Ю.В. НАЗАРОВ

Член-корреспондент Российской академии художеств, доктор искусствоведения, профессор
e-mail: nazaret48@yandex.ru

Y.V. NAZAROV

Corresponding member of the Russian Academy of Arts, Doctor of Art history, professor
e-mail: nazaret48@yandex.ru

Я – РОБОТ. ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

I AM A ROBOT. INSIDE VIEW

...Если вы можете представить себе общество, где лакеями будут роботы, вы можете представить всё, что угодно.

Алан Джей Перлис *(1922–1990. Американский ученый в области информатики)*

Робот, очевидно, является рефлексивной метафорой, позволяющей человеку размышлять о себе — хотя и не обязательно в положительном ракурсе — отражаясь, как в зеркале, в научно-фантастических произведениях. Робот относится не только к различным художественным образам, но и к многочисленным артефактам, созданным инженерами, начиная с 1950-х годов. Черепахи Грея Уолтера (Grey Walter's tortoises, 1950), Unimate (1961), Shakey (1967), Wabot-I (1973), E0–E6 (1986–1993), IARC (1990), P1–P3 (1993–1997), Khepera (1994), Hexapod (1996), Deep Blue (1997), AIBO (1999), Asimo (2000), PaPeRo (2001), Rackham (2004) и т.д. Следует признать, что эта амбивалентность подтверждает актуальный характер парадигм, поскольку в течение всего двадцатого столетия человечество обретает свою природную сущность и гуманизирует машины. Фактически, конструкции инженерных роботов во многом были почерпнуты из произведений художественной литературы, поскольку в них кристаллизовались различные человеческие страхи и стремления, выражавшие себя подобным образом в многочисленных

романах и научно-фантастических фильмах. В ряде статей, опубликованных в прессе, можно найти ссылки на функции роботов: он может быть театральным актером, принимать форму животного, путешествовать автостопом, играть роль диктора новостей, использоваться в научной деятельности, робот готов помогать нам выполнять наши домашние обязанности, может заменить нас на рынке труда, провести с нами экскурсию по музею, быть солдатом на войне и т.д. Робот рисует наш портрет — или, точнее, изображение субъекта, на которого мы когда-нибудь станем похожи, если мы пассивно отнесёмся к собственной дегуманизации. Пришло время тщательно изучить эти металлические существа и понять, о чём они пытаются поведать нам. Если роботы иногда выглядят несколько стереотипно, это объясняется тем, что изредка мы сами ведем себя так, как того требует от нас постиндустриальное общество, или когда мы идентифицируемся с безотказными цифровыми машинами, мы сами становимся всего лишь карикатурами на людей.

The robot is obviously a reflexive metaphor that allows a person to think about themselves — although not necessarily in a positive way — reflected, as in a mirror, in science fiction works. The robot refers not only to various artistic imagery, but also to numerous artefacts created by engineers since the 1950s. Grey Walter's tortoises (1950), Unimate (1961), Shakey (1967), Wabot-I (1973), E0–E6 (1986–1993), IARC (1990), P1–P3 (1993–1997), Khepera (1994), Hexapod (1996), Deep Blue (1997), AIBO (1999), Asimo (2000), PaPeRo (2001), Rackham (2004), etc. It should be recognized that this ambivalence confirms the current nature of paradigms, since throughout the twentieth century, humanity acquires its natural essence and humanizes machines. In fact, the designs of engineering robots were largely derived from works of fiction, as they crystallized various human fears and aspirations, expressed in this way in numerous novels and science fiction films. In a number of articles published in the press, you can find references to the functions of robots: it can be a theatrical actor, take the form of an animal, hitchhike, play the role of a news announcer, be used in scientific work, a robot is ready to help us with our household chores, can replace us in the labour market, take us on

a tour of the museum, be a soldier in war, etc. The robot paints our portrait — or, more precisely, the image of the subject that we will someday become like if we are passive about our own dehumanization. It's time to carefully study these metallic creatures and understand what they are trying to tell us about. If robots sometimes look a little stereotyped, this is because sometimes we ourselves behave as the post-industrial society requires of us, or when we identify with reliable digital machines, we ourselves become just caricatures of people.

Ключевые слова: робот, андроид, кибер, научная фантастика, искусственный интеллект, технологический прогресс, постмодернизм, отчуждение, метафора, цифровая культура, симулякр.
Keywords: robot, android, cyber, science fiction, artificial intelligence, technological progress, postmodernism, alienation, metaphor, digital culture, simulacrum.

Введение

В научной фантастике эстетика, формирующая облик роботов, всегда опирается на телесную основу. Художественные детали могут представлять собой доспехи, заменяющие естественные органы на более эффективные устройства. С этой точки зрения андроиды создаются на основе упомянутых выше элементов мужских и женских тел с подчеркиванием искусственной природы их составных частей. Мужские роботы идентифицируются по их аномально развитой мускулатуре, их абсолютной мужественности, даже если они на самом деле не сексуальны, в то время как женские роботы ограничены эстетикой с лёгкой эротикой, основанной на классической модели сексуального робота Хаджиме Сораямы (Hajime Sorayama's, Sexy Robot, 1983). Таким образом, механическое существо, похоже, отвечает фантазийным потребностям зрителей своей производительностью и внешним совершенством, имитируя биологическое тело, лежащее в русле популярных эстетических идеалов и максимизирующее свои особенности. Априори нет ничего, что само по себе оправдывало бы наличие гендерных признаков или потребность в изображении половых органов.

Отношение к эстетике тела и его техническим усовершенствованиям стали возможными благодаря технологии; это также напомина-

ет нам о том, что робот может компенсировать эротические и гендерные отклонения постмодернистского общества. Таким образом, одна из потенциальных функций андроида — выступать в качестве вспомогательного устройства в сексуальных отношениях между людьми. В то время как технология уже может поставлять устройства и эффективные носители, андроиду удается симулировать не только сам половой акт, но и «естественные» элементы, которые к нему относятся. Таким образом, в научно-технической литературе андроиды часто используются как сексуальные компаньоны, которые непосредственно отвечают человеческим фантазиям.

В фильме «Искусственный разум» (A.I. Artificial Intelligence, Стивен Спилберг, 2001) — специальная серия андроидов выдаёт людям на прокат свои элементы. Благодаря особой технологии они могут адаптировать свое телосложение — цвет волос и глаз, стрижку и т.д. — в соответствии со вкусами клиента. Их тела демонстрируют определенное фантазийное совершенство, позволяющее людям предаваться разнообразному манипулированию. Это явное функциональное искажение робота, поскольку машина предназначена исключительно для игровых целей, и люди при контакте с ними освобождаются от любых моральных обязательств. Эта перспектива подчеркивается в комиксе о вымышленной вселенной RanXerox (Tanino Liberatore, 1984), где двенадцатилетняя девочка перепрограммирует мускулистого андроида, чтобы он следовал за своими сутенерами. Робот замкнулся и, кажется, влюбился в девушку. С тех пор ничто не может устоять на его пути. Затем его владелец использует искусственные ресурсы существа, особенно для собственного удовольствия. Сатира постмодернистского мира, крайняя жестокость талантливых графических серий направлены на осуждение аномального потребления, эгоистичности и моральных уступок случайным удовольствиям в будущем обществе, где технологии играют негативную роль и развращают тела и умы. Таким образом, андроид RanXerox воплощает темную, порочную и злобную сторону человеческого симулякра. Его кровавые и аморальные поступки являются переходным актом освобождения, совершённом в потерянном обществе потребления.

В конечном счете, андроид воплощает в себе механизм плотского желания — он соединяет в себе элементы, которые одновременно узнаваемы и стереотипны и отвечают помыслам породившего их общества. Ничто не скрывается под этой высокотехнологичной конструк-

цией тела, кроме постоянного исследования качества жизни в мире, определяющем сущность человека. В этом смысле киберпанк 1980-х годов использует декадентскую эстетику и трансгрессивную философию, которые релятивизируют существование человека как обособленного биологического существа. Андроид стремится достичь внутренней целостности, используя передовые технологии для совершенствования своего тела. Эта процедура подразумевает использование приёма искусственного расширения функций. Тело превращается в пространство для экспериментов. Андроид рассматривается как незаконченная, несовершенная машина: другими словами — это совокупность биологических частей, которые могут быть модифицированы, ампутированы, заменены и дополнены настолько, насколько позволяют технологии. В некотором смысле, киберпанк сравнивает человека с неким органическим роботом, который нуждается в реконструкции. Это вымышленное и реакционное предположение теперь, кажется, является инструментальным преимуществом для субъекта, интегрированного в глобальное научно-техническое общество. Это видение, которое релятивизирует физическое существование человека, мечтающего «переселиться» в другую вселенную: иными словами, обрести чисто виртуальное местоположение, разработанное его собственной запатентованной технологией.

В фильме «Матрица» (The Matrix, 1999) уже были описаны риски, с которыми сталкиваются люди, живущие исключительно в виртуальных сетях, управляемых автономными компьютерными программами. В действительности их тела неотделимы от цифровых процессов; пока они спят, машины эксплуатируют их как аккумуляторы. Покинув физический мир, человек широко открывает дверь своему собственному симулякру — роботу, заменившему индивидуума в реальном мире.

В своем предисловии к знаменитой коллекции «Зеркальные шторы: Антология киберпанка» (The Cyberpunk Anthology, 1986) Брюс Стерлинг (Bruce Sterling) излагает сущность явления «киберпанк», нового научно-фантастического движения, название которого объединяет понятия информационных технологий (кибер) и музыкального бунта (панк) [32]. События, связанные с направлением киберпанк, обычно происходят в аномальных, декадентских условиях ультралиберального мира и повествуют о людях, основательно увлеченных новыми технологиями. Теоретический текст Стерлинга, объединяет под этим знаменем авторов, разделяющих схожую восприимчивость, в

частности Грэга Беара (Greg Bear), Пэта Кэдигана (Pat Cadigan), Пола Ди Филиппо (Paul Di Filippo), Уильяма Гибсона (William Gibson) и Руди Ракера (Rudy Rucker). Это определение жизненно важно для всех, кто хочет понять смысл обновления научной фантастики как дискурсивного жанра на рубеже 1980-х годов. Но также это существенно в более общем плане, это интересно для тех, кто стремится понять специфику научной фантастики как повествовательного жанра: «Киберпанк является продуктом 80-х годов в некотором смысле, как я надеюсь показать позже, законченным продуктом. Но его корни глубоко уходят в шестидесятилетнюю традицию современной популярной SF», отмечает Стерлинг, который затем упоминает о множественных влияниях на авторов киберпанка известных писателей: от Г. Г. Уэллса (H.G. Wells) — до Филиппа К. Дика (Philip K. Dick), от Роберта А. Хайнлайна (Robert A. Heinlein) — до Майкла Муркока (Michael Moorcock), и от Харлана Эллисона (Harlan Ellison) — до Дж. Г. Балларда (J.G.Ballaard) [32]. Американский романист не просто собирает разные короткие рассказы под оригинальным общим заголовком как движение, которое образовалось из крайне политизированной научной фантастики предыдущего десятилетия, и в частности вобрало мотивы шедевра Уильяма Гибсона «Нейромант» (William Gibson's, Newromancer, 1984). Стерлинг расширяет эту перспективу, чтобы напомнить нам, что авторы киберпанка, как и другие до них, воплощают форму бунта, которую можно охарактеризовать как контркультурную или, другими словами, критическую по отношению к властным структурам и техно-буржуазному вектору развития общества. Этот бунт, который, по мнению автора, был очевиден на протяжении всей истории научной фантастики.

Данный мятеж достигает значительных масштабов при условии, что мы помним, что художники-киберпанки, как вспоминает Стерлинг в своем предисловии, «были первым поколением фантастов, которое выросло не только в литературной традиции научной фантастики, но и в действительно научно-фантастическом мире». Другими словами, это были реальные творцы! Но тогда это замечание действительно для всего населения планеты, поскольку они знают, что в настоящее время возможно придать смысл их опыту, не заботясь о технологических знаниях и экстраполяции. Оказывается, что Стерлинг называет этот научно-фантастический мир пространством, в котором мы живем, миром, который невозможно понять, постичь, воспринять, почувствовать

и сделать понятным, если мы не примем во внимание преобразования, вызванные научными знаниями, составляющими набор технологий, которые сегодня мы бы назвали «конвергентными» (биотехнологии, нанотехнологии, информатика, когнитивные науки).

Вот почему это любопытство вызвано далеко не только историческими соображениями или желанием расширить эрудицию — оно включает в себя понятие «биопанк» (в повествованиях о том, какие генетические модификации играют особенно важную роль) и понятие «пост-киберпанк» (романы, часто саморефлексивные, которые в основном связаны с цифровыми технологиями). Эта любознательность способна, сделав большой круг через художественную литературу, раскрыть нам наше отношение к сегодняшнему человечеству, сформированное парадигмами и артефактами, окружающими нас. Однако перед лицом такого отчуждения (человек фактически стал чужим для себя из-за агрессивного технико-экономического окружения), мы не бессильны: мы можем реагировать, мы можем бунтовать, бороться, наконец, – и киберпанк, по крайней мере, для его сторонников, является одним из эстетических критериев, позволяющим отказаться от потребительской пассивности, которой мы подвергаемся день за днем. Другими словами, современное постмодернистское общество характеризуется как для поклонников киберпанка, так и для многих других неравнодушных людей тем, что, по словам Стерлинга, «достижения науки настолько радикальны, настолько тревожны, огорчительны и революционны, что их невозможно больше сдерживать, они проникают в культуру в целом; они агрессивны, они повсюду» [32]. Из этого следует, что больше невозможно думать о нашем мире, не принимая во внимание изменения, влияющие на нашу повседневную жизнь: индивид стал человеком-роботом, то есть «киборгом» — и прежде всего не потому, что он каким-то образом действительно гибридизирован с технологиями, а потому, что в своем внутреннем я, в своей способе восприятия мира он стал зависимым и, следовательно, связанным с этими же технологиями. Именно поэтому сторонники киберпанка так часто используют это понятие — «человек-машина», поскольку это позволяет им метафорически выразить это признание, сформулированное Стерлингом, с неоспоримой ясностью: «технология интуитивна. Это не разлитый «учёными Большой науки» по бутылкам джин; это всепроникающее, совершенно интимное. И это не снаружи, а рядом с нами. Под нашей кожей, а затем в наших умах.

Сама технология изменилась. Технология восьмидесятых прилипает к коже, реагирует на кожу, реагирует на прикосновения: персональный компьютер, Sony Walkman, портативный телефон, мягкие контактные линзы» [32]. В действительности, киберпанки появились раньше, чем гаджет, удачно названный «смартфон», который ещё более симбиотичен, чем его технологичные предшественники.

Именно потому, что технологии были преобразованы, потому что они завоевали новые пространства внутри нас, повествования о киберпанке играют важную роль, представляя людей, преображённых «протезами, имплантированными схемами, косметической хирургией, генетическими изменениями»; это также связано с тем, что им нравится рассказывать о судьбе «интерфейсов компьютерного мозга, искусственного интеллекта, нейрохимии — методов, радикально переопределяющих природу человечества, природу самого себя» [32]. Иными словами, киберпанк — это движение, которое посредством оригинальных метафорических произведений, обогащенных семантическим зарядом более ранних метафор, таких как, например, «робот», выражает современные антропологические изменения, чтобы отразить, как в зеркале, образ символических изменений, которые мы воспринимаем, не обязательно осознавая их: «роман – это зеркало, которое несут по большой дороге», как сказал Стендаль [34], но для Стерлинга и его последователей это также зеркальное стекло, своего рода прозрачная преграда, защищающая нас от обыденности, в отношении которой техно-буржуазное общество делает все возможное, чтобы заставить нас её принять. Именно в этом спасительном письменном акте содержится истинная роль киберпанка, или даже, если мы расширим перспективу, как предлагает нам Стерлинг, значение всей научной фантастики как таковой: поведать через литературу, кино, мультфильмы и видео о темном лице измененного человечества. Это явилось бы наглядным способом, позволяющим читателю, скрытому за вымышленной конструкцией из зеркального стекла, восстать, превратить безжалостность в образ жизни, осмыслить окружающую его неосознанную реальность. Действительно, для чего нужны романы с такими названиями, как «Нейромант» (Newromancer, Уильям Гибсон, 1984), «Созданный» (Hardwired, Уолтер Джон Уильямс, 1986) и «Алмазный век» или «Иллюстрированный учебник молодой леди» (The Diamond Age or, A Young Lady's Illustrated Primer, Нил Стивенсон, 1995), если не пригласить широкий круг читателей познать себя и узнать свой

мир через метафоры, вводящие их в игру? И разве эти двусмысленные названия не говорят нам о чём-то новом в литературе? «Нейромант» может относиться как к чародею ума, так и к новому способу написания (новый сочинитель); а «Созданный» вызывает состояние человека, которое настолько закрепощено, что оно становится неотделимым от компьютерных компонентов (аппаратных средств)? Это вполне оправдано, особенно если проанализировать предисловие, которое здесь выступает в качестве «свидетельства о рождении», и мы осознаём роль Стерлинга, приложившего свою руку для описания киберпанка; однако необходимо вспомнить — и автор заканчивает таким образом свое предисловие — что «научная фантастика есть и была с самого начала литературой, которая стремится восстановить смысл человеческой жизни в техно-буржуазном мире. Для этого она множит роботов, киборгов и плодит искусственный интеллект, чтобы, скрывшись, как всегда, за стёклами зеркальных очков, мы перестали вести себя как роботы или киборги и мыслить как свойственно искусственному интеллекту» [32].

Заключение

Таким образом, робот и его различные воплощения в художественных произведениях служат для отражения, как в кривом зеркале, нашего лица — и это лицо, черты которого во многом зависят от доминирующих парадигм нашего времени (капитализм, общество потребления, технологии). При этом, и при условии, что мы расшифруем его значение должным образом, робот дает нам возможность обнаружить отчуждение, которое, прежде чем мы его распознаем, ежедневно угрожает нам: «Человек, лишенный сочувствия или эмоций, подобен андроиду, задуманному для того, чтобы и быть таковым, будь то намеренно или случайно» [32].

В качестве зеркального портрета человечества, принимающего и подчиняющегося научному дискурсу и социально-политической структуре — сделать себя более конкретным, робот является метафорой, описывающей состояние нашего бытия, и, тем не менее, позволяющей нам не погрузиться в пучину дегуманизации благодаря освещению этого явления. Действительно, сила каждой метафоры заключается в разветвлениях этого описательного измерения: учитывая, что они представляют собой способ, которым наша идентичность — в сущности податливая — может быть трансформирована доминирующими дискур-

сами; метафоры дают нам возможность проникнуться смыслом изображаемого ими, и, если этот посыл является достаточно сильным, они призывают нас заново сконструировать себя, чтобы никогда полностью не превратиться в подобие машин.

Список литературы:

1. *Atallah M.* Portrait-Robot or Les multiples visage de l'humanitè, Lausanne. — Yverdon-les Bains: Editions Favre / Maison d'Ailleurs, 2015.

2. *Munier B.* «Preface» in: Karel Čapek, R.U.R. Rossum's Universal Robots. — Paris, Editions de la Differènce, coll. «Minos», 2013 [1920]. — P. 12–13.

3. *Amis K.* L'Univers de la science-fiction. — Paris, Petite 24 Bibliothèque Payot, coll. «Science de l'Homme», 1962 [1960]. — P. 182. [Original Work: New Maps of Hell: A Survey of Science Fiction, 1960.]

4. *Cf. Theodor Ludwig W.* Adorno and Max Horkheimer, La Dialectique de la raisoп. — Paris, Gallimard, coll. «Tel», 2004. [Original Work: Dialektik der Aufklarung, 1944.]

5. I am thinking in particular of Olivier Rey: Itineraire de l'ègarement. Du role de la science dans l'absurditè contemporaine. — Paris, Seuil, 2003; and: Une folle solitude. Le Fantasme de l'homme auto-construit. — Paris, Seuil, 2006.

6. *Julien Offray de La Mettrie.* L'Homme-machine. — Paris, Gallimard, coll. «Folio essais», 1999 [1747].

7. *Riceur P.* La Mètaphore vive. — Paris, Seuil, coll. «Points Essais», 2002 [1975].

8. *Cf. Frederic Kaplan.* Les Machines apprivoisèes. Comprendre les robots de loisir. — Paris, Vuibert, coll. «Automates Intelligents», 2005.

9. *Rieder J.* «Karel Čapek» in: Mark Bould et al. (dir.), Fifty Key Figures in Science Fiction. — Londres, Routledge, coll. «Routledge Key Guides», 2009.

10. *Munier B.* «Preface» in: Karel Čapek. — Op. cit. — P. 12.

11. *Bozzetto R.* La Science-fiction. — Paris, Armand Colin, coll. «128», 2007. — P. 91.

12. *Bruss B.R.* Terre… Siècle 24. — Paris, Fleuve Noir, coll. «Anticipation», 1959.

13. *Asimov I.* «Toute la misère du monde» in: Après… la guerre atomique, Charles Nuetzel (ed.). — Paris, Marabout, coll. «Bibliothèque Marabout — Science-Fiction», 1970. [Original Work: AI1 the Troubles of the World, 1958].

14. *Lem S.* Le Brèviaire des robots. — Paris, Denoël, coll. «Prèsence du future», 1967 [1959–1961]. [Original Work: Mortal Engines, 1977].

15. *John T.Sladek.* Mèchasme. — Paris, OPTA, coll. «Anti-mondes», 1972. [Original Work: Mechasm, 1968].

16. *John T.Sladek.* Tik-tok. — Paris, Denoël, co1l. «Prèsence du future», 1986. [Original Work: Tik-Tok, 1983].

17. *Williamson J.* Les Humanoides. — Paris, Pocket, coll. «Science-fiction / Fantasy», 1988. [Original Work: The Humanoids, 1948].

18. *Clifford D. Simak.* A chacun ses dieux.— Paris, Denoël, coll. «Prèsence du future, 1973. [Original Work: A Choice of Gods, 1972].

19. *Boucher A.* «A la recherche de Saint Aquin» in: Histoires de robots. — Paris, Le Livre de Poche, coll. «La Grande anthologie de 1a science-fiction», 1974. [Original Work: The Quest for Saint Aquin, 1951].

20. *Philip K. Dick, Blade Runner.* Paris, J'ai Lu, coll. «Science-fiction», 2007 [1968] ou: Le Bal des schizos. — Paris, J'ai Lu, 2014. [Original Work: Do Androids Dream of Electric Sheep?, 1968].

21. *Baudrillard J.* Le Système des objets. — Paris, Gallimard, coll. «Tel», 2009 [1968].

22. *Anders G.* L'Obsolescence de l'Homme. Sur l'ame a l'èpoque de la deuxième rèvolution industrielle. — Paris, Ivrea / Encyclopèdie des Nuisances, 2002. [Original Work: Die Antiquiertheit des Menschen, 1956].

23. *Philip K.Dick.* Si ce monde vous dèplait… et autres ècrits, an anthology compiled and with a preface by Michel Valensi. Paris / Tel-Aviv, L'Eclat, 2002. [Original Work: If You Feel this World is Bad … and other writings 1972–1985].

24. For more detailed information, see: Chantal Leguay, Les Robots. Une histoire de la robotique. — Paris, Editions IMHO, 2005.

25. *Чапек К.* «R. U. R. (Rossum's Universal Robots)» / «R.U.R.» Rossum's Universal Robots, Karel Čapek (1958, пьеса) / перевод Н.А.Аросевой. М. Гослитиздат. сс. 93-184. 1958.

26. «RanXerox in New York». Tanino Liberatore, Stefano Tamburini. — Published by Catalan Communications, New York, 1984.

27. *Ignis*. Didier de Chousy. — Paris, Berger-Levrault, 1883, Troisième édition, Paris, Berger-Levrault, 1884.

28. *Kingsley A. Leader, Zachary (ed.).* The Letters of Kingsley Amis. — Happer Collins, 2000.

29. *Steele A.* The Death of Captain Future (with introduction and author's note) in The Space Opera Renaissance, (ed.), David G. — Hartwell and Kathryn Cramer, 2006.

30. Серия «Вселенная Марвел». Москва: Издательство «АСТ», Mainstream, 2016.

31. *Душенко К.В.* Переводы произведений Станислава Лема на русский язык (1955–1986) // НЛО: журнал. — 2006. — № 82.

32. Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology by Bruce Sterling (Editor). — Published by «Ace», 1988.

33. *Гибсон У.* Нейромант: Фантастический роман / перевод с английского Е. Летова, М. Пчелинцева. — Москва: Издательство «АСТ»; Санкт-Петербург: Terra Fantastica, 2000.

34. *Анри-Мари Бейль (Стендаль).* 1830. Красное и черное. Роман / перевод А.Чеботаревской. — Санкт-Петербург: Азбука, 2016.

35. *Гуревич Г.* Карта страны фантазий. — Москва: Искусство, 1967.

36. *Жюль Верн.* 20 000 лье под водой. Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга», издание на русском языке, Харьков, 2012.