе разные «царства» природы. Так, золотые змейки – дети Саламандра и Лилии; в мирах Гофмана встречаются одушевленные растения, животные и даже минералы (окаменелости Фалунских рудников, в одну из которых на долгое время превращается главный герой новеллы) и предметы (колдунья – дверной молоток или гнилое яблоко, саламандр – горшок с пуншем и др.) Эта особенность – не только выражение неоплатонического «всеединства» или шеллингианской «гермонии». У Гофмана все окрашено иронией, включая и описания духов; духи свободно перемещаются между мирами и, как и филистеры, прекрасно устраиваются – в отличие от главных героев-энтузиастов, застревающих «между мирами», страдающих, впадающих в безумие и порой гибнущих (как Натанаэль в «Песочном человеке» – да и среди вариантов прочтения финала «Золотого горшка» достаточно убедительна версия о самоубийстве студента Ансельма; если учесть, что его «стеклянное заточение» в реальном мире было пребыванием на мосту над рекой, выход из него и воссоединение с золотой змейкой можно трактовать как прыжок в воду). Вспомним фею Розабельверде – директрису пансиона благородных девиц, фаворитку князя («Крошка Цахес…») – или архивариуса Линдгорста, легко продвигающегося по служебной лестнице. В эпилоге последний высказывает автору свое недовольство: «вы открыли читающей публике мою настоящую природу, так как это может подвергнуть меня тысяче неприятностей на службе и даже возбудить в государственном совете спорный вопрос: может ли Саламандр под присягою и с обязательными по закону последствиями быть принят на государственную службу и можно ли вообще поручать таковому солидные дела, так как, по Габалису и Сведенборгу, стихийные духи вообще не заслуживают доверия; хотя может также произойти и то, что теперь мои лучшие друзья будут избегать моих объятий из опасения внезапного, для париков и фраков пагубного, воспламенения».

Несколько особняком находятся в этом сказочном мире говорящие животные из поздних произведений Гофмана – пес Берганца, коты Мурр и Муций, пудель Понто. Ближе всего они к системе гофмановских двойников – всех этих теней и зеркальных отражений. Берганца оказывается едва ли не главным героем автобиографической истории с Юлией Марк, осуществляя лелеемую биографическим автором месть недостойному жениху Гершелю. Ему принадлежат важные для понимания гофмановской поэтики слова о «пятнистом характере»: «…меня бесит, что у поэта, как будто бы это некая дипломатическая особа или просто какой-то делец, всегда отделяют частную жизнь от какой-то другой – от какой? – жизни. Никогда не дам я убедить себя в том, что тот, кого поэзия за всю жизнь не возвысила надо всем низменным, над жалкими мелочами житейских условностей, кто не обладает добротой и великодушием, – истинный поэт, рожденный внутренним призванием, глубокой потребностью души. Я всегда сумею найти что-то, способное объяснить, каким образом то, что он провозглашает, попало к нему извне и заронило семя, которое затем подвижный

дух, живая душа претворили в цветы и плоды. Всегда почти какая-нибудь погрешность, пусть то будет только безвкусица, вызванная влиянием чужеродного украшения, выдает недостаток внутренней правды…» «Крейслериана», «Известие о дальнейших судьбах собаки Берганца», «Житейские воззрения кота Мурра» и переписка самого Гофмана образуют один метатекст, в котором часто проскальзывают упоминания о лицах, фактах и событиях, связывающие их друг с другом и взаимодополняющие, – такие, скажем, как рассказ Берганцы о Захарии Вернере (реальном лице) и Крейслере (литературном герое, хотя и автобиографическом): «Иоганнес Крейслер однажды в моем присутствии рассказывал своему другу, как некогда сумасшествие матери сделало сына поэтом самого благочестивого толка. Эта женщина вообразила, будто она Дева Мария, а ее сын – непризнанный Христос, который ходит по земле, пьет кофе, играет на бильярде, но грядет время, когда он соберет своих верных и вознесет их прямо на небо. Живая фантазия сына усмотрела в безумии матери намек на свое высокое призвание. Он почел себя избранником Божиим, коему надлежит провозгласить откровения новой очищенной религии. С той внутренней силой, какая побудила его посвятить жизнь открытому в себе призванию, он мог бы стать новым пророком и уж не знаю кем еще. Однако при его природном слабосилии, при его приверженности к заурядному в обыденной жизни, он счел более удобным выражать это свое призвание только в стихах и, наконец, совсем от него отрекаться, когда видел в нем угрозу своему бюргерскому существованию».

Что касается кота Мурра, то этот самодовольный филистер и графоман, тем не менее, является сниженным двойником, утрированной пародией и своего рода зеркальным отражением своего хозяина (а заодно – и Странствующего Энтузиаста, еще одной «маски» автора, роль которого отдана ему в «Житейских воззрениях…»). Как и Крейслер, он воспитанник («приемный сын») маэстро Абрахама (также имеющего двойственную природу – он и музыкант, и инвентор придворных празднеств, т.е. человек, «конструирующий» поддельный мир чудес). Как и Крейслер, Мурр – литератор, и если остальные его произведения лишь упоминаются, то автобиографические заметки перемежаются листами из произведения Крейслера того же жанра. Как и Крейслер, Мурр переживает волнения любви (и его кошачьи дамы – в свою очередь отражение сложной системы женских образов совокупной «крейслерианы»), утешения и бунты дружеских чувств и разнообразные скандалы.

В целом фантастические создания Гофмана (как и очень близкого, родственного ему по духу Н.В. Гоголя) самим бытием своим подтверждают невозможность выхода для энтузиастов, единственной возможностью существования которых остается балансирование на грани двух миров или смерть – ибо только в ситуации перехода (даже если этот переход – гибель) в двоемирии Гофмана есть движение, есть осмысленная жизнь.

…Не чудно ли? В затоптанном и низком
Свой горний лик мы нынче обрели,
А там, на небе, близком, слишком близком,
Всё только то, что есть и у земли. (В. Ходасевич)

Ирина Кривонос
куратор проекта,
ученый секретарь Калининградского областного музея янтаря

Рождение ужасного: возможная аналогия между человеком и нейросетью

Первоначально каждый человек буквально учится видеть. Мы не можем вспомнить, каким увидели мир впервые, когда ничего о нем не знали. Даже оказавшись на другой планете, мы будем склонны опознавать новое как нечто нам знакомое, как мы видим иногда в расплывчатой фигуре облака человеческое лицо или животное, или что-то иное, главным образом нам знакомое и понятное.

Но было время, когда знакомого и понятного было либо мало, либо не было совсем. Нам сложно судить временах своего детства и предполагать, как конкретно мы видели мир, когда не могли опознать предметы. Возможно, что-то мы узнаем интуитивно, но тем не менее ребенка учат: каждому маленькому человеку по много раз повторяют, что он видит перед собой – дерево, машину, дом, зайчика.

Человеческий мозг достаточно быстро кластеризует явления и начинает определять группы даже по самым общим признакам. Ребенок, который один раз увидел машину, не готов идентифицировать каждую машину, чтобы научиться этому зрительному навыку, нужно время.

В целом мы всю жизнь тратим на то, чтобы понимать, что мы видим, что слышим, какой запах чувствуем. Никому из нас не удается увидеть или услышать все, что существует вокруг. И практически любые дополнительные знания о мире появляются из долгих тренировок по распознанию объектов.

Сейчас человечество начало развитие уже не биологических, а искусственных нейросетей. Их обучают схожим образом. Но мозг человека примерно 90% операций проводит вне рамок сознания. И наши тренировки в распознании – это и умение видеть, и создание так называемой речевой картины мира, о которой говорят нейробиологи. Именно она позволяет нам не просто опознавать мир, а еще и прогнозировать его.

Обучение нейросетей – процесс создания коллекций изображений, за которыми закреплено определенное название. Итак, нейросети учат «видеть», то есть распознавать объекты люди, основываясь на том, что сами поняли о своем зрении. Алгоритм послойной передачи информации на нейроны стал алгоритмом распознавания сверточной нейросетью – через применение сверточного ядра. Фактически картинка узнается по частям или по слоям, в каждом из которых есть только определенные элементы.

Другой тип преобразования картинки – это диффузные вероятностные модели, основанные на формуле российского математика Андрея Маркова.

Еще до 1922 года, будучи статским советником четвертого ранга, он разработал то, что сейчас известно как цепи Маркова. Единицей этой явления можно назвать марковский процесс, суть которого в том, что стохастическое явление (явление в детерминированной цепи) зависит только от своего настоящего.

Для машинного алгоритма суть преобразования по формуле Маркова состоит в том, что алгоритм сначала шаг за шагом преобразует изображение, увеличивая количество шума. Уже понимая, как он пришел к состоянию шума, он делает шаги назад, основываясь на наличии закономерности, и из шума появляется четкое изображение. А далее алгоритм в состоянии шум сам по себе преобразовать в изображение.

В принципе, все это хорошо описывает работу человеческого мозга и глаза, который, с одной стороны, видит намного больше, чем осознает, а с другой – дорисовывает картинку, исходя из накопленных знаний.

Создание самостоятельных образов нейросетью – это не мыслительный или творческий процесс. Изначально, основываясь на имеющихся базах данных, сеть обучалась, как и мы, создавать речевую картину мира, то есть создавать группы объектов, имеющих одинаковые названия. Затем нейрометь пришла к обратному процессу, то есть превращать речевые описания в изображения. Алгоритм настолько усовершенствовался, что смог создавать объекты, которых до этого не существовало. А точнее, объекты, которых он их прежде не «видел».

Разница между нами и сетью состоит в том, что мы, не отдавая себе в этом отчета, видим и распознаем некий аналоговый объект – для сознания целостный, для зрения и обработки – нет. А нейросеть, в свою очередь, «видит» некий числовой код, состоящий из набора линий, изгибов, цветов – внутри сети совершенно очевидно, как происходит преобразование.

А дальше начинается сложность, которая в настоящая время существует в большей степени в области эмпирики. Нейросети создают буквально пугающие изображения в ответ на максимально простые для человеческого разума запросы.

Несколько лет назад, когда нейросети только учились кластеризовать объекты и разбивать их на группы, шли довольно серьёзные споры о том, можно ли считать первые изображения произведениями искусства.

Ахмед Эльгамаль с 13 февраля по 5 марта 2019 года представил в Нью-Йорке выставку «Faceless Portraits Transcending Time» / «Безликие портреты переходного времени», состоящую из машинных произведений, основанных на изучении западноевропейского искусства. Тогда картины, показанные Эльгамалем, автор обзора выставки Люк Ченг воспринял как взывающие к тайному и атавистическому в нашем подсознании. Действительно, сети в 2019 году справлялись с изображением лица значительно хуже, чем сейчас.

С того момента сети сделали большой шаг вперед, и сейчас существует даже некоторая конкуренция в области достоверности изображения между сетями Dall-e и Midjourney. Можно сказать, что у них уже сложился свой стиль.

Но остается много пугающего в изображениях, которые сейчас создают сети. В них сохраняется тот самый мортальный ужас, как если бы сеть Dall-e постоянно изображала смерть или человека с увечьями.

Даже при создании сложно и подробно описанной картины существует проблема изображения глаз и носа: нос часто бывает неполноценен, глаза размыты и смотрят в разные стороны. Это решается исправлением при помощи фоторедакторов, но это же отсылает нас к кажущимся смешными изображениям человека и чудовищ в те времена, когда их изображали не с натуры, а по канону, как «византийские горы» на первых средневековых изображениях пейзажей. Подобное, хоть и не точно такое же явление можно видеть в традиции русских парсун, то есть портретной живописи XVI – XVIII вв., когда изображения отчасти опирались на натуру, а отчасти на канон и детали, необходимые для описания статуса.

Однако сети повторяют человека, основываясь на математических алгоритмах, а те, как доказала экономическая наука, полностью человека пока еще не воспроизводят.

Поэтому, где человек способен кластеризовать объекты, а после, пользуясь малейшими признаками, воспроизводить картинку (увидеть лицо в облаке или узнать зайца по одним длинным ушам), машина нуждается в более полном объеме информации, который мы пока не смогли ей предоставить.