КНИГИ • ФИЛЬМЫ • ИГРЫ • СЕРИАЛЫ • КОМИКСЫ • НАУКА • МУЗЫКА • МИФОЛОГИЯ

141 ТОМ 05 МАЙ 2015

МИР ФАНТАСТИКИ

WWW.MIRF.RU

16+

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ПЛОСКОМУ МИРУ
ТЕРРИ ПРАТЧЕТТА
+ ОТРЫВОК ИЗ НОВОЙ КНИГИ
+КАРТА НА ПОСТЕРЕ

УЖАС ПОД КРОВАТЬЮ
ЧЕГО НА САМОМ ДЕЛЕ БОЯТСЯ ДЕТИ

СИЛЬНЫЕ ЖЕНЩИНЫ
ДЖОССА УИДОНА
ДОЛГИЙ ПУТЬ К «МСТИТЕЛЯМ»

ЗВЕЗДА КЛУНИ
ОБАЯНИЕ И УПРЯМСТВО

РЕТРОФУТУРИЗМЪ
БУДУЩЕЕ В ПРОШЕДШЕМ

СУПЕРМЕН ИЗНЕМОЖДЁННЫЙ
КАК ПРОДЮСЕРЫ ИЗДЕВАЛИСЬ НАД СУПЕРГЕРОЕМ

ОБРАЗЫ НЕСБЫВШЕГОСЯ ЗАВТРА

ЗЕМЛЯ БУДУЩЕГО

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

ИДЕЯ Медиа

9 771810 224009 15005

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Лин Лобарёв
Выпускающий редактор Сергей Серебрянский
Ведущий редактор Екатерина Пташкина
Редакторы Александр Гагинский, Павел Гремлёв, Борис Невский
Ведущие рубрик Ксения Аташева, Дарья Беленкова, Густав, Дмитрий Злотницкий, Павел Ильин, Алексей Ионов, Николай Кудрявцев, Антон Первушин
Корректор Мария Луговская
Арт-директор Денис Недыпич
Дизайн и вёрстка Анна Григорьева
Дизайн обложки Валерий Дмитриевский
Художник-иллюстратор Александр Ремизов
Редактор диска Даниил Воробьёв
Помощник по связям с общественностью Дарья Беленкова *(belenda@mirf.ru)*

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

Роман Арбитман, Пётр Бормор, Антон Вильгоцкий, Василий Владимирский, Анатолий Гусев, Александра Давыдова, Кристина Двойных, Владислав Женевский, Антон Корбут, Александра Королёва, Игорь Край, Татьяна Луговская, Алексей Мальский, Кирилл Размыслович, Алексей Сапонов, Влад Стерхов, Павел Тимченко, Ян Трифонов, Игорь Чёрный, Лилия Чужова

ИЗДАТЕЛЬ ООО «ИГРОМЕДИА»

www.igromedia.ru • Тел./факс: +7 (495) 730-40-14

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по распространению Юлия Воробьева *(sales@igromania.ru)*
Отдел распространения Юлия Поржежинская, Дина Ситдикова
Директор по рекламе Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Менеджеры проекта Анастасия Елагина *(nastya.elagina@igromedia.ru)*, Ирина Нечаева *(nechaeva@igromedia.ru)*
Руководитель digital-направления Леонид Молвинских *(leo@igromania.ru)*
Менеджер проектов для iOS и Android Евгений Пекло *(peklo@igromania.ru)*

АДРЕС РЕДАКЦИИ

www.mirf.ru • e-mail: *pochta@mirf.ru*
Россия, Москва, 111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Мир фантастики»
Тел./факс +7 (495) 231-23-64

MIR FANTASTIKI MAGAZINE

Published by Igromedia LLC
office 32, build. 56, Shosse Entuziastov, Moscow, 111123, Russia
Phone/Fax +7 495 231 23 64

Editor in Chief/Publisher Lin Lobariov *(lin@mirf.ru)*
Advertising Yulia Odnakova *(odnakova@igromania.ru)*

НАГРАДЫ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

ESFS Awards «Best Magazine» • 2006
награда Европейского общества научной фантастики в номинации «Лучший журнал»

Бронзовый Икар • 2006
за общий вклад в возрождение, развитие и пропаганду традиционной научно-фантастической литературы
Награда получена главным редактором ***Николаем Пегасовым***

Премия имени Александра Беляева • 2006
за лучшую серию научно-популярных публикаций
Награда получена редактором ***Михаилом Поповым***

Дюрандаль • 2006
специальная премия фестиваля «Зиланткон» за продвижение фантастической и ролевой культуры

Премия имени Александра Беляева • 2008
за цикл рецензий на произведения научно-художественной литературы
Награда получена постоянным автором ***Владимиром Пузием***

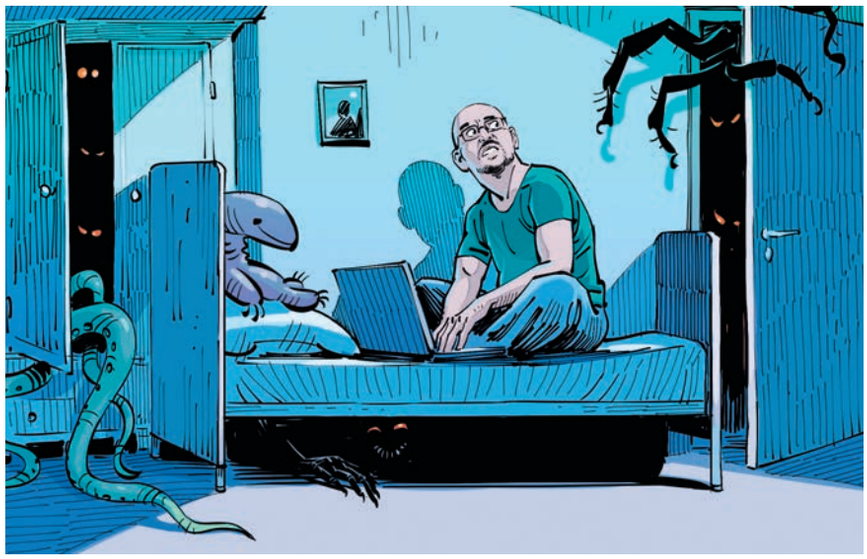
Приз имени Ивана Ефремова • 2008
за выдающуюся редакторскую, организаторскую и просветительскую деятельность в области фантастики

Премия творческой мастерской Генри Лайона Олди «Второй блин» • 2008
за целый мир фантастики

Странник • 2009
награда Конгресса фантастов России в номинации «Лучшее печатное издание»

Роскон • 2011
награда за лучший интернет-проект, посвящённый фантастике (mirf.ru)

Фантассамблея • 2013
специальная премия «За стойкость»



ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Всю свою жизнь каждый человек занят тем, что ежесекундно меняет окружающий мир. Даже простое дыхание чуть-чуть изменяет состав воздуха. А каждое движение или тем паче действие преобразует реальность уже всерьёз. Если взять «слепок» мира в момент рождения человека и сравнить с таким же слепком в момент его смерти (отбросив то, что изменилось бы и без его участия), то разница между этими двумя мгновениями и будет результатом человеческой жизни.

Даже бездельник и пьяница влияет на окружающий мир, превращая объект «бутылка пива» в объект «пустая стеклотара». А возьмём политика, писателя или ещё какого властителя умов. Эти действуют не только сами, но и опосредованно, через свою аудиторию. Ведь если начитавшаяся «Анны Карениной» приличная гимназисточка станет эмансипе и феминисткой, виноват в этом будет Толстой! И выходит, что гимназисточка начнёт менять мир уже не только от своего имени, но и как бы от имени своего кумира. И чем масштабнее и популярнее писатель или мыслитель, тем больше у его идей таких последователей, так что получается эффект «снежного кома».

Но чтобы менять мир не абы как, а осознанно, надо сперва его исследовать. Чтобы получить результат, надо знать, какое именно действие требуется совершить. А исследовать мир чертовски страшно. Современный человек редко задумывается, каким безбашенным надо быть, чтобы отправиться на утлом судёнышке в неизвестном направлении, уповая только на то, что кораблю повезёт с погодой и что какая-нибудь земля подвернётся по курсу раньше, чем кончатся припасы.

И вот тут в дело вступает уникальный человеческий инструментарий. У нас есть такие способы взаимодействовать с реальностью, каких нет ни у кого больше. Например, текст. Педагоги, методологи и писатели давно заметили: если сесть и начать писать о том, чего ты не понимаешь, то в процессе с удивлением обнаружишь, как в голове что-то начинает брезжить, и — раз! — проблема или задача если и не решена, то уже пугает гораздо меньше.

Кстати, о страхе. Это тоже отличный инструмент. На самом деле, конечно, страх — это частный случай воображения. Всё просто. Если плыть в полную неизвестность, то непонятно, как действовать, как прокладывать курс, как рассчитывать припасы, что говорить команде. Поэтому, чтобы исследовать мир, его сперва надо… придумать. Псиглавцы, с которыми придётся воевать, Эльдорадо, которое сделает нас богатыми, морской змей, которому лучше не попадаться… И вот всё уже понятно, поплыли.

Вот и страх так же. Бояться неизвестно чего — непродуктивно: непонятно, как действовать и что предпринимать. А стоит начать бояться чего-то конкретного — вампира, домового, девочки из колодца — и сразу ясно, что нужно носить с собой чеснок, оставлять в сенях на ночь блюдце молока и не смотреть незнакомые видеокассеты. Человек не может бояться непобедимого врага (неврозы, фобии и Ктулху учитывать не будем). Поэтому любая воображаемая страшилка появляется уже укомплектованная инструкцией. «И главное — никогда, никогда не кормите их после полуночи».

Лучше всего об этом осведомлены, конечно, дети. Их мир наполнен жуткими чудовищами. Но любой ребёнок точно знает, что от монстра под кроватью спасёт мамина песенка, страшные пауки, что заводятся в темноте, исчезнут, стоит только включить свет, а щупальца, которые выпускает старая бабушкина шуба, никогда не смогут пробраться к тебе, если с головой накрыться одеялом.

Так давайте будем как дети. Верить в хорошее, ничего не бояться всерьёз и ни на миг не терять интереса к окружающему миру.

Приятного чтения!

Лин Лобарёв
Главный редактор

Следующий номер МФ ищите в продаже с 26 мая

ОТ РЕЖИССЕРА ФИЛЬМОВ «СУПЕРСЕМЕЙКА» и «МИССИЯ НЕВЫПОЛНИМА: ПРОТОКОЛ ФАНТОМ»

Disney

ДЖОРДЖ КЛУНИ

ЗЕМЛЯ БУДУЩЕГО

В КИНО С 21 МАЯ
ТАКЖЕ В IMAX®

12+

www.disney.ru

©2015 DISNEY

IMAX® is a registered trademark of IMAX Corporation.

City of Arts and Sciences of Valencia, Spain. Architect Santiago Calatrava

ΡΕΚΛΑΜΑ

Лучшая фантастика месяца «20

МАЙ 2015

7 Эпиграф
Пётр Бормор «Главный вопрос»

Спецматериалы

8 Туристический путеводитель по Плоскому миру
Туристическое бюро «Мира фантастики» представляет вашему вниманию путеводитель по Плоскому миру. Посетите страны, которые несёт на себе исполинская черепаха А'Туин. Агатовая империя и Убервальд, Ланкр и Крулл, континент XXXX и, конечно же, Анк-Морпорк!

Книжный ряд

18 Слово редактора
Новости литературы
Разнообразные премии, дань памяти Брэдбери, надежда от Мартина, а также что будет после конца света, гибель Пинхэда, битва за воду, девушка для Дракона и граница ада.

20 Книги номера
Макс Фрай «Слишком много кошмаров» • **Александр Громов** «Вычислитель» • **Далия Трускиновская** «Единственные» • **Роберт Хейс** «Ересь внутри» • **Театр теней**. Новые рассказы в честь Рэя Брэдбери • **Луис Ройо, Ромул Ройо** «Malefic Time. Часть 1. Апокалипсис» и другие книги, а также советы читателям.

34 Классика
Авторская колонка Бориса Невского
Немногие из писателей становятся классиками ещё при жизни. Терри Пратчетт придумал целый мир, населив его колоритными и запоминающимися персонажами. И влюбил в этот мир миллионы людей. Увы, Пратчетт умер — но книги, носящие отпечаток его личности, по-прежнему с нами.

42

Рецензии: Терри Пратчетт «Цвет волшебства», «Кот без прикрас», «Джонни Максвелл — спаситель Вселенной», «Последний герой».

36 Классики
Айн Рэнд
В российском фэндоме часто сетуют, что отечественные представители жанра мало известны за рубежом. Однако немногие знают, что едва ли не самые высокие тиражи в США именно у фантаста русского происхождения! Имя этой писательницы — Алиса Розенбаум, но миру она известна как Айн Рэнд.

40 Фантастика на иностранных языках
Авторская колонка Николая Кудрявцева
Рецензии: Лю Цысинь «Проблема трёх тел», Джон Лав «Вечерня», Том Маккарти «Атласный остров»

42 Комиксы
Рецензии: Джефф Джонс «Бэтмен: Земля-1. Книга 1», Дж. Майкл Стражински «Супермен: Земля-1. Книга 3», Дэн Юргенс «Могучий Тор: В поисках богов», Венди Пини и Ричард Пини «ElfQuest. Сага о Лесных Всадниках. Книга 2. Запретный лес», Джо Брюша «Сказки братьев Гримм. Небывалия», Эрже «Приключения Тинтина. Тинтин в Конго».

РАССКАЗЫ И РИСУНКИ В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ»

«Мир фантастики» рассматривает все приходящие рассказы, статьи и рисунки, но журнал не может публиковать все произведения на своих страницах. Зато на сайте mirf.ru и в сообществе vk.com/mirfantastiki существуют разделы с творчеством читателей. Если, посылая нам рассказ, статью или рисунок, вы сделаете в сообщении пометку «Можно публиковать на сайте», «Мир фантастики» с немалой вероятностью опубликует произведение в сетевых представительствах журнала, и с ним смогут ознакомиться десятки тысяч читателей.

Посылая произведение в редакцию, пожалуйста, следуйте требованиям:
- Отсылайте тексты по электронной почте *story@mirf.ru*, а рисунки на *art@mirf.ru*.
- Текст сохраняйте в формате *.rtf*, а рисунок — в *.jpg*.
- Обязательно указывайте автора, название произведения и контакты (минимум — e-mail) в начале произведения.
- Рассказ или рисунки, если они особенно понравятся редакции, могут быть опубликованы на страницах журнала (с выплатой гонорара).

Внимание!
Редакция вступает в переписку с авторами только в том случае, если присланные материалы вызвали интерес.

ПОДПИСКА НА «МИР ФАНТАСТИКИ»

Вы можете подписаться на «Мир фантастики» и получать журнал в комплектации без диска или с DVD с доставкой на дом. Для оформления подписки достаточно зайти на любую почту. Там лежат подписные каталоги, в которых можно посмотреть подписной индекс, периодичность, стоимость подписки, условия приема подписки, краткие аннотации, телефоны редакции, а также координаты агентства, которое осуществляет экспедирование (доставку). В разных каталогах (а всего их три) один и тот же журнал проходит под разными индексами. Дальше нужно заполнить квиток и оплатить его. Журналы будут приходить вам в соответствии с тем, какая оформлена подписка: на дом (до почтового ящика), до квартиры (отдавать будут в руки) или до востребования (забирать надо на почте). По всем вопросам, связанным с доставкой журнала, обращайтесь в агентство, через которое оформляли подписку.

КАТАЛОГ «РОСПЕЧАТЬ»

«Мир фантастики» + DVD: **индекс 46452**
«Мир фантастики» без диска: **индекс 84195**

КАТАЛОГ «ПРЕССА РОССИИ»

«Мир фантастики» + DVD: **индекс 13003**
«Мир фантастики» без диска: **индекс 11802**

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ»

«Мир фантастики» + DVD: **индекс 24580**
«Мир фантастики» без диска: **индекс 10863**

Заказать «Мир фантастики» с доставкой по цене издателя вы можете на сайте **магазинжурналов.рф**

Электронную версию журнала «Мир фантастики» всегда можно приобрести в магазине «Игромания Digital» **igromania.ru/digital**

Интерактивная версия МФ для планшетов iPad™ доступна в магазине App Store

Электронная версия МФ для смартфонов и планшетов Android™ доступна в магазине «Google Play Пресса»

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ № ФС77-43695 от 24 января 2011 года).

Выпускается ООО «Игромедиа».

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Мир фантастики» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Цена свободная. Тираж 22 000

Отпечатано в **ООО «Первый полиграфический комбинат».** 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.

Печать компакт-диска: **ООО «ХАЙ-ТЕК МЕДИА КЛУБ».** г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, корп. 4.

Издание ёфицировано

© «Мир фантастики», 2003–2015 год

«МИР ФАНТАСТИКИ» В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

vk.com/mirfantastiki
facebook.com/Mirfantastiki
twitter: @Mir_fantastiki
instagram.com/MirFantastiki
youtube.com/user/MirFantastiki
google.com/+MirfRus

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

ИП Роготов В.П. . . . . . **вторая обложка**
ООО «Игромедиа» . . . . . **третья обложка**
Издательство «Альфа-книга» . . . . . **четвёртая обложка**
WDSSPR **2**

Съёмочная площадка

Земля будущего

« 48

Видеодром

46 Слово редактора
Новости кино
О спин-оффе «Звёздных войн», другой концовке «Интерстеллара», будущем «Дэдпула» и о том, почему российское кино остаётся местечковым.

48 Съёмочная площадка
Земля будущего • Безумный Макс: Дорога ярости

51 Фантастический туризм
Земля будущего
Пару лет назад в пыльном подвале нашли коробку с набросками Уолта Диснея, по которым в пятидесятые был создан футуристический парк «Земля будущего». Мы расскажем, как великий аниматор представлял себе светлое завтра и как воплощал его в аттракционах.

54 Персона
Джосс Уидон
Он любит сильных героинь, издевается над штампами, борется с политикой студий и шутит так, что его цитирует весь мир. Джосс Уидон — создатель «Светлячка», «Мстителей», «Баффи» и «Кукольного дома», и его карьера интересна, как захватывающее кино.

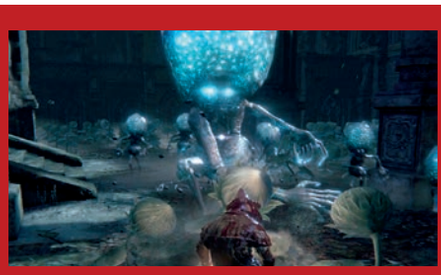
61 После финальных титров
Дивергент, глава 2: Инсургент • Песнь моря • Битва мнений: Золушка

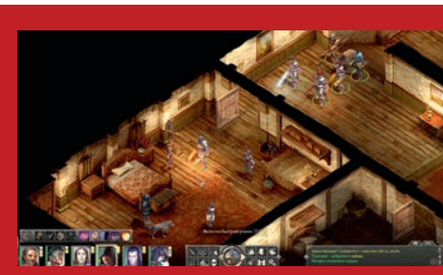
64 Ретро-обзор
Привидение (1990)
Этот культовый фильм с Патриком Суэйзи и Вупи Голдберг сочетает в себе сразу четыре жанра — и хорош в каждом из них.

66 Черновики
Супермен
История несостоявшегося «Супермена» необычна даже по голливудским меркам. Его сценарий переписывали девять сценаристов. Фильм могли поставить Тим Бёртон, Оливер Стоун или Роберт Родригес. На неустойки ушло свыше 50 миллионов долларов. Виной всему — жадность и некомпетентность студийных чиновников, которые забыли, что снимают фильм, а не рекламу игрушек.

72 Персона
Джордж Клуни
Джордж Клуни нечасто снимается в фантастике. Зато если снимается — это либо откровенный трэш, либо сложное и неоднозначное кино. Джордж — парень практичный: если фильм не задаёт непростых вопросов или хотя бы не развлекает как следует, он просто не возьмётся за роль. Этой нехитрой мудрости его научили годы голливудских взлётов и падений.

78 Аниме
Продолжение Steins;Gate и новые аниме и игры от его авторов, подборка фэнтезийных сериалов на лето и новые работы классиков — про супергероев, богов смерти и принца разрушенной страны.
Рецензии: «Рони, дочь разбойника», «Парад смерти», «Красавцы-старшеклассники на страже Земли во имя любви!», «Флотская коллекция»





84 Игровой клуб
Лучшие видеоигры

Игровой клуб

82 Новости видеоигр
Новые консоли, игры и социальная сеть от Nintendo, бесплатная Halo для России, перезапуск King's Quest, истории про ассасинов в Индии и России, очередная стратегия по Warhammer и продолжение истории Адама Дженсена.

84 Лучшие видеоигры
Bloodborne • Pillars of Eternity

86 Косплей месяца
Тауриэль (Юлия Коробейникова)

88 Новости настольных игр
Ролевая игра от пионера блэк-метала, настольный «Ведьмак» от таинственного издателя, толерантная работорговля, кошмар перед манчкином, а также обзор игр, в которых кубики и фишки заменяются высокими технологиями.

90 Лучшие настольные игры
Pixel Tactics • Тайное наследие. Небесный сад • Пиратский Манчкин 2. Танцы с акулами

Врата миров

92 Слово редактора
Фантастическая панорама
НОВАЯ РУБРИКА
Фантастическая панорама реальной жизни: невероятные открытия, гениальные творцы и придуманные персонажи, живущие рядом с нами.

94 Художники
Радо Явор
Этот художник рисует огромные космические корабли, шагоходы из «Звёздных войн», самолёты начала века, заброшенные городки и мистические сценки, действие которых разворачивается в Хэллоуин. А ещё он любит путешествовать, интересуется кельтской мифологией и с подозрением относится к реализму.

100 Жанр
Ретрофутуризм
Обаяние несбывшегося будущего — от футуристических машин Жюля Верна до коммунистических утопий советских фантастов.

105 Реальность фантастики
Детские страшилки
Все мы с самого детства хорошо знакомы с Красной рукой, Чёрной простынёй и Гробом на колёсиках. МирФ приглашает вас поразмышлять над тем, откуда взялись детские страшилки — и что общего у их сюжетов в разных странах.

Машина времени

110 Слово редактора
Новости науки
Пересадка головы, образование аминокислот, нейроинтерфейс, протогалактики, луны, вселенские ошибки и четырёхкратные сверхновые, а также атомный привет, ещё одна суперземля и размышления о бессмысленности войны.

112 Вперёд в прошлое
История сыска
Нередко в фантастике, действие которой происходит в условных Средних веках или в античности, разворачивается детективная история. По лесам и полям феодальной Московии следователи и оперуполномоченные гоняются за душегубами. А как же всё было на самом деле?

116 Эволюция
Всемирная выставка
1 мая 2015 года в Милане открывается очередная Всемирная выставка. За прошедшие годы значимость всемирных выставок существенно уменьшилась, а ведь первые подобные мероприятия проходили с огромным размахом — именно на них публика впервые увидела телефон, лампочку, лифт... МирФ расскажет про более чем полуторавековую историю всемирных выставок, полную ярких и запоминающихся событий.

118 Популярная наука
Авторская колонка Антона Первушина
Со времён Ньютона фундаментальная наука активно меняет мир. Поэтому очень важен приоритет, ведь от того, кем был первооткрыватель, порой зависят будущие доходы и даже государственная политика. Однако вопрос научного приоритета не всегда однозначен...

Зона развлечений

120 Рассказы
Терри Пратчетт, Йен Стюарт, Джек Коэн
«Наука Плоского мира» (отрывок из романа)
В книге «Наука Плоского мира» главы, повествующие об изучении волшебниками новой вселенной, чередуются с главами, в которых не менее увлекательно и ехидно рассказывается об аналогичных исследованиях, происходящих в нашем, Круглом мире. МирФ публикует отрывок из книги, которая вскоре выйдет на русском языке.

127 Конкурсная площадка
Приз этого номера — детская повесть Джорджа Мартина, богато иллюстрированная Луисом Ройо.

128 Зона комикса
Александр Ремизов «Простое решение»

Постеры
Земля будущего
Карта Анк-Морпорка

НА ДИСКЕ

ФИЛЬМ НА ДИСКЕ
«Метрополис» (1927, Германия)

ФИЛЬМ О ФИЛЬМЕ
«Метрополис»

ВИДЕООБЗОР
«Дивергент 2: Инсургент»

ИСТОКИ КИНО
«Замок дьявола» и «Замок с привидениями» Жоржа Мельеса

СПЕЦМАТЕРИАЛ
Научность «Интерстеллара»

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ
Материалы видеоблога «Два в Кубе»

ТРЕЙЛЕРЫ ФИЛЬМОВ И ИГР

Пётр БОРМОР

ГЛАВНЫЙ ВОПРОС

— Добро пожаловать в наш исторический парк развлечений! Только у нас наглядно представлена вся история человечества с первобытных времён и до Средних веков! Здесь вы можете посетить настоящее стойбище древних людей — все они добровольцы, прошедшие специальную гипнотическую обработку. Племя дружелюбно, вам могут даже дать подержать каменный топор и половить рыбу острогой, главное — не критикуйте их наскальную живопись, они этого не любят. Вы также можете принять участие в строительстве пирамид, это дальше по маршруту, попробовать себя в транспортировке и установке гигантских статуй и в рытье каналов. В секторе раннего средневековья вам дадут поучаствовать в охоте на ведьм, или заразиться чумой, или присоединиться к крестовому походу. Желающие могут попытаться слепить горшок или выделать козью шкуру. Дальше у нас идёт Ренессанс... да, мальчик, что тебе?

— Скажите, а вай-фай у вас здесь бесплатный?

Иллюстрация АЛЕКСАНДРА РЕМИЗОВА

АВТОР: ТАТЬЯНА ЛУГОВСКАЯ

ОБЪЁМНЫЙ МИР ТЕРРИ ПРАТЧЕТТА

Туристический путеводитель по Плоскому миру

Двацветок был туристом, первым из этой разновидности, совсем недавно эволюционировавшей на Диске. Фундаментально важной для существования туриста обыкновенного является твёрдая, как кремень, вера, что в действительности с ним не может случиться ничего плохого, поскольку он тут ни при чём. Ещё Двацветок верил, что любой человек может понять всё, что турист скажет. Если, конечно, он, Двацветок, будет говорить громко и отчётливо. Своему ближнему можно и нужно доверять, а значит, люди доброй воли могут уладить всё, что угодно, если будут действовать разумно.

Терри Пратчетт «Цвет волшебства»

Туристическое бюро «Мира фантастики» предлагает вам путеводитель по миру Диска! Это, быть может, самый весёлый из фантастических миров — и один из самых парадоксальных. Неудивительно, если учесть, что некоторые его части вообще не были досозданы местными богами. Кстати, боги на Диске абсолютно реальны и имеют раздражающую привычку бить стёкла в домах атеистов. Мы не можем гарантировать, что путешествия по Диску будут абсолютно безопасны, зато они точно не дадут заскучать — потому что произойти может вообще что угодно. Аномалии времени, пространства, магии, других миров — к вашим услугам!

НА ВЕЛИКОМ А'ТУИНЕ

...Звёздная черепаха Великий А'Туин, чей панцирь покрыт коркой замёрзшего метана, изрыт метеоритными кратерами и отшлифован астероидной пылью. Великий А'Туин, чьи глаза похожи на древние моря, а мозг размером с континент, по которому скользят маленькие сверкающие ледники-мысли. Великий А'Туин, обладатель огромных, медлительных ласт и отполированного звёздами щитка, медленно, с трудом плывущий сквозь галактическую ночь и несущий на себе всю тяжесть Диска. Огромный, как миры. Древний, как Время. Безропотный, как кирпич...

Ну, вообще-то, тут философы заблуждаются. На самом деле Великий А'Туин оттягивается на полную катушку.

Терри Пратчетт «Безумная звезда»

Конечно же, главная достопримечательность мира Диска — сам мир Диска.

Известно множество других миров, которые одиноко вращаются в космическом вакууме вокруг своих солнц, или не менее одиноко летят куда-то через Вселенную, или же представляют собой целые скопления обитаемых планет... Но, как правило, все они по устройству похожи друг на друга — шарики разных цветов, населённые разумными, не особо разумными и совершенно уж неразумными расами. Иногда для разнообразия к шарикам прилагаются луны, стайки искусственных спутников или звёзды смерти — однако это не слишком меняет общую картину.

Совершенно иное дело с Диском.

Звёздная черепаха Великий А'Туин медленно, взбивая гигантскими ластами пространство, плывёт по межзвёздному проливу вдоль берегов Бесконечности, порой поворачивая огромную голову, чтобы щёлкнуть зубами в сторону пролетающей кометы. Зачем это нужно — сложно сказать: комета вряд ли испугается даже такого исполина, да и особой пищевой ценности она для гигантской рептилии не представляет... Но, возможно, носителю мира просто хочется поразвлечься. В конце концов, не так уж часто это происходит, если большая часть твоих мыслей — о Бремени.

Лишь изредка — и по весьма уважительной причине — Великий А'Туин покидает приятные космические глубины и направляется на солнечное мелководье. Причина эта понятна каждой уважающей себя черепахе, независимо от размеров. Именно там, на побережье света, где магия опасно слабеет и прогибается под реальностью (что становится нешуточной угрозой для всего мира Диска), из каменных сфер, долгое время круживших вокруг звезды, вылупляются маленькие черепашата — чуть крупнее астероида, ещё блестящие от желтка, но уже со своим собственным, вполне комплектным Бременем. Потомство надо сопроводить во взрослое плавание — так что пассажирам приходится потерпеть. В конце концов, должны же как-то создаваться новые миры.

Большую часть Бремени — действительно тяжёлого, даже для космической черепахи, — составляют четыре огромных, изрядно загорелых под звёздным светом слона: Берилия, Тубул, Великий Т'Фон и Джеракин. Которые, в свою очередь, работают подставкой для собственно Диска, имеющего диаметр десять тысяч миль и накрытого небесным куполом.

С Диска стекает бесконечный Краепад — это моря Диска переливаются через Край в космическое пространство. А в туманном воздухе над Краепадом висит Краедуга — восьмицветная радуга. Кстати, предупреждаем: мы, уроженцы немагического мира, скорее всего, увидим её как семицветную. Дело в том, что восьмой цвет — это октарин, и его способны видеть только волшебники, у которых в глазах, помимо привычных нам палочек и колбочек, есть ещё и соответствующие восьмиугольники. Октарин образуется благодаря эффекту рассеивания солнечного света в интенсивном магическом поле и, по утверждению волшебников, выглядит как светящийся зеленовато-жёлтый пурпур.

Впрочем, не факт, что увидеть Краедугу — к добру. Дело в том, что у Края морские течения усиливаются и начиная с некоторого момента повернуть корабль обратно уже не удастся. Будьте осторожны!

ЕСЛИ ПОСМОТРЕТЬ В НЕБО ДИСКА

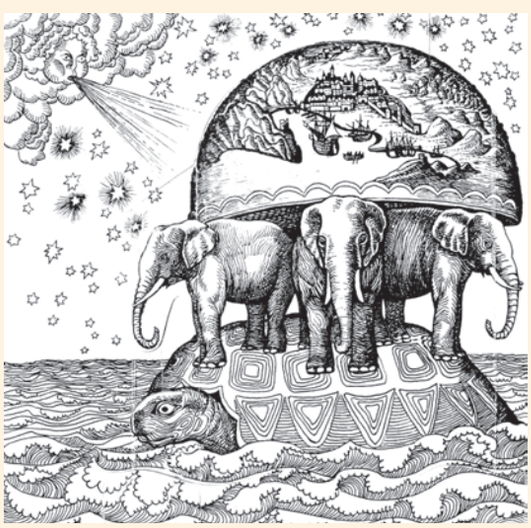
...то там мы тоже увидим кое-что интересное.

У диска есть своя луна — она находится ближе, чем солнце, и светит не отражённым, а своим собственным светом. Относительно солнца она неподвижна, так что её половина выжжена намертво и дочерна, — на другой же живут лунные драконы, питающиеся серебристой травой. Когда луна повёрнута серебристой стороной, на Диске наступает полнолуние, новолуние же означает, что на Диск смотрит выжженная сторона.

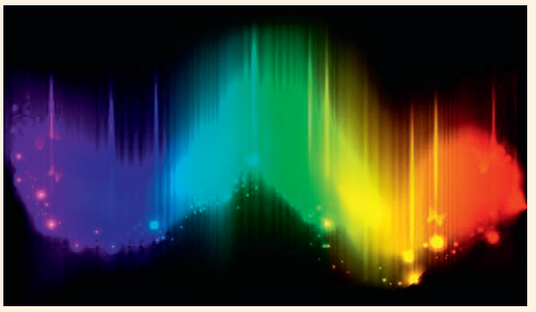
Зодиак Диска составляют шестьдесят четыре созвездия: Небесный Пастернак, Корова Небес, Летучий Лось, Переплетённая Верёвка, Две Толстые Кузины, Маленькая Скучная Группа Блёклых Звёзд и другие.

ГДЕ-ТО ТУТ НАХОДИТСЯ СОЗВЕЗДИЕ МАЛЕНЬКАЯ СКУЧНАЯ ГРУППА БЛЁКЛЫХ ЗВЁЗД

ВЫГЛЯДИТ ЭТО ПРИМЕРНО ТАК...



...ИЛИ ВОТ ТАК



НА ДИСКЕ ИМЕННО ОКТАРИН – А ОТНЮДЬ НЕ ЧЁРНЫЙ ЦВЕТ – ПРОТИВОПОЛОЖЕН БЕЛОМУ

Благодаря тому, что местное крошечное солнце движется вокруг Диска, а сам Диск вращается со скоростью один оборот в восемьсот дней, времён года там не четыре, а восемь. Солнце, соответственно, всходит и заходит не на фиксированном «востоке» и «западе», а постоянно смещаясь и за год описывая полный круг. Средняя температура же зависит от того, насколько близко к Краю находится местность. Наибольшие холода ожидают тех, кто живёт возле Пупа, то есть центра Диска; чем дальше от Пупземелья, тем теплее.

Этим аномалии, конечно, не исчерпываются. Свет — из-за того, что распространяется он в сильном магическом поле, — движется с дозвуковой скоростью. Вода — благодаря тому же сильному магическому полю — бывает сухой: это можно наблюдать в Обезвоженном океане. В этом агрегатном состоянии она похожа на серебристый песок, однако по ней вполне могут ходить корабли. Более того, в Обезвоженном океане обитают даже рыбы — естественно, уникальных пород, не похожие на тех, что известны нам по содержимому океанариумов и тарелок.

Свет, кстати, можно улавливать в резервуары из отполированного кварца и хранить до тех пор, пока он не понадобится, — чем с успехом пользуются волхвы, обитающие у Великой пустыни Неф, что на материке Клатч. Говорят, что такие резервуары после нескольких недель хорошей погоды представляют собой поистине потрясающее зрелище, особенно если наблюдать с высоты.

КУДА НАПРАВИТЬСЯ

Рассказывать о мире Диска можно вечно, но отпуск не бесконечен. Так что, прежде чем покупать билет, стоит выбрать, куда именно хочется отправиться. Четыре континента (ну то есть с точки зрения географии вообще-то два, но Безымянный, Клатч и Противовесный принято считать по отдельности — как у нас Европу и Азию), множество островов и стран, самые разнообразные народы, населяющие их, — в общем, есть над чем призадуматься. Мы опишем наиболее интересные места, ни в коей мере, конечно же, не претендуя на всеохватность огромного и интереснейшего мира Диска, — ну а чтобы помочь определиться с выбором, предлагаем тест (в лучших традициях нашего мира, где все любят выяснять, какой вы йогурт в Средиземье).

ТЕСТ

1. **Законопослушность — главное достоинство сознательного гражданина?**
   а) Да, разумеется. Как только все начинают соблюдать общепринятые правила — жизнь сразу налаживается.
   б) Не знаю, не знаю... Стоит как минимум сначала глянуть на эти законы...

2. **Государство философов — это так классно, что можно потерпеть и рабство?**
   а) Ага, вот бы хоть глазком на такое глянуть...
   б) Ой, да ну нафиг эту Платоновскую утопию. К тому же совершенно не факт, что попадёшь в философы, а не в рабы...

3. **Вам настолько надоели окружающие, что вы готовы сбежать от них на край света и убеждены, что обществу коллег и родственников предпочтёте общество самых ядовитых пауков?**
   а) Ну конечно! Вы буквально в душу ко мне заглянули!
   б) Эээээ... ядовитые пауки, говорите? Вот прямо-таки самые ядовитые пауки? Знаете, у меня, в общем-то, не настолько всё плохо... Давайте попробуем другие варианты!

4. **Вы любите мрачную готику, тёмные девственные леса и, конечно же, вампиров?**
   а) А что, и такое есть? Просто обожаю!
   б) Предпочитаю постмодерн, суши-бары и хипстеров. В крайнем случае соглашусь на картошку из «Макдоналдса» и пенсионеров-шахматистов на лавочке. На хорошо освещённой лавочке, слышите?

5. **Вы тоскуете по старым добрым пасторальным картинкам — овечки, пастушки, улыбчивые седые бабушки, вяжущие тёплые носки у очага?**
   а) Как здорово, прямо теплом повеяло! Да, однозначно!
   б) Знаю я таких милых бабушек, ведьма из них каждая вторая. А уж как благоухает навоз от этих самых овечек... Нет-нет, благодарю покорно.

6. **Вы горожанин до мозга костей, слово «природа» вызывает у вас аллергию и из всех джунглей вы предпочитаете каменные?**
   а) Точно. И вообще местности без нормально оборудованного санузла непригодны для жизни.
   б) У меня вызывают аллергию те, у кого аллергия на слово «природа»!

- Если вы утвердительно ответили на первый вопрос — вам стоит присмотреться к **Агатовой империи**.
- Если на второй — вам дорога на **Круллл** (осторожно! Рекомендуется лишь для любителей экстрима!).
- Если на третий — добро пожаловать на **континент XXXX**.
- Если на четвёртый — вас не разочарует **Убервальд**.
- Если на пятый — вас порадует **Ланкр**.
- А если на шестой — удачи в **Анк-Морпорке**!

ЗЕМЛЯ РАЗУМНЫХ ГРУШ И ПОКОРНЫХ ЛЮДЕЙ: АГАТОВАЯ ИМПЕРИЯ

Агатовая империя (называемая в Анк-Морпорке и странах Безымянного континента также Ариенталией) — одна из самых могучих и богатых стран в мире Диска. Если судить по части изобретательства, она весьма прогрессивна: так, иконограф, очки, бумажные деньги и страхование были созданы именно здесь.

Исторически сложилось так, что Агатовая империя ещё и весьма закрытая страна. Но причиной тому служат не течения (как, допустим, в случае с Круллом и континентом XXXX), а политика властей — поддерживаемая, впрочем, большинством населения. Там, где правитель — в данном случае Император — приравнивается к богу, вечно происходит что-то подобное...

Члены Красной Армии собрались на сходку. Собрание открыли пением революционных песен. Поскольку неповиновение властям нелегко даётся гражданам Агатовой империи, песни носили названия типа «Мы Планомерно Движемся Вперёд, При Этом Лишь Слегка Не Повинуясь И Следуя Правилам Хорошего Тона».

Терри Пратчетт «Интересные времена»

Агатовая империя занимает весь Противовесный континент. Это самая крупная страна в мире Диска. При этом на всё огромное по протяжённости побережье насчитывается ровно один порт — Бес Пеларгик. Во всех остальных местах Агатовая империя ограждена от прочего мира Великой стеной — абсолютно отвесной, в двадцать футов высотой. Что характерно, Великая

Перевод — сайт pratchett.org

1. Цорт, 2. Джелибеби, 3. Эфеб, 4. Кринис, 5. Папилос, 6. Эребос, 7. Голывудский залив, 8. Беверли-холмы, 9. Гора Ф'тванга, 10. Кумская долина, 11. Улсканраход, 12. Река Анк, 13. Гелиоделифилодельфибоскроментуево, 14. Голы Вуд, 15. Чирм, 16. Сто Лат, 17. Сто Керриг, 18. Сто Гелит, 19. Ком, 20. Аль Иби, 21. Ил-Дрим, 22. Н'коуф, 23. Другия, 24. Щеботан, 25. Псевдополис, 26. Ни Чо, 27. Рама Нитз, 28. Ре'дурат, 29. Скачущая гора

Стена была построена даже на обрывах и по периметру входящих в состав империи островов.

Соответственно, контакты иностранцев и подданных империи долгое время были максимально ограничены — а чтобы уменьшить сладость запретного плода, распускались слухи о том, что за Стеной вообще ничего нет. А те моря, острова, континенты, люди, которые видны за стеной, — всего лишь иллюзии. И неважно, что из моря можно выловить рыбу, а с человеком поздороваться или подраться, — мало ли что случается в призрачном мире.

> В агатском языке самоназвание страны омонимично слову «вселенная». Аналогично совпадают слова «иностранец» и «привидение», и они всего лишь чуть-чуть — на один мазок кисти — отличаются от слова «жертва».

Так что невинные записки путешественника по имени Двацветок, озаглавленные «Как я провёл отпуск», стали величайшей диссидентской литературой Агатовой империи, классическим самиздатом, который копировался от руки и распространялся внутри революционного подполья. Двацветку (ранее он был скромным клерком — страховым агентом), конечно же, пришлось часть своей биографии посвятить тюрьме, — однако с тех пор, как власть захватил Коэн-варвар, карьера его стремительно пошла вверх, до великого визирства включительно.

Соответственно, и порядки в Агатовой империи стали полиберальнее — что чрезвычайно кстати, учитывая, насколько страна интересна в туристическом плане. Так, большое количество октарина на Противовесном континенте обуславливает весьма своеобразную флору. Знамениты ореховые лозы вул с западных плантаций провинции Реигрид — обратнолетние растения, которые, будучи посажены в этом году, плодоносят в восьми предыдущих. Вино из орехов вул позволяет заглянуть в будущее — ведь с точки зрения ореха оно представляет собой прошлое.

Не менее известны и рощи из груши разумной, которая понимает человеческую речь, даже будучи срезанной и обработанной. Изделия из этой древесины будут следовать за своим хозяином сквозь пространство и время. Именно из груши разумной — чья древесина

СУНДУК ИЗ ГРУШИ РАЗУМНОЙ – ЭТО КУДА БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО БАГАЖ! ПРАЧЕЧНАЯ, ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ, ПЛАВСРЕДСТВО, ДОМАШНИЙ ПИТОМЕЦ – ПРИМЕНЕНИЙ НЕ СЧЕСТЬ!

БИБЛИОТЕКАРЬ НЕЗРИМОГО УНИВЕРСИТЕТА – ОРАНГУТАН, ОДНАКО РОДОМ ОН НЕ С БАНГБАНГДУКА. ОН ВООБЩЕ ИСХОДНО ЧЕЛОВЕК – ПРОСТО С МАГАМИ ЕЩЁ И НЕ ТАКОЕ СЛУЧАЕТСЯ

ещё и не восприимчива к магии — получаются наилучшие посохи для волшебников. Чаще всего они делаются с внушительным набалдашником, чьё применение весьма разнообразно, как гласит фольклор*.

Ещё одна особенность Агатовой империи обусловлена геологическим строением Противовесного континента: изрядную часть его составляют обильные золотоносные породы. Так что ценится золото там весьма дёшево, из него делают дождевые трубы и черепицу. Это весьма способствует украшению городов, в том числе столицы Агатовой империи — Гункунга, одного из двух крупнейших городов Диска (второй — Анк-Морпорк). Во всяком случае, при взгляде сверху. Потому что с высоты человеческого роста Гункунг более всего напоминает огромный базар, где лавки сливаются с домами, а нечто, болтающееся на верёвках, с равной степенью вероятности может быть и товаром, и сушащимся бельём, и обедом. Впрочем, это лишь добавляет колорита.

Также определённый интерес представляет собой остров Бангбангдук, родина орангутанов (библиотекарь Незримого университета Анк-Морпорка, думаем, с нами согласится). Только берегитесь молотобоя — это хищное растение может напасть даже на человека, хотя обычно предпочитает мелких животных. Его особая примета — кувалда посреди листвы. Если увидите подобное, просто обойдите стороной эту недружелюбную флору.

Предполагаем, что комфортнее всего в Ариенталии будут чувствовать себя жители Китая или Японии. Первым она напомнит о прошлом собственной Нефритовой империи, особенно если посетить Закрытый город в столице или погулять вдоль Великой стены. Вторым — о времени «политического чуда» (надеемся, что Агатовая империя пойдёт и в сторону «экономического чуда» — предпосылки к этому есть). Да и сама концепция туризма японцам очень близка, а ведь нынешний великий визирь (то есть второй человек этого государства) — первый в мире Диска турист.

ВОЛНА НАД КРАЕМ: КРУЛЛ

О существовании государства Крулл не всем известно даже на Диске. Это древнее королевство располагается на одноимённом острове, что по форме напоминает волну и находится буквально на самом Краю — настолько, что наиболее высокая его часть, «гребень волны», даже немного выступает за Диск. Упускать такое зрелище было бы со стороны крулльцев невероятной глупостью — а это качество им не свойственно. Поэтому там, где остров свешивается за Край, был построен огромный амфитеатр вместимостью несколько десятков тысяч человек. Зрители могут любоваться не только космическими пейзажами: на арене амфитеатра находится чудо инженерной мысли — подъёмное устройство, позволяющее отправлять научно-исследовательские экспедиции за Край (и порой даже возвращать их обратно). Таким образом астрозоологи изучают особенности жизнедеятельности Великого А'Туина и стоящих на нём слонов.

Это не единственный масштабный проект крулльцев. Ещё сильнее впечатляет Окружносеть, опоясывающая весь Диск по периметру, — длина её составляет тридцать тысяч миль. Она улавливает все крупные объекты, что несут за Край воды Окружного океана, — а далее моряки семи флотов, патрулирующих Окружносеть, сортируют добычу...

...и вот тут нельзя не сказать о некоторой, как бы это повежливее, этической двусмысленности происходящего. В сеть попадают не только бочки с вином или тюки с материей, но и унесённые течениями корабли с людьми (а также гномами, троллями и другими жителями Диска). И основу процветания Крулла — страны сытости и праздности, управляемой мудрецами-философами, что стремятся постичь тайны мироздания, — составляет в том числе и рабство. Собственно, у попавших в беду моряков (которых без Окружносети ждал бы исключительно полёт за Край) крайне скудно с альтернативами: либо покориться и дать вырвать себе язык, либо почти наверняка покончить с собой, перебравшись через Окружносеть и спрыгнув с Края (а это действительно очень страшно), либо попытаться сбежать на один из трёхсот восьмидесяти островов вокруг Крулла — что, на самом деле, лишь отсрочит выбор между первым и вторым вариантами.

— Я не стану рабом! — крикнул Ринсвинд. — Да я скорее за Край прыгну!

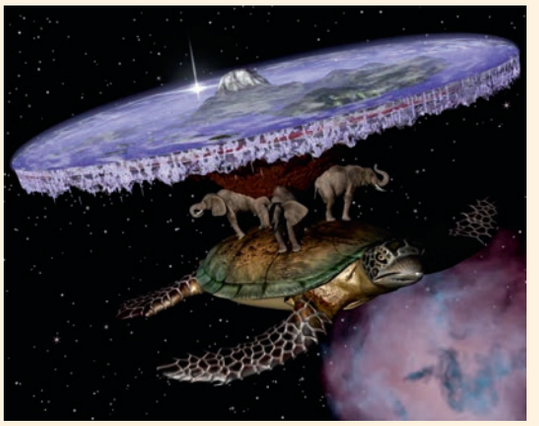
Волшебник сам изумился тому, как решительно прозвучал его голос.

Терри Пратчетт «Цвет волшебства»

Так что рекомендуем хорошо всё просчитать, прежде чем отправляться в Крулл. Впрочем, сторонникам экстремального туризма — если всё вдруг пройдёт хорошо — будет о чём рассказать. Остров Крулл красив и сам по себе (горы, по большей части укрытые зелёными лесами, живописные белокаменные или же созданные на базе кораблей дома, что поднимаются вверх, уступ за уступом) — а уж какие уникальные виды открываются с Края! Рубиновые глаза гигантских слонов напоминают алые звёзды, их бивни подобны исполинским скалам — и всё это великолепие меркнет перед мощью одного лишь плавника Великого А'Туина...

Чтобы комфортно себя чувствовать на Крулле, надо либо там родиться (причём в свободной семье) и принять такой уклад жизни как должное, либо каким-то образом сохранить или воспитать в себе древнегреческое мыш-

НИКТО НЕ ЗНАЕТ, КУДА ВЫ ПОПАДЁТЕ, СОРВАВШИСЬ С ДИСКА. ЭТО-ТО И ПУГАЕТ БОЛЬШЕ ВСЕГО



* Текст песни «На волшебном посохе нехилый набалдашник» не приводится нами из цензурных соображений — однако мы полагаем, что вы сможете услышать её в любой таверне на Диске.

ление, а по прибытии на остров ухитриться не попасть в рабство. Нам кажется, что для туриста с нынешней Земли это фантастика.

ДУРАКАМ ПОЛРАБОТЫ НЕ ПОКАЗЫВАЮТ: КОНТИНЕНТ XXXX

Континент XXXX (он же Четыре Икса, Форэкс, Террор Инкогнита или Ужастралия) — одно из самых загадочных мест на Диске. Причина этого в том, что он был создан намного позже, чем остальной мир, другим богом (соответственно, виден другой «авторский почерк»), а самое главное — не доделан. В прямом и буквальном смысле. Миллионы лет назад его создали тридцатитысячелетним… только, поскольку время там течёт как ему вздумается, он на самом деле всё ещё новенький. Его не подогнали под остальной Диск, не обстругали и тем более не ошкурили, и в ткани мироздания континент XXXX более всего напоминает кусочек паззла, положенный в общую картину хоть и на правильное место, но неправильной стороной. А вертеть здоровенный континент (тем паче в девяти измерениях сразу) достаточно затруднительно.

На происходящем в Ужастралии это отражается напрямую и весьма разнообразно. Прошлое, настоящее и будущее там причудливо перетекают друг в друга, порождая самые причудливые завихрения, парадоксы и прочее макраме. Для находящегося на Форэксе в порядке вещей увидеть среди древних наскальных рисунков свой портрет. И даже автопортрет.

Такие аномалии не могли не сказаться на климате. Так что большую часть времени на континенте XXXX абсолютно сухо: там крутится гигантская облачная спираль антициклона, не дающая воде пролиться на сушу. И хотя в Форэксе довольно много рек, воды там чаще всего нет.

Внезапно пошедший дождь для ужастралийцев становится не только благом, но и источником изрядных проблем и сложностей. Так, например, приходится отменять регату — о какой регате вообще может идти речь, если в Занудь-реке полно воды? Как же верблюды смогут тянуть яхты?

Вообще с водой у жителей XXXX отношения непростые. Так, отправиться оттуда в дальнее плавание достаточно затруднительно: опасные течения так и норовят отнести зазевавшееся судно к Краепаду. Но если сложно изменить какой-либо фактор, можно посмотреть на происходящее под другим углом: ужастралийцы убеждены, что Террор Инкогнита — лучшее место в мире, так что уплывать оттуда попросту незачем. Этот оптимизм, несомненно, достоин отдельного упоминания — ведь речь идёт о континенте, где почти всех ядовитых змей съели ядовитые пауки…

Взяв наугад одну книгу, Смерть прочёл текст на обложке:

— «АПАСНЫЕ МЛЕКАПИТАЮЩИЕ, РЕПТИЛЬИ, АМФИБЬИ, ПТИЦЫ, РЫБЫ, МЕДУЗЫ, НАСЕКОМЫЕ, ПАУКИ, РАКОБРАЗНЫЕ, ТРАВЫ, ДЕРЕВЬЯ, МХИ И ЛИШАЙНИКИ ТЕРРОР ИНКОГНИТА». — Его взгляд пробежался по корешку. — ТОМ 29, — добавил он. — ПОДТОМ В. ОТЛИЧНО.

Он окинул взглядом притихшие полки.

— ВОЗМОЖНО, БУДЕТ ПРОЩЕ, ЕСЛИ Я ЗАПРОШУ ИНФОРМАЦИЮ О БЕЗВРЕДНЫХ СУЩЕСТВАХ ВЫШЕНАЗВАННОГО КОНТИНЕНТА?

…Смерть подхватил одинокий листок.

Внимательно ознакомившись с его содержанием, он на секунду перевернул бумажку — на тот случай, если что-то написано на обороте.

— Можно взглянуть? — спросил Альберт.

Смерть передал ему листок.

— «Отдельные овцы», — прочёл Альберт вслух.

Терри Пратчетт «Последний континент»

ОН БЫЛ РАБОМ И ОН ПРИВЫК…

ОЛИВКИ, А ТАКЖЕ ВИНОГРАД И РЫБА — ТО, НА ЧЁМ ДЕРЖИТСЯ ЭКОНОМИКА ЭФЕБА

Надо сказать, что Крулл — не единственная страна на Диске, где разрешено рабство. Правда, в городе-государстве Эфебе ситуация совсем другая.

Как ни странно, Эфеб называют «колыбелью демократии», и это во многом правда: уже несколько тысячелетий в стране держится выборная власть. Раз в пять лет там избирают тирана, который обязан обладать безупречной репутацией и предоставить доказательства чистоты помыслов и деяний (а после избрания он, как правило, оказывается маньяком и преступником). У тирана в течение этих пяти лет практически неограниченная власть… но кое-чего сделать он всё же не может. Например, отменить рабство — против этого слишком много протестов. Со стороны рабов.

Дело в том, что, согласно эфебским законам, хозяин должен кормить своих рабов три раза в день (причём один раз — качественным мясом), заботиться об их жильё, предоставлять им раз в неделю выходной, а раз в год — оплачиваемый двухнедельный побег… О том, чтобы бить раба или плохо с ним обращаться, и речи нет — это серьёзное преступление. Раб — это, знаете ли, собственность, а уважение к собственности есть одна из основ государства. Так что, невзирая на право освободиться после двадцати лет рабства, желающих воспользоваться этим правом не наблюдается.

В целом же поездку в Эфеб, в отличие от Крулла, наше турбюро рекомендует. Вы сможете полюбоваться на чудесные пейзажи Клатчианского побережья Круглого моря, живописные развалины и беломраморные дворцы, познакомиться с философами, живущими в бочках с саунами (не пугайтесь мокрых голых стариков, бегущих по улице с криком «Эврика!», — они обычно безобидны)… Желающие могут пощекотать себе нервы, попытавшись пройти по Лабиринту (крайне не советуем делать это без проводников! Помните: каждый проводник знает лишь свою часть Лабиринта). А для любителей литературы напоминаем: именно в Эфебе находится самая большая немагическая библиотека на Диске!

ТАКИХ КРАСАВЦЕВ В УЖАСТРАЛИИ ВАМ ВСТРЕТИТСЯ БОЛЕЕ ЧЕМ ДОСТАТОЧНО

Впрочем, надеемся, что всё вышесказанное не отбило у вас охоту посетить Ужастралию. Потому что на самом деле эта местность весьма интересна для любознательного туриста. Экстремалы вдоволь налюбуются красотами пустыни — там можно добраться до огромной Красной Скалы, в которой расположен источник времени, встретить говорящего кенгуру и найти под камнями сыр и пудинги. А жаждущим культурного досуга можно смело порекомендовать столицу Форэкса — Пугалоу. Там есть Оперный театр, похожий одновременно на открытую коробку тканей и корабль, готовый к отплытию, есть свой собственный магический Незримый университет (чья башня снаружи не превышает по высоте двадцати футов, а изнутри возвышается над городом на полмили), а также многочисленные сочинители баллад, всегда готовые воспеть подвиги очередного вора, приговорённого к смертной казни.

ПУГАЛОУСКАЯ ОПЕРА. ВСЕ СОВПАДЕНИЯ СЛУЧАЙНЫ!

Настоятельно советуем: ни в коем случае не пытайтесь украсть овцу! Более того, не дайте ни малейшего повода себя в этом заподозрить.

Не удивляйтесь необычному виду ужастралийцев: помимо представителей обычных на Диске рас вроде людей, гномов или троллей, вы можете встретить крокодила-трактирщика или овцу в рабочем комбинезоне, рассказывающую о шардоне из Ржавой долины. Примите как факт: вы в порядке, помощь психиатра не требуется.

И на всякий случай не говорите с аборигенами о погоде.

И ещё. В Ужастралии на удивление неплохое пиво!

Думаем, что жители Австралии или Новой Зеландии будут чувствовать себя на континенте XXXX практически как дома. Кстати, многие места Форэкса чрезвычайно кинематографичны…

ЖИРНАЯ ЗЕМЛЯ: УБЕРВАЛЬД

Убервальд — это, судя по всему, самая крупная страна Безымянного континента: она простирается до самого Пупового пика горы Кори Челести. Однако утверждать что-либо насчёт географии Убервальда можно лишь с оговорками. И вот почему.

Для начала, несмотря на то, что Убервальд — вполне освоенная разумными жителями местность, точных карт её не существует. Поросший густыми вековыми лесами, иссечённый горными хребтами и быстрыми реками, что изобилуют водопадами, а также имеющий, по сути, две погодные опции — «жуткий холод» и «палящий зной», он не жалует заезжих картографов. Тот, кто не знает этой местности, уходит с известных троп на свой страх и риск — даже если им никто не заинтересуется с гастрономической точки зрения, блуждать в здешних чащобах можно долго. А местным жителям карты как-то без надобности.

К тому же Убервальд, строго говоря, не совсем страна — это множество отдельно стоящих городов и замков, между которыми нет границ. Кроме того, в Овцепикских горах живут троллийские кланы, а под землёй, в своём королевстве, обитает множество гномов — но это всё равно не добавляет Убервальду внутреннего единства.

А жаль, иногда это бы не помешало. Потому что в Убервальде могут возникнуть некоторые проблемы…

Проблема номер один — это вервольфы. Невзирая на то, что многие их семейства богаты и ведут свою родословную уже многие столетия, жить с такой особенностью, как оборотничество, нелегко — и социальная адаптация вервольфов регулярно оставляет желать лучшего. Что может приобретать самые разные формы — от охоты на людей до убийства своих родственников, если они в чём-то не соответствуют представлениям о правильных оборотнях.

Проблема номер два — это вампиры. К чести убервальдских вампиров, многие из них «завязали» и перешли на кровь животных — хоть эта замена и похожа на замену виски лимонадом. Они торжественно носят чёрную ленту с надписью «Ни капли!» и входят в Лигу Воздержания. Но «многие» — не означает «все». Ну и, кроме того, даже самый волевой и законопослушный вампир иногда может сорваться — хотя потом ему будет очень стыдно. Возможно.

Проблемой номер три могут стать гномы — однако это вряд ли коснётся туристов. Вы же не собираетесь заниматься крупными торговыми сделками и заключать договоры о поставке полезных ископаемых? Хотя по их части Убервальд уникален. Железная руда, уголь, золото, серебро — это, конечно, важные составляющие благосостояния убервальдцев, но одно ископаемое не имеет аналогов не только в нашем мире, но и на Диске. Это — жир земли.

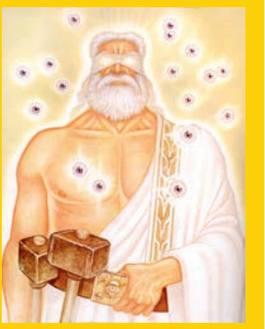
Разумеется, Ваймс знал эту легенду. Когда-то на панцире Великого А'Туина стояли пятеро, а не четверо слонов, но один то ли оступился, то ли был стряхнут в результате некоего катаклизма. Ссыпавшиеся в глубокую дыру валуны похоронили слоновью тушу глубоко под землёй. Дальше потянулись тысячелетия, а там, в глубине, что-то варилось и растапливалось. Такова история происхождения жира земли.

Терри Пратчетт «Пятый элефант»

Мощнейшие месторождения топлёного жира, белого твёрдого жира, светлого нутряного жира… Освещение, моющие средства и даже еда! Даже если вы заблудитесь в бескрайних убервальдских лесах, голодная смерть вам почти наверняка не грозит. Жировые источники и жировые гейзеры к вашим услугам. Правда, иногда попадаются ГХТ (горелые хрусткие твари) — обычно это гигантские доисторические животные… но, во всяком случае, они хорошо прожарены! Да и дрова, если их сначала обмакнуть в масляный фонтанчик, будут гореть куда лучше.

ДЕЛЬФИНА АНГВА ФОН УБЕРВАЛЬД, ДЛЯ КОЛЛЕГ ПРОСТО АНГВА – СТРАЖНИЦА ИЗ АНК-МОРПОРКССКОЙ ПОЛИЦИИ. ЭХ, ЕСЛИ БЫ ВСЕ БЫЛИ НАСТОЛЬКО СОЦИАЛИЗИРОВАННЫМИ… НО ЭТОГО НЕЛЬЗЯ СКАЗАТЬ ДАЖЕ ПРО ЕЁ БЛИЖАЙШИХ РОДСТВЕННИКОВ

ОБИТЕЛЬ БОГОВ

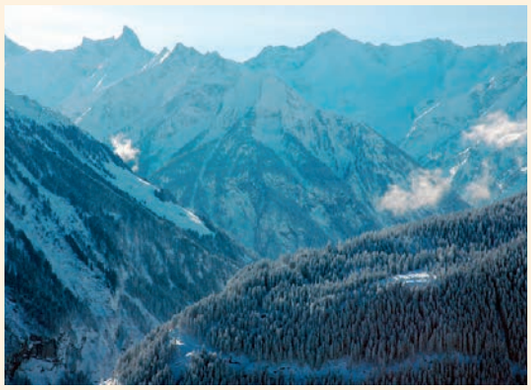


СЛЕПОЙ ИО – ВЕРХОВНЫЙ БОГ ДАНМАНИФЕСТИНА

В Пупземелье, между горой Улсканраход (чьё название означает «Кто этот идиот, который не знает, что такое гора?») и Водоворотными равнинами, находится самая высокая часть Диска, Пуп. Её вершина — гора Кори Челести. Высота её составляет 10 миль, а на самом её верху находится дворец Данманифестин — что в переводе с божественного языка значит «Достало уже проявляться». Именно там и живут могущественнейшие боги Диска. Как несложно догадаться, к своим почитателям они спускаются с большой неохотой и крайне редко.

Это и неудивительно. На Диске бог остаётся таковым, лишь пока в него верит достаточное количество народа. Как только вера слабеет, неудачник переходит в разряд малых богов, вынужденных жить там, где ещё можно собрать крохи почитания, то есть внизу. В особо же запущенных случаях бог попросту исчезает. Впрочем, нередко появляются и новые боги — в мире, насыщенном магией, вера творит чудеса.

Из-за такой неустойчивости нельзя сказать, что на Диске боги находятся в самом привилегированном положении. Ибо подлинным бессмертием — независимо от того, верят в них или нет, — обладают вовсе не они, а Сверхъестественные создания вроде Смерти или Времени.



ТИПИЧНЫЙ УБЕРВАЛЬДСКИЙ ПЕЙЗАЖ

Так что — рекомендуем. Изумительной красоты пейзажи, туристические маршруты различной сложности, вкуснейший горный воздух и много мрачноватой романтики. Незабываемый отпуск гарантирован!

> Определённое сходство со своей родиной (хотя и не всегда — с современной) в Убервальде найдут и румыны, и венгры, и австрийцы, и, конечно же, русские. Вы только присмотритесь к двуглавой летучей мыши — гербу Убервальда, к его знаменитым деревянным куклам, что вкладываются друг в друга, к его экономике…

ЧУДЕСА НА КАРНИЗЕ: ЛАНКР

Не все государства на Диске могут похвастаться внушительными размерами, однако и в малых странах встречаются чрезвычайно интересные места. Таков, например, Ланкр — королевство с населением всего в шестьсот жителей (включая гномов и троллей, которые не признают Ланкрскую Корону). Самая населённая его часть располагается на узком карнизе над равнинами Сто, а всё остальное — это небольшой кусочек огромного массива Овцепикских гор. Всей площади у Ланкра примерно 400 квадратных миль.

Впрочем, число это достаточно приблизительное, и не только из-за трудностей измерения в негостеприимных скалистых местностях. Дело ещё и в том, что Овцепикские горы — особенно та часть, где находится Ланкр, — располагаются в русле мощного течения магических потоков. И сказывается это буквально на всём — включая расстояния и размеры помещений.

Благодаря этому же Ланкр славится на Диске как место происхождения большинства волшебников и ведьм. Самые знаменитые ведьмы нынешнего времени — Эсмеральда Ветровоск (уважительно именуемая Матушкой Ветровоск) и Гита Ягг (к которой принято обращаться Нянюшка Ягг) — тоже ланкрийки.

> Гита Ягг известна не только магическими достижениями, но и литературными. Её перу принадлежат «Сказки Мамаши Ягг Для Маленьких (с картинками)», «Поваренная книга Нянюшки Ягг» и «Лакомая Отрада» (последняя была запрещена к изданию по соображениям цензуры). Самое же известное её поэтическое произведение — «Песня про ёжика»*. Впрочем, есть также мнение, что песня исходно народная, а Нянюшка Ягг просто творчески подошла к ней и изрядно дополнила текст.

Исторически сложилось, что Ланкр славится мастерами кузнечного дела. Развитию этого ремесла способствовали как залежи железной руды, так и угроза со стороны эльфов из параллельного мира — из-за парадоксов магического поля тут существовало минимум два прохода в другое измерение. Сейчас оба прохода запечатаны пломбами из метеоритного железа и местность считается безопасной. Изделия же местных искусных ковщиков, без сомнения, украсят ваш дом.

Любителям спелеотуризма можем порекомендовать обширные и живописные Ланкрские пещеры, простирающиеся под всем королевством. Правда, перемещение в них требует определённой осмотрительности из-за возможных хронопарадоксов: не удивляйтесь, если увидите самого себя (и уж тем паче не причиняйте

* Текст «Песни про ёжика» не приводится нами из цензурных соображений — однако полагаем, что вы сможете её услышать в любой таверне на Диске.

ВАМ ТУДА НЕ НАДО!

СМЕРТЬ. ОН ПО-СВОЕМУ ХОРОШ И ДАЖЕ ИНОГДА ГУМАНЕН — НО ВСЁ РАВНО ЖЕЛАЕМ ВАМ НЕ ВСТРЕЧАТЬСЯ С НИМ КАК МОЖНО ДОЛЬШЕ

Искренне надеемся, что вы никаким образом не попадёте из мира Диска в другие измерения (и не столкнётесь с теми, кто в них обитает). Почему? Ну, например, потому, что вернуться оттуда живым и не изменившим своей сущности не удавалось, кажется, никому из простых смертных. Даже тем, кто одарён способностью к магии, сгинуть там куда легче, чем выжить…

Так что расскажем о мерах предосторожности в мире Диска.

Во-первых, не думайте и уж тем более не говорите об эльфах и тем паче о королеве эльфов (если же в этом есть какая-то техническая необходимость — употребляйте эвфемизмы вроде «дивный народ» или «дамы и господа»; не беспокойтесь, все, кому надо, вас поймут). Ибо даже мысли о них помогают созданиям из Страны Фей — паразитного измерения, что прикрепляется к той или иной вселенной и питается ею, — проникнуть в мир Диска и там поразвлечься. А развлечения у тамошних эльфов достаточно незатейливы: разбои, грабежи и пытки. К сожалению, из-за того, что эльфы прекрасно умеют очаровывать и гипнотизировать людей, противостоять им достаточно сложно — а неподготовленному человеку практически невозможно. Так что лучше с ними просто не встречаться. И носите с собой что-нибудь железное, да покрупнее — это хоть как-то собьёт с толку неприятных вторженцев.

Во-вторых, старайтесь избежать внимания Аудиторов — жителей ещё одного измерения, соприкасающегося с Диском. Это, надо сказать, чрезвычайно неприятные сущности (впрочем, они о нас думают не лучше). Опасность Аудиторов даже не столько в том, что они любят во всём разбираться (точнее, разбирать на составляющие, до атомов включительно), а в том, что саму жизнь они полагают грязным пятном на простыне Вселенной. Ну и по мере возможностей — а кое-какие у них есть — стараются эту простыню почистить.

А в-третьих, берегите себя. Смерть, конечно, довольно вдумчивый и вежливый собеседник (хотя он говорит ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО КАПИТЕЛЬЮ), да и побывать в его доме, тоже находящемся в отделённом от Диска пространстве, может быть небезынтересно — вы когда-нибудь видели ванную с трубами без отверстий и полотенца из камня? а светящуюся лошадь? а песочные часы-жизнеизмерители? да и вообще место, где время не течёт и где невозможно постареть? — но всё-таки на встречу с ним лучше не торопиться.

НЯНЮШКА ЯГГ НАСТОЛЬКО ЗНАМЕНИТА, ЧТО МАРКУ С ЕЁ ПОРТРЕТОМ ВЫПУСТИЛИ И В НАШЕМ НЕМАГИЧЕСКОМ МИРЕ

самому себе вред!). А ценителям пейзажей наверняка придутся по душе прозрачные ледниковые озёра и изумрудные горные луга, на которых пасутся стада овец, — это тоже заслуженная гордость Ланкра.

Трогательное сходство Ланкра со своей родиной обнаружат англичане, проживающие в сельских местностях вроде Ланкашира, и швейцарцы.

АНК-МОРПОРК

«В мире есть более крупные города. В мире есть более богатые города. В мире наверняка есть более красивые города. Но ни один город во множественной вселенной не может соперничать с Анк-Морпорком по части запаха.

Великие и Древнейшие, которые знали о вселенных всё и вдыхали запахи Калькутты, !Кэрк-!а и центрального Марспорта, единодушно согласились, что даже эти великолепные образчики назальной поэзии — не более чем частушки в сопоставлении с одами пахнущего Анк-Морпорка.

Можно говорить о козлах. Можно говорить о чесноке. Можно говорить о Франции. Валяйте. Но если вы не нюхали Анк-Морпорк в жаркую погоду, вы не нюхали ничего.»

Терри Пратчетт «Безумная звезда»

Истинная жемчужина Диска — это, конечно же, Анк-Морпорк, крупнейший порт, торговая и научно-магическая столица всего этого в высшей степени неплоского мира. Многие жители Земли — таллиннцы и нью-йоркцы, пражане и лондонцы — могут увидеть в нём сходство с родными городами, но на самом деле Анк-Морпорк чрезвычайно самобытен. Порой даже чересчур — хотя что может быть чересчур для истинного любителя экзотики?

Анк-морпоркцы ласково называют свою родину «Большим Койхреном» — в честь известного очудноземельского овоща (который достигает двадцати футов в высоту, покрыт здоровенными колючками цвета ушной серы и пахнет муравьедом, пообедавшим в особо ароматном муравейнике).

Анк-Морпорк вольготно расположился в устье реки Анк — которая до того протекла через все равнины Сто и собрала оттуда изрядную часть глинистой взвеси. Впрочем, в месте её впадения в город — у Водных ворот — по ней ходить пешком ещё нельзя, а там, где она вытекает из города, у Речных ворот, уже вполне можно. Кстати, один из девизов Анк-Морпорка гласит: «Merus in pectum et in aquam», что на старом лататинском наречии означает «Чист душой и водой».

ПОДРОБНАЯ КАРТА АНК-МОРПОРКА

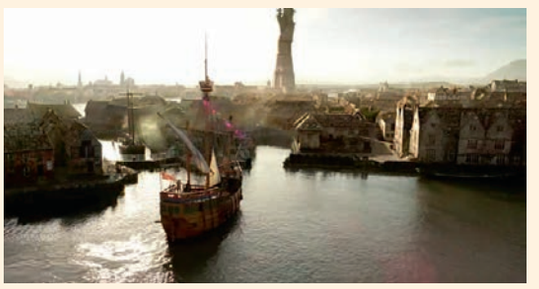
ВРЕМЯ НАКАПЛИВАЕТСЯ В ПИРАМИДАХ

Если вы устали от постоянно меняющегося мира, если у вас стресс от необходимости постоянно реагировать на что-то новое, истинно целебное воздействие на вас окажет Джейлибейби. Эта маленькая страна — всего лишь две мили в ширину и сто пятьдесят миль в длину — весьма своеобразно обходится со временем: фактически здесь оно течёт по кругу. И хотя люди в Джейлибейби, как и везде, рождаются и умирают, вокруг них, по большому счёту, ничего не меняется. Всё так же живительной илистой водой разливается река Джель, давшая название государству, всё так же крестьяне выращивают дыни и чеснок, всё так же фараоны, в которых джейлибейбцы верят, как и в своих (не известных более нигде на Диске) богов, обретают сверхспособности…

Правда, с экономикой тут неважно. Постройка многочисленных пирамид, благодаря которым и можно проделывать такие штуки со временем, дело чрезвычайно разорительное. А если не двигаться по пути прогресса, в конце концов окажешься банкротом. То, что ещё как-то мог позволить себе в древние времена наш земной Египет, в конце концов привело Джейлибейби к логичному итогу: а как иначе, если у соседей по миру уже вовсю новое и новейшее время, а тут оно всё дряхлеет и дряхлеет?..

АНК-МОРПОРК, ВИД СВЕРХУ. ОСОБЕННО ХУДОЖНИКУ УДАЛАСЬ НЕПОВТОРИМАЯ ФАКТУРА РЕКИ АНК

ГАВАНЬ. ТАК ПРИБЫЛ В АНК-МОРПОРК ПЕРВЫЙ ТУРИСТ МИРА ДИСКА — ДВАЦВЕТОК



Два гиппопотама на гербе — дань истории города и той героической бегемотихе, что выкормила двух братьев-близнецов. По преданиям, впоследствии они и стали основателями Анк-Морпорка. Ныне же Медный мост украшают восемь статуй гиппопотамов, глядящих на море. Если городу будет угрожать опасность, они поведут себя как истинные патриоты Анк-Морпорка. То есть удерут со всех ног.

Река делит город на две примерно равные части: более богатый Анк и менее состоятельный Морпорк (включающий, в частности, трущобный район под названием Тени). Следить за своим кошельком стоит везде, но в Морпорке рекомендуем как минимум удвоить бдительность. Впрочем, к чести Анк-Морпорка скажем: когда городскую стражу возглавил командор Сэмюэль Ваймс (впоследствии за заслуги в области внешней политики получивший титул герцога Анкского), преступлений в городе стало совершаться намного меньше.

ПУСТЬ ВНЕШНОСТЬ У КОМАНДОРА И НЕ САМАЯ ПРЕЗЕНТАБЕЛЬНАЯ, НО СВОЁ ДЕЛО ОН ЗНАЕТ

Анк-Морпорку свойственны многие черты мегаполиса. Он многонационален (тут проживает наибольшая гномская диаспора на Диске, немало троллей, несколько меньше вервольфов и вампиров… впрочем, перечислять всех разумных жителей Анк-Морпорка будет чересчур долго — так мы дойдём и до говорящей дворняги по кличке Гаспод). Это крупный промышленный центр (а благодаря близости к Круглому морю и наличию весьма востребованного порта — ещё и судостроительный). В городе множество лавок, рынков (особенно стоит отметить знаменитый Скотный рынок) и прочих заведений, где можно купить, продать и пообедать.

> Нельзя не попробовать знаменитые булочки с сосисками у Себя-Режу-Без-Ножа Достабля. Но запаситесь активированным углём или другими таблетками для желудка. И не надо пищать, гавкать или мяукать у его прилавка — столь прозрачные намёки считаются моветоном.

О новостях как в Анк-Морпорке, так и в изрядной части Диска вы можете узнать из многочисленных газет. Благодаря тому, что сеть клик-башен — местного аналога телеграфа — ныне протянулась по всей равнине Сто, изрядной части Овцепикского региона и Убервальда и дотянулась до самой Орлеи, информационная изоляция вам не грозит. Правда, без вай-фая пока придётся обойтись.

Административная структура города достаточно сложна: практически все сферы жизни находятся в руках представителей более чем трёхсот Гильдий. Сколько их точно — пожалуй, знает только патриций Хэвлок Ветинари, лучший правитель Диска (а может, и не только Диска).

> Складывается впечатление, что Ветинари знает о городе вообще всё — по крайней мере, всё, что ему требуется. Сам он закончил с отличием школу наёмных убийц в одноимённой гильдии и сейчас занимает в этой школе должность проректора. Кстати, это самое престижное учебное заведение в Анк-Морпорке, дающее прекрасное образование — особенно в области гуманитарных наук.

КЛИК-БАШНИ НАД АНК-МОРПОРКОМ

ПРОСТО СКАЗКА!

Тем, кто в путешествиях отдаёт должное кулинарии, обязательно стоит посетить Орлею — город поваров и карнавалов. Как известно, изысканная кулинария процветает там, где не хватает обычных, простых продуктов, — а в Орлее, находящейся на побережье Болотного Моря в дельте реки Вьё, где большая часть земли занята тропическими болотами, не так-то много картошки или пшеницы. Поэтому орлейский повар, как говорят, способен приготовить незабываемый гастрономический шедевр даже из грязи, сухих листьев и приправ. На самом деле про грязь — это, конечно, неправда. Чтобы создать воистину запоминающееся блюдо, за которым будут приезжать снова и снова, нужно огромное количество ползающих, плавающих и летающих ингредиентов…

Карнавалы, лучше которых на Диске просто не найти, проводятся в Орлее дважды в году — это Жирный Вторник и Субботняя Ночь Мёртвых. Но если вы прибыли в Орлею в другое время — не беда. Насладитесь её сказочной — в буквальном смысле слова — архитектурой: аккуратными маленькими домиками, белоснежными особняками, великолепным изящным дворцом. Пройдитесь по безупречно чистым булыжным улицам, зайдите в таверну, где можно пропустить стаканчик изумительного банановой дайкири…

Нет, вы не попали в сказку. К счастью. Сказка некоторое время назад закончилась, так что Орлея стала практически безопасным местом. Да, в болотах живут крокодилы, — но это, согласитесь, такие пустяки по сравнению с Доброй Феей!

СКАЗОЧНАЯ ПРАВИТЕЛЬНИЦА — ЭТО ЧУДОВИЩНО. ТАКОЙ КОШМАР НЕ МИНОВАЛ И ОРЛЕЮ — УЖАСНОЕ БЫЛО ВРЕМЯ… К СЧАСТЬЮ, ТЕПЕРЬ У ВЛАСТИ ДОЧЬ БАРОНА СУББОТЫ, ЧТО ГОРАЗДО ЛУЧШЕ, ПОВЕРЬТЕ!

Крупнейший центр научно-магической жизни на Диске — Незримый университет Анк-Морпорка. К сожалению, гарантировать, что вы сможете осмотреть этот выдающийся памятник архитектуры, мы не можем: своё имя он носит не зря*. Впрочем, если вам повезёт, вы сможете им полюбоваться — но почти наверняка только снаружи. Башенки, высокие стрельчатые окна, живописные арки, цветники и клумбы, изящные переходы между зданиями (всего их насчитывается одиннадцать) — это стоит того, чтобы потратить некоторое время и подкараулить удачный момент.

НЕЗРИМЫЙ УНИВЕРСИТЕТ, ГЛАВНОЕ ЗДАНИЕ

В городе бытуют две поговорки: «Все дороги ведут в Анк-Морпорк» и «Все дороги ведут из Анк-Морпорка». Спорить, какая из них правдивее, бессмысленно — лучше просто там побывать. Пожалуй, если где-то и можно узнать саму душу этого прекрасного мира, то именно в Анк-Морпорке.

А к запаху придётся просто привыкнуть.

* * *

Мы, конечно же, описали (и то весьма кратко) лишь несколько наиболее интересных мест в мире, что несёт на своей спине Великий А'Туин. К сожалению, небольшие объёмы буклета не позволяют рассказать обо всех достопримечательностях Диска. Нам пришлось обойти своим вниманием и Щеботан, родину величайшего изобретателя Леонарда Щеботанского, и тропики Говандоленда, где находится потерянный храм Оффлера, крокодилоголового бога крокодилов, и воображаемых драконов из Червберга, и города равнины Сто… Однако, как известно, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Наше туристическое бюро гарантирует: после первой же поездки на Диск вам захочется возвращаться туда снова и снова.

Откройте для себя мир Диска! Приятных путешествий!

ГЕРБ АНК-МОРПОРКА. ЧЁРНОЕ ПОЛЕ СПРАВА — ГЕРБ ПАТРИЦИЯ ХЭВЛОКА ВЕТИНАРИ

* Вернее было бы назвать его «Университет, который виден только тогда, когда ему самому этого захочется или когда уже не отвертеться».

Редактор: **Борис Невский**

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Телесериал «Уроборос» (Ouroboros, Япония, 2015)
Довольно удачная экранизация манги. Герои сериала — двое сирот. Воспитательница из детдома, заменившая им мать, была жестоко убита. Герои много лет подряд ведут расследование этого нераскрытого дела, для чего один стал полицейским, а другой — якудза.

КНИЖНЫЙ РЯД

В февральском номере журнала мы сообщали о печальной истории дома Рэя Брэдбери, где были написаны многие его знаменитые произведения. Дом в Лос-Анджелесе был продан и, несмотря на протесты общественности, пошёл под снос, ибо на его месте планируют возвести элитное жильё для богачей. Новому владельцу недвижимости, известному архитектору, на память Брэдбери оказалось наплевать... Однако в Америке немало и истинных почитателей таланта знаменитого фантаста. И хотя его дом сохранить не удалось, появились другие способы увековечить память автора «Марсианских хроник» и «451° по Фаренгейту».

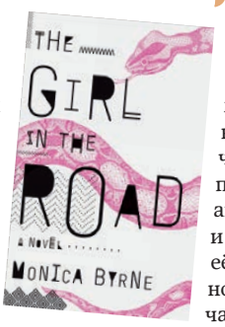
Публичная библиотека города Уокиган (штат Иллинойс), где родился Брэдбери, объявила конкурс эскизов для будущего памятника писателю. В городе уже имеется парк Рэя Брэдбери — возможно, памятник воздвигнут именно там либо у входа в библиотеку. Часть средств на памятник выделит мэрия, часть будет собрана через пожертвования.

Ещё одно памятное место в честь Рэя Брэдбери может появиться и в Лос-Анджелесе, куда семья будущего писателя переехала в 1934 году, когда он был подростком. За это выступил сценарист Колин Маршалл, который считает, что именно Город Ангелов, а не какой-то захолустный Уокиган должен называться подлинной родиной Брэдбери: «Фанаты почитают Брэдбери как писателя-фантаста, но для меня он прежде всего истинный «ангелено» (это жаргонное обозначение жителя или уроженца Лос-Анджелеса). Брэдбери написал несколько публицистических работ, посвящённых этому городу — его прошлому, настоящему и будущему. И Маршалл стал инициатором кампании по увековечиванию памяти Рэя Брэдбери именно здесь — именем знаменитого фантаста планируется назвать сквер, площадь или улицу.

Впрочем, лучший памятник любому значимому писателю — его книги, которые и спустя много лет после кончины их автора способны привлечь к себе читателя.

С мира по факту

Ежегодную премию имени Джеймса Типтри-младшего за фантастику, посвящённую гендерным проблемам, разделили два романа. Книга Моники Бёрн The Girl in the Road («Девушка в дороге») повествует о женщине из будущего Мине, которая путешествует по огромному мосту через Аравийское море, причём на этом сооружении живут люди с собственной оригинальной субкультурой. Лауреатом премии также стал роман Джо Уолтон My Real Children («Мои настоящие дети»), чья героиня помнит свою жизнь в нескольких альтернативных измерениях.



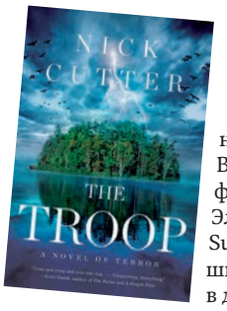
Обладателем ежегодной премии имени Филипа Дика, которую присуждают за лучшую НФ-книгу, чьё первое американское издание вышло в бумажной обложке, стал роман Мэг Эллисон The Book of the Unnamed Midwife («Книга безымянной акушерки») — постапокалиптическая драма о погибшей из-за эпидемии чумы цивилизации. Главная героиня, акушерка, пытается возродить практически уничтоженное человечество.

Номинантами самой престижной премии англоязычной фантастики «Хьюго» названы фэнтезийный стимпанк с множеством интриг The Goblin Emperor («Император гоблинов») Кэтрин Аддисон, космическая опера Ancillary Sword («Вспомогательный клинок») Энн Леки, эпическая космическая НФ The Dark Between the Stars («Тьма между звёздами») Кевина Дж. Андерсона, городское фэнтези из цикла о Гарри Дрездене Skin Game («Грязная игра») Джима Батчера, военная НФ Lines of Departure («Линии отправления») Марко Клуса.

Известный мастер хоррора Ф. Пол Вилсон награждён специальной премией «Прометей» за достижения на протяжении всей творческой карьеры. Ежегодная премия вручается Либертарианским обществом Америки, и Вилсон уже четырежды был её лауреатом. А вот специального «Прометея» до этого вручали только дважды: в 2001 году его присудили Полу Андерсону, а в 2014-м — Вернору Винджу.

Назван первый обладатель новой британо-ирландской премии за юношескую фантастику, присуждаемой книготорговцами, — YA Book Prize. Лауреатом стал роман Лоис О'Нилл Only Ever Yours («Только для вас») — жёсткая антиутопия о довольно мрачном будущем, в котором перестали рождаться женщины, и для сохранения популяции их выводят искусственно. Однако необходимость довольно быстро оборачивается бизнесом, когда специально выведенные женщины превращаются в товар.

Роман Ника Каттера The Troop («Отряд») выиграл присуждаемую впервые премию Джеймса Герберта для британских авторов хоррора. Премия названа в честь выдающегося английского мастера «ужасного» жанра, скончавшегося в 2013 году. Книга-победитель повествует про отряд бойскаутов, которые во время похода столкнулись с последствиями незаконного эксперимента с биологическим оружием.



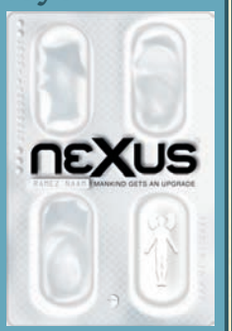
Американская ассоциация писателей-фантастов анонсировала обладателей Solstice Awards за 2015 год. «Солнцестояние» — специальная награда, которая вручается авторам, оказавшим «положительное влияние на жанр фантастики». Умершая в 2011 году Джоанна Расс награждена не только за свою литературную деятельность, но и как критик, активно продвигавший феминистическую НФ. Другой лауреат, Стэнли Шмидт, прославился в основном как редактор — он тридцать четыре года возглавлял известный фантастический журнал Analog и открыл многих знаменитых в будущем авторов. В США Шмидта называют «наследником» великого редактора и популяризатора фантастики Джона Кэмпбелла.

В своём блоге Джордж Мартин сообщил, что не сможет участвовать в нескольких значимых мероприятиях — июльском Comic-Con и ноябрьском World Fantasy Con — из-за ударной работы над романом Winds of Winter («Ветра зимы»). Добавив, что изменит своё решение, если допишет книгу до этого. Фанаты писателя радостно восприняли это известие, которое означает, что шестой том «Песни» практически готов. Хотя, в любом случае, вряд ли книга выйдет в этом году.

Обладателем французской награды Prix Pierre Bottero за юношескую фантастику стал роман Элоди Тирель É-Den: Les Survivants («Э-ден: Выжившие»). Лауреата выбирают в два этапа: номинантов называет специальное жюри, а победителя определяют голосованием французские школьники. На сей раз победила постапокалиптическая история о почти уничтоженной Земле, где немногие уцелевшие люди обитают в огромном подземном убежище.

НОВЫЕ ПЕРЕВОДЫ

Наам Рамез
Нексус



Первый роман цикла «Нексус 5». Действие происходит в ближайшем будущем, когда появляется экспериментальный нанопрепарат «Нексус», благодаря которому человеческие разумы можно подключать друг к другу напрямую, подобно компьютерам. Герой романа пытался усовершенствовать препарат, и теперь за молодым учёным ведут охоту террористы и спецслужбы. Роман выйдет в АСТ.

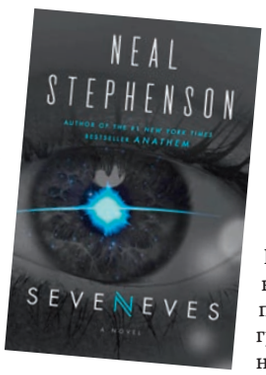
Кристофер Мур
Венецианский аспид

Сказочная притча с элементами авантюрного романа. Действие разворачивается в иллюзорном средневековье — мире шекспировских пьес. Трое венецианцев — торговец Антонио, сенатор Брабанцио и офицер Яго — замышляют убийство бывшего английского посланника по прозвищу Карманный Дурак. Англичанина заманивают в смертоносную ловушку, но его кличка совсем не отвечает действительности. Эта оригинальная фантазия выйдет в «Эксмо».

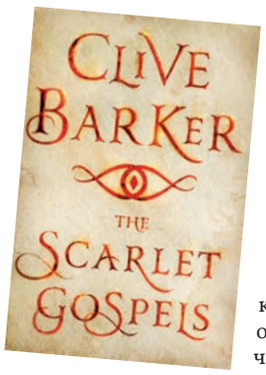
Мишель Фейбер
Книга странных новых вещей

Герой романа, священник Питер, отправляется на новооткрытую планету Оазис, где должен наладить контакт с аборигенами. Пока Питер находится на Оазисе, на Землю обрушиваются различные катаклизмы, и вся человеческая цивилизация оказывается под угрозой. А затем и на Оазисе становится неспокойно... Роман выйдет в «Машинах творения».

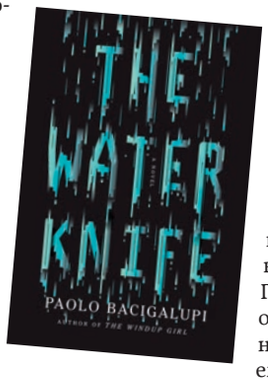
Новинки книжного рынка



Новая книга Нила Стивенсона Seveneves («Седьмые») анонсируется как масштабная НФ-эпопея, действие которой разворачивается на протяжении аж пяти тысяч лет. Что ждёт человечество после конца света? Именно на этот вопрос пытается дать ответ американский писатель в первой половине книги. В лихорадочной гонке с неизбежной катастрофой ведущие государства мира объединяются, чтобы выжить. Во второй части романа показан мир через пятьдесят веков, когда уцелевшие люди живут на просторах космоса. И вновь перед ними встаёт определяющий судьбу расы выбор... Как всегда у Стивенсона, роман — синтез НФ, технотриллера и драмы с элементами психологизма и философской подоплёкой.



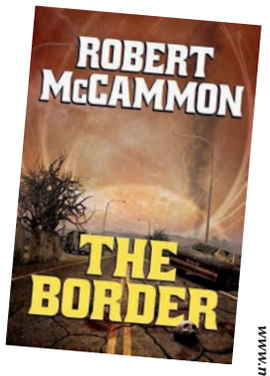
Клайв Баркер вернулся к двум своим наиболее известным персонажам — вождю сенобитов Пинхэду («Восставший из ада») и оккультному детективу Гарри Д'Амуру («Повелитель иллюзий», «Эвервилль»). Баркер столкнул их лбами в небольшом романе The Scarlet Gospels («Алые евангелия»), который стал основой одноимённого сборника. В романе Баркер обещает объяснить, кто такие сенобиты, а также привести, наконец, Пинхэда к давно заслуженной гибели. Кроме того, в сборник вошло два десятка рассказов, иные из которых ранее публиковались только в периодике, а некоторые вообще впервые увидят свет.



Роман Паоло Бачигалупи The Water Knife («Водный нож») показывает Землю, на которой из-за серьёзных климатических изменений случилась катастрофа. В результате былой мировой порядок рухнул. Так, США распались на мелкие территории, население которых ведёт бесконечные войны за уцелевшие ресурсы. В романе автор акцентирует внимание на деятельности тайного ордена «водных ножей» — группировки вроде ниндзя, которая базируется в Лас-Вегасе.

Один из лучших «ножей» Анхель Веласкес отправляется в разрушенный Финикс, где, по слухам, можно обнаружить источник пресной воды. Но поиски сокровища ведут и другие силы, а значит, кровь польётся рекой. Ведь её, в отличие от воды, экономить не приходится...

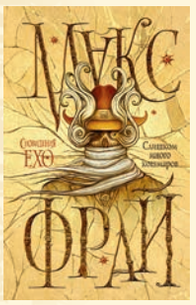
Наоми Новик, автор серии бестселлеров о драконе Отважном, который давал всем прикурить в альтернативных наполеоновских войнах, открыла новый цикл романом Uprooted («Вырванный с корнями»). На сей раз это мифологическое фэнтези, навеянное сказками братьев Гримм. Героиня, девушка Агнешка, живёт в маленькой деревушке посреди уютной долины, которая граничит с древним лесом, полным тайн и опасностей. Жители долины во всех делах опираются на помощь волшебника, известного по прозвищу Дракон. Но за всё приходится платить Дракон требует дань: раз в десять лет к нему в услужение отправляется молодая женщина, дальнейшая судьба которой местным жителям неизвестна. Роковой срок вновь приближается — и выбор может пасть на Агнешку... Роман уже осыпали похвалами такие мэтры жанра, как Урсула Ле Гуин, Кассандра Клэр и Грегори Магвайр.



Роберт Маккаммон известен прежде всего как мастер хоррора, тёмного фэнтези и мистики, но его новый роман The Border («Граница») относится к жанру НФ и посвящён столкновению человечества с недружественными инопланетянами. Земля становится ареной противостояния двух воинственных рас чужаков, и людям достаётся с обеих сторон конфликта. Множество людей уничтожено, часть превратились в «серых» — плотоядных тварей вроде зомби, но оставшиеся ещё продолжают сражаться. И против чудовищных «горгон», и против бронированных «сайферов» — так люди называют инопланетян, превративших Землю в филиал ада. Герой романа, мальчик Итан, одарён необычными способностями — возможно, именно ему предстоит стать Спасителем измученного человечества.

Книги номера

Текст: **Александра Королёва**



Роман

Жанр: детективное фэнтези

Художник: В. Половцев

Издательство: АСТ, 2015

Серия: «Миры Макса Фрая. Сновидения Ехо»

448 стр., 35 000 экз.

«Сновидения Ехо», часть 2

Похожие произведения: киноцикл «Кошмары на улице Вязов» Роджер Желязны «Творец снов»

Макс Фрай

Слишком много кошмаров

Сэру Максу привиделся кошмар, который непременно должен сбыться. А в Ехо начинают находить сходящих с ума сновидцев, которые попали в свои самые страшные сны...

У поклонников Макса Фрая были все основания полагать, что в первой книге нового цикла автор просто разминался. В конце концов, это была встреча главного героя и его любимого города Ехо после долгой разлуки, да и читатели по ним изрядно соскучились. Поэтому в первой книге было очень много необязательных, но милых подробностей, которые всегда делали истории про Макса такими уютными — эдаким идеальным эскейпом для уставших от серой реальности. Посиделки с друзьями, болтовня ни о чём и обо всём, тонны вкусной еды и литры камры, а также много-много бытового волшебства как повседневной реальности. И так четыреста с лишним страниц, а детективный сюжет (не самое последнее развлечение в старых добрых «Лабиринтах Ехо») чувствовал себя в этом блестящем окружении бедным родственником и очень стеснялся напоминать о себе.

Для первой книги эти безобразия были простительны — оставалась надежда, что в продолжении цикла автор и герой одумаются и найдут берега, вспомнив, что в историях про Макса читатели искали не только уютный антураж и пачку афоризмов, но и собственно истории. Но не тут-то было. Редкая птица долетит до середины реки под названием «Слишком много кошмаров». А значит, и к началу собственно сюжета не успеет, потерявшись в череде бытовых деталей — пусть даже частью этого быта теперь служит обычное повседневное волшебство.

ЕСЛИ В ПРЕДЫДУЩЕЙ КНИГЕ ЯЗЫКОМ ОБЩЕНИЯ ТВОРЦА С МИРОМ БЫЛА ПОЭЗИЯ, ТО В ЭТОЙ — АРХИТЕКТУРА

Напомним, что с тех пор, как в Кодекс Хрембера были внесены последние поправки, жизнь в Ехо стала куда сюрреалистичнее, чем раньше. Вдобавок Ехо уже начал сниться не только Максу. Ведь с чего всё когда-то начиналось в повести «Чужак» — наш герой попал в Ехо именно через сон, в котором ему явился будущий шеф Джуффин Халли. Ныне же сновидцы из нашего мира, а также, возможно, некоторых других посещают Ехо как туристы. Иногда они просто гуляют по городу и глазеют на его чудеса, но могут и попасть в магическую переделку — и тут за дело берётся сэр Макс, которому Джуффин поручил спасать сновидцев. В предыдущей книге герой с блеском это проделал. Так, трогательная история о сновидице, которая нашла в Ехо новый дом, запоминается не хуже, чем всякие сюжетные «рюшечки» вроде появления у Макса милого вежливого чудовища по имени Базилио. Кстати, в новой книге чудовище тоже постоянно слоняется на периферии сюжета — добрая леди Сотофа превращает его в человека, что только добавляет в жизнь Базилио проблем.

Проблема книги «Слишком много кошмаров» — в том, что этих «рюшечек» стало слишком много и они почти погребли под собой ещё одну историю о творце и его творении. Если в предыдущей книге языком общения творца с миром была поэзия, то в этой — архитектура. Малдо Йоз и его помощники, умеющие преобразовывать мусор в самые необыкновенные дома, называют себя «новыми древними» — в память о тех временах, когда дома в Ехо строились только с помощью магии. Но, к несчастью, именно в окрестностях главного творения Малдо, Дворца Ста Чудес, начинают появляться сновидцы, сходящие с ума от своих самых страшных кошмаров...

Детектив в этой книге обретает довольно необычный оборот: собственно злодея найти непросто, потому что плохих людей здесь вообще нет. И это становится поводом для автора порассуждать о тех ошибках, которые может наделать увлечённый творческий человек, одержимый желанием воплотить замысел любой ценой, без оглядки на последствия и побочные эффекты. В общем-то, «Слишком много кошмаров» — это история о благих намерениях действительно хороших людей, которые просто не могут предусмотреть всего. И это, пожалуй, будет единственным спойлером этой рецензии.

«Горе горькое с этими художниками. Одного пытаешься вывести на чистую воду, а он вместо того, чтобы выдавать свои преступные замыслы, уговаривает тебя поделиться воспоминаниями, необходимыми для его нового проекта, и слушать больше ничего не желает. Дружка его ловишь на распространении кошмарного порошка, а он только радуется лишнему поводу рассказать понимающему слушателю про свои стихи. И что в такой ситуации делать человеку, который не рвётся коллекционировать автографы выдающихся гениев современности, а просто пытается разобраться, в чём причина некоторых чужих страшных снов?»

СЛОВО ТВОРЦА

Жизнь и сновидения — страницы одной и той же книги. Мне кажется, что это совершенно равноценные события, случающиеся с нами, потому что... наша жизнь, любая её секунда — это приключения сознания. Насколько в этом принимает участие тело, прыгает оно по этим приключениям или лежит при этом на кровати — это очень частный вопрос. Поэтому скажем так: столько внимания сновидениям в книгах уделяется скорее для того, чтобы подчеркнуть, привлечь внимание читателя к факту, что сновидения — это естественная, полноценная и важная часть нашей жизни.

ШКАЛА ОЦЕНОК

10 — потрясающе
9 — отлично
8 — очень хорошо
7 — хорошо
6 — неплохо
5 — средне
4 — так себе
3 — плохо
2 — отвратительно
1 — (censored)

УДАЧНО

- ЛЁГКИЙ СТИЛЬ И ДОБРЫЙ ЮМОР
- ЗНАКОМЫЙ УЮТНЫЙ МИР
- ЯРКИЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

НЕУДАЧНО

- ОБИЛИЕ НЕНУЖНЫХ ДЕТАЛЕЙ
- СЛАБЫЙ ДЕТЕКТИВНЫЙ СЮЖЕТ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

В общем-то, книга неплохая. Но, если Макс Фрай будет продолжать в том же духе, он растеряет немалую часть своих верных поклонников.

Текст: **Василий Владимирский**

Сборник

Жанр: психологическая научная фантастика

Издательство: «Эксмо», 2015

416 стр., 3000 экз.

Серия: «Кинофантастика»

Похожие произведения:
Эрик Фрэнк Рассел «И не осталось никого...»
Захар Прилепин «Обитель»

Александр Громов

Вычислитель

На планете Хляби нет смертной казни. Зато есть Саргассово болото — огромное, коварное, населённое многочисленными хищниками. Именно на болото по приговору суда ссылают осуждённых. Теоретически у них есть шанс уцелеть и добраться до мифических Счастливых островов. На практике это по силам только сверхчеловеку — такому, как главный герой дилогии Александра Громова, вычислитель Эрвин Канн.

Фильм Дмитрия Грачёва «Вычислитель» по одноимённой повести Громова добрался до кинотеатров в конце 2014 года. Премьера прошла без особого аншлага, несмотря на то, что в главной роли снялся популярный актёр Евгений Миронов. Слишком камерная история для большого экрана, слишком вялая рекламная кампания, общее непонимание, для кого и зачем делается фильм... Причины провала, в общем, понятны. Зато у Александра Громова появился повод ещё раз вернуться на планету Хлябь, в ад Саргассова болота, и рассказать ещё одну поучительную историю о гениальном вычислителе Эрвине Канне. Так и появилась повесть «Язычник», занимающая почти две трети новой книги московского писателя.

РАСЧЕЛОВЕЧИВАНИЕ — ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА, С КОТОРОЙ СТАЛКИВАЕТСЯ ЛЮБОЙ СВЕРХЧЕЛОВЕК

Если классическая русская литература XIX столетия с разных точек зрения изучала проблему «маленького человека», то одной из магистральных тем фантастики XX-XXI веков стала трагедия сверхчеловека. Эрвин Канн, мужчина средних лет со стёртой, незапоминающейся внешностью — именно такой сверхчеловек. Он не владеет способностью левитировать, гипнотизировать взглядом или метать молнии, но зато умеет считать. Настолько хорошо, что для него не проблема с высокой степенью вероятности предсказать поведение человека, группы людей или даже целого народа. Это помогло ему выбраться из родного захолустья, сделать карьеру, стать советником президента Хляби... Но математика не магия, незначительная погрешность остаётся всегда. Эрвин предсказал неизбежность военного переворота и свержения президента, но не сумел уберечься сам — и угодил в Саргассово болото вместе с группой уголовников, осуждённых на изгнание. А фактически — на медленную мучительную смерть от голода и болезней, в ловушках или в зубах чудовищных болотных хищников-автохтонов. Обычному человеку тут не выжить, но вычислитель Канн не относится к этой категории.

> *Люди вообще не умнеют, они приспосабливаются к обстоятельствам. ... И каждый раз на новом месте всё начиналось сызнова, и каждый раз колонисты ненавидели метрополию — сперва Землю, потом Терру, административный центр Лиги Свободных Миров. И всегда позволяли руководить собой горлопанам без чести и совести, и всегда бывали обмануты, и всегда суетились по-дурацки, забыв, что на дураках воду возят. Порой Эрвин испытывал чисто человеческое недоумение, считая его атавизмом: неужели люди в массе своей не видят того, что само лезет в глаза, и не умеют сложить два и два? Но удивление проходило и атавизм прятался, когда математика подтверждала: да, не видят и не умеют.*
>
> ***Повесть «Язычник»***

СЛОВО ТВОРЦА

Кое-что из моих наработок по сценарию сериала я смог использовать в литературном продолжении «Вычислителя», которому я не придумал лучшего названия, чем «Вычислитель-2: Язычник»... В течение многих лет я считал, что повесть «Вычислитель» — совершенно законченная история, и продолжать её — только портить. Однако прошло время, и я понял: нет, тут ещё можно кое-что сказать. За это тоже спасибо фильму.

Задачка чисто математическая: чем, кем и в каком порядке пожертвовать, чтобы сперва целым и невредимым дойти до оазиса на Счастливых островах (повесть «Вычислитель»), а потом и вовсе выбраться с Саргассова болота (повесть «Язычник»). А как же гуманизм? — спросит читатель. Какой такой гуманизм? — ответит герой. Абстрактная любовь ко всему человечеству — первое, от чего избавляется всякий, кто хоть на полвершка возвышается над толпой. Ну, или льстит себе, что возвышается...

Собственно, расчеловечивание — главная проблема, с которой сталкивается любой сверхчеловек со времён «Преступления и наказания». У Эрвина Канна, в отличие от Родиона Раскольникова, есть объективное статистическое подтверждение того, что он превосходит обычных людей, — но ему от этого мало проку. Быть рядовым обывателем не только психологически комфортнее, но и, что называется, полезнее для кармы. Если ты умнее большинства окружающих, если ты видишь все их ошибки и неверные решения, коридор возможностей стремительно сужается. Тебе, по сути, остаётся одно из двух. Или ты бросаешься спасать, поучать, наставлять на путь истинный, а в конечном счёте манипулировать неподатливыми людьми ради их же блага — и заканчиваешь свой жизненный путь мучеником либо тираном. Или просто используешь чужие слабости для достижения собственных целей: ведь всех не спасёшь, мир не изменишь, люди устроены так, что не видят очевидного и обречены повторять одни и те же глупости снова и снова. Второй вариант, пожалуй, честнее — хотя со стороны выглядит довольно гадко. Сложность в том, что на деле всех нас, гениев и идиотов, связывает гораздо большее, чем разъединяет. Рано или поздно костлявая придёт за каждым, и ответить, на что ты растратил недюжинный ум и талант, придётся — если не высшему судье, то хотя бы самому себе. И если на то, чтобы выжить, построить карьеру, шагая по головам, пробиться на самое тёплое местечко во вселенной... Мелковато как-то, совсем не по-сверхчеловечески. Неужели другой математической задачки не нашлось — масштабной, увлекательной и нетривиальной?

УДАЧНО

- ДИНАМИЧНОСТЬ
- УЗНАВАЕМОСТЬ
- ПСИХОЛОГИЗМ

НЕУДАЧНО

- МИЗАНТРОПИЯ
- САМОПОВТОРЫ
- ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ ЭВОЛЮЦИИ ГЕРОЯ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

Внутреннее преображение, которое происходит с Эрвином Канном ближе к финалу повести «Язычник», к сожалению, чересчур предсказуемо, чтобы оправдать возвращение в мир Саргассова болота через пятнадцать лет после «Вычислителя». Хотя понять Громова можно: не каждый день представляется возможность переиграть давнюю партию, исправить недочёты, не переписывая первоисточник от корки до корки.

Текст: **Лилия Чужова**

Виктор Ночкин

Тьма близко

Роман • **Жанр:** приключенческое фэнтези • **Издательство:** АСТ, 2014 • **Серия:** «Новая магия фэнтези» • **384 стр., 3000 экз.** • **Похожие произведения:** Н.К. Джемисин, трилогия «Наследие», Артём Тихомиров «Оруженосец»

Дочь рыцаря Элис жила обычной жизнью захолустной дворянки, разве что с детства ей были ближе бои на мечах, нежели игра в куклы. Но мир девушки рушится, когда у ворот замка объявляется вооружённый отряд, пришедший за ней. Элис приходится оставить умирающего отца и дом, чтобы отправиться в путешествие на родину предков, Валард. Там героине предстоит освоить таинственную профессию королевской Охотницы, раскрывая заговоры и круша полчища монстров.

Один из основных элементов, за счёт которых этот роман «живёт», — яркая главная героиня. Правда, Элис настолько быстро привыкает к новой роли, что её переход от простодушной провинциалки к властной и порой высокомерной Охотнице кажется не совсем правдоподобным. Впрочем, Элис с самого начала не «принцесса на горошине» — она воин, который может дать сто очков вперёд многим рыцарям-мужчинам. Хотя автор не забывает, что его героиня — девушка, а потому Элис отличается сентиментальностью и подвержена частым перепадам настроения.

При построении сюжета Ночкин активно использует приёмы постмодернизма. Так, на пути героине встречается то граф, смутно напоминающий злодея Синюю бороду, то лесная ведьма, чья внучка любила носить красную шапочку. Однако, несмотря на постоянные заигрывания автора с классическими сюжетами, роман Ночкина вовсе не выглядит коллекцией «бородатых анекдотов». Автору удаётся сконструировать собственный, вполне увлекательный сюжет, увлекая читателя то тонкими дворцовыми интригами, то отлично прописанными схватками с чудовищами, подвернувшимися под руку героям.

Несомненный плюс книги — в ней почти нет любовных томлений, описаниями которых злоупотребляют многие создатели подобных историй. Конечно, без вздохов под луной не обошлось, но их немного и они совершенно не нарушают стройности сюжета.

Если же говорить о недостатках, то стоит упомянуть некоторые притянутые за уши эпизоды вроде довольно нелепой смерти одного из принцев, с которым у героини вроде бы намечался бурный роман, а также скомканный финал.

УДАЧНО
- АДЕКВАТНАЯ ГЛАВНАЯ ГЕРОИНЯ
- ЯРКИЙ МИР
- СТРОЙНЫЙ СЮЖЕТ

НЕУДАЧНО
- СКОМКАННЫЙ ФИНАЛ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ *Добротное авантюрное фэнтези, которое, правда, под занавес растеряло изрядную часть запала.*

Дмитрий Янковский

Аллоды. Большая игра

Роман • **Жанр:** боевое фэнтези, новеллизация игры • **Издательство:** АСТ, 2015 • **Серия:** «Аллоды» • **384 стр., 7000 экз.** • **Похожие произведения:** Алексей Пехов «Ловцы удачи», аниме-сериал Tytania (2008)

Текст: **Александра Давыдова**

Капитан Эльвин ди Гран чудом выжил после столкновения с астральным крейсером Империи. Теперь капитан спешит сообщить Совету Лиги, что в руках у противника смертоносное оружие, однако вместо того, чтобы выслушать его, эльфы приговаривают сородича к заключению. Удастся ли ему бежать и передать важную информацию по назначению?

Роман Янковского абсолютно самодостаточен: даже если читатель не слышал об игре «Аллоды», это не помешает получить удовольствие от чтения. Пусть схема мироустройства и расстановка сил показаны несколько схематично, информации достаточно для того, чтобы понимать, кто тут друг, а кто враг.

К плюсам книги можно отнести и захватывающее описание корабельных сражений в астрале. Сложные манёвры, работа с парусами, залпы орудий — тот же самый морской бой, только с магией.

Крупные астральные стычки разбавлены дюжиной «боёв местного значения» и погонями. В первых главах бодрый экшен держит читателя в постоянном напряжении, однако ближе к середине повествование начинает провисать. Ритм сбивается, а главный герой погружается в глубины рефлексии. Он повторяет одни и те же мысли по несколько раз, будто разжёвывая для непонятливых читателей малейшие нюансы происходящего, и в какой-то момент возникает желание просто пролистывать длинные рассуждения. Хотя главный недостаток книги вовсе не в этом.

Непонятно, чем руководствовался автор, вводя в повествование любовную линию, — скорее всего, хотел увеличить аудиторию за счёт читательниц, падких на романтические мотивы. Однако прекрасная эльфийка — объект воздыханий Эльвина — получилась настолько искусственной, а страсть между персонажами такой шаблонной, что лучше бы автор вместо всего этого описал ещё пару сражений. Да что сражения — даже инженерная инструкция по эксплуатации астрального корабля пошла бы на ура в сравнении с натянутыми диалогами, скучным описанием секса и прочими банальностями.

Радует лишь то, что в кульминации романа эльфийки нет, а герой вновь превращается в адекватного храброго вояку, готового спасать отдельные аллоды и целый мир.

ИТОГ *Крепкое боевое фэнтези для любителей морского боя и мира «Аллодов»: погони, сражения и интриги.*

УДАЧНО
- ИНТЕРЕСНАЯ ЗАВЯЗКА
- СРАЖЕНИЯ КОРАБЛЕЙ В АСТРАЛЕ

НЕУДАЧНО
- ЛЮБОВНАЯ ЛИНИЯ
- НЕРОВНЫЙ РИТМ ПОВЕСТВОВАНИЯ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

А ВЫ ЧИТАЛИ? ПОДРОСТКОВАЯ ФАНТАСТИКА

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Дорофея Ларичева
Искры и зеркала

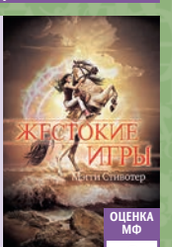
Девочка Дорофея попадает в параллельный мир, где люди владеют телепатией, умеют мгновенное перемещаться во времени и пространстве, выращивать клонов... Пытаясь предотвратить войну, героиня оказывается в центре запутанной интриги и встаёт перед сложнейшим выбором.

ОЦЕНКА МФ **7**

РЕЦЕНЗИЯ в № 1 (137) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Мэгги Стивотер
Жестокие игры



На острове Тисби проходят Скорпионьи бега — скачки на кабилл-уштах, водяных лошадях-каннибалах. Так что бега не только зрелищны, но и кровавы. Однако у юной Пэт Конноли нет выбора — ей надо победить, чтобы заплатить долги. Но у соперников девушки иное мнение...

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (106) за 2012 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Джоан К. Ролинг
Гарри Поттер и Принц-полукровка

Шестой том поттерианы. Абсолютно по-взрослому раскрытые характеры, совершенно недетский, жуткий и закрученный сюжет, вполне серьёзные дилеммы добра и зла, любви и предательства... Так и должно быть — всякий ребёнок откладывает погремушку и взрослеет.

ОЦЕНКА МФ **9**

РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (30) за 2006 год

Текст: **Александра Королёва**

Роман

Жанр: магический реализм

Издательство: «Клима», 2015

432 стр., 1000 экз.

Похожие произведения:
Марина и Сергей Дяченко «Долина совести»
Кэролин Джесс-Кук «Дневник ангела-хранителя»

УДАЧНО

- **ТОНКИЙ ПСИХОЛОГИЗМ**
- **ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ**
- **ЖИВЫЕ ПЕРСОНАЖИ**

НЕУДАЧНО

- **ИЗЛИШНЯЯ СЕНТИМЕНТАЛЬНОСТЬ**
- **ЗАЦИКЛЕННОСТЬ НА «БЫТОВУХЕ»**

ОЦЕНКА МФ *отлично* **9**

Далия Трускиновская

Единственные

Каждому из нас при рождении выдан запас любви, которого должно хватить на целую армию близких. Но странные существа Однолюбы могут убедить кого угодно в необходимости единственной любви, пусть даже самой бессмысленной. Верить в единственную несбыточную любовь или любить живых людей в реальном мире — герои романа на протяжении сорока лет отвечают на этот вопрос по-разному.

Эту книгу можно изучать на курсах семейной психологии: она служит идеальной иллюстрацией и к классическому психоанализу, и к теории систем, и к психогенеалогии. Психологи первыми догадаются, что сюжетообразующее фантастическое допущение — совсем не фантастическое и вообще не допущение. Это просто овеществлённая метафора: из поколения в поколение семьи передаются не только гены, но и модели поведения («семейные сценарии») и тот самый «запас любви», который поддерживает выросшего ребёнка в течение жизни, делая его уверенным в себе, успешным и счастливым. Если, конечно, запаса хватает, если механизм его передачи в семье не сломан.

В фантастических эпизодах этот запас овеществляется в виде камешков-орешков, которые люди носят в сердце, иногда ощущая их тяжесть. Герои «Единственных» не могут уйти из жизни, пока не растратят всю выданную им любовь, не продолжат эту эстафету в своих детях, внуках, друзьях, учениках, даже домашних животных. А задача Однолюбов — убедить героев не тратить эту любовь на живых людей, обратить её всю на недоступный объект, живой или мёртвый, и тем самым уничтожить, превратить эстафету любви в «цепочку нелюбви». Как говорит одной из героинь неназванное существо из предсмертного видения, «корзиночка твоя пустая — тебе лучшая награда».

Овеществление символических вещей, превращение бытовых деталей почти в сакральные объекты — это Трускиновской удаётся с блеском. Символом непоколебимости мира становятся «бессмертные булочки с корицей»: в начале романа ими питаются девушки-корректорши городской газеты, в конце их просит бывшая корректорша, превратившаяся в склочную старуху, а момент, когда булочек не оказывается в магазинах, знаменует разрушение привычного мира на рубеже 1990-х годов. Но жизнь всегда побеждает, и булочки возвращаются — пусть и стоят уже тридцать рублей, а не семь копеек.

Анна Ильинична взяла фигурку, положила на середину ладони, и тёмная жёсткая масса ожила, шевельнулась, стала расти, розоветь, расправлять лапки.

— Вот — мальчик, смотри, Лидка. Каждому человеку выдан запас этой, и не выговорить... Мне вот было дано на троих мужчин, на двух дочек и на сына, и на внуков шестерых, вон они, внуки, вот — в складку завалились. Должно было на всех хватить. А засохло во мне, как корка, как корочка хлебная. Потому что вот этот рядом тёрся, сволочь!

Старуха запустила в Однолюба фигуркой.

— Любить лишь раз нужно, твердил! Хорошо лишь одного любить, это правильно, за это все похвалят! Верной надо быть, талдычил, чёрт!

С МИРУ ПО НИТКЕ

История издания романа достаточно необычна. Издатель Эрик Брегис убедил Далию Трускиновскую дописать книгу, пообещав, что нужную сумму для её выпуска можно будет получить с помощью краудфандинга — системы добровольных пожертвований. «Книга будет издана в любом случае, независимо от результатов краудфандинговой кампании, вот только при неудаче покупать её вам придётся в магазинах втрое дороже, чем это можно сделать сейчас», — заявил Брегис в своей колонке на сайте Fantlab. Обещание подействовало — нужную сумму собрали в считанные дни. И за этим успешным экспериментом наверняка последуют и другие.

Трускиновская выбирает интересный ракурс для своей семейной саги — женский, практичный, внимательный к мелочам. Мы наблюдаем за жизнью героев на протяжении сорока лет, от брежневского застоя до современности, но писательницу не интересуют масштабные исторические события. Для её героев политика — нечто скучное с первых полос городской газеты, а экономика — что-то загадочное, сводящееся к трюизму «одни люди умеют зарабатывать деньги, а другие нет». Бытовые детали, которые воскрешают для читателей ту или иную эпоху, куда больше говорят о ней, чем решения политических лидеров. Юбка с клиньями в семидесятые или сумка «Биркин» в нулевые — статусные символы меняются, а люди всё так же на них помешаны. Возможно, писательница слишком сосредоточена на этих деталях, а герои излишне мелочны и приземлённы, но Трускиновская умеет делать «маленьких человечков» интересными. Хотя бы тем, сколько у них общего с нами, нашими родителями, бабушками и дедушками.

Ведь люди во все времена заняты только одним — обустройством своей маленькой вселенной в соответствии с собственным представлением о счастье. Что будет смыслом их жизни: единственный ребёнок-безотцовщина, которому «нужно дать всё», или жена-алкоголичка, которую «нужно спасти», или же в кои-то веки — личное счастье с человеком, которого по-настоящему любишь? Если верить ключевому эпизоду романа, «порвать цепочку нелюбви» можно только одним способом: громко заявить о своём праве на то, чтобы любить и быть любимым. А жертвы «ради единственной любви» на самом деле никому не нужны, особенно самому жертвователю. Семейные психологи с этим согласились бы.

ИТОГ

Сильная и трогательная книга-размышление о любви и смысле жизни, насыщенная знакомыми бытовыми деталями и понятными страстями.

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ХРОНООПЕРА

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Борис Батыршин
Коптский крест

Московский гимназист Николенька Овчинников сумел открыть портал между родной Москвой 1886 года и совершенно немыслимым 2014-м, где Николенька познакомился с Олегом Семёновым и его сыном Ваней. Начались взаимные походы в гости, сопряжённые с массой открытий...

ОЦЕНКА МФ 6

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (140) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Олег Радзинский
Агафонкин и Время

Алексей Агафонкин работает Курьером — передаёт из одного времени в другое предметы, назначение которых ему неизвестно. Потеряв один из таких предметов, Агафонкин запускает цепочку событий, которые могут привести к катастрофическим последствиям.

ОЦЕНКА МФ 9

РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (138) за 2015 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Пол Андерсон
Патруль времени

«Патруль времени» по праву можно назвать одним из самых значимых и реалистичных произведений о путешествиях по Реке Хроноса. И вообще, хронопутешествия — один из краеугольных камней всего творчества прославленного американского писателя Пола Андерсона.

ОЦЕНКА МФ 9

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (56) за 2008 год

Текст: **Анатолий Гусев**

Андрей Геласимов

Холод

Роман • **Жанр:** роман-катастрофа, мистика • **Издательство:** «Эксмо», 2015 • **Серия:** «Секреты русской души. Проза Андрея Геласимова» • **352 стр., 10 000 экз.** • **Похожие произведения:** Ярослав Веров «Господин Чичиков», фильм «Особенности национальной охоты»

Знаменитый режиссёр Филиппов ненадолго возвращается на свою малую родину, в столицу Якутии. Он планирует управиться с делами за пару дней — но не тут-то было. На город обрушиваются жуткие морозы. Идут веерные отключения теплоснабжения и электричества. Самолёты не летают, на улицы выходят мародёры, горожане в панике разбегаются. Между тем неотступно преследующий режиссёра демон пустоты, его инфернальное альтер эго, туманно намекает, что ответственность за катастрофу отчасти лежит на Филиппове...

Чтобы устроить локальный конец света в северном городе, связанном с «большой землёй» только авиасообщением, нужно совсем немного. Аномальные морозы под пятьдесят, выработавшие свой ресурс ТЭЦ, густой туман и облачность. И вот уже столица целого округа погружается в ледяную тьму, превращаясь в декорацию фильма-катастрофы класса «Б»...

Не думаю, что Андрей Геласимов добивался такого эффекта сознательно, но если говорить о жанровой принадлежности, то «Холод», безусловно, роман-катастрофа с элементами мистики. Последнее, правда, можно без затей объяснить непрерывной алкогольной интоксикацией героя — человека «творческого», то есть сильно пьющего и крайне циничного. Планировалась, судя по многочисленным интервью писателя, глубокомысленная философская вещь об отчуждённости и одиночестве — а получилась маловнятная история о вреде пьянства. Алкоголизм Филиппова куда важнее для его характеристики, чем профессия: что он там эпохального поставил как режиссёр, читателю неизвестно, зато какие напитки и в каких обстоятельствах потреблял герой, Геласимов поведает нам в мельчайших подробностях. В итоге разобрать, где заканчиваются душевные метания русского интеллигента и начинается банальная похмельная депрессия, совершенно невозможно — да уже и не особо хочется, если честно.

ИТОГ

Вязкий, ложно-многозначительный, сумбурный и не вполне грамотный текст — явный провал очередного представителя «мейнстрима», который опрометчиво решил сыграть на поле жанровой литературы.

УДАЧНО

- ЕХИДНЫЕ ДИАЛОГИ

НЕУДАЧНО

- МНОГОСЛОВИЕ
- СУМБУРНОСТЬ
- СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ОГРЕХИ

ОЦЕНКА МФ *так себе* **4**

Текст: **Игорь Чёрный**

Милена Завойчинская

Оранжевый цвет радуги

Роман • **Жанр:** романтическая НФ • **Издательство:** «Альфа-книга», 2015 • **Серия:** «Романтическая фантастика» • **375 стр., 6000 экз.** • **Похожие произведения:** Ольга Громыко «Космобиолухи», Артём Морозов «Я и мой капитан»

Рыжеволосая красавица Элишше попадает в плен к работорговцам, при этом не помня, кто она такая и как оказалась в столь бедственном положении. Девушка бежит из неволи в пустыню, где её подбирают пролетавшие мимо планеты учёные. Так Элишше оказывается на космическом корабле, вся команда которого состоит из мужчин различных рас.

Книга Милены Завойчинской «Оранжевый цвет радуги» — редкая для любовно-сентиментального жанра попытка вместить романическую коллизию в рамки научно-фантастического антуража. Обычно писательницы (потому как у авторов-мужчин интереса к данному жанру почти не наблюдается) встраивают любовные страсти в фэнтезийные декорации — классические, сказочно-волшебные или городские. Повествовать о любви, происходящей на фоне замков и в окружении драконов, волшебников, некромантов, ведьм и упырей, им как-то привычнее, чем писать о чувствах, которые развиваются в космическом интерьере с его звездолётами, астронавтами, бластерами и содружествами миров. НФ всё же больше тяготеет к боевику, чем к мелодраме.

Боевика в романе Завойчинской почти нет — впрочем, равно как и мелодрамы в классическом её понимании. Перед нами «производственная» НФ, повествующая о научной экспедиции на далёкую планету, где найдены остатки древней цивилизации (правда, описания этих древностей немного схематичны и суховаты). Иное дело, что во время полёта развивается роман между руководителем полёта и его подчинённой. Роман немного странный, если посмотреть на него с точки зрения межрасовых и межвидовых отношений. Здесь явно сказалось влияние японского аниме, на что прямо указывает автор в эпилоге. Ведь там, к примеру, человек может влюбиться в коточеловека (или человекокота), не испытывая при этом ни малейших сомнений в правильности происходящего.

Но в целом у писательницы получилась очень складная и непротиворечивая love story. Чувства героини показаны в развитии, автор не уходит в крайности и в натурализм, а постоянное желание Элишше почесать любимого за ушком и подёргать его за хвост, несомненно, приведёт читательниц в умиление.

ИТОГ

Неплохой эксперимент по скрещиванию любовно-сентиментального жанра с научной фантастикой. Особенно понравится поклонницам кошачьих.

УДАЧНО

- ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ
- КОЛОРИТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

НЕУДАЧНО

- СХЕМАТИЧНЫЕ ОПИСАНИЯ
- НЕ ВСЕГДА УМЕСТНЫЕ МОТИВЫ АНИМЕ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

А ВЫ ЧИТАЛИ?

КОСМИЧЕСКАЯ ОПЕРА

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Джек Макдевит
Полярис

Шестьдесят лет назад с борта космической яхты «Полярис» загадочным образом исчезли пассажиры. Торговцы антиквариатом Алекс Бенедикт и Чейз Колпат решают приобрести некоторые вещи пропавших и выясняют, что не только они интересуются исчезнувшей яхтой.

РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (138) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Генри Лайон Олди
Побег на рывок. Книга 1. Клинки Ойкумены

Роман заявлен как «космическая серенада», как предыдущие романы об Ойкумене были «оперой», «сюитой» и «маршем». В «Ойкумене» авторы ещё не делали любовную линию центральной, а «Побег на рывок» — роман именно о любви.

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (140) за 2015 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Алексей Иванов
Корабли и Галактика

Славу Иванову принесли книги «Географ глобус пропил» и «Сердце Пармы». Писал он и космооперу, которая вошла в сборник «Корабли и Галактика». Заглавный роман — романтическая история о праве человека выбирать свою судьбу и вести к звёздам космические корабли...

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (10) за 2004 год

Текст: **Анатолий Гусев**

13 маньяков

Среди персонажей современного хоррора маньяк занимает почётное место. Пожалуй, о психопатах-убийцах написано больше книг и снято больше фильмов, чем о вампирах, оборотнях и призраках вместе взятых. Сильный образ: существо, с одной стороны, не сверхъестественное, но с другой — как бы и не совсем человек. Вполне логично, что к этому образу решили наконец обратиться и отечественные авторы, работающие в «тёмном жанре».

Антология

Жанр: хоррор, мистика

Составитель: Михаил Парфёнов

Издательство: АСТ, 2015

Серия: «Самая страшная книга»

384 стр., 3000 экз.

Похожие произведения:
антология «Самая страшная книга»
антология «Пазл»

Маньяк — человек, одержимый манией. А мания, как подсказывает терминологический словарь психолога, — это «болезненное возбуждённое состояние, сильное пристрастие, влечение к чему-либо». То есть маньяк, честно предупреждает в предисловии составитель этого сборника Михаил Парфёнов, совсем не обязательно бегает по городу с окровавленным топором и пеной на губах. С равным успехом он может фанатично коллекционировать марки — или писать рассказы, не имея к тому ни таланта, ни способностей: графомания называется. Впрочем, графоманских текстов на страницах книги не больше, чем в любой среднестатистической отечественной жанровой антологии. Может, даже меньше.

МАНЬЯКИ СРОДНИ СУПЕРГЕРОЯМ, ВБРОШЕННЫМ В НАШ С ВАМИ ХМУРЫЙ, НЕПРИВЕТЛИВЫЙ РЕАЛЬНЫЙ МИР

Разумеется, речь в этом сборнике идёт совсем не о филателистах. Некоторые персонажи действительно отдают дань собирательству, как в рассказах Игоря Кременца «Чайкины песни» или Алексея Шолохова «В строгих традициях», но это скорее побочный эффект. А главное, сами герои вовсе не считают себя коллекционерами. Маньяк-убийца вообще видит мир по-иному, не так, как мы. У него иные мотивы, побудительные импульсы и приоритеты. Красота — в глазах смотрящего, не зря Владислав Женевский использовал именно эту фразу в названии своего рассказа («В глазах смотрящего»). Маньяки сродни супергероям, вброшенным в наш с вами хмурый, неприветливый реальный мир: находчивые, энергичные, целеустремлённые, собранные, сосредоточенные... На чём-то своём, чего нам, дай бог, никогда не понять. Каждый маньяк живёт в собственной вселенной, слабо соприкасающейся с реальностью, данной нам в ощущениях. Кого-то в нежном возрасте опасно травмировали стихи известного детского поэта («Читатило» Александра Щёголева), у кого-то малопонятные счёты с фокусниками-иллюзионистами («Трюк с фонарём» Александра Подольского)... С точки зрения маньяков каждая из этих болезненных, извращённых вселенных устроена просто и логично; у каждого из них есть миссия, высокая цель, Святой Грааль, ради которого можно пойти на любые жертвы. Представьте Избранного, какого-нибудь Гарри Поттера, выискивающего приспешников Воландеморта на улицах Москвы, — или Фродо, беспощадно истребляющего назгулов, которые, по его мнению, засели в питерском метро. Всерьёз, без скидок на жанр и возрастную категорию «12+», с фонтанами крови и грудами дымящихся потрохов. Им, Избранным, не до сантиментов, ведь решается вопрос жизни и смерти!.. Примерно так, если верить авторам сборника, работает мысль маньяка. Нагляднее всего этот механизм показан в небольшой повести Александра Матюхина «Кляксы».

> *— Каждый, на кого сваливается груз ответственности, рано или поздно спрашивает — почему я? Это глупая фраза. Неправильная. Ты считаешь, что ты избранный, но это не так. Просто есть ответственность перед миром, перед равновесием. Если не ты и не я, то кто? Кто очистит всех нас от червоточин? Кто уберёт кляксы с неба?*
>
> ***Александр Матюхин, рассказ «Кляксы»***

САМАЯ СТРАШНАЯ

Сборник «13 маньяков» вышел в серии «Самая страшная книга». Именно так называется ежегодная антология хоррора, которую готовит составитель Михаил Парфёнов при поддержке онлайн-журнала Darker и сообщества поклонников «тёмных жанров». В свет уже вышло два сборника, за 2014 и 2015 годы, рассказы для третьего собираются.

> *Можно начинать.*
>
> *Ощипываю тушки, освобождая их от волос и ногтей. Обливаю пивом. Раскалываю над каждым по десятку яиц. Приступаю ко взбиванию. Рабочей поверхностью служит столешница, разложенная на кафеле в коридорчике, под нее подложен войлок в два слоя, чтоб не так было слышно. Действую тяжелым стальным пестом, чем-то похожим на гантелину. Сначала обрабатываю Димку, потом Олега: под моей «гантелиной» они и умирают. Сыплю муку с табаком: серая пыль смешивается с кровью...*
>
> *Второклассники — удобный полуфабрикат.*
>
> ***Александр Щёголев, рассказ «Читатило»***

Милая сказка об отце и сыне, которые отважно борются со Злом, пустившим корни в Санкт-Петербурге и Ленинградской области, в контексте антологии приобретает совсем другое, мрачное и зловещее звучание. Пожалуй, это самое ударное произведение сборника, рекомендую обратить особое внимание.

В «13 маньяках» достаточно откровенных, кровавых и тошнотворных сцен — как и следовало ожидать от книги о «тёмных сторонах человеческой психики», развивающей тему различных патологий. Кого-то это непременно оскорбит до глубины души, не поможет даже пометка «хоррор» на обложке. Что делать: читатель нынче слишком толстокож, поры души закупорены, информационные каналы забиты до предела. Чтобы достучаться до маленького голого человечка, сидящего внутри каждого из нас, приходится использовать самые жёсткие методы. Писателю викторианской эпохи достаточно было упомянуть, что его герой пнул ребёнка, — и образ чудовища складывался сам собой. Сегодня для этого приходится детально описывать «расчленёнку». Проблема в том, что за жуткими подробностями, за сверканием хромированных скальпелей и проблеском полицейских мигалок всё труднее разглядеть аллегорию, метафору, философское обобщение, психологический подтекст — даже там, где они есть. Первый план, шокирующий, броский, порой аляповато-яркий, перетягивает на себя всё внимание. Читатель видит то, что ему показывают, а не то, на что ему намекают. Копать глубже не остаётся ни сил, ни времени, ни желания. Увы, это родовое проклятие всех авторов литературы ужасов, и отечественных, и зарубежных, в любой стране и в любую эпоху. Авторам остаётся либо смириться с участью литературного маргинала, либо поменять жанр и расширить палитру. Третьего не дано.

УДАЧНО

- ЖАНРОВОЕ РАЗНООБРАЗИЕ
- ОТКРОВЕННОСТЬ
- ПРОНИКНОВЕНИЕ В ТАЙНИКИ ДУШИ

НЕУДАЧНО

- ОБИЛИЕ ШОКИРУЮЩИХ СЦЕН
- КРОВАВЫЕ ДЕТАЛИ
- ФИКСАЦИЯ НА ВНЕШНИХ ЭФФЕКТАХ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

Антология «13 маньяков» — чтение, безусловно, специфическое, на любителя. Впрочем, поклонников хоррора и тёмной мистики у нас хватает. А чувствительным барышням под эту обложку лучше не заглядывать.

Текст: **Александра Королёва**

Джон Фланаган

Ученик рейнджера. Руины Горлана

John Flanagan The Ruins of Gorlan • **Роман** • **Жанр:** приключенческое фэнтези • **Год издания на языке оригинала:** 2004 • **Переводчик:** Н. Бавина • **Издательство:** «РИПОЛ классик», 2015 • **Серия:** «Ученик рейнджера» • **320 стр., 3000 экз.** • **«Ученик рейнджера», часть 1** • **Похожие произведения:** Джозеф Дилейни «Ученик ведьмака», Сергей Лукьяненко «Недотёпа»

Юный подкидыш Уилл попадает в ученики не к рыцарю, как он мечтал, а к таинственному рейнджеру Холту. А в королевстве тем временем назревает война с изменником Моргаратом.

Австралиец Фланаган написал эту сказку для своего сынишки Майкла, чтобы заинтересовать ребёнка чтением. Получилось как с «Гарри Поттером» — серии «Ученик рейнджера», насчитывающей уже дюжину томов, удалось приохотить к чтению тысячи австралийских детей. Потом дошло до издания за границей, включая США, и попадания в мировые книжные рейтинги. Летом этого года обещают начать подготовку к экранизации.

Сравнение с «Гарри Поттером» напрашивается только из-за главного героя. Уилл — сирота, робкий и слабый мальчик, которому не светило бы пристойного будущего, если бы не возможность обучаться таинственному ремеслу. Только это ремесло не имеет ничего общего с магией. Так, умение рейнджеров становиться невидимыми — просто сочетание ловкости и навыка «работать с местностью», как у японских ниндзя. Фланаган придумал свой орден рейнджеров на основе британских «коммандос» времён Второй мировой войны и современных техасских рейнджеров.

Вообще в мире Фланагана мало волшебного — это облагороженная Европа «идеального средневековья», населённая отважными рыцарями, заботливыми сеньорами, благополучными крестьянами... Где-то за горами злобный предатель собирает войско из чудовищ-полузверей, часть которых владеет гипнозом, но это, пожалуй, единственный мистический элемент в первой книге.

Всё остальное вполне реалистично, включая обучение Уилла у рейнджера, а друга героя по имени Хорас — в школе рыцарей (причём Уиллу с учителем явно повезло больше). Никакие достижения не даются просто так, «избранных» нет, всего нужно добиваться трудом, умом и отвагой. Для современных детей такая мораль будет как нельзя кстати.

ИТОГ

Простая и увлекательная история с реалистичной моралью, стопроцентно соответствующая потребностям своей целевой аудитории — в основном мальчиков.

УДАЧНО

- РЕАЛИСТИЧНЫЙ СЮЖЕТ
- ЭВОЛЮЦИЯ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ
- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ЭКШЕН-ЭПИЗОДЫ

НЕУДАЧНО

- ИДЕАЛИЗИРОВАННЫЙ МИР
- ОДНОМЕРНЫЕ ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- НЕВЫРАЗИТЕЛЬНЫЙ ЯЗЫК

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Текст: **Александра Королёва**

Кэсс Морган

День 21

Kass Morgan Day 21 • **Роман** • **Жанр:** постапокалиптическая НФ • **Год издания на языке оригинала:** 2014 • **Переводчик:** О. Кидвати • **Издательство:** АСТ, 2015 • **Серия:** «Сотня» • **352 стр., 4000 экз.** • **«Сотня», часть 2** • **Похожие произведения:** Патрик Несс «Поступь Хаоса», телесериал «Остаться в живых» (2004—2010)

Высадившиеся на Землю подростки пытаются разгадать тайну «наземников» и не заболеть лучевой болезнью от остаточной радиации. А космической станции на орбите остаются считанные дни...

Первая часть цикла «Сотня» закончилась интригующим «крючком», искупавшим многие недостатки книги — в частности, сосредоточенность на эмоциях и отношениях персонажей, а не сюжете и идеях. К счастью, вторая часть исправляет ошибки: интрига, связанная с «наземниками» (людьми, выжившими после ядерной войны, которая уничтожила почти всё человечество), занимает героев — а значит, и читателей, — почти весь роман. Да и напряжённая обстановка на космической станции, необратимо разрушающейся, также добавляет саспенса. Одна из финальных сцен — паническое бегство обитателей станции — пожалуй, самая сильная в книге (хотя и напоминает эпизоды из фильма «Титаник»).

В условиях напряжённого, проработанного сюжета ярче проявляются недостатки героев: почти все они — карикатурно заострённые типичные тинейджеры, взрывные, истеричные, склонные к демонстративному поведению. Особенно, как ни странно, этим отличаются мальчики: герои серии «Сотня» действуют по принципу «семь пятниц на неделе» чаще, чем героини. В сравнении с поведением Беллами или Люка, которые меняют свои решения каждые пять минут, колебания девушки Кларк между двумя бойфрендами в первой книге цикла кажутся детским развлечением.

Научная часть истории по-прежнему оставляет желать лучшего: например, в книге фигурируют таблетки, которые излечивают лучевую болезнь на ранней стадии, но убивают, если этой болезни на самом деле нет. Кто додумался выпускать такое опасное лекарство — непонятно. Мутировавшие животные и растения также явно пришли из бульварных «страшилок», а не из научных исследований.

Но продолжать читать цикл всё равно хочется. В финале появляются сразу два новых сюжетных «крючка», две линии — «наземная» и «космическая» — сходятся в одну. От финальной книги трилогии будем ждать разрешения всех сложностей. И, конечно, надежды, что будущее у человечества всё-таки есть.

ИТОГ

Редчайший случай: вторая книга подросткового цикла оказалась интереснее первой, более продуманной и искуснее выстроенной.

УДАЧНО

- ИНТРИГУЮЩИЙ СЮЖЕТ
- ЭМОЦИОНАЛЬНО НАСЫЩЕННЫЕ КОНФЛИКТЫ
- УДАЧНЫЕ ФИНАЛЬНЫЕ «КРЮЧКИ»

НЕУДАЧНО

- НЕЛОГИЧНАЯ МОТИВАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ
- ОТСУТСТВИЕ НАУЧНОЙ БАЗЫ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

А ВЫ ЧИТАЛИ?

МИФОЛОГИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Лорд Дансейни
Время и боги

Для желающих узнать об истоках фэнтези эта книга строго обязательна к прочтению. А уж для адептов «викторианства» сборник просто сокровище, украшение книжной полки. Ведь не каждому дано рассказать о путешествиях по мирам и эпохам так, как сделал это Дансейни.

ОЦЕНКА МФ **9**

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (140) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Сюзанна Кларк
Дамы из Грейс-Адье

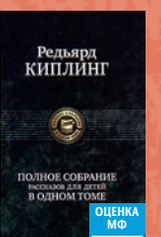
Несколько беглых зарисовок, каждая из которых связана с магией сидов — переменчивых, капризных и непредсказуемых существ, коих в нашем мире обычно именуют эльфами. Как правило, встречи людей с сидами приводят к трагедии, хотя иногда бывает и наоборот.

ОЦЕНКА МФ **9**

РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (54) за 2008 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Редьярд Киплинг
Пэк с холмов



Дети отправились на луг, чтобы разыграть там пьесу Шекспира «Сон в Иванову ночь». Привлечённый их игрой, появился один из персонажей пьесы — Пэк. И рассказал детишкам о магической истории Англии — о том, как на острова приплывали чужие боги и что с ними происходило.

ОЦЕНКА МФ **10**

РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (66) за 2009 год

Текст: **Дмитрий Злотницкий**

Rob J. Hayes
The Heresy Within

Роман

Жанр: тёмное фэнтези

Год издания на языке оригинала: 2013

Переводчик: А. Апанасевич

Издательство: «Фантастика Книжный Клуб», 2014

480 стр., 1500 экз.

«Связующие узы», часть 1

Похожие произведения:
Джо Аберкромби, цикл «Первый закон»
Люк Скалл «Грозный отряд»

Роберт Хейс

Ересь внутри

Неуживчивый арбитр Инквизиции Танкуил Даркхарт пользуется дурной репутацией даже в рядах родной организации. Именно поэтому, заподозрив, что в ней тлеет измена, Бог-Император поручает арбитру-одиночке вычислить предателей. Расследование ведёт Танкуила в Дикие земли, где ему предстоит встретиться с Мастером Клинка Джеззет, обладающей уникальным талантом влипать в неприятности, и наёмником по прозвищу Чёрный Шип, который известен как убийца арбитров. В этой странной компании Даркхарту придётся выполнять поручение Бога-Императора.

За последние годы на Западе появилось немало авторов, которые завоевали славу прежде, чем их первые произведения добрались до прилавков книжных магазинов. К числу таких писателей принадлежит и Роб Хейс. Получив несколько отказов от издательств, он опубликовал трилогию «Связующие узы» на площадке «Амазон». Там трилогия разошлась неплохим тиражом для лишённого всякой информационной поддержки дебютанта — сорок пять тысяч копий. Только после успеха в Сети на Хейса, наконец, обратили внимание издатели. Причём наряду с западными коллегами это сделала наша «Фантастика», так что на русском книга увидела свет почти одновременно с публикацией на бумаге в США и Великобритании.

Риск «Фантастики», решившей дать шанс не раскрученному автору, представляется вполне оправданным. Мы прекрасно помним, как ещё совсем недавно таким же совершенно неизвестным для российского читателя автором был Джо Аберкромби. А сегодня его книги переиздаются с завидным постоянством, а сам он, посещая Россию, собирает полные залы поклонников. Думается, у Хейса есть неплохие шансы повторить успех Аберкромби, ведь пишет он в схожем ключе.

Подобно Джо, Хейс может похвастаться бойким слогом, изрядным цинизмом и отличным чёрным юмором. Как и Аберкромби, автор «Ереси внутри» совершенно не жалеет своих персонажей, постоянно бросая их из огня да в полымя. Центральные действующие лица — все как на подбор смачные антигерои, чьи образы пусть и не блещут оригинальностью, но выписаны очень живо.

Правда, если Аберкромби в «Первом законе» играет на поле эпического фэнтези с большой политикой, масштабными войнами и древними конфликтами, то Хейс в «Ереси внутри» тяготеет к фэнтези откровенно приключенческому. Роман не отличается особым размахом, и всё повествование сосредоточено исключительно на злоключениях протагонистов. Зато магии здесь куда больше, чем

> *Джеззет резко запрокинула голову и ощутила, как её затылок встретился с носом мужика. Тёплое и влажное разлилось по волосам, но бандит хватку не ослабил. Девушка снова ударила головой — и на этот раз была вознаграждена хрустом ломающейся кости и свободой. Медлить она не стала — перекатившись, подхватила с земли свой меч и атаковала. Удар пришёлся чуть ниже пояса, прямо в пах. Бандит завизжал от боли, его разбитое лицо исказила жуткая гримаса. Он дёрнулся и взмахнул руками, но следующий удар поразил его прямо в сердце.*

ДРУГОЙ ХЕЙС

В 2014 году у Хейса вышел отдельный роман «Северный рассвет» (The Northern Sunrise), действие которого разворачивается в совершенно ином, стимпанковом мире. По стилю книга заметно отличается от дебютной трилогии автора — это плутовское фэнтези, в котором нет той мрачности, что свойственна романам о Танкуиле, Чёрном Шипе и Джеззет. Книги настолько отличаются по духу, что многие фанаты Хейса встретили его новую работу в штыки. Так что автор даже подумывает о том, чтобы выпустить её бумажное издание под псевдонимом.

> *Солдаты — одни с мечами, другие с пиками, все в чёрно-голубой форме Сарта. И семья, привязанная к столбам в центре городской площади. Их было четверо. Мать кричала. Отец выглядел одновременно обозлённым и испуганным, но плакать себе не позволял. Дочь, едва достигшая зрелости, пронзительным визгом молила о прощении за что-то и раз за разом выкрикивала одно имя — кажется, Аркус. Точно Танкуил не расслышал, да его это и не заботило. Четвёртым же членом семьи был маленький мальчик, не старше пяти лет от роду. Он казался скорее сбитым с толку, нежели напуганным.*

в романах Аберкромби, — чародейство и монстры в мире Хейса не миф, а вещь более-менее обыденная. И боевых сцен с использованием магии или участием чудовищ в романе хватает.

А вот чего Хейсу по сравнению с более опытным коллегой недостаёт, так это умения всерьёз удивлять, играя на ожиданиях читателя и выворачивая наизнанку жанровые клише. Оригинальных сюжетных ходов или по-настоящему нетривиальных ситуаций в «Ереси внутри» вы не найдёте.

Не особо удался автору и мир. Он скроен из набора типичных для фэнтези элементов и получился совершенно ординарным. По сути, Хейс ограничился созданием декораций для своей истории, не потрудившись их толком разрисовать.

Впрочем, козыри романа явно перевешивают его недостатки, которые можно списать на неопытность автора. Хейс очень перспективен и имеет неплохие шансы вырасти в полноценную звезду тёмного фэнтези. Даже удивительно, что Хейсу пришлось долго искать англоязычного издателя.

УДАЧНО

- ЧЁРНЫЙ ЮМОР
- КОЛОРИТНЫЕ ГЕРОИ
- ЯРКИЕ БОЕВЫЕ СЦЕНЫ
- УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ

НЕУДАЧНО

- СЛАБО ПРОПИСАННЫЙ МИР
- НЕКОТОРАЯ ВТОРИЧНОСТЬ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

«Ересь внутри» — роман не безупречный, но написан талантливо. И по праву может считаться одним из самых примечательных фэнтезийных дебютов последних лет.

А ВЫ ЧИТАЛИ?

МАГИЧЕСКИЙ РЕАЛИЗМ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Рут Озеки
Моя рыба будет жить

Писательница Рут находит на побережье выброшенный штормом дневник японской школьницы Нао, где та рассказывает историю прабабушки, буддийской монахини. Попытка уместить в одну книгу кучу важных вещей перегружает текст, но читается он всё равно взахлёб.

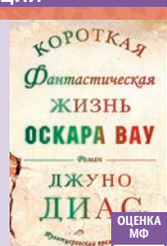
ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (140) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Джуно Диас
Короткая фантастическая жизнь Оскара Вау

В жизни Оскара полно книг, настольных игр и комиксов, но нет ни девушки, ни уважения сверстников. Может, если б он не вёл себя как истеричка из аниме, всё пошло бы на лад. А может, причины его неудач — в семейном проклятии...



ОЦЕНКА МФ 9

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (140) за 2015 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Маркус Зузак
Книжный вор

Смерть знает миллионы историй, но у всех одна и та же концовка. Рассказ о книжном воришке ведёт Смерть, а значит, печальный финал здесь очевиден с самого начала. Но несмотря на это, от книги остаётся ощущение непосредственности и светлого детского взгляда на мир.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 7 (83) за 2010 год

Майк Резник

Доктор и стрелок

Mike Resnick The Doctor and the Kid • **Роман** • **Жанр:** АИ-стимпанк, фэнтезийный вестерн • **Год издания на языке оригинала:** 2011 • **Художник:** Дж. С. Галлахер • **Переводчик:** Н. Абдуллин • **Издательство:** АСТ, 2014 • **Серия:** «Дикий-дикий вестерн» • **288 стр., 2500 экз.** • **«Дикий-дикий вестерн», часть 2** • **Похожие произведения:** Марк Ходдер, цикл «Бёртон и Суинберн», фильмы из «долларовой» трилогии Серджо Леоне

Умирающий от чахотки стрелок Док Холидей проигрывает в карты все деньги, которые намеревался отложить на санаторий, и решает добыть голову самого опасного бандита округи — Билли Кида. Но, по слухам, Кида охраняет магия индейского шамана по прозвищу Римский Нос.

Текст: **Александра Королёва**

Продолжение истории альтернативных США, застрявших на восточном берегу Миссисипи из-за мощной магии индейских шаманов, вышло не хуже первой книги — но и не лучше. Продолжаются залихватские и нахальные попытки скрестить реальных героев Дикого Запада с их киновоплощениями и переселить в стимпанково-магическую реальность, которые сделали первую книгу серии, «Пистолет для мертвеца», необычной и выделяющейся. Поэтому или придётся превратить рецензию на вторую часть в пересказ первой, или признать, что Резник, при всей своей плодовитости, скорее ремесленник, нежели талантливый творец. Что ж, эксплуатировать мир и колоритных персонажей можно не раз — на родине писателя вышли уже четыре книги о приключениях Дока Холидея.

Во втором томе Резник копирует не только реалии мира и персонажей, но и сюжетные ходы: в центре романа — ещё одно противостояние Дока Холидея и очень ему симпатичного парня, которого всё же придётся убить. Более того, этому парню, как и Джону Ринго в первой книге, снова покровительствует шаман Римский Нос, соперник могущественного Джеронимо. Парень не кто иной, как «Малыш Билли», Билли Кид, он же Уильям Бонни — самый юный и самый дерзкий бандит в истории Дикого Запада. В трактовке Резника этот персонаж получился не менее выпуклым и интересным, чем сам Док Холидей.

Как и первый том цикла, «Доктор и стрелок» расцвечен лаконичными диалогами, чёрным юмором, а также новыми открытиями Эдисона и Бантлайна — да, эта неугомонная парочка продолжает искать способ победить магию индейцев силой науки и даже добивается в этом кое-каких успехов. Украшает роман и робкий намёк на любовную линию. В общем, это отлично исполненный бульварный роман, увлекательный вестерн в стимпанковом антураже — но, увы, не более того.

ИТОГ

Если вам понравился «Пистолет для мертвеца» и вы не ждёте от второй книги цикла ничего нового и оригинального, «Доктор и стрелок» вас не разочарует.

УДАЧНО

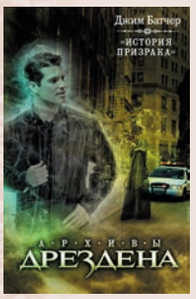
- ЯРКИЕ ПЕРСОНАЖИ
- МАСТЕРСКИЕ ДИАЛОГИ
- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

НЕУДАЧНО

- ПОВТОРЕНИЕ ХОДОВ ПРЕДЫДУЩЕЙ КНИГИ
- БУЛЬВАРНЫЙ ПОДХОД К НАУКЕ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Текст: **Дмитрий Злотницкий**



Джим Батчер

История призрака

Jim Buthcer Ghost Story • **Роман** • **Жанр:** городское фэнтези • **Год издания на языке оригинала:** 2011 • **Издательство:** АСТ, 2014 • **Переводчик:** Н. Кудряшов • **512 стр., 2000 экз.** • **«Досье Дрездена», часть 13** • **Похожие произведения:** телесериал «Говорящая с призраками», телесериал «Сверхъестественное»

Жизнь Гарри Дрездена всегда была полна тайн, опасностей и приключений. Смерть мало что изменила в его буднях. Выстрел таинственного убийцы не принёс Гарри покоя — теперь он в роли призрака должен встать на защиту своих друзей, а заодно выяснить, кто же виноват в его смерти. Но, кроме тела, Гарри лишился ещё и магии, к тому же вынужден действовать только ночью, ведь солнечный свет способен убить его окончательно.

Долгое время цикл о Дрездене развивался поступательно, подобно большинству серий городского фэнтези. С каждым томом Гарри становился всё более мастеровитым чародеем, пропорционально возрастал и размах опасностей, с которыми он сталкивался. Но в романе с говорящим названием «Перемены» Батчер свернул с проторённого пути — для чего ни много ни мало убил главного героя.

Само собой, прощаться с Гарри автор не собирался и отправил того в мир иной, чтобы устроить ему и циклу серьёзную встряску. Во-первых, автор ставит героя в совершенно непривычные условия. Гарри попадает в мир духов, в законах которого совершенно не ориентируется, вдобавок здесь он почти бессилен и едва может влиять на материальный мир. В настолько сложной и необычной ситуации Гарри ещё не оказывался, и это придаёт сюжету особую остроту и напряжённость. Крайне интересно наблюдать, как Дрезден справляется с привычными задачами — защитой невинных и расследованиями, — оставшись без привычных инструментов. Последнее, впрочем, не мешает ему, освоившись с ролью призрака, ввязываться в сверхъестественные заварушки. Выписывать всяческие переделки Батчер большой мастер, но здесь их, пожалуй, слишком много.

Во-вторых, Гарри вернулся к «жизни» отнюдь не сразу после того, как прозвучал роковой выстрел. С событий «Перемен» прошло аж полгода, и за это время успели серьёзно измениться и друзья Гарри, и Чикаго. Город находится в осаде крайне опасных существ — фоморов. И оборону против них держат союзники Дрездена, которым его смерть принесла не только боль, но и весьма неприятные жизненные перемены.

ИТОГ

Яркий финал романа закладывает фундамент для нового этапа в развитии цикла, не оставляя сомнений: приключения Гарри уже никогда не будут прежними.

УДАЧНО

- НЕТРИВИАЛЬНЫЙ ПОВОРОТ В РАЗВИТИИ СЕРИИ
- ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ
- СЕРЬЁЗНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В МИРЕ ДРЕЗДЕНА

НЕУДАЧНО

- БЕЗЛИКИЕ ПРОТИВНИКИ
- ПЕРЕИЗБЫТОК ЭКШЕНА

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

МИСТИКА

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Стивен Кинг
Парень из Колорадо

Успешный рекламщик, счастливый муж и отец вышел на обед из своего офиса в Колорадо, — а следующим утром его остывшее тело обнаружили за тысячи километров, в штате Мэн, с набором странных предметов в карманах. Как он туда попал, зачем, почему, осталось загадкой...

ОЦЕНКА МФ **7**

РЕЦЕНЗИЯ в № 3 (139) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Юн Айвиде Линдквист
Звёздочка

Неудачник Леннарт находит в лесу маленькую девочку, которая обнаруживает удивительные способности к пению. Решив тайно удочерить золотоволосую кроху, Леннарт не подозревает, какие последствия это будет иметь для него, его родных и множества других людей.

ОЦЕНКА МФ **7**

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (140) за 2015 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Энн Райс
Скрипка

Мистическая история стареющей женщины, которая никогда не считала себя ни красивой, ни талантливой, ни достойной счастья. Когда после смерти мужа Триана потихоньку сходит с ума в своём огромном доме, под её окно приходит играть на скрипке странный музыкант...

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (37) за 2006 год

Текст: **Борис Невский**

Mark Lawrence
Emperor of Thorns

Жанр: тёмное фэнтези

Год издания на языке оригинала: 2013

Издательство: «Фантастика Книжный Клуб», 2014

Переводчик: А. Липинская

480 стр., 1700 экз.

«Разрушенная Империя», часть 3

Похожие произведения:
Ричард Морган
«Сталь остаётся»
Джо Аберкромби,
цикл «Первый закон»

Марк Лоуренс

Император терний

Юный король Йорг Анкрат близок к заветной цели — возглавить возрождённую Империю. И на этом тернистом пути его ничто не остановит — ни потеря близких людей, ни обилие врагов, ни самая чёрная магия. Даже бесчисленное войско Мёртвого Короля не помеха на пути Йорга к вожделенной короне. Но всё-таки есть нечто, способное притушить у Йорга Анкрата жажду абсолютной власти...

Вот и завершилась история юного принца, бродяги, убийцы, короля-завоевателя, ставшего, наконец, императором. Правда, финальный титул оказался не столько наградой, сколько воздаянием.

Начинался цикл про Йорга как очень добротная, увлекательная, а временами даже шокирующая приключенческая история. Шутка ли, главный герой — подросток с руками по локоть в невинной крови, безмерно крутой, циничный, лживый, временами откровенно подлый и в то же время харизматичный. Таких героев поискать... А кроме яркого протагониста, в книге был довольно интересный технофэнтезийный мир, закрученная интрига и безумный экшен. В общем, для дебюта — просто шикарно! Правда, вторая книга несколько разочаровала — Лоуренс фактически повторил схему первой части, отчего сквозной сюжет банально увяз. И вот подоспел заключительный том, который, увы, оставил больше вопросов, нежели ответов. Нет, с судьбой героя и сюжетными тайнами всё понятно. Не прибегая к спойлерам, отметим, что Лоуренс развязал практически все узлы из предыдущих книг. Но вот *как* он это сделал — вопрос другой.

Во-первых, чувство неудовлетворённости вызывает внутреннее перерождение героя. На протяжении всей трилогии Йорг Анкрат оставляет впечатление крайне неоднозначной личности. Как и всякий государственный деятель, который входит в историю с припиской «великий»: гений и злодейство в таких людях, как правило, переплетаются настолько плотно, что отделить их друг от друга практически нереально. Хотя ещё в первом томе автор даёт объяснение особой «злодейскости» героя, оказавшегося марионеткой в руках злобного колдуна: без наложенной извне магической уздечки Йорг действует как циничный интриган и убийца. В «Императоре терний» Йорг верен себе — ради своих планов не стесняется пустить в ход кинжал или коварство, только успевай трупы собирать. Потому его финальное самопожертвование выглядит откровенно притянутым за уши. «Спасти всех»? Да полно, Йорг ли это? С какого перепугу он вдруг так переменился? Автор вменяемого ответа не даёт...

Во-вторых, временами атмосфера книги попахивает каким-то сюрреалистическим бредом. Изначально цикл Лоуренса выглядел добротным тёмным фэнтези, где-то на грани Аберкромби и Мартина. Ну, и с добавлением изрядной доли технофэнтези — действие ведь разворачивается в далёком будущем, после ядерной войны, когда мир преобразился из технологического в магический. Некоторая толика шизофрении была в серии и ранее — «полёты во сне и наяву», связанные с некромантией, к тому располагали. Тем не менее цикл всё же более-менее укладывался в русло современного фэнтези-реализма. «Император» же иногда смотрится как творение Майкла Муркока — то есть книга абсолютно условная, эдакие тёмнофэнтезийные «Танцоры на Краю Времени». Тому способствуют многие сюжетные события вроде размеренной подготовки к имперским выборам на фоне армий мертвецов, поднимающихся из могил... Герои, будто зачарованные, ведут обыденное существование и игнорируют подступающий всё ближе апокалипсис. В книгах Муркока, с их изначально театрализованным антуражем, подобная отстранённость выглядела вполне уместно — автор ведь с самого начала не стремился к реалистичности. Но Лоуренс вроде как сочинял фэнтези «под Мартина», потому весь этот сюр финального романа смотрится чужеродно, не к месту.

Наконец, хотя автор попытался ответить на все сюжетные вопросы и, в общем, это ему удалось, некоторые моменты так и остались в тумане, особенно финал с Колесом Зодчих. Как будто Лоуренсу было мало сочинения качественной фэнтезийной авантюры и он решил сыграть ещё и в большого мыслителя. Да, получилось по-философски — то есть мутно донельзя. Впрочем, возможно, эта попытка отступиться от жанровых традиций и принесла писателю успех — премию Дэвида Геммела за лучший роман героического фэнтези. Западные критики ведь любят нестандартность...

ПРОЩАЙ, ЙОРГ! ЗДРАВСТВУЙ, ДЖЕЙЛАН!

Завершив историю Йорга Анкрата, Марк Лоуренс вернулся в мир Разрушенной Империи с трилогией о новом герое — Джейлане, ещё одном принце. В отличие от Йорга, он не головорез и завоеватель, а скорее жулик, выпивоха и бабник. Джейлан — десятый претендент в очереди на престол и вполне доволен своей судьбой, ведя разгульную жизнь. Однако именно этому легкомысленному парню предстоит сыграть ведущую роль в грядущей большой войне... Финальный роман трилогии выйдет в июне 2016 года.

УДАЧНО

- **РАСКРЫТИЕ ВСЕХ СЮЖЕТНЫХ ТАЙН**
- **ХАРИЗМАТИЧНЫЙ ГЕРОЙ**
- **ОСТРОУМНЫЕ ИНТРИГИ**
- **УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ**

НЕУДАЧНО

- **ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ НЕДОСТОВЕРНОСТЬ ПЕРЕРОЖДЕНИЯ ГЕРОЯ**
- **НЕУМЕСТНАЯ АТМОСФЕРА СЮРРЕАЛИЗМА**
- **МУТНОВАТЫЙ ФИНАЛ**

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

Как бы то ни было, Марку Лоуренсу стоит сказать спасибо. Он подарил нам яркого героя, которого можно любить и ненавидеть одновременно, — не каждому автору такое под силу. И особенно стоит поблагодарить Лоуренса за то, что он вовремя сказал своему герою «прощай», избежав соблазна бесконечных сиквелов.

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Алексей Пехов, Елена Бычкова, Наталья Турчанинова
Мастер снов

Античная цивилизация продолжила существовать и развиваться до XXI века, что стало залогом стремительного научно-технического прогресса. Человечество овладело секретами снов, и появились люди, способные влиять на чужие грёзы, меняя тем самым жизни других.

ОЦЕНКА МФ 9

РЕЦЕНЗИЯ в № 3 (139) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Александр Зорич
Беглый огонь

Роман межавторской серии S.T.A.L.K.E.R., действие которого происходит спустя тридцать лет после катастрофы на ЧАЭС. Очередное доказательство старой истины, что если за дело берётся мастер, то он из чего угодно может сделать конфетку.

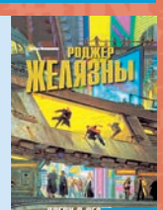
ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (81) за 2010 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Роджер Желязны
Двери в песке

Хотя роман «Двери в песке» и не относится к вершинам творчества Желязны, эта книга ярко показывает чувства, ожидания и надежды не просто замечательного фантаста и одного из классиков жанра, но представителя поколения, которое свято верило в прогресс.



ОЦЕНКА МФ 9

РЕЦЕНЗИЯ в № 7 (59) за 2008 год

Текст: **Василий Владимирский**

Кира Касс

Сирена

Kiera Cass The Siren • **Роман** • **Жанр:** мелодраматическое фэнтези • **Год издания на языке оригинала:** 2009 • **Переводчик:** И. Колесникова • **Издательства:** «Азбука», «Азбука-Аттикус», 2015 • **Серия:** Lady Fantasy • **320 стр., 6000 экз.** • **Похожие произведения:** Ганс Христиан Андерсен «Русалочка», Хелен Уэкер «Голем и Джинн»

Люди гибнут в океане каждый день: лодки разбиваются, корабли тонут, дайверы не поднимаются с глубины. Но иногда ненасытной прорве не хватает жертв — и тогда на сцену выходят печальные и прекрасные сирены, чьи голоса со времён Одиссея манят и сводят с ума мореходов.

Смерть в океане не из самых приятных. Лёгкие заполняются водой, тёмной волной накатывает удушье, тело сводят мучительные судороги, отяжелевшая одежда тянет ко дну... Но если в такой момент от всей души взмолиться о спасении, есть крошечный, но вполне реальный шанс, что вам повезёт. Правда, для этого надо обладать комплектом уникальных качеств — а кроме того, непременно быть девушкой. Ведь Океан, как известно героиням романа «Сирена», всеобщая праматерь, существо женского рода... Кира Касс пишет о цене, которую приходится платить за чудесное спасение, долголетие и безопасность. Сто лет девушкам, ставшим сиренами, предстоит жить в заброшенных домах, молчать наедине с чужими и внимательно следить за собой, ведь любой звук, который сорвётся с их уст, способен толкнуть обычного человека на самоубийство. Мечты героинь о любви, семье, детях так и останутся мечтами. Но это мелочи, важнее другое. Как и положено древнему хтоническому божеству, Океан требует регулярных человеческих жертв, и четыре сирены — его жрицы, творящие смертоносный обряд. То, как милые, вовсе не склонные к бытовому садизму девушки принимают на себя роль массовых убийц, пожалуй, самая интересная психологическая тема романа. И автор решает эту задачу не без изящества. По сути, книга Касс — внутренний монолог главной героини, одной из тех самых сирен: неторопливый, ритмичный, как шум прибоя, очень спокойный, даже когда речь идёт о вещах, заставляющих нормального человека срываться на истерику. Ведь перед величием и древностью Океана, этого извечного материнского лона, любая человеческая жизнь — и человеческая смерть — теряет всякое значение.

УДАЧНО

- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ КОНФЛИКТА
- ПСИХОЛОГИЗМ
- СДЕРЖАННОСТЬ

НЕУДАЧНО

- МЕЛОДРАМАТИЗМ
- МРАЧНОСТЬ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

Неожиданно приличная фантастическая мелодрама: оригинальная, неглупая, без сентиментальных соплей. И хорошо перевёденная, что немаловажно. Но всё-таки мелодрама, что заведомо ограничивает круг её читателей.

Текст: **Василий Владимирский**

Оса Ларссон, Ингела Корсел

Магический посох

Åsa Larsson, Ingela Korsell Nidstången • **Повесть** • **Жанр:** юношеская фантастика, хоррор • **Год издания на языке оригинала:** 2014 • **Художник:** Хенрик Юнсон • **Переводчик:** А. Лавруша • **Издательство:** АСТ, 2015 • **160 стр., 2000 экз.** • **«Пакс», часть 1** • **Похожие произведения:** Р. Л. Стайн «Дом страха. Начало», телесериал «Баффи — истребительница вампиров» (1997—2003)

Есть на свете такие места, где каждый, кто обладает магическими способностями, даже слабенькими, чувствует себя особенно вольготно. Здесь легче дышится — и уж тем более легче колдуется. Такие «места силы» притягивают не только добрых волшебников, но и злых чародеев. И когда Зло начинает брать верх, только Избранным по силам восстановить пошатнувшееся равновесие. Даже если эти Избранные — всего лишь пара подростков...

Скандинавы — люди сдержанные, не склонные к сантиментам. Даже в литературе для подростков они обходятся без сюсюканья, если, конечно, брать оригинальные, не купированные и не приглаженные цензурой версии шведских, норвежских и датских сказок. В этом, вероятно, отчасти кроется секрет их успеха: ничто не бесит подростка так, как взрослый, разговаривающий с ним как с идиотом.

Авторы «Магического посоха», современные шведские сказочники, следуют давней национальной традиции. Уже на первых страницах один из условно-положительных героев сворачивает шею мерзкой, коварной, но разумной волшебной твари. Дальше читателя поджидают: мелкое воровство; кровавая драка на школьном дворе; откровенно подставляющие подростков взрослые, которые вроде бы стоят на стороне Добра; отрезанная лошадиная голова, водружённая на тот самый магический посох...

Увы, этим оригинальность повести и ограничивается. Мальчики-«избранные» и их мудрые наставники, провинциальный городок, притягивающий магическую пакость, библиотека, где хранятся опасные колдовские артефакты... — что-то позаимствовано из сериала «Баффи», что-то из фильма «Библиотекарь», и очень многое из американских комиксов.

Последнее вполне объяснимо: к созданию книги приложил руку художник Хенрик Юнсон, работавший на DC Comics и иллюстрировавший приключения Бэтмена. В результате для собственного, незаёмного креатива на страницах повести практически не осталось места. Да ещё и обрывается история на полуслове, фразой «Продолжение в следующей книге!» — а это уже натуральное глумление над доверчивыми юными читателями.

ИТОГ

«Магический посох» напоминает скорее заявку на сценарий комикса или телесериала, нежели полноценное литературное произведение. Ну, зато иллюстрации классные.

УДАЧНО

- КАЧЕСТВЕННЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ
- ОТСУТСТВИЕ САНТИМЕНТОВ

НЕУДАЧНО

- ВТОРИЧНОСТЬ
- МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ЗАИМСТВОВАНИЯ
- НЕЗАКОНЧЕННОСТЬ

ОЦЕНКА МФ *средне* **5**

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВОЕННАЯ ФАНТАСТИКА

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Александр Зорич
Стальной лабиринт

Поклонники серии «Завтра война» могут вновь окунуться в мир, где Россия — космическая сверхдержава... Капитан Константин Растов получает задание — ему предстоит отправиться на планету Навзар, чтобы уничтожить стратегически важный объект Конкордии.

ОЦЕНКА МФ **7**

РЕЦЕНЗИЯ в № 3 (139) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Джон Лав
Вера

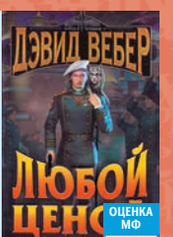
Принадлежащий неизвестным инопланетянам звездолёт «Вера» угрожает уничтожить человеческое Содружество. Противостоят врагу девять крейсеров класса «аутсайдер», где служат изгои и преступники, чьи таланты слишком велики, чтобы их не использовать...

ОЦЕНКА МФ **9**

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (140) за 2015 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Дэвид Вебер
Любой ценой



Дэвид Вебер зарекомендовал себя как непревзойдённый мастер масштабных космических баталий, но в этой книге он достиг просто небывалых высот. Автор в мельчайших деталях описывает ход сражения, показывая его глазами отдельных персонажей.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (68) за 2009 год

Текст: **Владислав Женевский**

Театр теней. Новые рассказы в честь Рэя Брэдбери

Театр теней открывает сезон! Двадцать шесть авторов сошлись под одной обложкой, чтобы отдать дань уважения человеку, которому были подвластны тайны земляничных окошек, древних марсианских городов и апрельского колдовства, — великому Рэю Брэдбери. Двадцать шесть рассказов от навеки опьянённых вином из одуванчиков.

Shadow Show: All-New Stories in Celebration of Ray Bradbury

Антология

Жанр: фантастика, мистика, реализм

Составители: Сэм Уэллер, Морт Касл

Год издания на языке оригинала: 2012

Переводчики: А. Аракелов, Т. Покидаева

Издательство: «Эксмо», 2015

576 стр., 3000 экз.

Похожие произведения: антология «Мир Айзека Азимова. Курсанты Академии» антология «Новые марсианские хроники»

УДАЧНО

- ПРЕОБЛАДАНИЕ ДОСТОЙНЫХ РАССКАЗОВ
- ДУХ ТВОРЧЕСТВА РЭЯ БРЭДБЕРИ
- РАЗНООБРАЗИЕ
- ИНТЕРЕСНЫЕ ПОСЛЕСЛОВИЯ К ТЕКСТАМ

НЕУДАЧНО

- ПРОМАХИ ОТДЕЛЬНЫХ АВТОРОВ

ОЦЕНКА МФ *отлично* **9**

Когда речь заходит о Брэдбери, обязательно хоть раз прозвучит слово «волшебство». В отличие от более рассудочной и опасной магии, которой владели другие кудесники литературы вроде авторов «Мастера и Маргариты» и «Ста лет одиночества», волшебство не таит в себе даже возможности обмана и доступно каждому — хотя, конечно же, благодарнее всего его воспринимают дети.

И неспроста большинство авторов, участвующих в антологии Сэма Уэллера и Морта Касла, вошли в мир Рэя Брэдбери ещё мальчиками и девочками и остались в нём навсегда, словно вечно юные Питеры Пэны. Тем, кто однажды настроился на эту волну, невозможно с неё сбиться: задолго до выхода сборника читатели и критики не уставали сравнивать этих очарованных странников с их вдохновителем, и отнюдь не в уничижительных тонах.

Должно быть, именно поэтому в «Театре теней» доля точных попаданий велика как никогда — а в антологиях-посвящениях такое редкость. Как правило, вместе с преданными последователями в такие подборки заносит и случайных людей, чьи рассказы ни духом, ни буквой не напоминают о «юбиляре». Да и сама ученическая верность заветам мастера не гарантирует хороших результатов, чаще — наоборот. Но, видимо, перед истинным волшебством такие опасности отступают.

И уже не удивляет, что самые удачные рассказы хотя бы краешком касаются детей. В жемчужине коллекции, «У серебристых вод озера Шамплейн» Джо Хилла, чары Брэдбери воплощены с таким талантом и силой, что эта вещь естественно смотрелась бы в любом сборнике «золотого» периода мэтра — рядом с «Ревуном», из которого выросла, или — как знать? — вместо него. И лишь самому чуткому читателю мелкие, едва уловимые чёрточки подскажут, что за историей стоит наш современник, человек с собственным оригинальным дарованием.

Не менее хороши «Дети из проектора снов» Роберта Маккаммона — признание в любви не только к Рэю, но и к книгам вообще (ещё одна неизбежная тема), гимн литературному волшебству. В «Телефонном звонке» Джона Макнелли, «Защитных чарах» Элис Хоффман и «Папе Хейли» Джулии Келлер детство и взросление поворачиваются к нам тёмной стороной, о которой человек, написавший «Что-то страшное грядёт», не забывал никогда. Зато Томас Монтелеоне устраивает самому себе, двенадцатилетнему, невероятную «Встречу» с одним из тех, кто давным-давно разжёг чудесную искру в мальчике из штата Иллинойс.

«Кот на ужасном диване» Ли Мартина, «Злодей» Джея Бонансинги и «Подарок судьбы» Жаклин Митчард продолжают традиции социальных и психологических рассказов мастера. Всегда обаятельная Келли Линк в «Двух домах», ни на миг не изменяя своей характерной манере, чисто по-брэдбериевски сводит научную фантастику, мистику и удивительные человеческие судьбы. В «Странице» Рэмси Кэмпбелла снова оживают старые книги, а Нил Гейман в «Человеке, забывшем Рэя Брэдбери» демонстрирует собственную марку волшебства. Неповторимый же Харлан Эллисон, чья «Усталость» завершает сборник, главное говорит в глубоко личном послесловии, которое вдвое превосходит по объёму сам рассказ. Вообще, в авторских послесловиях порой оказывается не меньше «вкусного», чем в основной части угощения.

Лишь немногих участников действа привела в театр теней не давняя увлечённость, а простое уважение (или приглашение от редакторов), но и они сумели по-своему уловить и передать частичку, пусть крохотную, великой тайны. В основном это гости из «большой» литературы — Маргарет Этвуд, Одри Ниффенеггер, Дэйв Эггерс и другие. Что примечательно, их перу принадлежат самые короткие тексты в антологии.

И только два автора определённо ошиблись дверью. Ирония в том, что первый из них, Морт Касл, — один из составителей. Его «Свет», постмодернистский этюд о Мэрилин Монро, к задачам сборника не привязан никак. Второй заблудший, Байо Оджикуту, представил неплохую антиутопию (впрочем, далёкую от всего брэдберианского), но явно оказался в составе по негласной квоте для литераторов из нацменьшинств, как ни прискорбно об этом говорить.

> *То, что на тебя повлияло сильнее всего, ты не носишь, подобно рубашке, которую можно надеть и снять, когда вздумается. Ты носишь это как кожу. Для меня такой «кожей» стал Рэй Брэдбери. От двенадцати до двадцати двух лет я прочёл всё романы Брэдбери и сотни его рассказов, причём многие по два-три раза. Учителя приходят и уходят; друзья появляются и исчезают; но Рэй Брэдбери всегда был со мной, как моя спальня, как мои родители.*
>
> ***Джо Хилл, послесловие к рассказу «У серебристых вод озера Шамплейн»***

О СКИТАНЬЯХ ВЕЧНЫХ И О ЗЕМЛЕ, ЭПИЗОД С МИСТЕРОМ Б.

Работа над антологией началась ещё при жизни Брэдбери. Мэтр успел прочесть все рассказы и написать к книге замечательное вступление, но не дожил до даты публикации месяц с небольшим.

ИТОГ

Яркая и цельная антология-трибьют, обязательное чтение для всех, кому хочется ещё раз прикоснуться к любимым с детства мирам Рэя Брэдбери.

А ВЫ ЧИТАЛИ?

МИСТИЧЕСКИЙ ДЕТЕКТИВ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Либба Брэй
Пророки

Захватывающий мистический детектив, чья героиня, семнадцатилетняя Эви О'Нил, обладательница взбалмошного нрава и экстрасенсорных способностей, приезжает в Нью-Йорк, к дяде — директору музея оккультных вещей. И тут в городе начинаются загадочные убийства...

ОЦЕНКА МФ 7

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (140) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Софи Кинселла
Девушка и призрак

Героине романа Ларе не повезло с бабушкой: её призрак одержим мыслью найти любимое ожерелье. Заниматься поисками и выполнять другие странные желания призрака придётся Ларе. Совершенно очаровательный романтический детектив исключительно для дам.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 12 (88) за 2010 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Марк Гетисс
Клуб «Везувий»

Готический детектив с пародированием бондианы и историй о тайных обществах. Герой романа Люцифер Бокс — щёголь, распутник, циник. А ещё шпион на службе Британской короны. Во время миссии в Неаполе Бокса ждут схватки с зомби и раскрытие ужасного заговора.

ОЦЕНКА МФ 9

РЕЦЕНЗИЯ в № 1 (41) за 2007 год

Текст: **Владислав Женевский**

Хью Хауи

Бункер. Иллюзия

Земля превратилась в ядовитую пустыню. Несколько тысяч человек обитают в Бункере — многоуровневом подземном убежище, где у каждого есть своя чёткая роль, а правила справедливы и нерушимы. Кажется, так было всегда. Но находятся люди, которые сомневаются в истинности того, что слышат и видят с детства. Так начинается долгая и тяжёлая дорога к правде — и цена прозрения будет невероятно высока для всех...

Hugh Howey
Wool

Роман

Жанр: постапокалиптическая антиутопия

Год издания на языке оригинала: 2012

Переводчик: А. Новиков

Издательство: «Лениздат», «Команда А», 2014

544 стр., 5000 экз.

«Бункер», книга 1

Похожие произведения: Кир Булычёв «Город наверху» фильм «Сквозь снег» (2014)

В постапокалиптике трудно сказать новое слово — все дорожки, присыпанные ядерным пеплом, давно исхожены, привычные западни и опасности даже у новичков вызывают лишь зевоту. Хью Хауи решает проблему с изяществом, оставляя погибшую планету за кадром. Вместо скитаний по выжженным землям он описывает изолированное общество, которое отгородилось от погубленного мира. Впрочем, в самой этой схеме ничего революционного тоже нет, а вот выбранную стратегию автор использует очень эффективно.

Жизнь в бункере подчинена жёсткому, хотя внешне и не слишком жестокому статус-кво. Само социальное расслоение здесь сглажено общими целями и малой разницей в привилегиях. На высших уровнях селятся, условно говоря, белые воротнички, на средних — работники гидропонных ферм и разнообразные специалисты, на нижних — суровые технари, которые делают существование всего прочего возможным. И все эти люди в целом удовлетворены положением дел, предпочитая добросовестный повседневный труд пустым раздумьям, почему и как всё устроено (и не стоит ли за этим кто-нибудь более осведомлённый). Всего хватает на всех, альтернатив не существует в принципе, жизнь идёт своим чередом — а значит, не на что и жаловаться. Сколько в этом правдоподобия, вопрос спорный, однако Хью Хауи верно улавливает главную из причин, способных развалить такой порядок, — наше извечное любопытство, семечко-другое которого отыщется даже на тщательно прополотой человеческой грядке.

Самое сильное и одновременно уязвимое место этой системы — в уникальном обычае, таком же её столпе, как и винтовая лестница, проходящая по оси бункера от верха до низа. Все серьёзные преступления караются изгнанием наружу, через шлюз, который открывается только в этом случае. Там каждому изгнаннику предстоит выполнить очистку видеолинз — единственного окошка, связывающего бункер с вымершим внешним миром. В экстремальной атмосфере даже защитный скафандр даёт осуждённым всего несколько минут. И тем не менее все, даже самые строптивые, неизменно тратят эти драгоценные моменты, чтобы протереть линзы. На великом ритуале с его загадкой держится очень многое — после него проводятся лотереи на рождение детей, он разряжает обстановку и вертит социальные шестерёнки. Что особо важно, тягчайшим преступлением в бункере считается само желание выйти наружу.

Но здесь-то и спрятана червоточинка. Потому что рано или поздно появляется кто-то, кто очистку всё-таки не выполняет. И у других беспокойных одиночек начинают возникать нежелательные вопросы.

Весь сюжет романа, состоящего из пяти неравных по объёму частей, — это психологический репортаж о том, как подобная трещина может разрастись до зияющего пролома и поглотить стабильность без остатка, ломая даже самые проверенные схемы тайных кукловодов. Симпатичные, хотя и не слишком глубокие персонажи передают друг другу эстафету и понемногу превращают немыслимое в вероятное, а затем и в неизбежное.

Хауи пишет так, будто никакой «новой волны» никогда и не было: просто, точно, экономно, в первую очередь рассказывая, а не показывая или намекая. Вместе с тем это взрослая, уверенная в себе книга, далёкая от наивности young adult (ленивые рецензенты любят сравнивать «Бункер» с «Голодными играми»), но дружелюбная ко всем возрастам.

Возможно, в столь редком равновесии и кроется причина феноменального успеха этой истории: то, что начиналось как рассказ, скромно выложенный на «Амазоне» в рамках программы самопубликаций, превратилось в полноценную книгу, а потом и в трилогию, принёсшую автору славу, доходы в семизначном выражении, перспективы экранизации и возможность диктовать условия издателям.

Хью Хауи продолжает работать, потоком выдавая новые романы, повести и рассказы, тесно общаясь с читателями — и, удивительное дело, не теряя в качестве. При этом западный фэндом практически полностью игнорирует его существование: ни трилогия, ни другие книги писателя ни разу не выдвигались ни на одну из крупных фантастических премий и почти не освещались в профильных журналах. Что ж, у каждого свой бункер.

ДИТЯ ЭЛЕКТРОННОЙ ЭПОХИ

В 2012-м писатель заключил беспрецедентный контракт с концерном «Саймон и Шустер», передав гиганту книгоиздания права на распространение бумажных книг, но полностью сохранив за собой электронные права и отказавшись ради этого от более крупной разовой суммы. Расчёт оказался мудрым: отчисления «Амазона» в разы выше того, что готовы платить авторам старожилы бизнеса.

«Бункер всегда был чем-то таким, что она воспринимала как должное. Священники говорили, что он существовал всегда, сотворённый заботливым Господом, и что он способен обеспечить людей всем необходимым. Джульетта давно усомнилась в этой байке.»

УДАЧНО

- **УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ И УМЕЛО ВЫСТРОЕННЫЙ СЮЖЕТ**
- **НАПРЯЖЁННАЯ ИНТРИГА**
- **КАЧЕСТВЕННЫЙ ПЕРЕВОД**

НЕУДАЧНО

- **НЕДОСТАТОЧНО ЯРКИЕ ПЕРСОНАЖИ**
- **НЕПРАВДОПОДОБИЕ ОТДЕЛЬНЫХ КОНЦЕПЦИЙ**

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ *Крепкий и неглупый роман, автор которого уважает своего читателя и готов доставить ему удовольствие.*

А ВЫ ЧИТАЛИ? ИСТОРИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Гай Гэвриел Кей
Звёздная река

После долгой гражданской войны империя Катай утратила могущество. Сын мелкого чиновника Дайянь мечтает вернуть родине былое величие. Ему предстоит стать сначала бандитом, потом солдатом и придворным, прежде чем он получит возможность изменить ход истории.

ОЦЕНКА МФ 9

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (140) за 2015 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Наоми Новик
Дракон Его Величества

Что, если бы в нашем мире существовали драконы? Во времена наполеоновских войн морской капитан Уилл Лоуренс случайно становится драконьим пилотом британских ВВС... Ему предстоит не только освоить азы воздушных битв, но и подружиться с крылатым напарником.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (57) за 2008 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Александр Зорич
Римская звезда

В центре романа — история древнеримского поэта Овидия, рассказ о судьбе творческого человека, о неизбежном выборе, который рано или поздно приходится делать каждому. Разумеется, Овидий Зорича — не совсем «тот самый», да и история его — история мистическая.

ОЦЕНКА МФ 9

РЕЦЕНЗИЯ в № 7 (47) за 2007 год

Текст: **Дмитрий Злотницкий**

Luis Royo, Romulo Royo
Malefic Time 1. Apocalypse

Иллюстрированный роман

Жанр: постапокалиптическая мистика

Год издания на языке оригинала: 2011

Переводчик: Е. Горбова

Издательство: «Азбука», 2014

128 стр., 4000 экз.

Похожие произведения: Уэйн Барлоу «Демон Господа» по форме — Терри Пратчетт «Последний герой»

Лоис Ройо, Ромул Ройо

Malefic Time. Часть 1. Апокалипсис

К 2038 году современная цивилизация обратилась в руины. В тёмный час человечества ожили древние силы, которые люди привыкли считать не более чем легендами. Теперь именно от обретших плоть мифов зависит судьба мира. Новый раунд бесконечного противостояния Света и Тьмы начинается в тени некогда величественных, а ныне — полуразрушенных небоскрёбов Нью-Йорка.

Немало известных художников-фантастов в разное время пробовали сочинять собственные истории. Можно вспомнить Романа Папсеува с циклом «Правитель мёртв», Уэйна Барлоу с «Демоном Господа», Джеральда Брома, на счету которого уже четыре художественные книги. В 2011 году этот список пополнили Лоис и Ромул Ройо, выпустившие повесть «Апокалипсис», которая положила начало трилогии Malefic Time.

Впрочем, создавать чисто литературное произведение отец и сын Ройо не стали. Больше половины объёма книги занимают иллюстрации — то и дело встречаются страницы или даже развороты, на которых нет ни строчки текста. Причём книгу украшают как полностью завершённые иллюстрации, так и карандашные наброски.

Оформление, само собой, на высоте — иного и нельзя было ожидать от книги, на обложке которой красуется фамилия Ройо. Она же гарантирует, что иллюстрации будут не только первоклассными, но и весьма откровенными. Лоису Ройо немного найдётся равных в мастерстве создания эротических картин, и он это вовсю демонстрирует. «Апокалипсис» буквально изобилует изображениями юных красоток в соблазнительных нарядах и соответствующих позах.

С литературной же точки зрения книга не так впечатляет, но выглядит неплохо. «Апокалипсис» написан красивым и образным языком, да и сюжет, хотя его сложно назвать выдающимся, получился весьма увлекательным и динамичным. К тому же соавторам удалось создать интересный постапокалиптический мир, в котором обретают силу древние мистические культы.

Главная проблема книги в том, что её литературная и художественная составляющие слабо связаны между собой. Рисунки лишь изредка непосредственно отражают события, происходящие в тексте. В большинстве случаев мы просто будем любоваться на изображения главных героев, никак не соотносящиеся со сценами, описанными на соседних страницах.

ЗАПРЕТНОЕ ПОД ЗАПРЕТОМ?

Следом за «Апокалипсисом» на русском должен был появиться альбом Луиса Ройо «Запретное», содержащий наиболее откровенные работы художника. Однако, когда книга уже вышла из печати и направлялась в магазины, «Азбука» внезапно отозвала тираж. Некоторые книготорговцы сочли альбом порнографическим, и теперь то, доберётся ли он до прилавков магазинов, зависит от результатов профессиональной экспертизы.

«Ей снова стали являться в бреду существа, которые приходили к ней с самого детства. Все что-то от неё хотели. Сумрачные чудовища всевозможных видов. Ни одно не похоже на другое обликом или шепчущим, искушающим голосом. Всем от неё что-то было нужно. Некоторым — только её внимание, другим — прикосновения. Многие задавали ей вопросы и ожидали ответов. Другие предлагали ответы, если правильно задать вопрос. Ей бросали вызов, её искушали, её искали и желали.»

Таким образом, как ни парадоксально, целое оказывается хуже суммы своих составляющих. Вроде бы и иллюстрации очень хороши, и история весьма неплоха, но вместо того, чтобы дополнять друг друга, они существуют словно бы сами по себе. В этом отношении «Апокалипсис» заметно проигрывает работам упомянутых выше художников, которые пробовали себя в литературе. Впрочем, хотя дебют Ройо на этой ниве нельзя назвать безупречным, произведение у Лоиса и Ромула всё-таки получилось незаурядным. И, если вы неравнодушны к их живописным трудам, то, скорее всего, вам придётся по вкусу и книга.

ИТОГ

Неплохая повесть, которая заслуживает внимания благодаря замечательным иллюстрациям отца и сына Ройо.

УДАЧНО

- **ПЕРВОКЛАССНЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ**
- **ОБРАЗНЫЙ ЯЗЫК**
- **ИНТЕРЕСНЫЙ МИР**

НЕУДАЧНО

- **СЛАБАЯ СВЯЗЬ ИСТОРИИ И ИЛЛЮСТРАЦИЙ**

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

Ведущий:
Борис Невский

Немногие из писателей становятся классиками ещё при жизни. Одни из них создают принципиально новаторские произведения, другие смело экспериментируют со стилем, третьи достигают невиданных высот в психологизме и реалистичности… А вот Терри Пратчетт просто придумал целый мир, населив его колоритными и запоминающимися персонажами. И влюбил в него миллионы людей, живущих уже в нашем мире, чьим отражением и стала вторичная реальность британского писателя.

О Пратчетте можно многое сказать. Например, перечислить его награды и титулы, пересчитать тиражи. Поначалу я так и собирался сделать. Но передумал. Всю эту цифирь при желании легко можно найти…

Я помню, как впервые взял в руки довольно пёстрый томик, выпущенный «Азбукой» в 1997-м, — это был «Цвет волшебства». Роман неровный, во многом ученический — о чём я напишу ниже. Но тогда я этого не заметил, буквально проглотив книгу за пару дней. Она поражала. Многие отрывки и эпизоды хотелось перечитывать самому и цитировать друзьям. Вся остальная, до той поры читанная фантастическая юмористика на этом фоне казалась каким-то невнятным бормотанием. К тому времени я уже был поклонником Вудхауса, и стиль Пратчетта очень напоминал его тексты. В общем, я влюбился — сразу и навсегда. Потом было множество других книг и море удовольствия — не только от феерического юмора писателя, но и от проявлений его блестящего интеллекта, его по-настоящему человечной души.

Увы, Терри Пратчетт умер — но книги, носящие отпечаток его личности, по-прежнему со мной. Надеюсь, и с вами…

СПЕЦИАЛЬНО ПЕРЕСМОТРЕЛ:

Телефильм «Опочтарение» (Going Postal, 2010)

Последняя на сегодня экранизация Пратчетта — и, пожалуй, наиболее удачная. В основе книга, на русский пока не переведённая, — история мошенника, которому пришлось наводить порядок на почте Анк-Морпорка. Явной удачей стал образ главного героя, блестяще сыгранного Ричардом Койлом. И если две предыдущие телеработы предназначены фанатам Плоского мира, то «Опочтарение» понравится и неофитам.

Терри Пратчетт
Цвет волшебства

The Colour of Magic
Роман
Год выхода на языке оригинала: 1983
Переводчик: И. Кравцова
Художник: А. Дубовик
Издательства: «Эксмо», «Домино», 2006
320 стр., 7000 экз.

С чего всё начинается? Ну разумеется, с Начала! Великий и Ужасный (а также смешной, поучительный, назидательный, остроумный, трогательный и прочая-прочая-прочая) Плоский мир, придуманный Терри Пратчеттом, начался именно с этой книги. И хотя бы поэтому её обязательно стоит прочесть!

Правда, многие фанаты плоскомирья в «Цвете волшебства», скорее всего, разочаруются. В самом первом томе своей легендарной серии, который также открывает подцикл о незадачливом волшебнике Ринсвинде, английский писатель только нащупывал дальнейший творческий путь. Хотя в романе заложены многие основы Плоского мира, до лучших книг о нём «Цвету волшебства» ещё далеко.

Перед нами фактически сборник более-менее колоритных и забавных эпизодов, связанных довольно вялой общей интригой — путешествием первого в Плоском мире туриста Двацветка, приехавшего из Агатовой империи. Опасаясь имперского могущества, правитель Анк-Морпорка лорд Витинари поручает сопровождение туриста Ринсвинду, самому трусливому и бездарному волшебнику на диске. Ну, если чего с туристом случится, чтобы было с кого спросить.

Стартует книга довольно резво — главы, посвящённые прибытию Двацветка в Анк-Морпорк и его тамошним похождениям, написаны живо и уморительно. Вдобавок в этой части впервые появляется немало локаций и персонажей Плоского мира, позднее ставших знаменитыми. Однако стоит героям покинуть Великий Город, книга меняется — и явно не в лучшую сторону. Роман распадается на фрагменты — удачные и не очень. Дело в том, что Пратчетт изначально вовсе не планировал сочинять масштабный и разветвлённый цикл. «Цвет волшебства» и его прямое продолжение, «Безумная звезда», писались прежде всего как пародия на тогдашнее фэнтези. А пародия занимательна, когда читателю понятно, что именно она пародирует. Потому книга переполнена жанровыми штампами и клише — автор их высмеивает, конечно, но менее штампованными сюжетные ходы романа от этого не становятся. К тому же Пратчетт в этом тексте только нарабатывал свой стиль — эдакую производную от манеры великого английского юмориста Пелама Гренвилла Вудхауса, автора знаменитых книг о Дживсе и Вустере. Потому «Цвет волшебства» более всего напоминает эксперимент. Ну, как если бы талантливый, но пока неопытный повар перебирал различные ингредиенты невероятно изысканных в будущем блюд. Да, впереди его ждут слава и место шефа в самом знаменитом ресторане, но пока блюда смахивают на достаточно качественный и довольно вкусный фаст-фуд, не более.

Итог: пожалуй, начинать знакомство с Плоским миром с «Цвета волшебства» всё же не стоит — для этого более подходят «Вещие сестрички» или «Стража! Стража!». Но, уже полюбив серию, прочитать книгу всё-таки нужно. И не только чтобы знать, с чего всё начиналось. Ведь даже этот крайне неровный текст не в пример талантливее и остроумнее, нежели множество других образчиков так называемого «юмористического фэнтези» — как отечественного, так и зарубежного.

The Unadulterated Cat
Иллюстрированное эссе
Год выхода: 1989
Художник: Грей Джолифф
Переводчик: Н. Аллунан
Издательства: «Эксмо», «Домино», 2009
160 стр., 7000 экз.

Терри Пратчетт
Кот без прикрас

Терри Пратчетт очень любил кошек и свою привязанность выразил самым естественным для себя способом — написал книгу.

«Кот без прикрас» — руководство по «идентификации, различию, приобретению, наименованию, лечению настоящих котов». Причём, что естественно для Пратчетта, это не энциклопедическое издание для любителей кошек и не пособие о том, как за ними ухаживать, а прежде всего юмористическая книга. Это эссе — краткий экскурс в жизнь котов и их хозяев (или слуг?). Остроумные зарисовки и жизненные наблюдения — всё пронизано едким, парадоксальным, а временами и довольно циничным юмором, вполне в духе Пратчетта. Стоит отметить и шаржированные иллюстрации английского художника Грея Джолиффа, которые органично дополняют текст.

Конечно, «Кот без прикрас» предназначен в первую очередь для кошатников — любителям аквариумных рыбок или фанатам серпентариев многие шутки Пратчетта не будут настолько близки. Впрочем, похихикать над страницами книги сможет, пожалуй, любой хомо сапиенс.

Итог: чисто «отдыхательная» книжка из разряда гомеопатической литературы для снятия депрессии.

Терри Пратчетт

Джонни Максвелл — спаситель Вселенной

The Johnny Maxwell Trilogy
Сборник повестей
Годы выхода: 1992, 1993, 1996
Переводчики: Е. Александрова, Н. Аллунан
Художник: Е. Платонова
Издательства: «Эксмо», «Домино», 2006
528 стр., 5000 экз.

Терри Пратчетт написал немало детских книг — или, точнее, книг, которые предназначены для детей, но могут быть интересны и взрослым. Тут и «Книги номов» в трёх частях, и несколько «плоскомирных» повестей о юной ведьме Тиффани, и мрачноватая сказка «Удивительный Морис и его просвещённые грызуны», которая получила Медаль Карнеги — высшую награду англоязычной детской литературы... Но почти все детские произведения Пратчетта пока обойдены вниманием российских издателей — будем надеяться, временно. Исключения — «Книги номов» да подростковая трилогия о Джонни Максвелле.

Джонни — типичный английский паренёк двенадцати лет от роду. Ну, разве что у него очень доброе сердце и некоторый переизбыток чувства ответственности. В остальном же таких пацанов — пруд пруди. Но почему-то именно на Джонни сваливаются разные напасти, которые обычно называют «приключениями». Мальчику приходится выручать инопланетную расу — типичных злодеев из компьютерной игры, которая неожиданно оборачивается реальностью («Только ты можешь спасти человечество»). Он становится посредником между мирами живых и призраков («Джонни и мертвецы»). Наконец, Джонни путешествует во времени и даже немного меняет историю («Джонни и бомба»). Естественно, мальчику помогают его друзья и просто разные хорошие люди (и нелюди). И все фантастические события подталкивают юного читателя поразмыслить о жизни и её ценностях — истинных и мнимых.

Итог: качественная фантастика для подростков «12+». По большому счёту, не хуже «Гарри Поттера».

The Last Hero
Иллюстрированный роман
Год выхода: 2001
Художник: Пол Кидби
Переводчики: Н. Берденников, А. Жикаренцев
Издательство: «Эксмо», 2006
160 стр., 7000 экз.

Терри Пратчетт

Последний герой

Один из самых запоминающихся и колоритных персонажей Плоского мира — великий и непобедимый герой Коэн-варвар. Как ясно из его имени, Пратчетт спародировал знаменитого персонажа героического фэнтези, придуманного Робертом Говардом. Причём, создавая образ Коэна, демиург Плоского мира держал в уме вопрос: что случается с несокрушимыми героями-воителями, когда они стареют? Ведь через этот не слишком приятный процесс проходят абсолютно все. Кажется, ещё вчера ты был амбалом с титаническими мышцами и огромным мечом в руках, а сегодня уже превратился в костлявого старичка с подагрическими коленками. А по легендам ты по-прежнему Герой с большой буквы, чьё имя наводит страх на легионы врагов... Правда, Пратчетт не был бы собой, если бы не дал на этот животрепещущий вопрос вполне ироничный ответ. Коэн-варвар хоть и постарел, но великим воином и героем быть не перестал. Ибо если ты с младых ногтей, практически всю жизнь геройствуешь разными видами колюще-рещущих-отрубающих предметов, навык не исчезает. Даже если из тебя уже песок сыплется... В общем, дряхлый старик, которого, казалось бы, соплёй перешибёшь, на самом деле ещё ого-го!

Так и догеройствовал Коэн до трона Агатовой империи, завоевав его с помощью своей непобедимо-престарелой Серебряной Орды и при некотором участии самого бездарного на диске чародея Ринсвинда, о чём Пратчетт поведал миру в романе «Интересные времена». А затем, став императором, Коэн заскучал и решил отправиться в самую последнюю свою авантюру — вернуть богам Огонь. Который давным-давно украл у них самый первый великий Герой.

Так и появилась иллюстрированная книга «Последний герой» — одно из самых замечательных произведений Терри Пратчетта. Иллюстрации в этой книге вовсе не фон — фактически они неотъемлемая часть текста, так что перед нами настоящий «графический роман», полноценным соавтором которого можно назвать художника Пола Кидби. А ещё «Последний герой» — самый короткий роман Пратчетта. И этот укороченный формат заставил писателя использовать свой талант наиболее эффективно. В книге весь Пратчетт как на ладони — тут вам и захватывающий сюжет, и бьющее через край остроумие, и мудрые замечания, и философские наблюдения... К тому же «Последний герой» — своеобразный кроссовер серии, на страницах которого пересеклись пути самых известных героев Плоского мира.

Итог: Терри Пратчетт в концентрированном виде — так можно охарактеризовать «Последнего героя». Наверное, именно такой должна была бы стать действительно Самая Последняя Книга о Плоском мире...

Что ещё почитать из книг Терри Пратчетта?

Терри Пратчетт, Нил Гейман

Благие знамения

Лучший из романов, сочинённых Пратчеттом в соавторстве. И немудрено, ведь вторым автором стал не менее великий Нил Гейман! Впрочем, в 1990-м, когда эта замечательная пародия на мистическую апокалиптику увидела свет, оба соавтора ещё не были столь знамениты. Но все их лучшие черты налицо. Юмор Пратчетта в сочетании с мифологичностью Геймана — убойный коктейль!

Терри Пратчетт, Стивен Бакстер

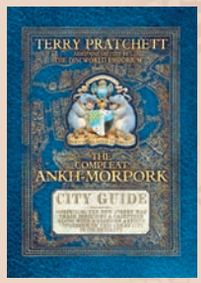
Бесконечная Земля

Один из немногих НФ-романов Пратчетта, написанный, правда, в основном его соавтором. Базовая идея о мультивселенной весьма интересна, хоть и не до конца реализована. А главные герои смахивают на типичных пратчеттовских персонажей. Роман положил начало серии, но сиквелы, похоже, уже чисто бакстеровские, и внимания стоит лишь стартовый том.

Терри Пратчетт

Весь Анк-Морпорк

К романам и повестям о Плоском мире примыкает более двух десятков вспомогательных книг — различных путеводителей, руководств или справочников, в создании которых Пратчетт принимал самое непосредственное участие. Отрывок из одного такого текста мы публикуем на стр. 120. А ещё в этом году издательство «Эксмо» выпустит богато иллюстрированный и шикарно оформленный путеводитель по улицам Анк-Морпорка. Оригинальное издание вышло в 2012 году.



ТЕКСТ: АНТОН ВИЛЬГОЦКИЙ

Алиса в стране небоскрёбов

АЙН РЭНД

Жалеть виновных — значит предать невинных.
Айн Рэнд

Уже много лет в российском фэндоме сетуют, что отечественные представители жанра мало известны за рубежом. Однако немногие знают о том, что едва ли не самые высокие тиражи, которые до недавнего времени соперничали разве что с тиражами Библии, в Соединённых Штатах Америки именно у фантаста русского происхождения! Более того, это автор-женщина. Имя ей — Алиса Розенбаум, но миру она известна как Айн Рэнд.

ДЕВУШКА ИЗ РОССИИ

Айн Рэнд не просто имела русские корни — она родилась и выросла в России. Алиса Зиновьевна Розенбаум появилась на свет 2 февраля 1905 года в столичном Санкт-Петербурге. Она была старшей из трёх дочерей успешного фармацевта Зиновия Захаровича Розенбаума и его жены Анны Борисовны Каплан. Девочка очень рано научилась читать, с самого детства писала рассказы, а первый роман попробовала сочинить ещё в десятилетнем возрасте. Училась Алиса в престижной женской гимназии, где её ближайшей подругой была Ольга Набокова, младшая сестра будущего автора «Лолиты», причём обе девушки рьяно увлекались политикой. И если Ольга придерживалась монархистских взглядов, то наша героиня была убеждённой республиканкой — то есть фрондировала вовсю.

Однако после долгожданной для Алисы революции положение Розенбаумов серьёзно ухудшилось — большевики конфисковали их собственность, так что семье пришлось бежать в Крым. Школу Алиса закончила там, в Евпатории, — тем не менее из-

Гимназистка Алиса Розенбаум

Сёстры Розенбаум: Наташа, Нора и Алиса (справа)

рядная часть её «российской» жизни связана именно с Северной Пальмирой, городом, который Алиса очень любила и куда через несколько лет вернулась.

Города растут как леса, расползаются как сорняки. Но Петроград не рос. Он явился в окончательном совершенстве. Петроград не ведает природы. Это творение человеческих рук. Природе свойственно ошибаться и рисковать, она смешивает цвета и не имеет представления о прямых линиях. Петроград был создан человеком, который знал, чего хотел. Величие Петрограда осталось незапятнанным, а убожество — ничем не смягчённым. Его линии, ровные и чёткие, — свидетельство упорного стремления человека к совершенству.... Петрограду не нужна душа, у него есть разум. И может быть, это не просто совпадение, что в русском языке о Москве говорят «она», а о Петрограде — «он». И может быть, это не просто совпадение, что те, кто от имени народа захватил власть, перенесли свою столицу из холодного и надменного города-аристократа в добрую и смиренную Москву.
Айн Рэнд

Но революция изменила этот великий город. Годы спустя Алиса описала в своей прозе горькое разочарование, сопутствовавшее возвращению её семьи в Петроград: «В их новом доме не было парадного входа. Не было электрических коммуникаций. Водопровод был сломан, и им приходилось таскать воду в вёдрах с нижнего этажа». Пленительная роскошь и высокая культура прежней жизни ушли в прошлое. Вместо серебряных ложек с монограммами приходилось пользоваться оловянными. Когда приходили гости, хозяйки могли предложить им только такие сомнительные угощения, как печенье из картофельной кожуры

Начинающая писательница Айн Рэнд

и чай с сахариновыми таблетками вместо сахара. То, что мы, обитатели уютных квартир, называем «разрухой», Айн Рэнд прекрасно прочувствовала на собственном опыте.

Вернувшись в родной город, Алиса поступила в университет, где изучала социальную педагогику. Во время учёбы девушка познакомилась с трудами Платона, Аристотеля и Ницше, которые оказали огромное влияние на творчество будущей знаменитой писательницы. А в 1925-м состоялся её литературный дебют — им стала небольшая книжица о Поле Негри, популярной актрисе немого кино.

После завершения учёбы (по некоторым источникам, Алису вынудили досрочно оставить университет из-за «непролетарского» происхождения) она решила получить кинематографическое образование и поступила в Государственный институт кинематографии. Впрочем, особых перспектив в Стране Советов у Алисы не было, потому, когда появилась возможность эмигрировать в США, девушка незамедлительно ею воспользовалась. Алиса, к тому моменту уже придумавшая себе псевдоним «Айн Рэнд» (предположительно от еврейского слова ayin — «око» и сокращённой версии фамилии Розенбаум), выехала из СССР в начале 1926 года — чтобы никогда не вернуться обратно.

Её карьера в Штатах началась с вычитки сценариев на студии знаменитого режиссёра Сесила Блаунта Де Милля, создателя таких голливудских шедевров, как «Юнион Пасифик» (1939), «Величайшее шоу мира» (1952) и «Десять заповедей» (1956). Рэнд и сама сочиняла сценарии — правда, ни один из них так и не добрался до экрана (лишь много позже она написала сценарий к фильму по собственному роману «Источник»). Айн Рэнд вышла замуж за начинающего актёра Фрэнка О'Коннора и через два года, в 1931-м, получила американское гражданство.

Её полноценная литературная карьера началась именно в тридцатые годы прошлого века, с выходом дебютного романа «Мы — живые» (1936) о непростой жизни в СССР. Впрочем, критика и читатели не обратили на книгу внимания. На протяжении следующих двух десятилетий Рэнд параллельно с литературными проектами работала над собственной универсальной философской системой, которую назвала «философией объективизма». Свои идеи Рэнд стремилась выразить в прозе — результатом стало написание двух объёмных романов: «Источник» (1943) и «Атлант расправил плечи» (1957), уже имевших солидный успех. «Атлант» и вовсе приобрёл культовый статус: по оценкам специалистов из Библиотеки Конгресса, этот роман — вторая по значимости книга (после Библии), повлиявшая на массовое сознание американцев!

В конце концов Айн Рэнд решила оставить занятия художественной литературой — она выразила в своих романах всё, что ей хотелось. Однако она до конца жизни занималась публицистикой, философией и политической деятельностью, став весьма влиятельной фигурой в американском высшем обществе. Влияние Рэнд ощущается до сих пор — об этом говорят многомиллионные тиражи книг и популярность её идей среди представителей западного истеблишмента.

Айн Рэнд скончалась 6 марта 1982 года от сердечной недостаточности, перенеся незадолго до этого операцию по удалению раковой опухоли. Она похоронена в американском городе Валхалла (штат Нью-Йорк).

Самый знаменитый роман Айн Рэнд переиздавался множество раз

Айн Рэнд и Фрэнк О'Коннор: вместе навсегда

Айн Рэнд, философ и властительница дум

ГИМН И РЕКВИЕМ ТОТАЛИТАРИЗМА

Среди произведений Айн Рэнд ближе всего к канону «чистой фантастики», так называемой «твёрдой» НФ, стоит повесть «Гимн» (1938). Эта история описывает примитивный мир, в котором слово «Я» было стёрто из сознания каждого человека и заменено на коллективное «Мы». Герои повести, как мантру, заучивают лозунги: «Мы — ничто. Человечество — всё. По милости наших братьев даны нам наши жизни. Мы существуем благодаря нашим братьям и только для них». После того как главный герой, которого зовут Равенство 7-2521, влюбляется в женщину по имени Свобода 5-3000 (то есть совершает акт индивидуального выбора, что по законам этого общества карается смертью), он начинает одну за другой открывать тайны мира, в котором живёт: ключ к электрической энергии, забытое искусство «Незапамятных Времён», а также значение слова «я».

Любопытно, что на момент, когда Равенство 7-2521 и Свобода 5-3000 совершают побег из тоталитарного общества и нарекают себя Прометеем и Геей, главному герою двадцать один год. Столько же лет было самой Рэнд, когда она покинула Россию. Известно, что идея «Гимна» появилась у неё ещё в университетские годы — произведение должно было стать пьесой в четырёх актах. Как и знаменитые романы-антиутопии «О, дивный новый мир!» Олдоса Хаксли и «1984» Джорджа Оруэлла, повесть «Гимн» проникнута сильным влиянием малоизвестного тогда антиутопического романа «Мы», написанного в 1920-м году в Санкт-Петербурге Евгением Замятиным. Книга, повествующая о жизни гражданина Д-503 и его вынужденном выборе между любовью к женщине и верностью всемогущему «Единому Государству», выстроена в виде серии дневниковых записей — как и «Гимн». Роман Замятина был запрещён советской цензурой, но благодаря самиздату стал широко известен в богемных кругах Петрограда. Скорее всего, Рэнд была знакома с этим произведением.

В «Гимне» можно также найти отголоски романа Герберта Уэллса «Машина времени», который был очень популярен в России на стыке веков, и рассказа Стивена Винсента Бене «Место богов», который Рэнд прочитала летом 1937-го в журнале Saturday Evening Post. Журнал, кстати, платил своим авторам исключительно высокие гонорары. Рэнд нуждалась в деньгах и написала «Гимн» за три недели, надеясь продать повесть именно в Post.

Но чаще всего «Гимн» сравнивают с оруэлловским «1984», герой которого, Уинстон Смит, также пытается понять, каким был потерянный мир прошлого, предшествовавшего тоталитарной эре. Правда, в отличие от Равенства 7-2521, Смит был пойман и под пытками отрёкся от своих идеалов.

Поклонники Рэнд отмечают ещё одно отличие. Хоть Оруэлл и ненавидел тоталитаризм, в романе он рассматривает эту систему как вполне применимую на практике. Океания описывается как донельзя индустриализированное общество, использующее настолько продвинутые технологии, что рядовые граждане ничего не могут этому противопоставить. Но Рэнд — раньше, чем многие другие, — пришла к выводу, что тоталитаризм не может привести к эффективным результатам и высоким достижениям, поскольку для развития экономики необходимо независимое мышление, а общественный прогресс невозможен в атмосфере запугивания, принуждения и отсутствия индивидуально заработанных поощрений. Рэнд считала тоталитаризм аморальным и бесполезным на практике. Это видение оказалось пророческим — по меньшей мере, в случае бывшего Советского Союза и некоторых других стран социалистического лагеря. Когда в 1991-м Союз распался, западное сообщество с удивлением узнало, что это был колосс на глиняных ногах.

«Гимн» — квинтэссенция логики тоталитаризма: абсолютный конформизм во имя абсолютного контроля. Создавая это произведение, Рэнд хотела показать, что подвергшиеся массированному промыванию мозгов государственные рабы не способны к технологическим достижениям. А ещё — что только независимые личности могут по-настоящему любить.

САМАЯ ГЛАВНАЯ КНИГА

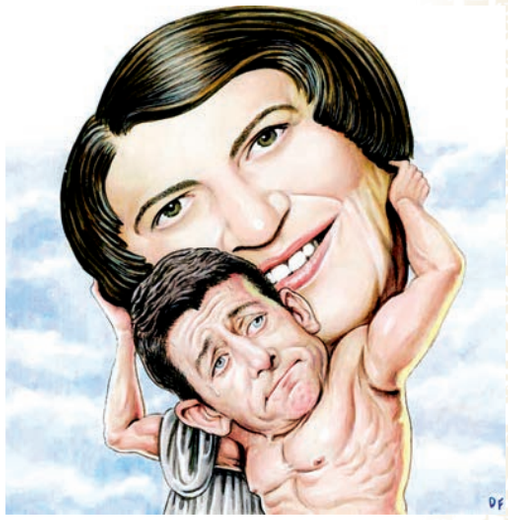
Самая знаменитая книга Айн Рэнд, роман «Атлант расправил плечи», никогда не позиционировалась как фантастическое произведение, но его можно назвать таковым. Технологический прогресс, великие достижения человеческого разума, сам сюжет книги, во многом альтернативно-исторический, — всё это позволяет причислить «Атланта» к жанру научной фантастики.

Действие романа «Атлант расправил плечи» двигают вперёд три изобретения: мотор Джона Голта, сплав Реардена и правительственное звуковое оружие, «Проект Икс». В книге фигурируют и другие технологические новшества: «рефракторные лучи» (они маскируют «Ущелье Голта») и дверные замки, активируемые голосом (на электростанции «Ущелья») и ладонью (в нью-йоркской лаборатории Голта). Если замок будет взломан, всё содержимое лаборатории мигом обратится в пыль.

Джефф Риггенбах,
американский критик и писатель

Роман «Атлант расправил плечи» — социальная антиутопия, лишённая каких-либо серьёзных художественных достоинств. Айн Рэнд вовсе не отличалась особым литературным талантом. При достаточно увлекательном сюжете книга написана суконным языком, её персонажи ходульны, текст перегружен пространными объ-

В США Айн Рэнд угодила даже на почтовую марку



Айн Рэнд глазами художников: от преклонения до издёвки

яснениями. Но главная ценность романа — в его философии и идеях, а также в способности автора наглядно показать, как формируется дисфункциональное общество.

В основе повествования — кризис западного мира, который вызван засильем социалистических идей. Пытаясь накормить голодных и приютить обездоленных, правительство США отщипывает всё бóльшие куски от доходов и имущества состоятельных граждан — и в результате никто не получает достаточно. Экономика страны трещит по швам и вот-вот рухнет. Возмущённые таким положением дел представители элиты пытаются противостоять нарастающему социальному хаосу... Героиня романа Дэгни Таггарт, вице-президент основанной её дедом железнодорожной компании, пытается сохранить семейный бизнес на плаву, противостоя давлению государства. Её союзником и единомышленником выступает стальной магнат и изобретатель Хэнк Реарден. А вот брат Дэгни и её возлюбленный оказываются слабым звеном — они разрушают свой бизнес и наносят ущерб экономике.

Когда кризис охватывает уже не только Америку, но и весь остальной мир, Дэгни замечает, что наиболее талантливые и влиятельные американские бизнесмены и руководители производств начинают загадочным образом исчезать, оставляя свои компании на произвол судьбы. Позднее Хэнк и Дэгни находят двигатель, который способен превращать атмосферное статическое электричество в кинетическую энергию, и решают разыскать изобретателя этого мотора. Эти поиски помогают им приоткрыть завесу тайны над исчезновениями бизнесменов и промышленников. Оказывается, гениальный философ Джон Голт сумел организовать своеобразную «забастовку» наиболее толковых бизнес-лидеров против правительства, в результате которой все они скрылись в особом убежище. В личности Джона Голта можно увидеть отсылки к Мерлину из легенд артурианского цикла. Есть в Голте и что-то от капитана Немо, героя романа Жюля Верна «Десять тысяч лье под водой», — тот тоже решил повернуться спиной к цивилизации и отправился в добровольное изгнание, окружив себя группой верных сторонников, которые не желали принимать участие в жизни деспотичного общества.

В конце концов Голт проникает в эфир национального радиовещания, чтобы передать миру масштабное послание в семьдесят страниц (только его Рэнд сочиняла два года!), где объясняется разработанная писательницей философия объективизма. Затем Голт объявляет, что он и его соратники, основываясь на этих идеях, намерены кардинально реорганизовать существующее мироустройство...

Основных героев романа, которые относятся к наиболее здравомыслящей части истеблишмента, Рэнд называет «атлантами», ибо они держат на своих плечах главные движущие силы человечества: производство, созидание и творчество. Лишь благодаря «атлантам» возможен прогресс цивилизации. И когда власть пытается присваивать себе достижения «атлантов», разрушая сложившуюся систему эгоистичного и разумного капитализма, общество лишается опоры, что неизменно ведёт к катастрофе.

В «Атланте» Айн Рэнд описывает не только механику принятия ужасных политических решений, но и первопричину возникновения придуманной ею антиутопии. Ведь её появление стало возможным только благодаря добровольному содействию избирателей, которые пожертвовали личной свободой в угоду усилению государства. Результатом этого становится прогнившее общество, где успех добывается не путём созидания, а через близость к власти, где государство вручную регулирует экономику, а возникающие из-за этого проблемы лечатся ещё большим ужесточением законов и всесилием силовых структур. В США роман считается своеобразным учебником по теории общественного выбора.

Идеи Айн Рэнд, выраженные в романе, основаны на её философской теории рационального индивидуализма, или объективизма. Эта теория оказала огромное влияние на весьма распространённое на Западе либертарианское движение.

Впрочем, сама Рэнд довольно критично относилась к либертарианцам, считая их шарлатанами.

> *Пожалуйста, не говорите, что они преследуют мои цели. Я не прошу и не принимаю помощи от интеллектуальных выродков. Мне нужны люди философски образованные — люди, которые понимают мои идеи, неравнодушно относятся к ним и правильно их толкуют... Я отвергаю гнусный лозунг «Цель оправдывает средства»... Цель не оправдывает средства — нельзя достичь хорошего дурными средствами.*
>
> ***Айн Рэнд***

Однако Рэнд повлияла не на одних только либертарианцев. Согласно сетевым опросам, главную книгу Рэнд прочли восемь процентов американцев. Известен «Атлант» и за рубежом — в Индии, например, тиражи романа в шестнадцать раз превысили популярность трудов Карла Маркса...

* * *

Творчестве Айн Рэнд мало кто рассматривает как фантастику. Но формально два из наиболее известных произведений писательницы, по сей день входящие в американский топ бестселлеров, всё-таки относятся именно к этому жанру. Что позволяет нам утверждать: самые высокие тиражи в США имеет русская фантастика!

«Атлант» был экранизирован в трёх частях. И провалился с треском...

Книжный ряд

Иностранная литература

Ведущий:
Николай Кудрявцев

Для того, чтобы полностью осветить все новинки, которые выходят за рубежом, потребовалась бы не одна колонка, а добрая половина номера. Только за прошедшие с начала года месяцы можно отметить столько интересных произведений, сколько в отечественной фантастике не выходит за несколько лет. Это и «Шепчущий рой» Майкла Муркока, совмещающий в себе черты автобиографии и фэнтези высочайшего класса. И «Кэннонбридж» Джонатана Барнса, неожиданная викторианская фантазия, проникнутая лавкрафтовским духом. И новые сборники рассказов Нила Геймана и Келли Линк. И неожиданно блестящая, умная космоопера Нила Эшера «Тёмный разум». И странный, непредсказуемый роман «Что-то достигает цели» Пола Макоули, напоминающий знаменитую книгу Артура Кларка о Контакте — «Конец детства». И пронзительный, лиричный и одновременно невероятно жёсткий роман дебютанта Джадда Трихтера «Любовь в эпоху механического воспроизводства». И «Водяной нож» Паоло Бачигалупи, его первая книга со времён «Заводной», предназначенная для взрослой аудитории. И ещё многое, многое другое. О некоторых книгах я расскажу в своих колонках, ну а некоторые можно будет прочитать на русском языке (уверен, что новые книги Геймана и Бачигалупи мы точно увидим в переводе). Сегодня же речь пойдёт о трёх значимых, но очень необычных новинках.

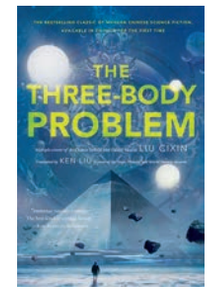
ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Mike Allen Unseaming (**Майк Аллен** «Разрыв»)
Дебютный сборник хоррор-рассказов, который вполне сравним по мастерству исполнения с текстами Лэйрда Бэррона или Томаса Лиготти. Мощные, жуткие тексты, пусть и несколько однообразные по тематике. Впрочем, у авторов хоррора такое встречается довольно часто.

William Browning Spencer Resume With Monsters (**Уильям Браунинг Спенсер** «Резюме с монстрами»)
Основательно подзабытый роман 1994 года, который получил похвалу от Роджера Желязны и премию Международной гильдии критиков хоррора. Увлекательное и по-настоящему смешное переосмысление лавкрафтовской мифологии в стиле офисной сатиры. Чем-то похожим сейчас занимается Дэвид Вонг, но Спенсер был чуть серьёзнее.

Liu Cixin

The Three-Body Problem



Лю Цысинь
Проблема трёх тел
Роман
Издательство: Tor Books, 2014
400 стр.

В феврале 2015 года в англоязычной фантастике произошло интересное и очень редкое событие — в номинантах «Небьюлы» впервые оказался переводный роман. Им стала «Проблема трёх тел» Лю Цысиня, «твёрдая» НФ самого популярного фантаста Китая. Более того, в первый раз неанглоязычный фантастический автор дебютировал в престижном крупном издательстве сразу с трилогией. В результате бывший инженер электростанции в провинции Шаньси Лю Цысинь, сочинявший фантастику в свободное от работы время, стал на родине знаковой фигурой. Ведь каждый том трилогии разошёлся в Поднебесной тиражом порядка полумиллиона экземпляров, сделав её автора самым успешным китайским фантастом современности. Восемь высших национальных премий «Галактика», китайского аналога «Хьюго»! А теперь ещё и успех на Западе…

Итак, о чём же книга? Во времена Культурной революции китайское правительство запустило сверхсекретный проект «Красный берег», призванный установить контакт с внеземными цивилизациями. Его деятельность привела к совершенно непредсказуемым последствиям. В наше время среди ведущих физиков-теоретиков начинается странная эпидемия самоубийств, а среди учёных, политиков и мыслителей всё большую популярность набирает странная игра про планету Трисолярис, климат на которой невероятно хаотичен, а местная цивилизация может развиваться только в редкие периоды климатической стабильности.

По сути «Проблема трёх тел» — роман о Контакте, выполненный в жанре конспирологического технотриллера со спецслужбами, тайными обществами и заговорами. Но при всей остросюжетности роман больше походит на размышление о том, как повлияет на человеческую цивилизацию известие, что мы не одиноки во Вселенной. И воздействие этой новости оказывается разрушительным: цивилизация Трисоляриса, учитывая её тяжелейшую историю, не может быть дружелюбной, люди же не могут прийти к единой оценке столь фундаментального факта, как наличие иного разума. Уж слишком много противоречий внутри самого человечества — тут и политические разногласия, и различие религиозных, культурных или общественных взглядов. И, после того как цивилизация Трисоляриса, которая находится на грани гибели, планирует вторгнуться на Землю, различные группировки людей планируют либо сражаться с пришельцами, либо, признав их высшими существами, фактически сдаться на милость победителя. Ситуация для землян складывается практически безнадёжная… Однако там, где практически любой западный писатель погрузился бы в меланхолию, китайский выводит любые этические вопросы и оценки за рамки повествования. Автор не осуждает врагов, не возвышает защитников Земли, создавая полностью рациональную картину, в которой у каждого есть абсолютно здравая причина действовать так или иначе.

Кроме конспирологии и масштабных политических интриг, автор немало внимания уделяет науке: само название романа — это отсылка к орбитальной механике. Пристальным вниманием к вопросам физики в её самых сложных проявлениях роман Цысиня чем-то похож на поздние книги Грега Игана, но при всей рациональности, при всей «твёрдости» научных построений он периодически начинает приобретать откровенно сюрреалистические черты. В книге видны видны то мотивы театра абсурда, то влияние классической китайской литературы вроде «Путешествия на Запад». Парадокс в том, что эта причудливость оказывается прекрасным инструментом для рассказа о самых головоломных теориях. И там, где тот же Иган пускает в ход формулы и графики, чем фактически засушивает текст, китайский автор выстраивает поэтичную и парадоксальную, но целостную картину, пусть странную, но представимую, которая прекрасно объяс-няет и вопрос о квантовых компьютерах, и одиннадцатимерное пространство, и многое другое.

Не обошлось, правда, без минусов. Цысинь пишет очень широкими мазками, не разменивается на сиюминутные детали, и его стиль выглядит чересчур минималистичным. Из-за этого весь роман временами кажется несколько наивным с психологической точки зрения. Когда дело касается физики, Цысинь может показать всё, но если речь заходит о поступках персонажей, его предельно рациональный подход начинает давать сбои, и часть героев превращается в сухие функции.

Итог: Лю Цысинь создал пусть и неидеальный, но уж точно оригинальный роман, аналогов которому не найти.

Интервью с Лю Цысинем читайте в МФ №139 за март 2015 года.

John Love
Evensong

Джон Лав
Вечерня

Роман

Издательство: Night Shade Books, 2015

352 стр.

2060 год. Анвар Аббас — один из Мертвецов, биологически модифицированных агентов, состоящих на службе Исполнительного комитета ООН. Анвару поручают временно стать телохранителем Оливии дель Сарто, архиепископа церкви новых англикан, самой динамично развивающейся общины мира. Вроде бы во время предстоящего саммита ООН Оливию могут убить. Только ни она, ни Анвар не подозревают, насколько могущественный противник им противостоит…

После прочтения книг Джона Лава совершенно невозможно представить, что их написал обычный, ничем не одержимый человек. И хотя в «Вечерне» действуют не психопаты, как в «Вере», а расчётливые профессионалы, планирующие свои действия на три шага вперёд, градус безумия от этого только возрастает.

По сравнению с «Верой» новый роман поначалу кажется менее масштабным. Но под едким пером писателя любой сюжет размывается, открывая пропасть мрака, который заполняет всё вокруг. Оливии и Анвару противостоят члены тайного общества, что выходит на сцену лишь пару раз за столетие, «подталкивая историю». Их методы странны, цели непостижимы, они всесильны и неуловимы. И вскоре «Вечерня» приобретает фирменную лавовскую непредсказуемость: любое действие оборачивается самыми невероятными последствиями.

Когда же начинаешь думать, что «Вечерня» — это ещё одна вариация «Веры», на первый план выступают отношения главных героев, уводящие роман куда-то в сторону и от триллера, и от фантастики. Глобальность замысла уступает место отточенной психологической игре, любви, которая превращается в ещё одно проклятие, ведь в мире Лава доверие — это слабость, а от смерти не застрахован никто.

А потом приходит развязка, оглушающая, пронзительная, и каждая деталь, каждый символ встают на свои места, и Лав ещё раз обманывает читателя, демонстрируя сразу два финала, ложный и подлинный, превращая текст в страшную притчу о душе и теле.

Итог: парадоксальный текст, который в ином, более совершенном мире номинировался бы на все премии и стал бы гордостью британской фантастики. Но, боюсь, как и «Вера», роман пройдёт почти незамеченным: слишком уж он странен и некомфортен.

Том Маккарти
Атласный остров

Роман

Издательство: Knopf, 2015

208 стр.

Tom McCarthy
Satin Island

Таинственный рассказчик по имени Ю. работает антропологом в Компании, создающей нарративы — фундаментальные рекламные проекты. Герой должен создать Большой Отчёт, всеохватывающий этнографический документ, описывающий глубинную схему нашей действительности, своеобразную гуманитарную теорию всего. Только сама реальность этому сопротивляется…

Новый роман Тома Маккарти, писателя и художника, букеровского номинанта — это одновременно художественный текст, эссе, манифест и философский трактат, навевающий воспоминания о странных творениях Джеймса Балларда и Дэвида Кроненберга. По сути это беспрерывный поток сознания, монолог безымянного главного героя, который упорно пытается найти форму Большого Отчёта, но отвлекается то на падающих парашютистов, то на разливы нефти, то на развитие антропологии нового времени.

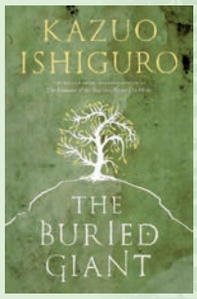
Весь текст «Атласного острова» разбит на параграфы, пародирующие структуру то ли «Логико-философского трактата» Витгенштейна, то ли вообще любой аналитической статьи. С самого начала Маккарти прямо пишет, что тот, кто ищет в этом тексте «событий», может сразу же его закрыть, но менее насыщенным, осмысленным текст от бессобытийности не становится. «Атласный остров» — это отлично переданное ощущение будущего, причём его фантастичность кроется не в антураже, а в образе мыслей, в качественно ином взгляде на реальность, словно на нас смотрят из грядущего. Но при всей серьёзности, при огромном количестве отсылок, скрытых в тексте, роману Маккарти не чужд предельно ироничный взгляд и на теории заговора, и на самого рассказчика. В этой горькой, а подчас и издевательской усмешке автора ощущается неприятная истина: несмотря на новый образ мыслей и груз накопленных знаний, мы уже давным-давно видим в будущем лишь Атласный остров, центральный образ романа, грандиозную и уродливую фабрику по сжиганию мусора, где отсутствует даже намёк на надежду.

Итог: трудная, требовательная, но крайне интересная и интеллектуально насыщенная книга.

Обратите внимание

Kazuo Ishiguro

The Buried Giant



Кадзуо Исигуро «Похороненный великан»

Спустя десять лет после выхода «Не отпускай меня» Исигуро неожиданно выдал роман, который по всем формальным признакам легко попадает в категорию фэнтези: квест главных героев, таинственные чудовища, рыцари и средневековье. Но, естественно, писатель, который считается чуть ли не живым классиком английской литературы, внёс некоторые интересные дополнения в традиционные сюжеты. Простого романа ждать не стоит.

Robert Repino

Mort(e)

Роберт Репино «Морт(э)»

На Земле разразилась «безымянная война» против человечества, которую развязали, как ни странно, муравьи. Они сумели наделить всех домашних животных на планете разумом, и теперь те, став двуногими прямоходящими, борются с тиранией человечества. Главный герой, боевой кот Морт(э), получает таинственное сообщение о том, что в одном из человеческих форпостов держат в пленниках его старую подругу, собаку Саву. Он отправляется на помощь, ещё не зная, что в его лапах вскоре окажется судьба всей планеты… Несмотря на откровенно бредовый сюжет, это увлекательная и крайне изобретательная смесь боевика с политической сатирой в духе «Скотного двора» Оруэлла.

Elizabeth Bear

Karen Memory

Элизабет Бир «Память Карен»

Эпическое стимпанк-фэнтези с искусной стилизацией под романы XIX века, написанное на говоре кокни (лондонском жаргоне). Джек-потрошитель, боги на небесах, паровые подводные лодки, Дикий Запад и механизированная Золотая лихорадка. Вестерн, детектив, триллер и комедия нравов — таков первый роман планируемой трилогии.

КНИЖНЫЙ РЯД
КОМИКСЫ

Ведущий: **Дмитрий Злотницкий**

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Олег Соколов «Испанская война и тайна тамплиеров»

Олег Соколов известен как ведущий российский историк, специализирующий на Наполеоновских войнах. Недавно он дебютировал на ниве художественной литературы, сочинив один из лучших приключенческих романов, посвящённых эпохе Наполеона.

В 2011 году издательство DC Comics запустило проект The New 52, устроив глобальную перезагрузку своей вселенной с целью привлечь новых читателей. Прологом послужил глобальный кроссовер Flashpoint, где сценаристы переписали историю мира и биографии ключевых героев. Заодно многим из них слегка изменили имидж — например, Супермен лишился своих знаменитых красных трусов.

Старт The New 52 ознаменовался запуском ровно пятидесяти двух регулярных серий. Значительную их часть, конечно, составляли просто перезапущенные старые — в том числе классические Detective Comics и Action Comics, сохранявшие сквозную нумерацию с тридцатых годов прошлого века. Но не обошлось и без совершенно новых серий вроде Justice League Dark или Red Hood and the Outlaws. Впрочем, красивое число серий, соответствующее заглавию проекта, сохранялось недолго. Продажи некоторых из них не оправдали ожиданий издательства, и сериалы были закрыты.

Теперь же DC Comics и вовсе сворачивает проект The New 52. О полноценном перезапуске сейчас речи не идёт. Просто после масштабного кроссовера Convergence с обложек комиксов исчезнет надпись The New 52, будет запущено двадцать четыре новые серии, а в части старых сменятся творческие коллективы. Но начинать истории с чистого листа на сей раз не планируется.

Повлияет ли это всерьёз на вселенную DC Comics, можно будет судить ближе к концу года. А сегодня сфокусируем внимание на графических романах от DC Comics, которых все эти пертурбации не коснулись. А именно тех, что входят в проект «Земля-1», в рамках которого истории знаменитых героев переосмысливаются на современный, более реалистичный лад.

Geoff Johns
Batman: Earth One. Volume 1
Сборник
Год выхода на языке оригинала: 2012
Художник: Гэри Фрэнк
Издательство: «Азбука», 2015
152 стр., 4000 экз.

Джефф Джонс

Бэтмен: Земля-1. Книга 1

Под руководством мэра Освальда Кобблпота Готэм превратился в город, который, подобно язве, разъедают преступность и коррупция. Бросить вызов пороку решается миллиардер Брюс Уэйн, чьи родители были убиты во время уличного ограбления. Но даже прекрасно подготовленный Уэйн, имеющий в своём распоряжении практически неограниченные ресурсы, всё же остаётся обычным человеком. Так что его первые шаги на героическом поприще будут очень болезненными и непростыми.

Ночной Готэм. По городским крышам пугающей тенью скользит человек в костюме летучей мыши, преследуя продажного копа. Тёмный рыцарь достаёт Бэткоготь… И тот подводит. Бэтмен прыгает на соседнюю крышу… И не долетает. Набив изрядное количество синяков и ссадин, Тёмный рыцарь оказывается в куче мусора, сваленной в грязном переулке. Пожалуй, никогда ещё карьера Брюса Уэйна в роли супергероя не стартовала столь бесславно.

И, наверное, никогда комиксы о Бэтмене не выглядели так необычно. На протяжении всего первого тома «Бэтмен: Земля-1» протагонист постоянно и зачастую совсем не героически набивает себе шишки. Да, конечно, и в других историях Тёмному рыцарю не раз доводилось терпеть поражение. Но это происходило в столкновении с противниками, чьи имена вполне обоснованно вселяли ужас в сердца жителей Готэма. А у Джеффа Джонса Бэтмен регулярно попадает впросак просто потому, что не настолько хорош, насколько положено быть Тёмному рыцарю. Из всех многочисленных версий героя, включая нолановского, именно Бэтмен Джонса наиболее реалистичен. Да, он хорошо подготовлен и оснащён, но вовсе не сверхчеловек, и каждый раз, когда облачается в костюм летучей мыши, ходит по лезвию. Мы ещё не видели Бэтмена настолько человечным.

Не хуже Джонс поработал и с остальными ключевыми персонажами. Очень колоритными получились Джеймс Гордон и Харви Буллок, которым посвящена изрядная доля комикса. Невероятно ярким и нетривиальным выглядит и Альфред — на смену образцовому джентльмену, посвятившему всю жизнь семье Уэйнов, пришёл бывший морпех, который неожиданно для самого себя стал дворецким и воспитателем юного Брюса. И может позволить себе не только спорить, но даже драться с ним или с оружием в руках выручать героя из передряг.

«Земля-1» приближена к реальности, так что Бэтмену здесь регулярно достаётся

А вот на антагонистов у Джонса запала не хватило. Крупных злодеев в комиксе всего двое. Один из них — совершенно заурядный маньяк, придуманный специально для «Земли-1». Вторым стал Пингвин, который, хоть и занимает пост мэра, по сути остаётся тем же персонажем, которого мы встречали на страницах других комиксов. Остаётся надеяться, что в продолжениях появится больше заклятых недругов Тёмного рыцаря и они получатся у Джонса столь же необычными, как и сам Бэтмен.

УДАЧНО
- НЕОБЫЧНАЯ ТРАКТОВКА ИЗВЕСТНЫХ ОБРАЗОВ
- МРАЧНОСТЬ И БРУТАЛЬНОСТЬ
- СТИЛЬНЫЙ РИСУНОК

НЕУДАЧНО
- ДЕФИЦИТ УЗНАВАЕМЫХ ЗЛОДЕЕВ

ОЦЕНКА МФ 9
отлично

ИТОГ *Очень смелое и сильное переосмысление ранних страниц биографии Бэтмена на современный лад. К тому же этот графический роман совершенно самостоятелен, а потому отлично подходит для новых читателей, только начинающих знакомство с комиксами о Тёмном рыцаре.*

АНОНСЫ

«Бэтмен будущего»
(Batman Beyond)

Мультсериал Batman Beyond просуществовал всего три сезона и был закрыт ещё в 2001 году. Однако приключения Бэтмена будущего на этом не завершились. Он не раз возвращался на страницы комиксов и нынешним летом получит новую регулярную серию. Причём её действие будет разворачиваться не в самостоятельной параллельной реальности, а в основной вселенной DC Comics.

«Звёздные войны: Расколотая Империя»
(Star Wars: Shattered Empire)

События новой части «Звёздных войн», как известно, развернутся спустя примерно тридцать лет после «Возвращения джедая». Что происходило на протяжении этих десятилетий, поклонники саги пока могут только гадать. Но завеса тайны будет приоткрыта ещё до премьеры «Пробуждения Силы» благодаря романам и комиксам. Нынешней осенью Marvel запустит две серии, которые расскажут, что же произошло после гибели Императора.

«Тихоокеанский рубеж: Истории из разлома»
(Pacific Rim: Tales From the Drift)

До премьеры второго «Тихоокеанского рубежа» остаётся ещё около двух лет, но Гильермо дель Торо и сценарист фильма Трэвис Бичем готовятся уже нынешней осенью порадовать поклонников новыми историями о битвах «егерей» и кайдзю. Новый раунд их противостояния будет показан на страницах комикса Pacific Rim: Tales From the Drift.

J. Michael Straczynski
Superman: Earth One. Volume 3
Сборник
Год выхода на языке оригинала: 2015
Художник: Ардиан Сайеф
Издательство: «Азбука», 2015
144 стр., 7000 экз.

Дж. Майкл Стражински

Супермен: Земля-1. Книга 3

Хотя Супермен не раз вставал на защиту Земли и демонстрировал, что в его лице люди имеют надёжного защитника, в глазах мировых правительств он остаётся прежде всего угрозой. И они дают добро Лексу Лютору на разработку оружия, перед которым окажется уязвим даже Человек из стали. А когда на Земле появляется другой пришелец, утверждающий, что Супермен опасен для планеты и его необходимо убить, мировые лидеры с готовностью прислушиваются к словам незнакомца.

В двух первых томах «Супермена: Земля-1» Дж. Майкл Стражински берёг модернизированного Человека из стали от противостояния с его заклятыми врагами. В первой книге герой сражался с совершенно новым врагом, во втором противостоял Паразиту — противнику сильному, но всё же не входящему в число наиболее значимых недругов Супермена. Правда, попутно сценарист ввёл в историю Александру Лютор, но до поры оставил её на вторых ролях.

В третьем томе ситуация изменилась кардинально. Прежде всего, здесь Стражински подготовил для своего героя столкновение с генералом Зодом, который вполне может претендовать на звание самого непримиримого врага Супермена. Образ Зода, воинственного, хитроумного и жаждущего уничтожить Человека из стали, вышел вполне традиционным для комиксов, и Стражински добавил ему лишь одну оригинальную черту — родственные узы с Кал-Элом. Совсем другое дело Лютор, который в третьей книге, наконец, выходит на первый план. Здесь он вовсе не одержимый стремлением к власти гений и магнат, каким его обычно изображают, а выдающийся и немного наивный учёный. Он способен создать оружие против Супермена, раз уж правительство видит в нём угрозу, но отнюдь не стремится пускать своё изобретение в дело. А честолюбие, коварство и деловая жилка, свойственные Лютору из других историй, Стражински передал его супруге Александре. Парочка получилась очень колоритная и интересная.

Вместе с появлением антагонистов первой величины несколько изменился стиль повествования. Если в предыдущих томах автор уделял попыткам Кларка Кента жить обычной жизнью не меньше внимания, чем подвигам Супермена, то теперь акцент заметно сместился в сторону последних. Конечно, в комиксе нашлось место для нескольких эпизодов из повседневной жизни Кларка — например, очень трогательной получилась сцена, в которой он звонит маме, чтобы посоветоваться по поводу своих отношений. Но подобные моменты теперь служат лишь фоном для эпического противостояния Супермена и Зода. Правда, у истории появилось новое измерение. Стражински не просто показывает очередной подвиг Супермена, но и уделяет большое внимание тому, как Человека из стали воспринимают земляне — простые люди, журналисты и правительства. И это, пожалуй, самое интересное нововведение третьей книги.

По мощи Зод ничуть не уступает Супермену, а то и превосходит его

Также у комикса сменился художник. На смену Шейну Дэвису, оформлявшему два первых тома, пришёл Ардиан Сайеф. Замена получилась вполне адекватной. Рисунок Сайефа не только очень красив, но и схож по стилю с Дэвисовским. Иными словами — идеально соответствует духу комикса.

УДАЧНО
- ОБРАЗ СУПРУГОВ ЛЮТОРОВ
- ЗАРИСОВКИ ИЗ ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ КЛАРКА
- БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

НЕУДАЧНО
- ПРЯМОЛИНЕЙНЫЙ СЮЖЕТ

ОЦЕНКА МФ *отлично* **9**

ИТОГ

С третьей попытки у Стражински, наконец, получилось написать почти безупречный комикс о Супермене с Земли-1.

Дэн Юргенс

Могучий Тор: В поисках богов

Вернувшись из разрушенного и опустевшего Асгарда на Землю, Тор спешит на помощь Мстителям, которые сошлись в бою с Разрушителем. Это сражение оказывается фатальным для бога-громовержца, но надолго во владениях Хель он не задерживается и тут же воскресает в теле врача, погибшего во время той битвы. Теперь Тор, подобно многим другим супергероям, должен вести двойную жизнь, что, впрочем, не мешает ему при каждом удобном случае искать на свою голову новые приключения.

Текст: **Дмитрий Злотницкий**

Dan Jurgens
The Mighty Thor:
In Search of the Gods

Сборник

Год выхода на языке оригинала: 1998

Художник: Джон Ромита-младший

Издательства: Hachette, «Панини Рус», 2015

Серия: «Marvel. Официальная коллекция комиксов»

200 стр., 16 800 экз.

Если взглянуть на оригинальные даты выхода комиксов, составляющих «Коллекцию», то окажется, что почти все они либо выпущены в новом тысячелетии, либо увидели свет до 1990-х годов. А вот комиксы последних десятилетий прошлого века в серии практически не появляются. Рискнём предположить, что объясняется это очень просто — в те годы Marvel выпустило не так много комиксов, которые можно назвать культовыми или знаковыми. Конечно, были и исключения вроде великолепных «Чудес» Бьюсика и Росса. Но куда более типичен для Marvel того периода «Могучий Тор: В поисках богов» Дэна Юргенса.

Завязка у комикса достаточно любопытная. Главный герой перерождается в теле погибшего врача Джейка Олсона, и вроде бы теперь его ждёт новая жизнь, в которой роль супергероя приходится сочетать с буднями простого смертного. На деле, однако, для Тора ничего не меняется, и вставки об Олсоне лишь слегка разбавляют основное действо. Тор как встревал в различные заварушки, так и встревает — то вместе с Нэмором бросит вызов морскому чудовищу, то сцепится с Гераклом... По сути, весь комикс — вереница бессмысленных и слабо связанных между собой приключений, щедро сдобренных боевыми сценами. Примерно такой была значительная часть серий, которые издательство Marvel выпускало в 1990-х годах. И именно поэтому о большинстве из них редко вспоминают. «В поисках богов» к числу приятных исключений не относится и в такой серии, как «Коллекция», где должны быть собраны лучшие комиксы, выглядит лишним.

Вдобавок комикс совершенно не самостоятелен. По сути дела, перед нами только пролог истории о пресловутом исчезновении богов, но продолжения в рамках «Коллекции» почти наверняка не последует. Впрочем, читать его особо и не хочется.

ИТОГ

Один из самых слабых комиксов, выпущенных в рамках серии. Обзавестись им стоит разве что для полноты коллекции.

УДАЧНО

- ЗАВЯЗКА ИСТОРИИ
- РИСУНОК РОМИТЫ

НЕУДАЧНО

- НЕВРАЗУМИТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- ПЕРЕИЗБЫТОК БЕССМЫСЛЕННОГО ЭКШЕНА
- НЕЗАВЕРШЁННОСТЬ

ОЦЕНКА МФ *средне* **5**

Текст: **Дмитрий Злотницкий**

Венди Пини, Ричард Пини

ElfQuest. Сага о Лесных Всадниках. Книга 2. Запретный лес

Лесные всадники нашли новый дом и друзей в затерянном оазисе. А вождь всадников Рубака обрёл здесь нечто большее — любовь и семью. Но спокойную жизнь эльфов нарушают люди, изгнанные собственными соплеменниками в пустыню. Встреча с незванными гостями вновь разжигает беспокойный дух Рубаки, и он решает отправиться в новое путешествие, чтобы узнать, что стало с родным краем его племени...

Wendy and Richard Pini
ElfQuest. Volume 2 —
The Forbidden Grove

Сборник

Год выхода на языке оригинала: 1982

Художник: Венди Пини

Издательство: «Палма Пресс», 2015

216 стр., 2000 экз.

Впервые российские читатели познакомились с великолепной серией ElfQuest в далёком 1994 году. К сожалению, тогда издательство «Махаон» выпустило только пять первых выпусков серии. Ждать официального возвращения Лесных всадников в Россию нам пришлось около двадцати лет. Совсем недавно увидела свет первая книга, «Изгнание огнём», куда вошли те самые пять выпусков, что прежде уже издавались на русском. Но на сей раз продолжение не заставило себя долго ждать.

«Запретный лес» во многом отличается от первой книги серии. Если там Лесным всадникам приходилось покинуть дом из-за конфликта с людьми, то новая глава саги начинается со стремления Рубаки лучше узнать прошлое своего народа и с его попытки отыскать других сородичей. И в путешествие, по крайней мере поначалу, отправляются не все Лесные всадники, а только сам Рубака и его самый близкий друг Звездочёт, хотя затем за ними следует и всё племя. Но большая часть «Запретного леса» посвящена всё же похождениям именно двух друзей. И это сказалось на стиле повествования — он стал более лёгким и задорным, не столь драматичным.

Другое важное отличие от первой книги связано с людьми. Если прежде на страницах «Саги» они представали исключительно агрессивными дикарями, то в «Запретном лесу» героям встретятся и симпатичные люди, готовые протянуть эльфам руку дружбы.

Наконец, если «Изгнание огнём» могло похвастаться вполне завершённым сюжетом, то «Запретный лес» заканчивается интригующим многоточием, явно требуя продолжения. В остальном это тот же ElfQuest, что мы полюбили ещё двадцать лет назад, — красивый, трогательный и невероятно увлекательный.

ИТОГ

Великолепный комикс с захватывающим сюжетом, очень симпатичными героями и отличной картинкой. Читается на одном дыхании и заставляет с нетерпением ждать продолжения.

УДАЧНО

- ПОХОЖДЕНИЯ РУБАКИ И ЗВЕЗДОЧЁТА
- ПОЯВЛЕНИЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ
- ОТЛИЧНЫЙ РИСУНОК
- ИНТРИГУЮЩИЙ ФИНАЛ

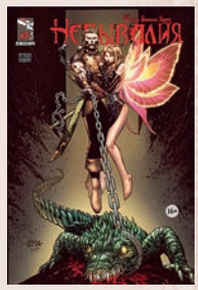
ОЦЕНКА МФ *великолепно* **10**

Джо Брюша

Сказки братьев Гримм. Небывалия

Вы думаете, что знаете всё о Питере Пэне, капитане Крюке и Волшебной Стране? А вот и нет! Знакомьтесь: известная сказка Джеймса Барри по версии Zenescope, где Питер Пэн — маньяк и похититель детей, а капитан Крюк — герой, пытающийся спасти сказочное королевство от жестокого тирана.

Текст: **Павел Тимченко**



Joe Brusha
Grimm Fairy Tales. Neverland
Выпуски 1-7
Год выхода на языке оригинала: 2010
Художник: Жан-Поль Дешонг
Издательство: «Апельсин», 2014

Издательство Zenescope, известное переделками сказок, не могло пройти мимо знаменитой истории о мальчике, который не хотел взрослеть. Шотландец Джеймс Барри написал эту сказку в память о своём старшем брате, который умер в возрасте девяти лет, навсегда оставшись в памяти близких маленьким. В книге Питер предстаёт перед читателем добрым и смелым, хоть и нагловатым мальчишкой, который сражается с пиратами и учиняет проказы в волшебной стране Небывалия.

Стараниями Zenescope от этой доброй истории не осталось и следа. Питер Пэн сошёл с ума и узурпировал власть в Небывалии с помощью своих друзей и феи Динь. А книжный злодей, пиратский капитан Крюк, в комиксе стал простым нищим по имени Кросс, который хоть и обладает знаменитым протезом вместо правой руки, но живёт в Нью-Йорке, стараясь забыть Волшебную Страну как страшный сон…

Первое, что бросается в глаза, когда открываешь «Небывалию», — грубоватый стиль рисунка. Персонажи довольно страшненькие, а предметы — да тот же знаменитый крюк — частенько меняют свои пропорции. В общем, рисунки Жана-Поля Дешонга производят крайне неприятное впечатление.

Основной акцент в комиксе ставится на мести и борьбе со злом, и главных героев, чьи характеры автор хоть как-то старается развить, всего двое: Пэн и Кросс. Если с Пэном всё более или менее ясно с самого начала — он гад и узурпатор, то с Кроссом всё сложнее и интереснее. У него душевная и физическая травма, его преследуют кошмары и призраки прошлого, жизнь его разрушена почти до основания. Преподнося детали его биографии и раскрывая подробности пережитых им событий, создатели комикса всячески стараются вызвать к герою сочувствие, и порой им это удаётся. Остальные же персонажи вроде Тигровой Лилии либо бесполезны, либо, как Венди и Динь, нужны лишь для небольшого сюжетного твиста. Что до сюжета, то его можно почти полностью пересказать одним предложением: «Злодей Питер Пэн похитил детей у героини, и теперь их надо вернуть, а самого Пэна убить, попутно освободив Небывалию». Ничего оригинального.

Ко всему прочему, история выглядит незаконченной. В комиксе осталось множество неразрешённых вопросов и нераскрытых секретов.

ИТОГ

«Замах на рубль, удар на копейку» — именно так можно охарактеризовать работу Zenescope со знаменитой сказкой. Откровенно слабый сюжет и непривлекательный рисунок вызывают недоумение и грусть.

УДАЧНО

- ИНТЕРЕСНЫЙ ЗАМЫСЕЛ
- ШИКАРНЫЙ КРОКОДИЛ

НЕУДАЧНО

- ПРИМИТИВНЫЙ СЮЖЕТ
- НЕКРАСИВЫЙ РИСУНОК

ОЦЕНКА МФ *так себе* **5**

Текст: **Павел Тимченко**

Hergé
Les aventures de Tintin. Tintin au Congo
Год выхода на языке оригинала: 1931
Художник: Hergé
Издательство: Machaon, 2015
64 стр., 3000 экз.

Эрже

Приключения Тинтина. Тинтин в Конго

Бельгийский репортёр Тинтин вместе со своим верным другом, фокстерьером Снежком, отправляется в очередное путешествие. На сей раз его ждут африканские племена, саванны, львы и крокодилы. А ещё чикагская мафия, решившая расправиться с юным репортёром, который может помешать их плану по добыче алмазов.

«Конго» — второе приключение Тинтина, которое было напечатано бельгийской газетой Le Petit Vingtième в 1931 году. Несмотря на то, что все истории о Тинтине пользовались большой популярностью, Эрже позднее рассказывал, что считает первые альбомы о молодом репортёре («Тинтин в стране Советов» и «Тинтин в Конго») «ошибками молодости», поскольку они были яркими примерами стереотипного взгляда на быт и культуру жителей неевропейского мира. В более поздних работах Эрже стремился к достоверности описываемых культур и народностей.

В «Приключении Тинтина» события стремительно несутся вперёд, увлекая за собой читателя. Едва Тинтин поднимается на пароход, который должен доставить его в Конго, сразу же начинают происходить всевозможные комичные и опасные ситуации — и не прекращаются на протяжении всего путешествия по Африке.

Главная сюжетная линия — постоянные диверсии чикагских гангстеров, направленные на то, чтобы обезвредить Тинтина, — выглядит весьма интересной. Очень занятно следить за тем, как преступники разрабатывают очередной хитрый план, который с треском проваливается благодаря смекалке главного героя. А в небольших промежутках между гангстерскими проделками читателя радуют экзотические африканские виды и знакомство с тем, что можно назвать «приходом цивилизации в Африку»: некогда дикие племена пытаются перенять традиции и жизненный уклад европейцев. Сражения со злодеями, знакомство с новыми культурами и народами, красивейшие пейзажи — все это создаёт атмосферу настоящего приключения, в котором хочется участвовать самому.

Ложка дёгтя в африканском путешествии Тинтина — жестокое обращение с дикими животными. Им отрывают хвосты, стреляют промеж глаз, снимают с них шкуры, бьют булыжниками по голове, и всё это выглядит очень неприятно.

Вторым небольшим недостатком можно счесть русский перевод. Слова «пацан», «сдрейфить» и им подобные в устах Тинтина кажутся очень уж неуместными.

ИТОГ

Отличная приключенческая история, которая придётся по душе и детям, и взрослым. Погони, перестрелки, жаркое африканское солнце над головой, дикие звери и племена туземцев. И отличная возможность поставить себя на место главного героя — ведь кто из нас не мечтал об экзотических приключениях?

УДАЧНО

- ОБРАЗЕЦ ВЕЛИКОЛЕПНОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ
- ПРИЯТНЫЙ РИСУНОК И ЦВЕТ

НЕУДАЧНО

- НЕБОЛЬШИЕ ОГРЕХИ ПЕРЕВОДА
- СЦЕНЫ ЖЕСТОКОГО ОБРАЩЕНИЯ С ЖИВОТНЫМИ

ОЦЕНКА МФ *отлично* **9**

ВИДЕОДРОМ

Можно не любить Голливуд — за штампы и коммерциализацию всего и вся. Можно ругать аниме — тоже есть за что. Но когда мы говорим о хороших современных фильмах, сериалах, анимации, мы говорим о зарубежной продукции. В России редко делают хотя бы достойные клоны.

Каждая новость о российской кинофантастике наполняет меня депрессией. Взять, скажем, новый проект Сарика Андреасяна «Защитники» о советских супергероях. Мир спасает русский медведь-оборотень, а помогают ему казахский батыр, кавказский джигит и украинская русалка. Когда такое мелькает в западном кино, мы смеёмся или негодуем — «тупые американцы» опять сняли «клюкву». Но авторы этого проекта всерьёз претендуют на патриотизм!

Другой околофантастический анонс: фильм «Время первых» про Алексея Леонова, первого человека, вышедшего в открытый космос. Картину заранее величают русской «Гравитацией». Это намного лучше, чем боевые медведи, но тоже наводит на грустные мысли. Реально ли в современной России снять просто «Гравитацию», о приключениях космонавтов, а не о былом величии Родины? Или сказку без богатырей, бабок-ёжек и прочих типовых героев русского фольклора? Похоже, что нет.

Заставляют ли такие фильмы любить Россию? То же аниме, к примеру, заразило тысячи людей «японофилией» не потому, что восхваляло великую Японию и её героев. Скорее наоборот: и японцы, и американцы покоряли мир массовой культуры интернациональными, понятными каждому историями. И такими же были лучшие работы советских режиссёров. Говорят, они шагу не могли ступить без цензуры, но квасного патриотизма в их фильмах не заметно. Именно они создали лучшего Шерлока Холмса, блестяще экранизировали «Маугли», «Винни Пуха», греческие мифы. Они не боялись быть частью мировой культуры.

Пока российское кино не почувствует себя частью мирового, оно так и останется местечковым.

Редактор: **Александр Гагинский**

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Ричард Докинз «Эгоистичный ген»

Гены — истинные владыки мира, а мы — их покорные машины для выживания и размножения. Точка зрения радикальная, но оттого и увлекательная. А ещё именно из этой книги пошло слово «мем».

НОВОСТИ КИНО

«Дэдпул» будет что надо

Можно с облегчением выдохнуть: фильм «Дэдпул» устоял перед цензурой. Он получит жёсткий рейтинг R (18+ по-нашему), а не «подростковый» PG-13, на котором настаивала студия. Эту радостную новость Райан Рейнолдс, который играет Дэдпула, объявил 1 апреля. Райан снялся в шуточном интервью, в котором отвечал ведущему, что фильм якобы «отцензурен» до PG-13… а потом в кадре появлялся Дэдпул, вырубал ведущего и объявлял настоящий рейтинг. «Будет кровь. Пушки. Мат. И красочная, подробная сцена секса с единорогом», — подтвердил Рейнолдс. А за неделю до этого Райан опубликовал первое — и очень забавное — фото в костюме супергероя. В подписи актёр спародировал девиз Человека-паука: «С большой силой приходит большая безответственность».

Рейнолдс делает всё возможное, чтобы привлечь к «Дэдпулу» максимум внимания и вернуть доверие зрителей. Его серьёзно подорвали авторы фильма «Люди Икс: Начало. Росомаха», которые превратили остроумного героя в безротого зомби. Новый фильм представит Дэдпула таким, каким надо: разговорчивым, циничным, постоянно ломающим «четвёртую стену» и понимающим, что он персонаж из вымышленной вселенной.

«Звёздные войны»: эпизод вбок

Спин-офф «Звёздных войн», который поставит Гарет Эдвардс («Годзилла»-2014) получил название Star Wars: Rogue One (в России его название поспешили перевести как «Звёздные войны: Изгой», что не совсем точно). Премьера назначена на декабрь 2016 года. Сценарий фильма уже написан, и сейчас его дорабатывает Крис Вайц. Сюжет держится в секрете, но ходят слухи, что в нём покажут, как принцесса Лея похитила планы «Звезды смерти». Главную роль, напомним, исполнит Фелисити Джонс («Новый Человек-паук»), которая и вправду похожа на молодую Кэрри Фишер.

Rogue One будет первым фильмом «Звёздных войн», музыку к которому напишет не Джон Уильямс. Выбор нового композитора удивил: оскароносный Александр Деспла. Он, безусловно, мастер своего дела, но профиль у него совсем другой. Деспла сочинял в основном нежную музыку к историческим драмам и фэнтези («Гарри Поттер», «Отель «Гранд Будапешт», «Хранители снов», «Загадочная история Бенджамина Баттона»). Для «Звёздных войн» же надо писать боевые марши. Но не стоит волноваться: профессионал такого уровня справится и с этой работой.

КОРОЧЕ ГОВОРЯ

История
арканарской награды

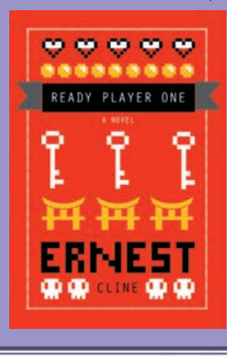
Фильм Алексея Германа «Трудно быть богом» неожиданно стал триумфатором премии «Ника». Он получил награды за лучший фильм, работу режиссёра, актёра, оператора, художника и костюмера. Чем эта, прямо скажем, не зрительская картина понравилась академикам? Есть подозрение, что ТББ стал удобным поводом не давать первую премию слишком остросоциальному фильму «Левиафан».

«Мстители»:
брат за брата

Запланированная на 2019 и 2020 годы дилогия Marvel «Мстители: Война бесконечности» получила двух режиссёров, которые будут совместно её снимать. Это братья Энтони и Джо Руссо, поставившие довольно удачный фильм «Первый мститель: Другая война» (лучший сиквел 2014 года по версии МирФ).

Спилберг —
первый игрок

Создатели фильма по книге «Первый игрок, приготовьтесь» наконец определились с режиссёром. И это — ни много ни мало — великий Стивен Спилберг. Картину предлагали снять Нолану, Джексону, Земекису, Райту и Вону, но в итоге остановились на самом знаменитом режиссёре. Сюжет, напомним, рассказывает о приключениях в виртуальной реальности, где герои разгадывают загадки, основанные на старых играх и фантастике.



«Трон 3» становится реален

На студии Disney окончательно решили, что третьему «Трону» — быть. Триквел получил рабочее название «Трон: Восхождение» (TRON: Ascension). Режиссёр предыдущей части «Трон: Наследие» Джозеф Косински начнёт съёмки этой осенью. Гаррет Хедлунд и Оливия Уайлд опять сыграют Флинна-младшего и компьютерную девушку Куорру, а главным злодеем станет персонаж Киллиана Мёрфи.

Косински в своих интервью упоминал, что намёк на задуманный им сюжет третьего фильма можно найти в концовке «Трона: Наследие». Не будет большим спойлером напомнить: финал этой картины изменил правила игры. Теперь не только люди могут погружаться в виртуальную реальность, но и персонажи цифрового мира попадают на нашу Землю. Что удалось одной программе, то доступно всем.

Вывод сделать нетрудно: похоже, в «Восхождении» светоциклы и боевые диски засверкают уже на улицах американских городов. Не такая уж это оригинальная идея, но серии «Трон» любая новизна пойдёт на пользу.

Нолан всё переврал!

Сценарист Джонатан Нолан рассказал, что в его первоначальном сценарии «Интерстеллар» кончался совсем иначе — мрачнее и реалистичнее. Концовка, которую мы увидели в фильме, была идеей его брата, режиссёра Кристофера Нолана. Тем, кто ещё не смотрел «Интерстеллар», советуем, во-первых, посмотреть (это же фильм года по версии МирФ!), а во-вторых, не читать эту новость дальше во избежание спойлеров.

В сценарии Джонатана сюжет поначалу развивался так же, как в итоговом фильме. Но после того, как Купер падал в чёрную дыру и собирал необходимые для Земли данные, никакого чудесного гиперкуба не появлялось. Купер просто пытался отправить данные на Землю через червоточину — и терпел неудачу. Хуже того, червоточина из-за его попытки схлопывалась, лишая землян последней надежды найти новый дом. Кристофер, как известно, переписал эту концовку, заменив её своей — пусть менее научной, зато, надо признать, более яркой и удачной.

Кино по Лукьяненко

Студия «Новые люди» («Битва за Севастополь») собирается экранизировать роман Сергея Лукьяненко «Черновик». Образцами для подражания создатели видят фильмы «Голодные игры» и «Район №9» — конечно, не в плане сюжета, а как пример сравнительно недорогой и успешной фантастики.

«Черновик» для этого и вправду хорошо подходит: его сюжет не требует особо сложных спецэффектов и массовки. Это история о параллельных мирах и о магических таможенниках, которые работают на тайных порталах между мирами. Главный герой становится таким хранителем портала и постепенно узнаёт о секретных мирах, в которые вход запрещён.

Голос Гэндальфа умолк

Умер Рогволд Суховерко — отличный актёр озвучания, обладатель незабываемого глубокого баса. Его могучим голосом говорили Гэндальф во «Властелине колец», Хагрид в «Гарри Поттере», орки и друиды из Warcraft 3 и Morrowind, герои «Трона», «Дикого дикого Запада», мультфильмов «Летучий корабль», «Два билета в Индию» и многих других. Кроме того, Суховерко играл в советском сериале «Этот фантастический мир».

В последние годы актёр тяжело болел и потерял голос, поэтому в «Хоббите» Гэндальфа озвучивал уже другой актёр. Суховерко было 73 года.

mirf.ru

Текст: **Александр Гагинский**

Disney ЗЕМЛЯ БУДУЩЕГО

Жанр: научная фантастика
Режиссёр: Брэд Бёрд
Сценарист: Деймон Линделоф
В ролях: Джордж Клуни, Хью Лори, Бритт Робертсон
Премьера в России: 21 мая 2015 года
Возрастной рейтинг: 12+
Официальный сайт: tomorrowland-movie.com

Параллельно с нашим миром существует «Земля будущего» — мир, где наука намного опередила земную. В эту утопическую вселенную в детстве попал изобретатель Фрэнк. Но юноша чем-то не угодил местному начальнику доктору Никсу и был выставлен обратно в наш серый мир. Много лет спустя про «Землю будущего» узнаёт девушка Кейси. Она хочет попасть в этот удивительный мир и просит в этом помощи у Фрэнка.

«Земля будущего» — проект The Walt Disney Studios. Те, кто считает, что эта студия снимает мультики для малышей, отстали от жизни на несколько десятилетий. Disney не только владеет вселенными MARVEL и «Звёздных войн», но и выпускает множество других фантастических и фэнтезийных проектов. «Пираты Карибского моря», «Трон: Наследие», «Джон Картер», «Принц Персии» — всё это Disney.

Пожалуй, «Пираты» — самое удачное сравнение для «Земли будущего». Как и серия о Джеке Воробье, новый фильм будет полностью основан на собственной, оригинальной идее Disney. Как и с «Пиратами», основой для этой идеи послужила серия аттракционов. Ещё с пятидесятых в парках Disneyland по всему миру существовали аттракционы Tomorrowland, выдержанные в духе классической научной фантастики.

Когда-то они воплощали представления Уолта Диснея и его подчинённых о мире будущего. Сейчас основное очарование Tomorrowland — в ретрофутуризме, винтажной эстетике старой фантастики. В парижском парке Disneyland в состав Tomorrowland даже входят аттракционы по мотивам книг Жюля Верна. Но фильм явно ориентируется на фантастику середины XX века, эпохи атома и первых космонавтов. Не случайно рабочим названием картины было «1952».

Аттракционы повлияли на винтажный стиль фильма — проект «1952» изначально был основан на набросках, найденных в архиве Уолта Диснея. Но сюжет фильма обещает быть независимым от аттракциона.

Сценарий «Земли будущего» долго держался в секрете, но сейчас уже известен неплохо. Отчасти из трейлеров, отчасти благодаря тщательно контролируемым студией утечкам информации в прессу (к примеру, сотрудники МирФ уже видели фрагмент фильма на закрытом показе).

Уже понятно, что действие развернётся в параллельном мире, где наука достигла невероятных высот, а люди — всеобщего благоденствия. Главным антагонистом станет суровый, но умный доктор Никс, которому служат роботы-андроиды. Вероятно, они сыграют в фильме немалую роль — среди прочего, героям будет помогать девочка-робот Афина.

С одной стороны, история с прекрасным параллельным миром и злым «волшебником» напоминает сказку в духе «Хроник Нарнии», только в техногенном антураже. С другой — в этом сюжете видны очень смелые идеи. Мир, управляемый разумом и наукой, а не деньгами и предрассудками, достигает совершенства — это похоже на открытый призыв к переменам.

Наконец, очень похоже, что фильм раскроет темы изменения истории и «эффекта бабочки». Официальный анонс картины туманно намекает, что события на Земле будущего непосредственно влияют на наш мир. Как именно — можно догадаться. В отрывках из фильма нетрудно заметить, что Фрэнк, герой Джорджа Клуни, следит на своих мониторах за катастрофами и войнами в современном мире. Похоже, что какие-то эксперименты Никса плохо отражаются на нашей Земле, и за раскрытие именно этой тайны поплатился Фрэнк.

Впрочем, чересчур серьёзной идейной нагрузки от фильма ждать не стоит. Он явно посвящён в первую очередь приключениям. Отрывки, показанные журналистам, изобилуют не философией, а юмором и весёлым экшеном в духе тех же «Пиратов» или «Города героев». На руку фильму и хороший актёрский состав. Помимо Клуни, это ещё и телевизионная звезда первой величины — Хью Лори, он же знаменитый доктор Хаус (а для некоторых — Берти Вустер), который исполнит роль Никса. Бритт Робертсон, играющую Кейси, звездой не назовёшь, особенно на фоне таких ветеранов. Но после премьеры она наверняка проснётся знаменитой.

В Disney пошли на риск, доверив работу над фильмом режиссёру-мультипликатору. Брэд Бёрд поставил замечательные мультфильмы «Рататуй», «Суперсемейка» и «Стальной гигант», но «Земля будущего» станет для него всего лишь второй игровой картиной. Впрочем, производство современного блокбастера, полного компьютерной графики, уже не так сильно отличается от работы с анимацией.

От того, как Бёрд справился с этим фильмом, зависит не только его карьера, но и, возможно, политика студии Disney. В последние годы её киносказки, мультфильмы и киновселенная MARVEL имеют огромный успех. А вот попытки создать новую, оригинальную франшизу — например, из «Джона Картера» или «Одинокого рейнджера» — срывались несколько раз. Есть надежда, что «Земля будущего» сломает это проклятие.

Самые глазастые зрители разглядели в трейлере несколько знакомых образов из аттракционов Tomorrowland

Доктор Хаус пока что мирно общается с доктором Россом

Украинскую и русскую общественность взбудоражило, что среди прочих катастроф на экранах Фрэнка мелькали кадры с Евромайдана. Каждая сторона поняла это по-своему

Текст: **Алексей Ионов**

Жанр: постапокалипсис

Режиссёр: Джордж Миллер

Сценаристы: Джордж Миллер, Брендан Маккарти, Ник Латурис

В ролях: Том Харди, Шарлиз Терон, Николас Холт

Премьера в России: 14 мая 2015 года

Возрастной рейтинг: 18+

Официальный сайт: facebook.com/MadMax4FuryRoadMovie

Mad Max: Fury Road

Безумный Макс: Дорога ярости

Макс Рокатански – одиночка, бесцельно скитающийся по безжизненным пустошам. Но судьба и общий враг сводят его с Фуриозой, отчаянной и смелой предводительницей маленькой группы скиталиц. Максу на время приходится объединить свои силы с новыми попутчицами, ведь только вместе у них есть шанс на выживание.

В 2015 году мир увидит сразу несколько попыток перезапустить успешные франшизы прошлого — «Звёздные войны», «Парк юрского периода», «Терминатор». На этом фоне легко могло затеряться известие, что до экранов наконец-то доберётся многострадальный «Безумный Макс: Дорога ярости». А ведь этот фильм выгодно отличается от большинства «возвращенцев»: за него отвечает создатель и бессменный режиссёр серии Джордж Миллер.

Конечно, само по себе это ещё ни о чём не говорит. Многие поклонники «Звёздных войн» не приняли новой трилогии от Джорджа Лукаса, да и сам Миллер чуть не похоронил «Безумного Макса», создав спорную третью часть. Не внушают оптимизма и последние картины режиссёра — дилогия о поросёнке Бэйбе и мультфильмы про пингвинов «Делай ноги». Но Миллеру нельзя отказать в упорстве и настойчивости.

Разговоры о четвёртой части «Макса» возникли ещё в восьмидесятые, но тогда и режиссёр, и исполнитель роли Макса Мэл Гибсон предпочли другие проекты. Миллер почти на пятнадцать лет забыл об этой задумке. В начале двухтысячных режиссёр решил вернуться к «Максу», договорился со студией и Гибсоном, но проект попал в производственный ад. Все карты смешали теракты 11 сентября и войны в Афганистане и Ираке: американский доллар резко упал по отношению к австралийскому, и бюджет фильма похудел на 20 процентов. Джордж снова отложил проект и вернулся к нему лишь в конце двухтысячных.

За это время Гибсон успел ещё больше постареть, а его карьера покатилась под уклон. Тогда же Миллеру подвернулся под руку молодой и относительно неизвестный Том Харди. Режиссёр решил, что Мэл уже староват для придуманной им истории (действие происходит между первым и вторым фильмами, когда Макс ещё молод), а вот Харди подходит идеально.

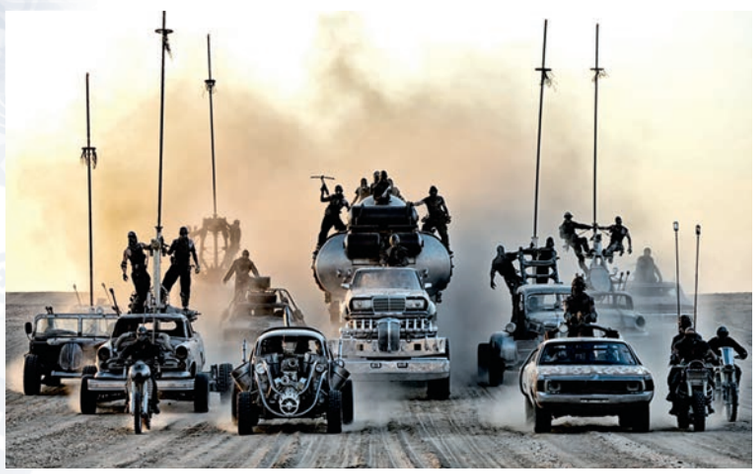
> *Мне нравится этот парнишка, Том Харди. Напоминает моих сыновей. Очень интересный актёр. Он справится. Когда его утвердили на эту роль, он пригласил меня на обед и поинтересовался, не против ли я? Конечно, нет, пускай теперь он развлекается. А мне и так есть чем заняться.*
>
> ***Мэл Гибсон***

Неприятности на этом не закончились. Австралию внезапно поразили невиданные наводнения, и безжизненная пустыня, которая должна была служить декорацией для нового «Макса», превратилась в цветущий сад. В итоге съёмки пришлось проводить в африканской Намибии. Зато, когда студийные боссы увидели отснятый материал, они выделили Миллеру дополнительный бюджет, чтобы ещё больше увеличить размах действия.

В самом первом «Максе» 1979 года актёр Хью Кияс-Бёрн (справа) тоже сыграл главного злодея

Миллер явно намерен сделать упор на визуальную составляющую фильма. На подготовительном этапе он уделял основное внимание не сценарию, а работе над раскадровками. В этом есть свой резон: именно бешеный темп и полные адреналина гонки в своё время принесли славу «Безумному Максу». А как только Миллер решил снизить темп, у него получился «За пределами купола грома». На сей раз режиссёр не скрывает, что «Дорога ярости» состоит из одной долгой погони. Внушает оптимизм и то, что Миллер остался верен духу старой школы и не полагался на графику и зелёный экран. Большинство трюков снято вживую при участии каскадёров.

Но не стоит думать, что Миллер позабыл о сюжете и проработке характеров. Он тщательно продумал предыстории героев, долго беседовал с каждым актёром о мотивации его персонажа. Придуманного материала хватило на сюжет для нескольких комиксов и одной не опубликованной пока новеллизации. Просто раскрывать характеры персонажей Миллер намерен не через диалоги, а через поступки. Он хочет, чтобы фильм был понятен без перевода в любой стране мира. Такой настрой режиссёра точно должен пойти фильму на пользу.



Миллер долго работал над дизайном машин, стремясь придать им постапокалиптический облик

Шарлиз Терон призналась, что ещё ни разу за всю карьеру так долго не обсуждала роль с режиссёром

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ СЕРЕБРЯНСКИЙ

Anna Fox / Flickr

Образ лучшего завтра

ЗЕМЛЯ БУДУЩЕГО — КАКАЯ ОНА?

В подвале студии Disney лежала пыльная коробка с лаконичной надписью «1952». Фотографии, чертежи и старые записки, найденные в ней, рисовали образ светлого будущего, где блага прогресса и науки сделают жизнь каждого человека простой и счастливой. Что-то из содержимого коробки воплотилось в жизнь в Tomorrowland — тематической зоне парка Disneyland, что-то — на Всемирной выставке 1964 года. А спустя полвека этот архив попал в руки продюсера и сценариста Дэймона Линделофа — и у него родилась идея фантастического фильма.

Журналисты и простые зрители часто жалуются, что в развлекательном кино сам фильм оказывается не главным — жадные студии якобы волнует лишь прибыль от сопутствующих товаров. Не все помнят, что великолепные «Пираты Карибского моря» происходят от одноимённого аттракциона в Disneyland. Этот аттракцион, для продвижения которого сняли первый фильм, представляет собой спокойную поездку на лодке по ручью внутри искусственной пещеры. Мимо зрителя проносятся сцены пиратской жизни — сражения, весёлые гулянки, дуэли... При этом многие сцены перекочевали из фильма в аттракцион, а не наоборот.

Новый фильм Disney «Земля будущего» тоже называют экранизацией аттракциона. Вот только, отправившись в Disneyland, вы не найдёте отдельного аттракциона под названием Tomorrowland. Потому что «Земля будущего» — это не просто прогулка на лодке в окружении сцен из жизни счастливых потомков. Это целый мир, образ идеального будущего, каким его представлял сам основатель студии Уолт Дисней.

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

В начале 1950-х Уолт Дисней задумался, что делать с потоком писем от поклонников, желающих посетить его студию в Бёрбанке. Очевидно, что гости, какими бы они желанными ни были, только мешали бы работать. Да и как их развлечь? Тогда Диснею пришла в голову идея создать неподалёку от студии небольшой парк, своеобразный музей под открытым небом.

Архивная коробка студии Disney, положившая начало фильму «Земля будущего»

Со временем «музей» разросся так, что ему стало тесно на выделенных восьми акрах. Он превратился в огромный парк развлечений, поделённый на несколько тематических зон. На эту идею Уолта Диснея вдохновили прогулки с дочерьми — он захотел создать место, где дети и взрослые вместе могли бы пережить удивительные приключения. Компания с энту-

зиазмом принялась осваивать новое направление. Она купила большой участок земли в Анахайме (штат Калифорния), где вскоре развернулось строительство, и уже летом 1955 года открылся первый в мире Disneyland. Все последующие парки развлечений Disney (помимо Калифорнии, Disneyland есть во Флориде, Токио, Париже и Гонконге) созданы по образу первого. В них примерно те же аттракционы, планировка и тематические зоны. Например, Main Street USA («Центральная улица в США»), похожая на типичный американский городок начала XX века, основана на детских воспоминаниях самого Диснея. Другая же зона, Tomorrowland («Земля будущего»), воплотила его видение идеального будущего.

Логотип современной «Земли будущего» на фоне одного из её символов — аттракциона Astro Orbiter

А будущее в середине 1950-х виделось в светлых тонах, ведь мир стоял на пороге удивительных открытий. Казалось, ещё десять лет, и слетать на Луну будет не сложнее, чем отправиться в супермаркет, научные чудеса сделают жизнь лёгкой и простой и настанет мир во всём мире. Старомодно? Зато очень оптимистично.

> *Завтра может наступить удивительная эпоха. Сегодня наука открыла нам дверь в космическую эру, и этот путь немало принесёт нашим детям и будущим поколениям. «Земля будущего» создана для того, чтобы вы могли поучаствовать в приключениях, которые представляют собой живой прообраз нашего будущего.*
>
> ***Уолт Дисней***

«Земля будущего» была не просто парком аттракционов, а кусочком лучшего мира, который отделён от нас небольшим отрезком времени. Лишь позже он стал параллельным миром несбывшегося будущего.

БУДУЩЕЕ, КОТОРОЕ НЕ НАСТУПИЛО

17 июля 1955 года, когда первый Disneyland устроил презентацию для прессы, оказался не самым удачным днём. Из-за нехватки бюджета и времени парк не был полностью закончен. Добавились и организационные проблемы: огромные толпы (половина пришедших попала в парк по поддельным приглашениям), аномальная жара, нехватка питьевой воды, вызванная забастовкой водопроводчиков. Неудиви-

ИЗ ПУШКИ НА ЭКРАН

Фильмов, созданных по мотивам аттракционов, немного, и почти все они сняты компанией Disney

Впервые это случилось в 1997 году, когда режиссёр Ди Джей Макхейл снял для телевидения мистический триллер «Башня ужаса». Фильм основан на одноимённом жутком аттракционе с лифтами, падающими с башни, который, в свою очередь, уходит корнями в культовый телесериал «Сумеречная зона» (хотя в фильме о «Сумеречной зоне» упоминаний не осталось). На фоне остальных экранизаций «Башня ужаса» выделяется тем, что её съёмки частично проводились «на натуре» — в самом парке развлечений! Картина получилась стильной и качественной, и её никак нельзя назвать простым «рекламным роликом» аттракциона.

В 2002 году вышел семейный киномюзикл «Деревенские медведи» о легендарной группе поющих мишек, снятый по мотивам популярного аттракциона Country Bear Jamboree (сейчас он открыт во Флориде и Токио). Фильм оказался коммерчески неудачным, хотя детям может и понравиться.

Следующая попытка состоялась в 2003 году — Эдди Мёрфи отправился в «Особняк с привидениями» (он же «Дом с приколами»), снятый Робом Минкоффом. Основой фильма послужил популярный аттракцион The Haunted Mansion. Этот фильм окупился в прокате, но был разгромлен критиками. В начале 2010-х появились слухи о новой экранизации аттракциона, сценаристом и продюсером которой должен был стать Гильермо дель Торо. В конце 2012-го он действительно закончил сценарий, но с тех пор новостей о проекте не было. В 2014 году компания анонсировала ещё один, на этот раз анимационный «Особняк с привидениями», над которым работают легендарный художник и автор самобытных детских книг Грис Гримли, а также создатели мультсериала «Финес и Ферб».

Об успехе вышедших в 2003 году «Пиратов Карибского моря» вряд ли нужно что-то говорить. Картина Гора Вербински о похождениях капитана Джека Воробья в невероятном исполнении Джонни Деппа дала начало успешной серии фильмов, собравшей в прокате суммарно 3,7 миллиарда долларов. Сейчас ведутся съёмки пятой части, которая выйдет в 2017 году.

К экранизациям аттракционов можно отнести и «Миссию на Марс» (2000) Брайана де Пальмы, снятую на дочерней студии Disney Touchstone Pictures. Но одноимённый аттракцион был закрыт ещё в начале девяностых, да и реклама из фильма была плохая — картину критики разнесли в пух и прах.

Кадр из представления «Карусели прогресса»

Классическая «Космическая гора»

тельно, что 18 июля, когда парк открылся для посетителей, газеты пестрели разгромными отзывами.

Больше всего проблем было с «Землёй будущего», которая должна была изображать, как её создатели представляют мир спустя тридцать лет. Технические накладки и нехватка денег привели к тому, что многие аттракционы вводились в эксплуатацию постепенно. Экономить приходилось на всём. Для оформления использовались реквизит и декорации из фильмов. Незанятая территория была заполнена витринами корпораций-спонсоров.

Впрочем, запоминающихся аттракционов хватало. Один из них, «Автопия», который демонстрировал будущее автомагистралей США, открыт и поныне. Другой примечательной локацией стал «Дом будущего» — пластиковое сооружение, показывающее интерьер обычного американского жилища 1986 года с видеотелефонами и микроволновками. Над всем этим высилась модель ракеты TWA Moonliner, чей дизайн был создан при участии пионера космонавтики Вернера фон Брауна. Рядом находился разработанный совместно с NASA аттракцион «Полёт на Луну», переименованный в «Миссию на Марс», когда полёт на Луну перестал быть фантастикой (правда, ракету тогда уже убрали). Что интересно, Moonliner была даже выше знаменитого замка Спящей красавицы — главного символа Disneyland.

Со временем на «Земле будущего» открывались новые аттракционы, но она по-прежнему оставалась скорее рекламной витриной, чем проекцией ближайшего будущего. И тогда компания решила полностью перестроить зону. На дворе гремела космическая эпоха, недавно в Нью-Йорке прошла знаменитая Всемирная выставка, в организации которой принял участие сам Уолт Дисней, во Флориде началось строительство второго парка развлечений. Будущее стало настоящим, подавайте следующее будущее!

Обновлённая «Земля будущего» открылась в 1967 году, уже после смерти Диснея. Многие аттракционы, населившие новую «Землю», переехали прямиком со Всемирной выставки 1964 года. Одним из самых знаменитых была «Карусель прогресса», над которой работал лично Дисней. Аттракцион представлял собой круглую сцену, разделённую на несколько равных секторов. Зрители, рассевшись в круглом амфитеатре, могли наблюдать за различными сценами из жизни простой американской семьи, чей быт с годами становился всё комфортнее благодаря прогрессу. Роли в этом театре исполняли аниматроны — фирменные роботы компании, запрограммированные на определённую последовательность движений. Представление состояло из нескольких актов, а для перехода между ними сектора со зрителями вращали вокруг сцены. Позже аттракцион переехал в новый Disneyland во Флориде, где он открыт до сих пор — хотя и многократно переделывался.

Но настоящий символ «Земли будущего» появился в 1975 году в парке развлечений во Флориде. Это «Космическая гора» (Space Mountain) — закрытые американские горки, где посетители несутся с огромной скоростью внутри подсвеченного тоннеля среди звёзд и планет. Купол «Космической горы» стал центром всех «Земель будущего», открытых в других парках. Что характерно, в парижском Disneyland аттракцион выглядит иначе — его «стимпанковский» дизайн вдохновлён романом Жюля Верна «Из пушки на Луну».

Удивительно, но ещё в 1987 году, задолго до покупки «Звёздных войн» компанией Disney, в «Земле будущего» открылся Star Tours — аттракцион-симулятор, посвящённый вселенной Джорджа Лукаса. В нём посетители отправлялись в путешествие к Эндору на туристическом корабле в компании C-3PO и R2-D2. Из-за неуклюжего робота-пилота RX-24 они пролетали пункт назначения и, едва не разбившись о комету, попадали в гущу сражения между имперскими и повстанческими истребителями, а затем даже принимали участие в уничтожении новой «Звезды смерти». Фильм для аттракциона был сделан студией Лукаса Industrial Light & Magic, а в качестве базы для Star Tours были приобретены настоящие симуляторы для военных лётчиков. Аттракцион успешно работал до 2010 года, когда его заменил Star Tours — The Adventures Continue, в котором путешествие имеет несколько вариантов развития событий и несколько концовок.

Эта версия Tomorrowland просуществовала почти тридцать лет, пока в 1998 году не открылась новая «Земля будущего», вдохновлённая ретрофутуризмом. По аналогичному пути пошли создатели парижской версии Tomorrowland под названием Discoveryland («Земля открытий»), черпавшие вдохновение в фантастике Жюля Верна и Герберта Уэллса. Настоящее вновь догнало будущее, которое, в свою очередь, стало прошлым. Энтузиазм космической эры сменился ностальгией по старой фантастике. Многие старые аттракционы были закрыты, хотя главные символы — та же «Космическая гора» — по-прежнему действуют. Так постепенно из «витрины будущего» Tomorrowland стала местом, где взрослые и дети вместе переживают фантастические приключения, каких не бывает на нашей Земле. Как и хотел Уолт Дисней.

* * *

Создатели фильма «Земля будущего» черпали вдохновение не в самом парке развлечений, а в идеях Уолта Диснея, которые сохранились в коробке с надписью «1952». Сценарист «Земли будущего» Дэймон Линделоф хотел вернуть зрителям оптимизм, ушедший вместе с эпохой покорения космоса. Ностальгия по так и не наступившему будущему, восхищение наукой, желание создать место, где можно пережить удивительные приключения, — всё это двигало Уолтом Диснеем при создании Tomorrowland. Те же идеи заложены и в фильм. Но у кино есть неоспоримое преимущество: в отличие от американских горок, в зал пустят даже тех, кто мал ростом.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР ГАГИНСКИЙ

ДЕКОНСТРУКТОР

ДЖОСС УИДОН, ТВОРЕЦ «БАФФИ», «СВЕТЛЯЧКА» И «МСТИТЕЛЕЙ»

«Когда тебя обгоняют на финишной черте, ты завидуешь. Но когда тебя опережают на полкилометра, это уже не зависть. Я всегда с восторгом смотрела на то, что делает Джосс. Никто не завидует Супермену. Им восхищаются.»

Джейн Эспенсон, сценарист

«Телевидение — это дама, — утверждает Джосс Уидон, — а кино — это мужик. Телевидение любит ощупать каждую тему со всех сторон и поговорить о ней. А кино хочет поскорей достичь высшей точки, кончить и закурить».

Словам Джосса можно верить. Он понимает женщин не хуже, чем мужчин, и слывёт отпетым феминистом. Он побывал сценаристом, режиссёром и продюсером в кино и на ТВ. Он работал в разных жанрах и везде сокрушал штампы и стереотипы. Его карьера — это серия удивительных зигзагов. Не все его проекты приносили деньги, но ни один не был проходным. У него отменное чувство юмора — его «уидонизмы» мигом расходятся на цитаты.

А ещё он поистине культовая личность. Когда гики захватят мир, в их центральном капище будет стоять огромная статуя Джосса Уидона.

Джозеф Уидон был обречён писать сценарии. Династия Уидонов-сценаристов началась с его деда Джона в пятидесятые и продолжилась его отцом Томом. Братья Джосса, Джед и Зак, тоже поддержали традицию.

Однако юный Джосс не собирался становиться копией предков. Сценаристом — да, но только не на телевидении, тем более не на американском! Уидона-младшего испортила Англия: сюда он приехал из Коннектикута учиться в колледже, а в свободное время засматривался по BBC «Летающим цирком Монти Пайтона» и прочими утончённо-британскими телешоу. Работать после такого на американском ТВ? Фи, думал Джосс, в нём же ни капли искусства! Какая всё-таки ирония, что свои главные подвиги он потом совершил именно здесь.

Братья Джосс, Джед и Зак Уидоны, все трое — сценаристы. Девушка в середине (куда же без них!) — продюсер Морисса Танчароэн

Первая Баффи в исполнении Кристи Суонсон — стереотипная «тупая блондинка». Она совершенно не годилась на роль феминистской иконы

А первый поход Уидона на телевидение оказался коротким и неудачным. Вернувшись в Америку, Джосс жил с родителями, посещал киношколу и подрабатывал в салоне видеопроката. Отец посоветовал ему написать сценарий для сериала, чтобы заработать, наконец, на собственное жильё. Так Джосс пережил, по его словам, «крещение в радиоактивных отходах» — недолгую работу над мыльными операми «Розанна» и «Родители». Получив первый гонорар и запись в резюме, Джосс покинул телевидение и отправился покорять Голливуд.

Здесь его тоже многое не устраивало. Клишированные сюжеты, сексистские и расистские стереотипы резали ему глаз. Джоссу казалось, что человек с богатым и незашоренным воображением, то есть он, в этом мире слепых будет королём.

Разумеется, кино его надежды немедленно обломало.

ЗИГЗАГ ПЕРВЫЙ: ДНО. ФАНТАЗЁРЫ НЕ НУЖНЫ

Мать Джосса, Ли Уидон, не имела отношения к миру кино, но оказала на сына огромное влияние. Уидон с детства привык уважать прекрасный пол. С годами это перешло в открытый феминизм: Джосс постоянно высказывается в защиту прав женщин. А однажды даже вбросил в СМИ скандальную теорию «зависти к утробе»: мол, мужики принижают женщин, потому что завидуют способности рожать детей (эта фрейдистская бредятина — нарочно вывернутая наизнанку глупая теория «зависти к пенису», в которой психологи когда-то обвиняли женщин).

Надо ли говорить, что взгляды Джосса разделяли немногие. Нет, кино начала девяностых не было сексистским адом — уже выходили серии с сильными героинями, такие как «Чужой» и «Терминатор». Но замахиваться на блокбастеры Уидону было рановато. А в доступной для дебютанта нише ужасов «законы жанра», то есть банальности и штампы, соблюдались не хуже, чем закон о ношении оружия в Техасе. Девушкам в таком кино отводилась роль пассивных жертв, способных только визжать и убегать.

Джосс собрался разрушить Карфаген изнутри. Для этого у него была бомба под названием «Ронда, бессмертная официантка». Под кричащим названием в духе трэш-ужастиков скрывалась идеологическая диверсия против жанра. Юная блондинка, преследуемая монстрами, отказывалась подчиняться законам жанра. Она брала в руки тяжёлые предметы и крушила упырям черепа, доказывая, что девчонки кое на что способны. После ряда переделок официантка превратилась в старшеклассницу, стала известна как «Баффи, истребительница вампиров», и в таком виде сценарий отправился на студию Sandollar.

Уидон придумал динозавра Рекса и пытался ввести в «Историю игрушек» роль куклы Барби (кто-нибудь удивлён?). В итоге она появилась в другой части серии

***Деконструкция** — так называется то, что хотел сделать Джосс. Это понятие близко к пародии, но глубже и серьёзнее. Деконструкция не просто высмеивает штампы, а рассматривает их с точки зрения реального мира, где условности кино не работают, если, конечно, их специально не подстроить. Каждая вторая работа Уидона — это деконструкция того или иного жанра.*

Но контролировать воплощение своего замысла сценарист-дебютант не мог. Сценарий достался режиссёру Фрэн Рубель Кузуи, которая не поняла идею жанровой деконструкции и увидела в «Баффи» обычную пародию. В итоге первый блин вышел совсем не той формы. Уидон задумывал сокрушающий штампы хоррор с сильной героиней, а получил малобюджетную трэш-комедию. Баффи в ней выглядела гламурной блондинкой, которую сломанный ноготь заботит больше, чем судьба мира.

Много лет спустя Джосс признает: Баффи не подходила для «мужика»-кино. Этой истории нужна «дама»-телевидение, и не из-за пола героини. Чтобы такая концепция заработала, нужно куда больше деталей, чем можно уместить в два часа. И с «Баффи» ему ещё повезло: два других сценария Джосса вообще не дошли до экрана. Триллер о террористах «Напряжение» и фантастика о пересадке сознания «Загробная жизнь» были проданы студиям, да так и сгинули в производственном аду.

УИДОНИЗМЫ

Уидон придумывает меткие фразы не только для сценариев — он выдаёт их постоянно, в интервью, на съёмках, в общении с людьми. Вот лишь некоторые из лучших «уидонизмов».

- «Всегда будь собой. Конечно, если ты не отстой».
- «Думал ли я в детстве, что буду всем этим заниматься? Конечно, думал! Иначе мне пришлось бы искать работу».
- «Юмор помогает нам жить. И ещё еда, не забывайте о ней. Без смеха можно прожить хотя бы неделю».
- «Люди любят хеппи-энды. Поэтому каждой серией «Светлячка» я напоминаю, что не люблю людей. А Мэл убивает кого-то симпатичного им. И щеночка».
- «Делайте в первую очередь то, что хотите больше всего. Например, съедайте десерт до обеда».
- «Я обожаю две вещи: мюзиклы и катастрофы звездолётов. Но мне хватает мозгов не смешивать одно с другим».
- «Пусть всё будет мрачно, сурово, страшно. Но в финале, бога ради, вставь шутку».

Феминисты неуязвимы перед шпильками от дам!

ЗИГЗАГ ВТОРОЙ: ПОДЪЁМ. СЦЕНАРНЫЙ НЕГР

Смирив гордыню, Джосс перестал мнить, что придёт и молча поправит всё в Голливуде. Он начал работать «сценарным доктором» — редактировал и дописывал неудачные сценарии. «Напильником» Уидона обработаны, например, боевик «Скорость», фильм-катастрофа «Смерч» и просто катастрофа, постапокалипсис «Водный мир», который чуть не обанкротил студию.

Помощь доктора Джосса не гарантировала «выздоровления» пациента. Иногда больного было просто не спасти. Уидону, к примеру, приносили «на операцию» концовку «Водного мира» и не спрашивали его мнения о проекте в целом. А ему хотелось объяснить продюсерам, что проблема не в паре сцен, что сценарий надо не лечить, а выкинуть в помойку и переписать с нуля. Но «сценарного негра» не стали бы слушать — его имя даже не упоминалось в титрах.

Успех настиг Джосса там, где он и не ждал, — в мультипликации. Ему на «исцеление» принесли сто раз переписанный сценарий первого полнометражного компьютерного мультфильма «История игрушек». По изначальной задумке Джона Лассетера ковбой Вуди был почти злодеем, жестоко ревнующим к астронавту Баззу. Джосс смягчил акценты, сделав Вуди, по его словам, «не таким м@#$%ком», а также придумал динозавра Рекса. Уидону дали достаточно свободы, потому что компьютерная анимация тогда была тёмной лошадкой. Глава Pixar Стив Джобс считал, что, если мультфильм соберёт в прокате 100 миллионов, это можно считать успехом.

«История игрушек» в итоге заработала 360 миллионов и попала в списки лучших мультфильмов всех времён. Уидона, в кои-то веки упомянутого в титрах, номинировали на «Оскар» за сценарий, и он наконец выбрался из амплуа «доктора».

Две сильных героини: Рипли и единственный гиноид в серии «Чужой», Кол. Сразу видно, кто писал сценарий

Во времена «Баффи» Уидон был ещё неопытным режиссёром, поэтому редко ставил эпизоды сам

Теперь он считался сценаристом высшего класса и получал предложения от крупных студий. Но уже следующая работа заставила Уидона задуматься о возвращении на ТВ.

Придумать сюжет к фантастическому боевику «Чужой 4: Воскрешение» было непросто: Дэвид Финчер в «Чужом 3» обрубил концы, прикончив главную героиню. Уидону пришлось выкручиваться, превратив Рипли в клона и переместив действие на двести лет вперёд. Увы, «Воскрешение» не вернуло киносерию к жизни. Сигурни Уивер снималась с неохотой, а французский режиссёр-сюрреалист Жан-Пьер Жёне оказался явно не в своём жанре.

Фильм нельзя назвать совсем неудачным — он во многом лучше «Чужого 3», не говоря уж о кроссоверах с Хищником. Но один зритель рвал и метал, глядя, как чёртов лягушатник измывается над его сценарием. Из картины вырезали множество сцен, поменяли концовку, а главное, идей Джосса просто не поняли.

> *Проблема не в том, что всё сняли иначе. Проблема в том, что всё сняли неправильно. Неправильно звучат реплики, неправильные кастинг, дизайн, музыка. Всё, что можно было испортить, испортили.*
>
> ***Джосс Уидон***

«Чужой 4» разделил судьбу первой «Баффи»: режиссёр не раскрыл потенциал, который видел сценарист. Джоссу мало было написать сценарий — у него рождалось собственное видение, как его воплощать. Чтобы эти идеи доходили до экрана, надо было снимать самому. Проще говоря, Уидон дозрел до работы режиссёра и продюсера.

Ещё пару раз он писал сценарии мультфильмов — фантастических, ярких, но, к сожалению, не прибыльных. Ни стимпанк «Атлантида: Затерянный мир», ни космоопера «Титан: После гибели Земли» не окупили бюджеты. Уидон в этом косвенно виноват, но не потому, что писал сценарии как-то не так. Просто мультфильмы были рисованными, а традиционная анимация на Западе начала стремительно загибаться из-за успеха «Истории игрушек».

Но Джосса это не волновало. У него уже была новая интересная работа.

ЗИГЗАГ ТРЕТИЙ: ПИК. КУМИР СТАРШЕКЛАССНИЦ

Всё началось со звонка Гейл Берман, продюсера только что основанного канала The WB. Она искала, чем заполнить сетку вещания, и наткнулась на сценарий «Баффи». Возможно, если бы Гейл сперва увидела неудачный фильм, история пошла бы по-другому. Но Берман сначала зачиталась сценарием и поняла, что потенциал уидоновской идеи не был реализован. Она предложила Джоссу создать «Баффи» ещё раз — как телесериал.

Бросить работу киносценариста, приносившую до ста тысяч в неделю, и уйти на телевидение было безумием. Агент Уидона умолял его передумать, но Джосс был непреклонен. Он хотел сам воплощать свои идеи и сразу видеть результат. Тем более что The WB обещал ему творческую свободу.

На съёмках «Миссии «Серенити»: совсем не фантастический Уидон

Сценарии к кино, если их вообще снимают, идут до экрана тысячелетиями. На ТВ же я, по сути, делаю независимое кино каждую неделю.
Джосс Уидон

Риск провала был велик, и в самом начале Уидон опасно оступился. Поставленный им пилотный эпизод «Баффи» продюсеры раскритиковали и не пустили в эфир. Но концепция и сценарий им понравились. Джоссу дали шанс — заказали первый сезон «Баффи», только велели переснять пилот с опытным режиссёром и другой актрисой. И не прогадали.

На сей раз Джосс сделал «Баффи» такой, как задумывал: мистическим городским фэнтези, подростковым, но серьёзным. Уидон не пародировал штампы, а разрушал их. Новая Баффи в исполнении Сары Мишель Геллар была не глупой красоткой, а нормальной старшеклассницей. Она каждый день преодолевала обычные для подростка проблемы, а с вампирами дралась, по сути, чтобы выпустить пар.

Сверхъестественные ужасы служили метафорой страхов повседневных. «Старшая школа как фильм ужасов» — так сформулировал Джосс девиз сериала. Команда сценаристов выстраивала параллели между школьными проблемами и мистическими приключениями. Мать похищает тело дочери, завидуя её молодости, школьные хулиганы превращаются в монстров, незаметный тихоня становится реальным невидимкой… Сериал стал близким и понятным для тысяч юных зрительниц. Джосс по сей день получает письма в духе «Спасибо, что сделали этот кошмар — быть девушкой-подростком — немного терпимей».

Успех пришёл почти сразу. Каждый эпизод «Баффи» в среднем смотрели четыре миллиона — лучшие рейтинги для молодого канала. Боссы заказывали сезон за сезоном, отрывочные сюжеты о «монстрах недели» сменились сквозными арками. А через два года The WB расщедрился на спин-офф — свой сериал получил вампир Ангел, экс-бойфренд Баффи.

Жизнь Уидона радикально изменилась. На ТВ он зарабатывал меньше, зато мог делать то, что ему нравилось. И не только ему — у сериалов Уидона появилась масса фанатов, Джосса стали узнавать на конвентах и просить автограф. У него сложилась постоянная команда сценаристов, режиссёров и продюсеров, которую он объединил в компанию Mutant Enemy. В неё вошли, помимо прочих, братья Джосса, а также Дрю Годдард и Морисса Танчароэн, с которыми Уидон работал ещё не раз.

Теперь Уидон был уверен в своих силах и взялся за самый смелый и трудный проект. Тот, который принёс ему мировую славу, тысячи фанатов и головную боль, а заодно стал началом конца его второго похода на телевидение. Речь о «Светлячке».

Команда «Светлячка» — практически семья

ЗИГЗАГ ЧЕТВЁРТЫЙ: ПАДЕНИЕ. НА ГИКАХ НЕ ЗАРАБОТАЕШЬ

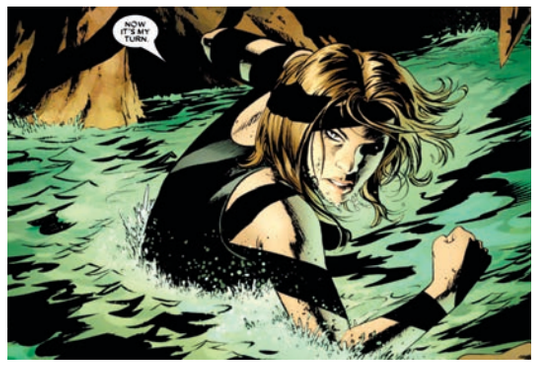
Джосс Уидон — фанат «Звёздных войн». И, как во всём, что он любит, его тут многое не устраивает. Например, что пятый эпизод кончился на клиффхэнгере, то есть на самом интересном месте — такой приём, по мнению Джосса, годится только для сериалов. «Светлячок» часто считают просто вестерном, перенесённым в космос. Идея и вправду родилась из книги о переселенцах на Диком Западе после Гражданской войны. Но то, что вышло в итоге, — именно деконструкция «Звёздных войн».

Уидон показал будущее, похожее на мир Лукаса, но куда реалистичнее. Никаких звуков в космосе, сверхсветовых звездолётов и империй, охватывающих галактики. Местная «Империя» прикидывается демократией и контролирует только одну систему — правда, со множеством обитаемых планет.

И герои — не повстанцы. Они свою войну давно проиграли и научились выживать в новых условиях: воровать, возить контрабанду, заниматься проституцией. В мире, где нет сил Добра и Зла, противник властей не революционер, а преступник. При этом сериал отнюдь не мрачный — герои обаятельны и ироничны, а их жизнь полна комичных случайностей, ловких афер и любовных историй.

Идея была блестящей. «Светлячок» вошёл во все списки лучших фантастических сериалов. Лет через пять. А в 2003-м это был рискованный проект, не приносивший особых денег. «Светлячок» делался для канала Fox, куда Уидон перешёл вслед за Гейл Берман и, как оказалось, зря. На новом месте царили строгие порядки, Джосс постоянно конфликтовал с директорами. Пилотный эпизод опять завернули, и сериал вышел в эфир со второй серии, немало смутив зрителей. Бюджет постоянно урезали, пришлось экономить на декорациях и костюмах, скупая всё, что осталось после «Звёздного десанта» Верховена.

Спустя много лет Берман будет оправдываться: я, мол, обожала «Светлячок» и Джосса, но проклятые рейтинги вынудили его закрыть. Как нетрудно понять, рейтинги упали во многом из-за действий руководства. Но не могла же Берман уволить себя! Жертвой стал «Светлячок»: Гейл объявила, что сериал не будет продлён на второй сезон.



Китти Прайд из Людей Икс была одним из прототипов Баффи. Конечно, в своих комиксах для Marvel Уидон уделил ей особое внимание

Мне вечно будут припоминать, что я закрыла «Светлячок». Хоть бы кто вспомнил, что я же, для начала, помогла ему появиться на свет.

Гейл Берман

Узнав об этом, Уидон сделал последние серии как можно более «ударными». Он начал развивать сквозной сюжет, чтобы зрители запомнили сериал и требовали продолжения. Fox и тут победил — три серии просто не поставили в эфир.

Всего на год «Светлячка» пережила «Баффи». С переездом сериала на канал UPN рейтинги начали падать. Да и Саре Мишель Геллар надоело играть школьницу. Уидон думал продолжить сериал с другой героиней, Фэйт, но актриса Элиза Душку тоже отказалась. «Ангел» продержался ещё год. Уидон намеренно сделал финал сериала неопределённым: герои идут в смертельную битву, не зная, выживут ли. Из этого мог выйти клиффхэнгер на продолжение, а получилась трагическая развязка.

Джосс пока не сдавался, чувствуя поддержку фанатов. К тому времени он полюбил сидеть в интернете и к своим поклонникам был близок — не то что звёзды, взирающие на смертных свысока. Едва «Светлячок» выпустили на DVD, фаны устроили флэшмоб, массово скупая диски. Это убедило студию Universal выделить денег на полнометражный фильм «Миссия «Серенити».

Бюджет оказался скромным, но Уидону было не привыкать. Он избегал сложных сцен и дорогой компьютерной графики — всё, что можно, снималось вживую. В полнометражке Джосс завершил сюжетные линии сериала. При этом он сумел сделать фильм понятным даже зрителю, который не видел «Светлячка». При помощи буквально пары сцен нас элегантно вводят в курс дела.

Но не всё решается на съёмочной площадке. Реклама «Серенити» была провалена, о фильме банально никто не узнал. Фанаты «Светлячка» пришли на фильм и остались в восторге, но этого не хватило. «Серенити» заработал сумму, примерно равную бюджету, — учитывая, что половина денег остаётся кинотеатрам, это был провал.

Элиза Душку похоронила идею о сериале про Фэйт. Зато на рискованный «Кукольный домик» согласилась без раздумий

ЗИГЗАГ ПЯТЫЙ: ДНО. СЦЕНАРИСТ БАСТУЕТ

Следующие три года были для Джосса самыми тяжёлыми. Казалось, его карьера на ТВ окончена, а мир кино его обратно не принял. Три закрытых сериала подряд и провальный фильм — ну кому он после этого нужен?

Совсем без работы Уидон не остался, он писал сценарии по мелочи, ставил эпизоды в чужих сериалах. Но его собственные проекты вроде городского фэнтези «Ушедшие» срывались. Одно время Уидон делал для Warner Bros. проект фильма о Чудо-женщине. Он думал, что здесь-то его любовь к крутым барышням придётся ко двору. Но оказалось, что студии феминистское кино и даром не нужно.

Уидону пришлось осваивать ранее незнакомые медиа. Специально под него Marvel запустили серию комиксов «Потрясающие Люди Икс». Знакомства, заведённые в этот период, и впечатление, которое Джосс произвёл на Marvel, ему здорово помогли через несколько лет.

Кроме того, для распространения в интернете Джосс снял минисериал с крошечным бюджетом «Музыкальный блог Доктора Ужасного». Джосс вложил в него собственные деньги, не рассчитывая на отдачу, — он хотел просто развлечь себя и фанатов. Съёмки заняли семь дней, которые Уидон считает самыми весёлыми в жизни.

Джосс опять поиздевался над штампами жанра, на сей раз супергеройского. Злодей-неудачник Доктор Ужасный оказывается несчастным влюблённым, девушку у которого отбил самовлюблённый супергерой Капитан Молот. «Музыкальный блог» на первый взгляд — лёгкая музыкальная комедия, но у неё неожиданно смелый сюжет, выворачивающий наизнанку роли героев и злодеев. Впрочем, почему неожиданно? Именно этого и надо ждать от Джосса Уидона.

«Доктор Ужасный» вышел в те дни, когда Уидон участвовал в забастовке сценаристов. Их гильдия требовала от киностудий повысить гонорары. Многие не понимали, чего не хватает этим очкарикам, СМИ потешались над «революцией богемы». Уидон писал об этом так:

Людям нравится представлять сценаристов как бездельников, которым и так переплачивают. Искусство не считается работой. Ведь на работе положено прилагать физическую силу, ну или хотя бы ненавидеть то, что делаешь. А искусство — это развлечение.

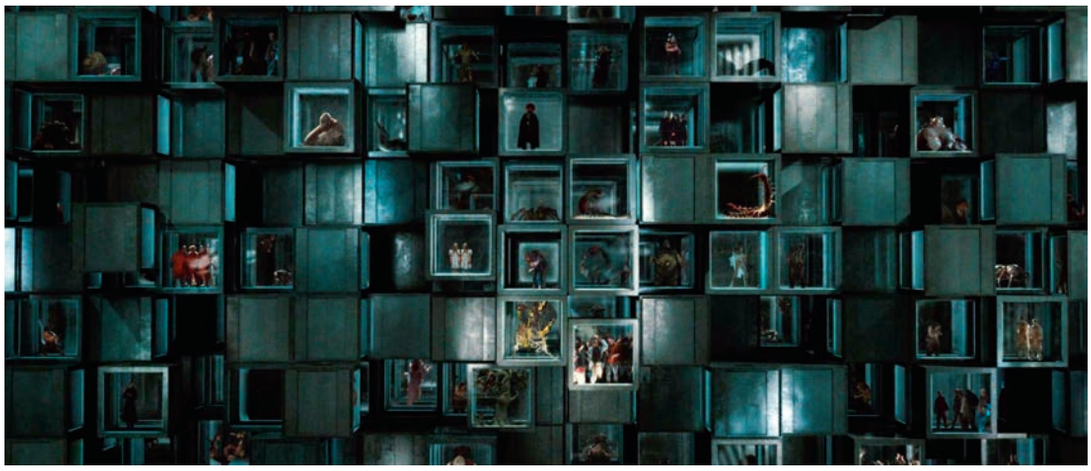
Но писать сценарии — это тяжёлый труд. И не только когда вы пытаетесь продать свой первый сценарий, а в вас никто не верит. Писать трудно само по себе. Я помню, когда «Баффи» была в самом разгаре, Дэвид Гринвальт после каждой вымотывающей серии спрашивал меня: «Почему нам до сих пор так трудно? Когда мы уже начнём справляться?»

Забастовка длилась около ста дней и закончилась успехом: студии отдали сценаристам больший процент от прибыли. А следом закончился и простой Уидона. Уже в конце 2008 года он вернулся на ТВ с новым проектом — конечно, фантастическим.

ЗИГЗАГ ШЕСТОЙ: ПОДЪЁМ. МАСТЕР ПРОВОКАЦИИ

Сюжет сериала «Кукольный домик» был поистине дерзким. Он рассказывал о людях, продающих свои тела и свободную волю. Им вживляют ложные воспоминания, чтобы использовать на опасной и неприятной работе — будь то проституция, преступления или спецоперации. После миссии «кукол» возвращают в Кукольный дом и снова стирают им память. Героиня по имени Эхо — одна из «кукол», к которой внезапно возвращается память о прежней жизни.

Замысел в духе Филипа Дика — и Джосса Уидона. Но прессу и фанатов шокировало другое: Уидон придумал, по сути, историю про секс-рабыню. А как же феминизм и равные права, Джосс?



Чтобы перечислить все отсылки и цитаты в «Хижине в лесу», понадобится ещё одна статья

Всё верно. В дурных руках эта история превратилась бы в женоненавистническую. Ну, если не учитывать, что это происходит и с мужчинами тоже. Но мы-то отбираем у героини личность, чтобы обсудить саму идею её личности.

Джосс Уидон

Прежде чем снимать сериал, Уидон получил одобрение правозащитников. Феминистки согласились: да, героиню эксплуатируют, но считать это оправданием рабства — всё равно что называть «Список Шиндлера» пропагандой нацизма. Помогло и то, что инициатива исходила от женщины. Роль Эхо Уидон предложил Элизе Душку (Фэйт из «Баффи»), и актриса сама предложила добавить в сценарий больше эротики. Раскрывать взрослые темы секса, насилия и манипуляции сознанием ей было интереснее, чем бегать за вампирами.

Заодно Уидон отпустил уколы в адрес цензоров, которые почему-то спокойнее относятся к насилию на экране, чем к сексу.

Если ей вложат в руки пистолет и заставят кого-то застрелить, неужели это так же плохо, как секс, который, в общем-то, физически безвреден?

Джосс Уидон

На консервативном канале Fox дерзкий сериал с первых же минут был под угрозой. Фанаты начали кампанию против закрытия «Кукольного домика» заранее — до того, как сериал даже подумали закрыть. Но поначалу Джоссу везло. Обошлось даже без проблемы с пилотным эпизодом — канал просто не стал его заказывать, сразу предложив контракт на целый сезон. А там и на второй, хотя рейтинги не впечатляли. Видно, новый директор не хотел повторить ошибку Берман. Но осенью 2009 года его терпение лопнуло и «Кукольный домик» пополнил коллекцию «шедевров Джосса Уидона, не понятых толпой».

Параллельно Джосс работал над фильмом «Хижина в лесу». Ставил картину его старый товарищ, Дрю Годдард (сценарист «Баффи» и «Ангела», а также «Остаться в живых» и «Монстро»). Уидон же стал продюсером и соавтором сценария. «Хижина в лесу» стала их «признанием в любви и ненависти» к жанру ужасов — остроумной, циничной и меткой деконструкцией.

Штампы были не просто высмеяны, но получили остроумное объяснение. Оказывается, повторяющиеся из фильма в фильм банальности — это ритуал, который исполняет тайный орден. Обвешав хижину в лесу видеокамерами, манипулируя сознанием жертв при помощи наркотиков и феромонов, культисты заставляют несчастных по очереди гибнуть от рук случайно выбранного монстра. Такой жертвы требуют древние лавкрафтианские боги, ради которых каждый год и снимаются вживую фильмы ужасов.

Замысел поистине грандиозный — любой ужастик можно вписать в его рамки. Смотреть фильмы ужасов после «Хижины в лесу» не то чтобы невозможно — просто воспринимаются они совершенно иначе.

Дурная фортуна Уидона едва не загубила и эту картину. Студия MGM, на которой её снимали, обанкротилась, и «Хижину» положили на полку. Только в 2012 году её удалось выпустить в прокат. Прибыль оказалась скромной, но знатоки жанра были в восторге. Репутация Джосса как разрушителя штампов стала непререкаемой.

ЗИГЗАГ СЕДЬМОЙ: ПИК. СУПЕРГЕРОЙ

Во время работы над «Хижиной» Джосс получил предложение, от которого никто не смог бы отказаться. Студия Marvel пригласила его работать над главной картиной её киновселенной — «Мстителями», объединившими Железного человека, Халка, Тора и других супергероев.

Поначалу Джосса позвали как опытного «доктора». Продюсера Кевина Фейги не устроил первый сценарий «Мстителей», написанный Заком Пенном. Но уставший исправлять чужие ошибки Джосс заявил Фейги то, что давно пытался сказать другим: «Этот сценарий не спасти. Давайте сделаем вид, что его просто не было». Критикуешь — предлагай, напомнили Джоссу. Он кратко набросал своё видение фильма — настолько удачное, что Уидон превратился из «доктора» в режиссёра и сценариста «Мстителей».

Студия шла на риск: как мы уже убедились, имя Уидона в титрах не гарантирует прибыли. Сам Джосс, впрочем, не страдает ложной скромностью. Наверное, эта его уверенность в себе и заставляет продюсеров доверять ему снова и снова.

Нанял бы я себя? О да! Я сценарист и режиссёр, обожаю комиксы, работаю быстро. Что интересно, я всегда считал себя человеком коммерческим. Загляните в моё чёрное-чёрное сердце, и, вау, оттуда на вас смотрят «Звёздные войны». Но почему-то многое из того, что я делаю, оказывается трудно продать.

Нэйтан Филлион, бесстрашный капитан «Светлячка», в «Докторе Ужасном» сыграл противного Капитана Молота

Фейги потребовал сохранить основные вехи сюжета Пенна: злодеем должен быть Локи, «Мстители» дерутся, прежде чем стать командой, а в финале происходит великая битва за Землю. Джосса это устроило — по сути, Фейги разбил для него фильм на три акта. Кроме того, от Уидона потребовали уложиться в жёсткий график: на съёмки отводилось не более 92 дней.

Впрочем, работа над блокбастером оказалась легче привычной: не надо было думать, как достать деньги или сделать спецэффекты. У Marvel всё было наготове. «Студийная машина не даст тебе упасть, — обнадёжил Уидона Джон Фавро, режиссёр «Железного

Уидону пришлось бороться с эго звёзд: Роберт Дауни-младший хотел, чтобы его Тони Старк был центральным героем. Джосс убедил его умерить амбиции

Недоволен «Мстителями» остался Джереми Реннер, героя которого, Соколиного глаза, Уидон превратил в сомнамбулу. В «Мстителях 2» Джосс расширил его роль

человека». — Думай лишь о том, как остаться в ней художником».

Проблема любого кроссовера — в обилии героев с разными способностями. Одни сильнее и известнее других, но каждому надо дать минутку славы. Это Уидон посчитал своей главной задачей. Как нетрудно догадаться, с особым рвением Уидон расширял роль Чёрной Вдовы. Без сильной героини он снимать фильм не соглашался и дерзко заявил Фейги, что без девушки «Мстители» будут напоминать гей-парад.

Как известно, «Мстители» заработали больше миллиарда и стали третьим самым кассовым фильмом в истории. Но финансовый успех пусть заботит прокатчиков. Для нас важно, что разрозненную вселенную связал воедино отличный фильм — увлекательный, живой, остроумный. «Мстители» слегка иронизируют над супергеройским жанром и при этом остаются идеальным супергеройским фильмом. Фразы оттуда так быстро разошлись на цитаты, что уже надоели. «Парень в крутом костюме, кто ты без него?» — «Гений, миллиардер, плейбой, филантроп». «Есть только один бог, и он иначе одет». «Мелковат!»

Чьим именем подписывают эти цитаты? «Тони Старк»? «Капитан Америка»? Их надо подписывать «Джосс Уидон» — он всё это придумал.

Заполучив создателя «Баффи» и «Светлячка», Marvel направила его талант не только на кино. Ему поручили создать первый марвеловский телесериал «Агенты Щ.И.Т.а». Уидон, занятый ещё и вторыми «Мстителями», не мог стать основным продюсером. Он отдал эту работу людям, которым доверял, — своему брату Джеду и Мориссе Танчароэн, с которой работал ещё над «Баффи». Джоссу повезло: он не супергерой-одиночка, который всё делает сам. У него есть свои Мстители — команда единомышленников, на которых он может положиться.

«Агенты Щ.И.Т.а» не стали деконструкцией жанра, но подход был уидоновский — со стороны реальности, отрицающей штампы. Сериал отвечал на вопрос: что могут простые люди в мире супергероев? И ответ был: многое. Агент Коулсон и его товарищи «подчищают» за расшалившимися героями и злодеями, открывают новых сверхлюдей и стараются направить их на верный путь.

За годы в Marvel Уидон поработал и «доктором сценариев» — помог исправить недочёты в «Торе 2». А под конец второй фазы киновселенной он поставил продолжение своей картины, «Мстители: Эра Альтрона». Ещё больше героев, ещё больший размах и куда более серьёзный настрой.

* * *

После «Мстителей 2» Уидон уйдёт из киновселенной Marvel. И, если представлять его карьеру как синусоиду, впереди у неё очередной спад. Но, к счастью, это просто красивая условность, придуманная для статьи. В ходе прошлого «падения» Джосс создал культовый «Светлячок» — немногие добивались такого даже на пике карьеры.

Пять лет Джосс воплощал чужие фантазии — пришло время сделать что-то своё. Кстати, секрета из своих планов он не делает.

Я задавал себе вопрос: если бы я не снимал «Мстителей 2», чем бы я занялся? И первое, о чём я подумал, — женщина-Бэтмен в современном мире. Не Бэтвумен, а что-то своё и крутое. Фильм об одном человеке, хочу подчеркнуть, не о команде. Должен получиться крутой боевик, сочетающий всё, что я люблю.

Сильные женщины. Супергерои. И наверняка — деконструкция. Честно говоря, мистер Уидон, мы ничего иного и не ожидали.

Агент Коулсон разделил судьбу Рипли: его воскресил Джосс Уидон

Параллельно с «Мстителями» Уидон снял осовремененную экранизацию комедии Шекспира «Много шума из ничего». В ней тоже много знакомых лиц

После финальных титров

Текст: **Александр Гагинский**

Жанр: подростковая антиутопия

Режиссёр: Роберт Швентке

Сценаристы: Акива Голдсман и другие

В ролях: Шейлин Вудли, Тео Джеймс, Кейт Уинслет

Первоисточник: роман Вероники Рот «Восставшая»

Премьера в России: 19 марта 2015 года

Возрастной рейтинг: 16+

Похожие произведения: серия «Голодные игры» «Обитаемый остров» (2009) «Посвящённый» (2014)

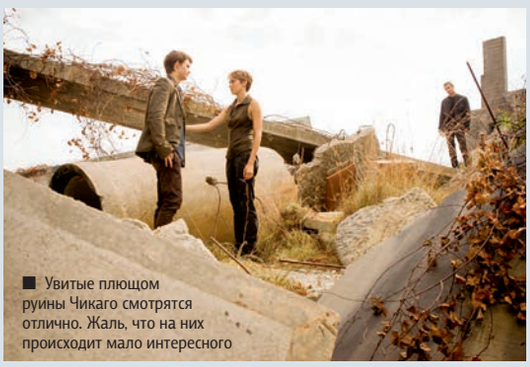
Insurgent

Дивергент, глава 2: Инсургент

Постапокалипсис. Люди поделились на касты по чертам личности, а слишком разносторонних называют «дивергентами» и уничтожают. Трис и её парень Фор — дивергенты. На них охотится каста эрудитов. Её глава Джанин верит, что укрепит свою власть, если откроет шкатулку с древним посланием. На это способен только дивергент, так что Трис надо брать живьём.

Серия «Дивергент» по книгам Вероники Рот пытается стать вторыми «Голодными играми», но пока не дотягивает до их уровня. «Инсургент» зрелищнее первой части, однако сюжет так и остался вялым и банальным. Первую половину фильма герои бродят по миру без особой цели, как будто стараются показать нам побольше живописных руин Чикаго. Они успевают побывать в убежищах трёх фракций, так и не сдвинув сюжет с места.

Чтобы зритель в это время не скучал, Швентке развлекает его эффектными погонями и драками. Порой они завязываются даже вопреки логике. Драка в поезде, к примеру, совершенно бессмысленна — будто герои не могли сказать «Мы свои!», не проломив перед этим пару черепов. Но экшен фильму действительно помогает. За сюжетом следить неинтересно, зато отдельные эпизоды неплохо щекочут нервы. Благо злодеи вовсю убивают второстепенных героев — главные, конечно, неприкосновенны. Если им грозит опасность, значит, из кустов появится чудесное спасение верхом на рояле.



■ Увитые плющом руины Чикаго смотрятся отлично. Жаль, что на них происходит мало интересного

УДАЧНО

- КРАСИВЫЕ ПЕЙЗАЖИ И ГРАФИКА
- МНОГО БОЕВЫХ СЦЕН
- УДАРНЫЙ ФИНАЛ

НЕУДАЧНО

- ВЯЛОЕ НАЧАЛО
- СКУЧНАЯ АКТЁРСКАЯ ИГРА
- ВСЁ ЭТО УЖЕ ГДЕ-ТО БЫЛО

ОЦЕНКА МФ *неплохо* 6

■ В таком положении Трис проведёт почти треть фильма. Причём лучшую

Все важные события приходятся на третий акт, когда Трис оказывается в местном аналоге «Матрицы». Она проходит серию испытаний, в которых познаёт разные стороны своей личности. Именно тут история начинает двигаться вперёд, а фильм — выделяться среди десятка других подростковых антиутопий. И, в отличие от «Дивергента», «Инсургент» завершается чётким финалом, пусть и с намёком на продолжение. Пожалуй, вместо того, чтобы полфильма гонять Трис по миру, сценаристам стоило уместить сюжеты двух книг в одну картину.

Оригинальным финал «Инсургента» не назовёшь, но последние сцены ярки и зрелищны. Заметно, что создателям подкинули денег: картина выглядит куда лучше первой части. Красивой графики временами даже слишком много. В сценах, где Трис попадает в виртуальную реальность, режиссёр только что не швыряет деньгами в камеру.

Зрелищность и экшен отчасти вытягивают «Инсургента». Сильным сюжетом фильм похвастать не может. Актёрский состав его тоже не выручает. Талант Кейт Уинслетт растрачен на роль скучной «злобной училки». Тео Джеймс, играющий Фора, ходит весь фильм с одним выражением лица. Актёры не плохие — им просто нечего играть. Их персонажи — сюжетные функции, которые общаются, поясняя свои действия и эмоции. Иногда это даже смешно — например, когда Джанин читает речь в духе «Слухи, что я организовала переворот, зомбировала солдат и свалила всё на дивергентов, беспочвенны». Неужели не придумали, как ещё пересказать сюжет первого фильма?

Труднее всех пришлось Шейлин Вудли. Её Трис — героиня с противоречивым характером. Она то бойдевка, решающая проблемы кулаками, то замкнутая одиночка, которую терзают кошмары, то избранная Мэри Сью, на которой держится мир и которая готова картинно жертвовать собой. Собрать это в целостный образ трудно, а Шейлин не особо и пытается. Она играет по принципу «я вся такая внезапная»: только что скромно опускала глаза, а через минуту бросается на собеседника с ножом. Кажется, в аниме таких называют «яндере». Но удивительное дело: при этом Вудли не раздражает. То ли потому, что странности в поведении Трис можно принять как ещё одно правило игры. То ли потому, что симпатичная и выглядит естественной.

Таков и весь «Инсургент»: от его графики, пейзажей и экшена можно получить удовольствие, если отключить мозг. Для фильма, рассчитанного на мечтательных девушек, это неплохое достижение.

ИТОГ

Картина, похожая на девочку-подростка: всё такая же наивная, но, по крайней мере, стала заметно красивее.

Текст: **Екатерина Пташкина**

Жанр: фэнтези

Режиссёр: Томм Мур

Сценарист: Уилл Коллинз

Роли озвучивают: Дэвид Роул, Брендан Глисон, Финола Флэнаган

Возрастной рейтинг: PG

Похожие произведения: «Тайна Келлс» (2009)

МИР ФАНТАСТИКИ ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Song of the Sea

Песнь моря

Мальчик Бен живёт на маяке с отцом и сестрёнкой Сиршей. Бен недолюбливает сестру: он уверен, что из-за неё лишился мамы. Он не знает, что Сирша, как и её мать, — из племени селки, женщин-тюленей. Но, когда Сиршу похищает злая колдунья Мака, Бену приходится выручать сестрёнку, а заодно и спасать волшебный мир, чья судьба зависит от маленькой селки.

Если вы смотрели прекрасную «Тайну Келлс» (лучший мультфильм 2011 года по версии МирФ), вы знаете, чего ждать от «Песни моря». Эту картину поставил тот же режиссёр Томм Мур на той же ирландской студии Cartoon Saloon. Мультфильмы роднит очень многое: и атмосфера, и образы героев, и, конечно, визуальный стиль, за который всем так полюбилась «Тайна Келлс». Вместо привычного 3D здесь нежные, красочные акварели и тщательно прорисованные узоры. Каждый кадр «Песни моря» — настоящее произведение искусства. А чарующая музыка, в которой слышны народные ирландские мотивы, отлично дополняет картину.

Можно сказать, что мир «Песни моря» — это мир «Тайны Келлс» несколько веков спустя. По дорогам ездят автобусы, вместо зачарованных лесов высятся жилые дома, но кое-что не изменилось: мир по-прежнему пропитан магией. Даже по улицам Дублина, куда Бена с сестрой против воли привозит настойчивая бабушка, бегают ведьмы и привидения — потому что дело происходит в Хэллоуин. Героями мультфильма наряду с людьми становятся существа из кельтских легенд. Каждый камень на дороге может оказаться заколдованным духом, в самом центре города обитает компания развесёлых сказочных персонажей, а совы совсем не то, чем кажутся, — они пособницы колдуньи Маки.

Но, несмотря на всю свою сказочность, «Песнь моря» — очень реалистичная семейная история. Тема семьи звучала и в «Тайне Келлс», но в «Песни моря» ей уделено ещё больше внимания. Самое трудное для Бена не выручить сестрёнку из плена, а наконец принять её и полюбить. Семья — «болевая точка» всех персонажей. Отец Бена не может оправиться после потери жены и прячет от Сирши шубу селки, чтобы не лишиться ещё и дочери. Бабушка кажется детям (а поначалу и зрителям) исчадием ада, но на самом деле желает им добра…

И, что самое интересное, в волшебном мире ровно те же проблемы. В мультфильме проводятся очевидные параллели между сказочными персонажами и домочадцами Бена. Оказывается, нет никаких злодеев — есть просто люди, которые сделали неправильный выбор и страдают от его последствий. Нельзя решать за других, каждый человек должен сам распоряжаться своей судьбой — эта мысль постоянно повторяется по ходу картины, но подана она так изящно, что язык не повернётся упрекнуть фильм в морализаторстве.

КОГДА В РОССИИ?

Увы, в нашей стране «Песнь моря» так и не вышла в широкий прокат. Может быть, прокатчики решили, что рисованный мультфильм, в котором мало экшена и шуток, не привлечёт широкую аудиторию. Даже экспериментальная «Книга жизни» — ещё одна анимационная лента с национальным колоритом, вышедшая у нас несколько месяцев назад, — всё-таки была более стандартной. Но, в принципе, неспешная и уютная «Песнь моря» и вправду больше подходит для домашнего просмотра.

Даже древние кельтские духи пользуются электричеством и играют на банджо

«Песнь моря» — история неторопливая, затягивающая, как настоящая древняя легенда. И при этом она тесно привязана к современности. Здесь есть даже ироничные отсылки к массовой культуре — только взгляните на «супергеройский» плащ Бена и его красно-синие очки! Но атмосферу мультфильма это не нарушает — напротив, создаёт интересный контраст между чудесным и обыденным, которого не было в «Тайне Келлс».

У этих мультфильмов есть ещё одно важное отличие. Герой «Тайны Келлс», завершив работу над чудо-книгой, фактически восстанавливает мировую гармонию. Песня селки, как и кисти Брэндана из аббатства Келлс, имеет чудодейственную силу, но удержать волшебство на Земле не может. Магия уходит из мира, волшебные существа покидают наши берега, чтобы остаться героями легенд, прямо как в финале «Властелина колец». И после этого наш мир станет чуть более грустным местом.

ИТОГ

Добрый, волшебный и невероятно красивый мультфильм, который оставляет после просмотра самые светлые чувства.

УДАЧНО

- РАБОТА ХУДОЖНИКОВ
- ПРЕКРАСНАЯ МУЗЫКА
- СКАЗОЧНАЯ АТМОСФЕРА
- ПСИХОЛОГИЗМ

НЕУДАЧНО

- НЕ ВЫШЛА В РОССИЙСКИЙ ПРОКАТ

ОЦЕНКА МФ *потрясающе* **10**

«Батька Черномор» с бесконечной бородой — один из самых ярких персонажей мультфильма

Собаку Бена зовут Ку. Полиглоты оценят шутку: по-ирландски это просто «пёс»

Cinderella

Золушка

Эту историю знают все. Ключевые слова: мачеха, сёстры, фея-крёстная, тыква, бал, принц, туфелька, вечная любовь. Ни убавить, ни прибавить. Остальное — детали. За ними и стоит идти в кино.

Жанр: волшебная сказка • **Режиссёр:** Кеннет Брана • **Сценарист:** Крис Вайц • **В ролях:** Лили Джеймс, Кейт Бланшетт, Ричард Мэдден, Хелена Бонэм Картер • **Премьера в России:** 6 марта 2015 года • **Возрастной рейтинг:** 0+ • **Похожие произведения:** «Красавица и чудовище» (2014)

БИТВА МНЕНИЙ

Текст: **Сергей Серебрянский**

Студия Disney вновь экранизировала «Золушку». Казалось бы, зачем? После самоироничной «Зачарованной», безумной «Алисы в Стране чудес», ревизионистской «Малефисенты» и постмодернисткого «Чем дальше в лес...» — незатейливая сказка, сюжет которой знают все, кому больше трёх лет? Что тут можно сказать нового, особенно когда сама Disney и создала самую известную экранизацию — мультфильм 1950 года? И правда, новая «Золушка» не отступила от хрестоматийного сюжета. Но после просмотра становится ясно, что это единственно верное решение.

Всё как мы привыкли — умершие родители, злая мачеха, фея-крёстная, бал, принц, туфелька, жили долго и счастливо, — и эта предсказуемость порой заставляет скучать. Однако хронометраж позволил добавить в привычную схему массу деталей, которые делают образы и мотивации персонажей глубже. Мачеха не кажется воплощением зла — у неё к Золушке обычная неприязнь, которая часто встречается в семьях. Принц из победного трофея превратился в личность, вокруг которой кипят дворцовые интриги. Взбалмошная фея-крёстная, отлично сыгранная Хеленой Бонэм Картер, не похожа на добродушную бабушку из мультфильма — и сцена с ней стала одной из лучших. А в эпизоде, где Золушка сбегает с бала на разваливающей карете, экшена побольше, чем в иных вестернах.

Только сама героиня не удалась — её улыбка и внешность очаровывают, но актриса боится хоть на шаг отступить от классического образа. Образ можно было сделать ярче, даже оставаясь в рамках первоисточника, — достаточно вспомнить советскую экранизацию с Яниной Жеймо.

И всё-таки главный вопрос — нужен ли этот фильм? Безусловно. Классика рано или поздно покрывается пылью времён, и уже не каждого ребёнка заинтересует старомодный мультфильм. А новая «Золушка» учит всё тем же вечно актуальным вещам — доброте, смелости и всепрощению. Одно это оправдывает её существование. И да, фильм очень красивый.

Не идеальная, но качественная и красивая экранизация, которая выполняет ту же миссию, что и классические сказки: и развлекает, и учит уму-разуму.

ИТОГ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Текст: **Александр Гагинский**

Дорогие читатели, приносим извинения. В наш анонс вкралась ошибка: мы написали, что «Золушка» будет типичной диснеевской сказкой. А она взяла и оказалась антидиснеевской. Ведь что такое диснеевский фильм? Весёлое приключение с ежеминутными шутками, цепляющими песнями и уймой забавных персонажей второго плана. Кино, от которого в восторге как дети, так и «внутренние дети» взрослых. Так вот, в «Золушке» ничего подобного нет.

Похоже, режиссёр взрослых исторических драм Кеннет Брана забыл, каково быть ребёнком. От Браны требовалось всего-то переснять «наживо» хороший мультфильм 1950 года. А он взял и растянул коротенькую сказку на два часа, добавив «воды» везде, где только мог. Фильм начинается чуть ли не с рождения Золушки. Минут пятнадцать нам показывают, как она жила с настоящей мамой, потом без мамы, и лишь затем её отец наконец женится на мачехе. Перед смертью мама напутствует дочь шедевром тавтологии «Где добро, там и доброта» — отличный пример того, какие тут диалоги. Где-то во втором часу Золушка добирается до бала — в мультфильме к тому времени уже шли титры.

Чем удержать ребёнка на месте два часа? Брана считает, что красивой картинкой. Спору нет, декорации и костюмы «Золушки» гарантируют ей номинации на «Оскар». Но кроме оформления фильму предложить нечего. Приключения и магия? Их хватает ровно на два отрывка: когда появляется Бонэм Картер в роли феи-крёстной (лучшая актёрская работа «Золушки» — жаль, крошечная) и когда Золушка бежит с бала, преследуемая стражей. Всё, что до и после бала, — семейная драма о безвольной героине и стервозной мачехе.

Юмор? По меркам Disney его тут немного. Брана зачем-то убрал почти всех комических персонажей мультфильма вроде отца Золушки и хромого пса, а роль мышей и кота ужал почти до нуля. Песни? Только один куплет, который Золушка постоянно напевает. Сюжет? Но историю Перро знают и младенцы. Этому обзору даже блок «сюжет» не нужен.

УДАЧНО

- КРАСИВЫЕ КОСТЮМЫ
- ФЕЯ-КРЁСТНАЯ
- БОЛЕЕ ПРОРАБОТАННЫЕ ХАРАКТЕРЫ, ЧЕМ В ПЕРВОИСТОЧНИКЕ

НЕУДАЧНО

- ЗАТЯНУТО И МЕДЛИТЕЛЬНО
- НЕОРИГИНАЛЬНО
- ПОЧТИ НЕТ ЮМОРА И ПЕСЕН

Кино с красивой картинкой и без следа фантазии, похожее на затянутый показ мод. Даже советская «Золушка», снятая при Сталине, больше напоминала лучшие диснеевские работы.

ИТОГ

ОЦЕНКА МФ *средне* **5**

ТЕКСТ: РОМАН АРБИТМАН

Присутствие духа

ПРИВИДЕНИЕ (GHOST)

Сэм Уит (Патрик Суэйзи) — банковский служащий. Молли Дженсен (Деми Мур) — скульптор. Они любят друг друга. Они уже съехались и вот-вот поженятся. Но однажды вечером вооружённый уличный грабитель потребует у Сэма бумажник, и во время схватки нашего героя застрелят. Его тело будет оплакано и похоронено, но душа задержится на земле, потому что герой не может так быстро расстаться с любимой.

И ещё потому, что на самом деле роковое ограбление было подстроенным. А сослуживец Сэма и его близкий друг Карл, оказывается, вовсе ему не друг... Бесплотный дух Сэма в смятении: как предупредить невесту об опасности? Герой всё время находится рядом с Молли, но не может притронуться к ней, а она его не видит и не слышит. Только кошка чувствует его присутствие...

Жанр: мистическая романтическая комедия

Режиссёр: Джерри Цукер

Сценарист: Брюс Джоэл Рубин

В ролях: Патрик Суэйзи, Деми Мур, Тони Голдвин, Вупи Голдберг, Рик Авилес, Винсент Скьявелли

Мировая премьера: 13 июля 1990 года

Награды:
- «Оскар» за лучший оригинальный сценарий и женскую роль второго плана (Вупи Голдберг)
- «Золотой глобус» за женскую роль второго плана
- «Сатурн» за лучший фильм-фэнтези, женскую роль и женскую роль второго плана

В 1990 году, когда фильм вышел на экраны, имя Джерри Цукера в титрах мелодрамы, пусть даже и с загробным оттенком, выглядело неожиданным. Десять лет подряд режиссёрское трио из братьев Цукеров (Джерри и Дэвида) и Джима Абрамса считалось образцовой комедийной командой. На счету этой троицы были уморительно смешные «Аэроплан», «Полицейский отряд», «Совершенно секретно!» и «Безжалостные люди» — сегодня они считаются классикой жанра, причём их юмор ничуть не устарел. И вдруг младший из братьев покинул команду ради одиночного проекта. Вероятно, потому, что сценарий Брюса Джоэла Рубина был уж очень хорош.

Цукера увлекла возможность создать фильм на стыке сразу нескольких популярных киножанров — трогательной мелодрамы, фэнтези, детектива и комедии. Разумеется, в конце XX века жанровые гибриды мало кого могли удивить. Но чтобы у проекта было сразу четыре составляющих? Изначально это казалось перебором. Можно укорить создателей «Привидения» за некоторую слащавость как первых десяти экранных минут (идиллических), так и финальных пяти (избыточно слезоточивых). Но пролог и эпилог не портят общего настроя картины, в которой реалистическое тесно переплетено с фантастическим, трогательное — с жутким, серьёзное — с безудержно весёлым. Все элементы сюжета пригнаны друг к другу и мастерски отшлифованы.

Можете вообразить, например, «Ромео и Джульетту», где Ромео расстался с жизнью ещё до конца первого действия? Или «Гамлета», где на первых ролях не заглавный принц, но покойный король в виде

Кошки чувствуют героя, но им это не нравится

тени? Традиционная драматургия не допускает подобных фокусов, но постмодернизм, переворачивая стереотипы, умеет выигрывать за счёт парадоксов. В картине Цукера главный герой мёртв почти с самого начала и всё равно остаётся на сцене. При этом бестелесный герой не статичен, ему приходится как-то приспосабливаться к новому, призрачному существованию. Если на первых порах Сэм способен лишь наблюдать и страдать, но не в силах ни на что влиять, то затем отчаяние уходит. Апатия уступает место решительности — насколько эти слова уместны по отношению к призраку.

Авторы, убив героя вначале, и дальше не облегчают его судьбы, но и не отказывают в поддержке. Препятствия должны быть преодолимы. Ближе к финалу Сэм возьмёт несколько уроков у призрака из метро (лицо Винсента Скьявелли, похожее на маску постаревшего Пьеро, нам запомнилось со времён «Полёта над гнездом кукушки»). Так Сэм научится воздействовать на материальный мир. А зритель смекнёт, наконец, что полтергейст, знакомый по многим мистическим картинам, — это дух, который научился силой воли двигать жестяную банку из-под кока-колы, а затем вошёл во вкус.

Впрочем, ещё до экспериментов с жестянкой авторы фильма дарят Сэму возможность передать Молли послание: герой случайно знакомится с медиумом, чернокожей Одой Мэй Браун (Вупи Голдберг). Подобно всем живым людям, Ода не в состоянии видеть героя, зато его потусторонний голос она слышит отчётливо. Но трудно вообразить худшего посредника между мирами, чем Ода! Под её чудовищными нарядами, способными довести любого кутюрье до нервного срыва, бьётся сердце доброй самаритянки, но эту доброту найти ох как непросто.

Фильм был снят ещё до наступления эпохи политкорректности, а потому сценарист не побоялся наделить свою героиню чертами персонажей так называемых «ниггерских» комедий — продуктом субкультуры Гарлема и Бронкса. Героиня жуликовата, прижимиста, дурно воспитана, хамовата и не расположена помогать незнакомому призраку, да ещё без выгоды для кошелька. Чтобы превратить Оду в союзника и достучаться до лучшего в ней, Сэм прилагает массу усилий. И каждая пикировка медиума с призраком благодаря отточенным диалогам и комическому дару Вупи Голдберг превращается в жемчужину.

Островки юмора, грамотно рассыпанные по всему фильму, не дают засахариться мелодраме и одновременно умело маскируют логические лакуны в сюжете. Никто не задаёт вопрос, к примеру, зачем в финальной части Сэму нужен посредник, чтобы предупредить Молли об опасности. Ведь у призрака, овладевшего телекинезом, куда больше коммуникативных возможностей, чем, например, у живого Стивена Хокинга.

* * *

Трио «Абрахамс-Цукер-Цукер», превратившись в тандем, не проиграло (подтверждение тому — «Горячие головы» и серия «Голый пистолет»). Но и Джерри Цукер от этого выиграл. Он сделал фильм, вошедший ныне во все киноэнциклопедии мира. Картина до сих пор объединяет тех зрителей, кто «по отдельности» равнодушен к мелодрамам, фэнтези или триллеру. Кажется, никому из режиссёров ни до, ни после «Привидения» такой удачи не выпадало.

К сожалению, оба актёра, сыгравшие в этом фильме призраков — Патрик Суэйзи и Винсент Скьявелли — не дожили до четвертьвекового юбилея фильма. Один ушёл в 2009 году, другой на четыре года раньше — и оба в возрасте 57 лет. Я надеюсь, души этих двоих, не задержавшись на земле, поднялись по одной и той же звёздной дорожке и встретились наверху.

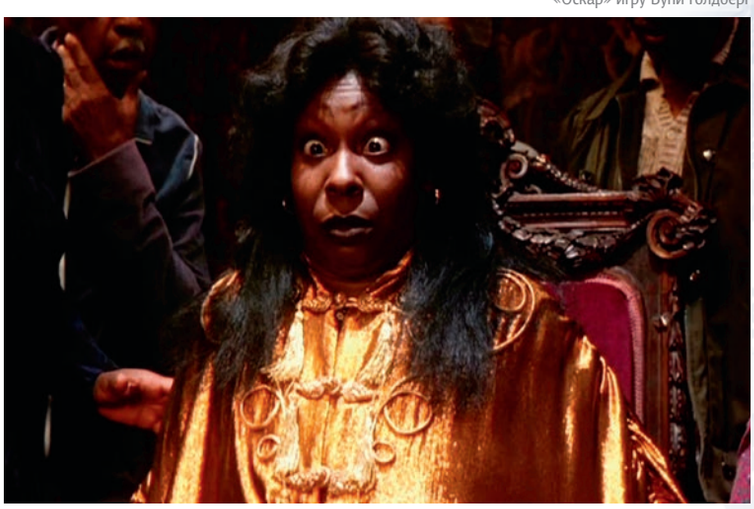
НЕПРОШЕНЫЕ ПАРАЛЛЕЛИ

Любопытно, что за две недели до «Привидения» на экраны вышла картина Сиднея Пуатье «Папа-призрак» с похожим сюжетом. Главный герой, чья душа после автокатастрофы отделилась от тела, — отец семейства, который и после смерти заботится о своих чадах. Хороший комик Билл Косби честно отработал свою роль, но событием эта суетливая лента не стала. Авторы побоялись оставить зрителей без хэппи-энда (папа оказался вовсе не так уж мёртв) и избавили фильм от подлинного драматизма.

Уже в нашем столетии режиссёр и сценарист Дэвид Коэпп снял «Город призраков», где воспроизводилась знакомая ситуация: призрак досаждает медиуму, чтобы тот помог ему уладить посмертные дела. Покойный вовсе не романтический герой, а живой медиум — совсем уж неприятный тип. Авторы снова не пожелали двинуться за пределы «чистой» комедии и получили в результате среднестатистический продукт; порой смешно, но чаще никак.

Для равновесия надо упомянуть ещё одну картину про общение с призраком — «Шестое чувство» М. Найта Шьямалана. Но здесь нет ни капли юмора, а кто из героев покойник, от нас скрывают до самого финала. В фильме Цукера и Рубина такой сценарный куншутюк был бы невозможен. Попробуйте подставить в «Привидение» на место искромётной Вупи Голдберг аккуратного скучного мальчика — и всё бы моментально кончилось, даже не успев начаться...

Кто-то помнит из «Привидения» только заглавную тему и сцену с гончарным кругом...



... а кто-то — заслужившую «Оскар» игру Вупи Голдберг

ТЕКСТ: КИРИЛЛ РАЗМЫСЛОВИЧ

Человек из стали утонул

НЕСНЯТЫЕ ФИЛЬМЫ О СУПЕРМЕНЕ

История несостоявшегося фильма о Супермене необычна даже по голливудским меркам. Его сценарий переписывали не менее девяти людей. Картину могли поставить Тим Бёртон, Оливер Стоун или Роберт Родригес. На гонорары, неустойки и неиспользованные декорации ушло свыше 50 миллионов долларов, а фильм так и не был снят.

За минувшие годы в прессу просочилась масса информации об этой эпопее. Рассказы её участников и очевидцев изобилуют настолько сюрреалистичными подробностями, что в них порой сложно поверить. Попробуем разобраться в этой запутанной истории и понять, что именно пошло не так.

ПРЕЛЮДИЯ

Классическая серия фильмов о Супермене с Кристофером Ривом закончилась в 1988 году катастрофой под названием «Супермен 4: В поисках мира». Фильм был из рук вон плох, провалился в прокате, критики его разгромили, а студия Cannon Films обанкротилась. Её конкуренты из Warner Bros. решили нагреть на этом руки и попытались выкупить права на Супермена по дешёвке. Однако владевшее правами семейство Салкинд не горело желанием снова связываться с Голливудом.

Всё изменилось четыре года спустя, когда издательство DC Comics опубликовало «Смерть Супермена». Комикс пользовался огромной популярностью (тираж был полностью продан за одну ночь) и вернул интерес публики к герою. После этого в Warner Bros. перестали скупиться и в 1993 году выкупили права на экранизацию. Картину планировалось выпустить в 1998 году — аккурат к шестидесятилетию Супермена. Таким образом, у студии было целых пять лет на создание фильма, что по меркам Голливуда почти вечность.

Первым тревожным звоночком стало то, что курировать постановку фильма поручили одиозному продюсеру Джону Питерсу. Этот человек сделал головокружительную карьеру: он пришёл в мир кино как парикмахер Барбары Стрейзанд, а пятнадцать лет спустя уже продюсировал фильмы Тима Бёртона о Бэтмене. Питерс, по его же словам, не разбирался в комиксах про Супермена, но был уверен, что заработать на фильме будет нетрудно. С Бэтменом же удалось!

Дело в том, что к тому времени Питерс уяснил одну простую истину: кассовые сборы в супергеройском кино не главное. Главное — мерчендайзинг. Продажи сувенирной продукции и детских игрушек принесли создателям «Бэтмена» больше денег, чем кинопрокат. Питерс сделал вывод: фильмы про супергероев должны быть лёгкими, семейными и содержать максимум ярких персонажей, которых можно выпустить в виде игрушек.

ВСЁ ИДЁТ ПО ПЛАНУ

Сценарий фильма, получившего рабочий заголовок «Возрождение Супермена» (Superman Reborn), поручили Джонатану Лемкину. Он начал с того, что… проигнорировал все пожелания продюсера.

В сценарии Лемкина Землю захватили пришельцы, умеющие оживлять человеческие страхи. Уже в самом начале они с помощью криптонитового монстра убили Супермена. Однако перед смертью герой успел передать свой дух Лоис Лэйн. У той произошло непорочное зачатие, и она родила младенца, обладавшего силами Супермена. Толпа разъярённых сторонников новой власти ворвалась в роддом и убила Лоис, но младенца успели спасти. Его спрятали в подземельях Метрополиса, где нашло прибежище множество странных личностей, от бездомных до жертв генетических экспериментов.

Растущего с невероятной скоростью ребёнка нарекли Майлзом Макджи (те, кто дочитает статью до конца, оценят иронию этого имени). Дальше произошёл и вовсе постмодернистский поворот сюжета: повзрослев, герой нашёл в куче мусора комиксы про своего отца (в частности, ту самую «Смерть Супермена») и понял, кто он такой. Новый Супермен поднялся на поверхность Метрополиса, который к тому моменту напоминал декорации «Безумного Макса», чтобы дать бой пришельцам и спасти планету.

История Лемкина рвала все шаблоны супергеройского кино. В ней было полно жестокости, крови, ругани и фантасмагоричных персонажей. В одной сцене человек отрывал сам себе голову, а в другой пришельцы вынимали из людей кости, превращая в бесформенное кричащее желе.

Вряд ли нужно объяснять, почему Джонатана немедленно уволили. Не каждый день студия заказывает сценарий лёгкого семейного кино, а получает материал для сюрреалистического хоррора.

Но надо отдать Лемкину должное: из всех сценаристов, трудившихся над проектом, он единственный попытался сделать что-то необычное. После такого конфуза все сценарии про Супермена писались под строгим контролем Джона Питерса. От сценаристов требовалось следовать нехитрому шаблону.

а) На Землю прилетает злой пришелец по имени Брейниак, который хочет убить Супермена и захватить мир. Для этого он берёт в союзники кого-то из земных суперзлодеев.

б) Брейниак напускает на Метрополис Думсдэя — монстра с криптонитовой кровью, который убивает героя.

в) После похорон Супермена (которые в числе прочих посещает Бэтмен) некий спаситель выкрадывает тело и воскрешает героя.

г) Воскресший Супермен теряет свои силы. Чтобы победить Брейниака, ему приходится использовать чёрный роботизированный костюм.

Превратить этот план в сценарий поручили Грегори Пуарье, который выполнил все указания Питерса. У него вышло именно то, чего хотели продюсеры, — красочная и легкомысленная история, полная героев и злодеев, чьи фигурки можно было продавать детям. Среди них были забавные (по мнению продюсеров) спутники Брейниака — болтливый Паразит с фиолетовой кожей и мизантропическая Серебряная Баньши, способная убивать голосом.

Обратная сторона медали — глупый сюжет, посредственные диалоги и масса клише вроде говорящих по-английски пришельцев и ловли пуль зубами. Многие сцены были довольно абсурдными — например, репортёры Daily Mail, идущие на штурм резиденции Брейниака, или Супермен на приёме у психотерапевта. Возможно, именно этим вариант Пуарье не устроил студию и Питерса, которые начали искать нового, уже третьего по счету сценариста.

Летом 1996 года он был найден. К огромному удивлению публики, им стал независимый режиссёр Кевин Смит, создатель фильмов «Догма» и «Клерки».

По мнению продюсеров, Супермен в голубом трико смахивал на гея. А в чёрном латексе — совсем другое дело!

И ПРИШЁЛ ПАУК

Неизвестно, как студийным чиновникам пришла в головы идея рассмотреть эту кандидатуру. Сам Кевин предположил, что кто-то из боссов посмотрел его фильм «Тусовщики из супермаркета», где герои в шутку обсуждали репродуктивные особенности Супермена.

Смит прочитал сценарий Пуарье и назвал его ужасным. Продюсер Лоренцо Ди Бонавентура предложил ему написать свою версию. Кевин немедленно согласился (по его словам, он бы сделал это и бесплатно) и отправился на встречу с Джоном Питерсом, который должен был объяснить ему пожелания студии. Рассказ Смита об этой встрече невозможно слушать без смеха. Заодно он здорово объясняет, почему фильм так и не был снят.

На вопрос, кого Питерс видит в роли Супермена, тот назвал Шона Пенна, мотивировав это тем, что у актёра «взгляд жестокого, безжалостного, запертого в клетку дикого зверя, долбаного убийцы». Далее Питерс выдвинул три обязательных требования для сценария:

а) Супермен не должен летать. Питерс считал эту способность «полной хренью».
б) Супермен не должен носить красно-синий костюм, который, по авторитетному мнению Питерса, был «гейским».
в) В третьем акте Супермен должен сражаться с гигантским пауком.

Этот паук, как оказалось, был давним фетишем Питерса: тот пытался вставить его в каждый фильм, над которым работал. В детстве продюсер чересчур впечатлился «Кинг-Конгом» и мечтал повторить его успех. Только с пауком вместо обезьяны, ибо, по словам Питерса, пауки — «свирепейшие убийцы в мире насекомых». Когда Смит пожаловался на это требование руководителям Warner Bros., те, закатив

В комиксах Брейниак был всего лишь инопланетным андроидом. Во что его собирались превратить в фильме, страшно смотреть

Художник Тим Баргард нарисовал множество концепт-артов с пауками, пытаясь угодить Питерсу. Тот был вечно недоволен. Про один из концептов он сказал: «Выглядит как мой вчерашний обед»

глаза, попросили включить паука в сценарий, только назвать как-то иначе. В итоге монстр получил имя «Танагарийский нитекрут».

Смит убрал из своей версии упоминания о Баньши и Паразите — вместо них появился Лекс Лютор, который помог Брейниаку победить Супермена, закрыв Солнце огромным экраном. Также в сценарии фигурировал криптонианский суперкомпьютер Уничтожитель. Подобно Т-1000, он мог превращаться в любые предметы — от гуманоидного робота до костюма для потерявшего силу Супермена. Узнав о смерти супергероя, Уничтожитель воскресил его, а в финале пожертвовал собой, чтобы разрушить закрывавший Солнце экран. Разумеется, в третьем акте Супермен дрался с гигантским пауком.

Но Питерсу этого оказалось недостаточно, и он снова влез со своими ценными указаниями. Например, ему не понравилось, что между смертью и воскрешением Супермена в сценарии нет экшена. Он предложил Смиту вставить эпизод, где Брейниак дерётся... с телохранителями Супермена. Когда Смит резонно возразил, что Супермену сроду не нужны были телохранители, Питерс заменил их на белых медведей. Потому что это «свирепейшие убийцы в царстве зверей».

Чем дольше Смит общался с Питерсом, тем больше продюсер казался ему ненормальным. Например, посмотрев фильм «В погоне за Эми», Питерс среди ночи позвонил Смиту и потребовал включить в сюжет помощника Брейниака — робота Л-Рона. Его должен был озвучить Дуайт Юэлл, который играл в «Эми» роль гея (видимо, это Питерсу «гейским» не показалось). Потом он насмотрелся «Звёздных войн» и придумал домашних питомцев Брейниака, похожих на Чубакку. Смиту пришлось выполнять все эти бредовые требования.

В целом версия Смита вышла немногим адекватнее предыдущей. Да, Кевин лучше понимал персонажа, в его сценарии были неплохие диалоги. Но в остальном это был бы типичный для второй половины девяностых продукт — глупый, яркий двухчасовой рекламный ролик для серии игрушек. Череда таких работ в итоге привела к тому, что зрителей начало тошнить от пёстрой супергероики, а в моду вошёл стиль «мрачнее и реалистичнее».

Впрочем, до качества сценария тогда никому не было дела. Смит позже вспоминал слова одного из продюсеров:

> *Кевин, пойми, это корпоративный фильм. Плевать, хороши ли диалоги. Главное — сколько игрушек мы сможем продать.*

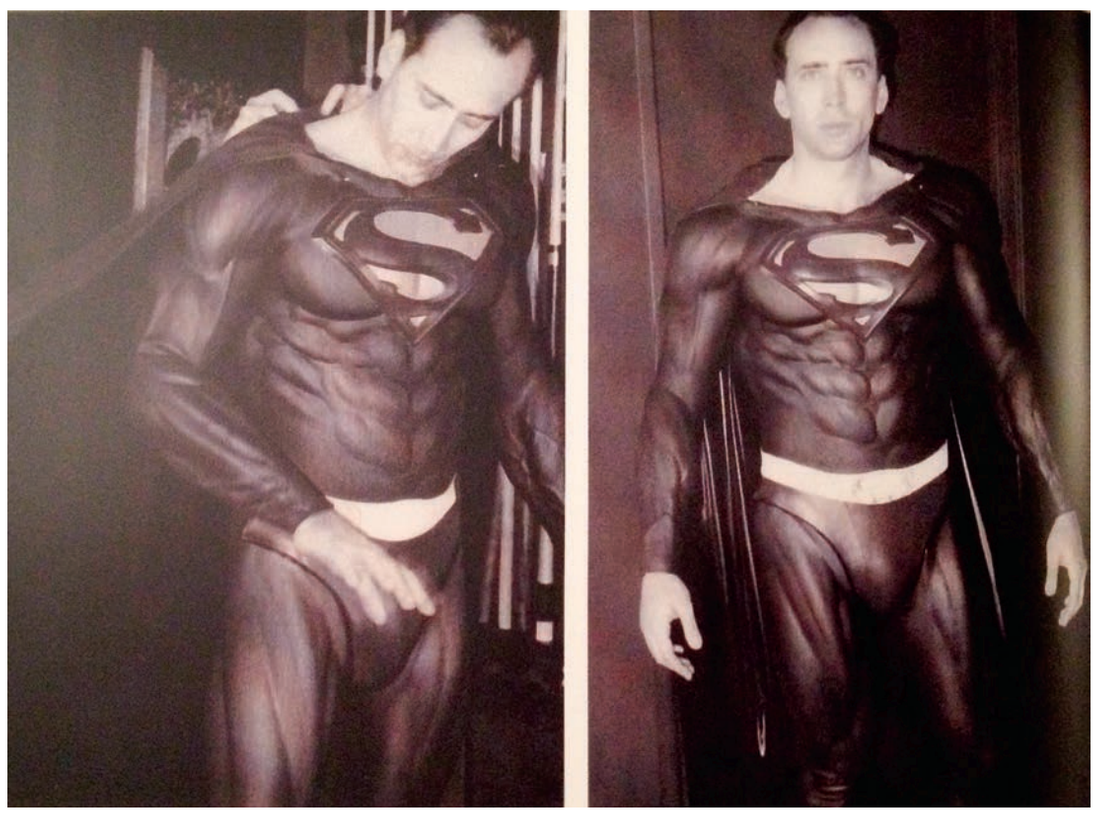
В РУКАХ ТИМА БЁРТОНА

Студия утвердила сценарий Смита и начала поиски режиссёра. Смит порекомендовал Тима Бёртона, который недавно выпустил два удачных фильма о Бэтмене. Но Бёртон сразу невзлюбил сценарий Смита, объявил, что его нужно переписать, и составил список из четырёх сценаристов, с которыми согласен работать. Имени Смита в списке не было. Кевин попытался поговорить с Бёртоном, но студия ему в этом отказала, выдала чек и распрощалась. С тех пор Смит сохранил, мягко говоря, не лучшие отношения с Тимом. Когда фанаты дают Кевину копии его сценария «Супермена» для автографа, он любит писать на них «F**k Tim Burton!».

Новым же сценаристом стал Уэсли Стрик, который, вот совпадение, перед этим работал над фильмом о пауках «Арахнофобия». Вскоре нашёлся и исполнитель главной роли — как ни странно, совершенно не похожий на супергероя Николас Кейдж. Актёр оказался давним фанатом Супермена (он даже назвал сына Кал-Элом) и буквально умолял дать ему роль. На роль Лоис Лэйн претендовала Кортни Кокс, а с Майклом Китоном, исполнителем роли Бэтмена, договорились о камео. Работа закипела. Началась разработка дизайна, концепт-артов, были намечены места съёмок и построена часть декораций Криптона. Студия объявила, что премьера состоится в 1998 году.

Бёртон и Кейдж подписали контракт с предварительной оплатой (они получали гонорар независимо от того, будет фильм снят или нет), поэтому не торопили сценариста. Стрик же, по заведённой традиции, обругал сценарий предшественника и рвался его переписать. Но весь его творческий пыл угас при виде списка требований. По сути, работу Уэсли свели к тому, чтобы ввести побольше персонажей для будущих игрушек.

К лету 1997 года Стрик дописал сценарий, который стал, пожалуй, худшим в истории проекта. Брейниак превратился в киберпаука, а в финале сливался с Лю-



Николас Кейдж исполнил мечту детства и примерил костюм Супермена. Не правда ли, здорово... что фильм не сняли?

тором в одно тело — двуглавого паука по имени Лексиак. Думсдэй стал напоминать Чубакку на стероидах. Будто решив, что двух гигантских пауков мало, Стрик добавил и третьего, названного «Плутонианским потрошителем». Апофеозом бреда стала сцена, в которой Лексиак, до этого закрывший Солнце, чтобы убить Супермена, стрелял во врага из… солнечной пушки.

АГОНИЯ СУПЕРМЕНА

Первым гвоздём в крышку гроба «Супермен жив» стал «Бэтмен и Робин», вышедший в 1997 году. Фильм подвергся такой обструкции от критиков и зрителей, что даже самым упёртым продюсерам стало ясно: «Супермен», скорее всего, разделит его судьбу.

Вторым гвоздём стал бюджет. Чтобы воплотить всех этих пауков на экране, требовались неприличные для тех лет 190 миллионов долларов. Конечно, бумага стерпит всё, и сценарий можно было переделать. Но это означало, что фильм уже не успеет выйти к юбилею Супермена. Съёмки перенесли на начало 1998 года, а новому сценаристу Дэну Гилрою велели любой ценой удешевить фильм.

Благодаря жёстким финансовым ограничениям версия Гилроя получилась адекватнее, чем у Стрика: он выкинул гигантских пауков, зоопарк Брейниака, затмение солнца, смешных роботов и белых медведей. В его версии Брейниак мстил Супермену за поражение от его отца Джор-Эла. Злодей вселялся в тело Лекса Лютора, и финальная схватка происходила на крыше здания «Лекскорп». В конце мы узнавали, что Лоис Лэйн беременна, и Супермен делал ей предложение.

Но было слишком поздно. Устав ждать, Тим Бёртон забрал свои 10 миллионов и отправился снимать «Сонную лощину». Оставшись без режиссёра, студия приостановила работу над фильмом. Вскоре проект покинул и Николас Кейдж, который наконец прочёл сценарий и понял, в каком бреде участвует. Актёр в накладе не остался: в качестве неустойки он получил 20 миллионов. Итак, за пять лет студия умудрилась выкинуть свыше 30 миллионов долларов, получив за них пару фотографий Кейджа в костюме Супермена.

Недовольны остались и фанаты, которые с нетерпением ждали обещанного фильма. В конце концов один из них решил, что сам спасёт «Супермена», — и чуть было не преуспел в этом.

ФАНАТ ИЗ СТАЛИ

Алекс Форд не был профессиональным сценаристом, зато очень любил комиксы. Любил настолько, что устал ждать, когда снимут фильм про Супермена, и решил этому поспособствовать. В апреле 1998 года он предложил студии сценарий, озаглавленный «Супермен: Человек из стали» (Superman: The Man of Steel) и никак не связанный с предыдущими версиями.

По сюжету Супермен неожиданно начал терять свои способности. Вместо него на помощь Метрополису пришёл загадочный Металло — киборг с мозгом наёмника по имени Джон Корбен. Со временем выяснилось, что всё это было частью хитроумного плана Лекса Лютора, который создал Металло, чтобы устранить мешающего его злодейским планам супергероя. Внутри киборга находился излучающий криптонитовую радиацию реактор, который и ослаблял Супермена.

Хотя Форд и был простым фанатом, его работа явно лучше тех, что писали профессиональные сценаристы. Сюжет не требовал огромных денег (никаких гигантских пауков и инопланетян) и в целом был интересен. Конечно, и у него имелись слабые места. Форд ввёл ряд ненужных для сюжета персонажей с расчётом, что они сыграют важную роль в сиквелах. Например, у Супермена было аж три подруги — Лоис Лэйн, Лана Лэнг и Диана, которым суммарно уделялось больше экранного времени, чем герою. Но такие мелкие недостатки было нетрудно исправить.

Каким-то чудом работа Форда попала на студию и была прочитана. Продюсеры купили сценарий и всерьёз подумывали его воплотить — благо Форд

Джон Питерс в конце концов запихал гигантского механического паука в стимпанковскую комедию «Дикий, дикий Запад». Выражение «сбылась мечта идиота» звучит грубо, но в данном случае очень уместно

выслал ещё и сюжетный план на целых шесть сиквелов. Но под давлением Питерса сценарий положили на полку. Дело в том, что Форд был человеком со стороны. Добейся он успеха, это поставило бы под вопрос компетентность профессионалов. К тому же сценарий Форда не соответствовал правилам голливудского перезапуска, согласно которым первая часть отводится под знакомство с героем и миром.

Сам Форд позже рассказывал об этой истории так:

> *Продюсеры мало знают о комиксах. Их целевая аудитория не люди вроде меня и вас, тратящие 7 долларов на билет в кино, а родители, покупающие детям игрушки и ланч-боксы за 60 долларов. Это бизнес. Подумайте сами, что важнее — 150 миллионов долларов кассовых сборов или 600 миллионов долларов, которые принесёт мерчендайзинг?*

Отказав Форду, студия в последний раз попыталась реанимировать «Смерть Супермена». Новым сценаристом стал опытный Уильям Уишер — друг Джеймса Кэмерона, работавший с ним над «Терминаторами». В сценарии Уишера, датированном февралём 2000 года, влияние его НФ-работ очень заметно.

Завязка напоминала эпизод из всё того же «Терминатора»: компьютерная сеть Криптона под названием Брейниак обрела сознание и атаковала планету. Из-за этого отец Супермена Джор-Эл отправил сына на Землю. Можно заметить и параллели с «Матрицей»: ставший роботом Брейниак должен был лихо уклоняться от выстрелов, бегать по стенам и потолку. А в финальной схватке Супермен пробивался к вершине небоскрёба «Лекспорп» через толпу охранников, которыми Брейниак управлял с помощью имплантатов.

Уишер пошёл по стопам Дэна Гилроя и избегал опасно дорогих сцен, но его сюжету недоставало размаха, он был слишком простым и коротким. Сценарист избавился от сомнительных идей из прошлых версий, но не придумал ничего взамен. Уишеру стоит попенять и за превращение Лютора в комедийного персонажа, у которого постоянно срываются планы, отчего его хочется не ненавидеть, а утешать. Некоторое время к сценарию Уишера присматривался оскароносный режиссёр Оливер Стоун, но передумал.

Творение Уишера стало последней главой в истории проекта «Супермен жив». В 2000 году студия закрыла его окончательно.

БЭТМЕН ПРОТИВ

Продюсеры решили начать с чистого листа и устроили мозговой штурм. Идеи в целом свелись к двум вариантам: или полностью перезапустить франшизу, или снять кроссовер «Бэтмен против Супермена». Продюсе-

Всё, что осталось от первой версии «Бэтмена против Супермена», — вот эта пасхалка в фильме «Я — легенда»

ры так и не пришли к единому мнению, за какой проект стоит браться, и в производство запустили… оба. Одновременно работали две команды, писались два сценария и даже шёл параллельный кастинг. Джуд Лоу и Джош Хартнетт одновременно получили предложение играть Супермена, последнему даже предлагали стомиллионый контракт сразу на три фильма.

Проект «Бэтмен против Супермена» курировал Вольфганг Петерсен («Враг мой», «Бесконечная история»), а сценарий написали Эндрю Кевин Уокер и Акива Голдсман. Их история начиналась с того, что погибший ещё в фильме 1989 года Джокер воскрес, убил невесту Брюса Уэйна и снова начал терроризировать Готэм. Немолодому миллионеру пришлось снова надеть костюм Бэтмена и начать жестокую вендетту.

Над концепт-артами проекта «Супермен: Полёт» работали такие художники, как Фил Сондерс…

Супермен пытался образумить друга, пока тот никого не убил, но Бэтмен лишь велел убраться с его пути. Супергерои сошлись в схватке, которую Супермен проиграл, — хитрый Уэйн сделал себе костюм с элементами криптонита. В финале выяснилось, что за всем стоял Лекс Лютор, который клонировал Джокера и спровоцировал ссору между друзьями. Злодей недооценил живучесть Человека из стали — тот восстал из мёртвых и воссоединился с Бэтменом.

Сценарий выглядел непритязательным, зато в нём была масштабная сцена поединка между Бэтменом и Суперменом, которая могла стать визитной карточкой фильма. Планировалось, что «Бэтмен против Супермена» выйдет в 2004 году. Но президент студии Алан Хорн принял волевое решение: сперва надо успешно перезапустить обе серии и лишь после этого сталкивать их героев. На кроссовере был поставлен крест.

СУПЕРМЕН В ПРОЛЁТЕ

Режиссёром перезапуска, получившего название «Супермен: Полёт» (Superman: Flyby) был назначен Бретт Рэтнер («Красный дракон», «Люди Икс: Последняя битва»), а сценарий поручили Джей Джей Абрамсу, будущему режиссёру «Звёздного пути». По его версии, планета Криптон вовсе не погибла — просто Джор-Эл, её законный правитель, проиграл гражданскую войну своему жадному брату Ката-Зору. Чтобы спасти от узурпатора своего наследника, Джор-Эл отправил его на Землю. Согласно пророчеству, изгнанному принцу суждено было вернуться на родину и свергнуть тирана. Узнав об этом, Ката-Зор разослал своих людей по всей галактике с заданием найти и убить Кал-Эла.

Мальчик вырос, открыл свои силы и решил никогда их не использовать. Но однажды ему пришлось выдать себя миру, чтобы спасти падающий самолёт с президентом и Лоис Лэйн на борту. Вскоре об этом узнали на Криптоне, и на Землю прибыл отряд карателей во главе с сыном Ката-Зора — Ти-Зором. Он подружился с Лексом Лютором, который придумал план, как убить Супермена. Ти-Зор десантировал на Вашинг-

… и Джим Мартин

В начале «Возвращения Супермена» герой должен был посетить родной Криптон. На компьютерную графику для этой сцены ушло 10 миллионов... , а затем Сингер вырезал её, чтобы сократить фильм

тон сорокаметрового боевого робота, чтобы привлечь внимание героя. Дальше Ти-Зор вступил в бой сам. Он дрался с Кал-Элом по всему земному шару, попутно уничтожая египетские пирамиды, Париж и Готэм. Наконец он заманил Супермена в подготовленный Лютором бункер с криптонитом, где герой и погиб.

Супермена похоронили, Лютор получил власть над Землёй, а затем в кустах внезапно заиграл рояль. Узнав о гибели сына, заточённый в криптонской тюрьме Джор-Эл покончил с собой. Его дух встретил в загробном мире дух Супермена и передал ему свою жизненную силу, после чего герой ожил. Воскресший Супермен выступил в ООН и предложил план атаки в стиле фильма «День независимости». Земляне собрали армаду самолётов, снаряжённых ракетами с криптонитом, и в ходе большой воздушной битвы уничтожили Ти-Зора и его людей. В финальных кадрах Супермен улетал освобождать от тирании Криптон.

Работа Абрамса была явно лучше сценариев времён «гигантского паука» — нетрудно заметить, что многое из неё потом перекочевало в фильм «Человек из стали». Но этот вариант тоже не избежал странных решений — к примеру, в финале Лекс Лютор должен был оказаться криптонцем и драться с Суперменом. Под давлением фанатов Абрамсу пришлось убрать этот эпизод. Кроме того, схема с двумя злодеями вообще не работала — Лютор в сценарии был явно лишним.

ЕЩЁ МНОГО, МНОГО РАЗ

Пока шла работа над сценарием, Бретт Рэтнер вконец разругался с Джоном Питерсом и ушёл на другую студию снимать третьих «Людей Икс». На замену ему был взят режиссёр Макджи («Ангелы Чарли», «Терминатор: Да придёт спаситель»). К 2004 году на препродакшен фильма «Супермен: Полёт» потратили уже свыше 15 миллионов долларов. Были сделаны раскадровки всех ключевых сцен и придуман дизайн всех героев. На роль Лекса Лютора был приглашён Роберт Дауни-младший. Забавное совпадение: всего через четыре года актёр сыграл Тони Старка, похожего на добрую версию Лютора.

А затем история сделала совсем уж невероятный поворот. В июне 2004 года Макджи выбыл из проекта, потому что... отказался лететь в Сидней, где должны были стартовать съёмки. Оказалось, что режиссёр страдает фобией — панически боится летать. Чтобы оправдаться, он вяло попытался убедить продюсеров, что невозможно, мол, передать дух Америки, снимая кино в Австралии. Поэтому он предложил провести съёмки в Нью-Йорке и Канаде, что было всего на каких-то 25 миллионов дороже. Неудивительно, что продюсеры предпочли найти режиссёра, который не боится летать.

Им через месяц стал Брайан Сингер, который только что покинул эпопею «Люди Икс». Сингер предложил снять прямое продолжение второго «Супермена», игнорируя события третьего и четвёртого фильмов. Студия моментально одобрила идею и выкинула сценарий Абрамса в мусорную корзину. Главную роль Брайан собирался отдать Уиллу Смиту, но тот категорически отказался, заявив: «Супермен — герой белых людей. Если ты издеваешься над героем белых людей, тебе не дадут работать в Голливуде!» В итоге Кларка Кента сыграл вполне белый, хотя и сравнительно малоизвестный Брэндон Раут.

Летом 2006 года «Возвращение Супермена» вышло на экраны. Фильм оказался не слишком успешным. Он не смог окупить свой чрезмерно раздутый 210-миллионный бюджет, к которому бухгалтеры студии добавили ещё свыше 50 миллионов долларов расходов, оставшихся от так и не снятых фильмов Бёртона и Макджи.

В итоге успешно перезапустить Супермена удалось лишь в 2013 году Заку Снайдеру. Его «Человек из стали» фактически оказался доработанной версией сценария Абрамса. О достоинствах и недостатках фильма можно долго спорить, но главное — он был достаточно успешен, чтобы студия объявила продолжение. И какое! В 2016 году Человек из стали столкнётся с Бэтменом, как и было задумано в другом нереализованном сценарии.

* * *

Если подумать, из «Супермена» Тима Бёртона получилось бы отличное кино. Только экранизировать надо не сценарий, а историю его создания — в духе бёртоновского же «Эда Вуда». Сценарий такого фильма можно поручить Кевину Смиту, Николас Кейдж мог бы сыграть Джона Питерса, а режиссёром стал бы, конечно, Тим Бёртон. Ах, да, он же не станет читать сценарий Кевина Смита. Какая жалость!

Что посмотреть?

- Look, Up in the Sky: The Amazing Story of Superman (документальный фильм, 2006)

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДРА КОРОЛЁВА

Астронавт Джордж

НЕПРОСТАЯ КАРЬЕРА ДЖОРДЖА КЛУНИ

Я привык к славе и люблю её. Отними её сейчас у меня — умру, наверное.

Джордж Клуни

В карьере Джорджа Клуни были и взлёты, и падения, причём падений при ближайшем рассмотрении оказывается больше. Его секрет — в том, чтобы как можно быстрее подниматься и как можно шире и обаятельнее улыбаться. И ещё в том, что он хорошо понимает: провал одного фильма — не его личный провал. Это и сделало его одним из самых успешных актёров Голливуда — а также режиссёров, продюсеров... а в перспективе — ещё и политиков.

ПАРЕНЬ ИЗ КЕНТУККИ

Несгибаемый нрав, упрямство и простодушное обаяние — типичные черты парня из американской глубинки, например, штата Кентукки, где 6 мая 1961 года родился Джордж Тимоти Клуни. Его отец Ник — ирландец, католик и демократ — каждое воскресенье водил семью на мессу, а раз в год устраивал дома чтение Конституции. Но неотёсанным фермером он не был — семейство жило в Лексингтоне, втором по размеру городе штата, а Ник работал на местном телевидении. С женой Ниной он познакомился на конкурсе «Мисс Кентукки»: пришёл брать интервью у победительницы и впоследствии на ней женился. В семье росли двое детей — Джордж и его старшая сестра Аделия.

Несмотря на известность родителей в городе (Нина тоже работала на ТВ), денег на няню в семье

С отцом Джордж ходит на политические акции, с мамой — на вечерние приёмы, а с кузеном Мигелем просто тусуется

Джордж Клуни, лохматые годы

«Есть тут кто?» — эта фраза в фильмах ужасов знаменует скорую смерть героя («Возвращение в школу ужасов»)

Проникновенный взгляд Дага Росса сделал его любимцем миллионов женщин

не было, так что маленький Джордж проводил всё время в студии с отцом. Рисовал разметку на полу (чтобы расставить людей в нужных оператору местах), прокручивал для папы строку телесуфлера, расставлял мебель, а когда стал подростком — помогал встречать гостей и читал прогноз погоды. Быть актёром Джордж не хотел — он задумывался о карьере журналиста, подобно отцу, или священника. Второе не подошло потому, что католические священники обязаны блюсти целибат, а нашему герою нравились девушки.

> *Как-то я увидел обрывок старой газеты. Там была карикатура на моего отца: одной рукой он пытался ухватить четыре пирога, а другой — шарил в духовке. И правда, он одновременно работал на пяти работах! Утром вёл радиопередачу, днём — ток-шоу и снимался в фильме, а вечером играл в спектакле. А по выходным вёл игровое шоу, на съёмки которого ездил в Нью-Йорк. Такая уж наша семья: если нам дают работу, мы за неё берёмся!*
>
> ***Джордж Клуни о наследственности***

Талант притворяться и играть чужими эмоциями Клуни открыл в старших классах — благодаря, как ни странно, болезни. Он перенёс тяжёлый грипп с осложнением на нервную систему, из-за которого половину его лица парализовало. Одноклассники прозвали Клуни Франкенштейном, и ему пришлось научиться смеяться над собой. «Я быстро понял, что шутить надо первым. Это лучший способ обезоружить человека. Я смеялся над своим парализованным лицом, после чего моим приятелям было труднее это сделать». Паралич, к счастью, через год прошёл, оставив в характере Джорджа след — умение не сдаваться.

Уже почти взрослому парню пришла пора задумываться о будущем. Мелькнул призрак спортивной карьеры — Джордж неплохо играл в бейсбол и направился на отбор в местную команду «Цинциннати Редс», но его не взяли. Тогда Клуни поступил в Университет Кентукки на факультет тележурналистики. Так как родители не могли оплачивать обучение, наш герой параллельно с учёбой работал кем придётся — сборщиком табака, строителем, продавцом страховых полисов и женских туфель...

А на другом конце страны, в Лос-Анджелесе, купалась в угасающих лучах славы тётка Джорджа — Розмари Клуни, сестра Ника. В 1950-60-е она была знаменитой певицей, подругой Мэрилин Монро, партнёршей Бинга Кросби в фильме «Белое Рождество» и счастливой матерью пятерых детей от кинозвезды Хосе Феррера (он был первым латиноамериканцем, получившим «Оскар»). Но брак кончился разводом, а неудачные романы, нервные срывы, болезни и зависимость от обезболивающих привели к тому, что у Розмари до неузнаваемости изменился голос, и она бросила пение.

Двое детей Розмари, Мигель и Рафаэль, стали актёрами. Мигеля Феррера вы наверняка знаете: он играл агента Розенфельда в «Твин Пиксе», создателя киборга в «Робокопе» и вице-президента в «Железном человеке 3». Он на шесть лет старше Джорджа, и кузены были друзьями с детства. Именно Мигель предложил Джорджу однажды летом не отправляться на табачную плантацию, а вместе с ним сняться в массовке исторического сериала «Столетие». Благо съёмки проходили в Кентукки, а за день работы платили целых 50 долларов.

Разумеется, в титрах фамилии Клуни вы не найдёте. Но атмосфера съёмочной площадки заворожила его. Вернувшись домой, он сел за руль своего старенького «Форда» с протекающим масляным шлангом и двое суток без остановки гнал до Лос-Анджелеса. Не останавливался потому, что боялся не завести машину снова.

СКОРАЯ ПОМОЩЬ ДЛЯ ПОМИДОРОВ-УБИЙЦ

В Лос-Анджелесе Джордж поселился у тёти Розмари. Но не сел ей на шею, а честно отрабатывал проживание, став её личным шофёром. По пути из дома на студию, в магазины и на приёмы тётя с племянником разговаривали — точнее, говорила Розмари, а Джордж внимательно слушал. У тётки он научился философскому отношению к взлётам и падениям, которое помогает в шоу-бизнесе, и разобрался, как этот бизнес устроен. Тётя объяснила племяннику, что слава не так важна, как возможность заниматься любимым делом. Правда, эта мудрость стала актуальна для Клуни, лишь когда он начал снимать фильмы сам: «Быть художником гораздо интереснее, чем краской». А в юности жажда славы затмевала всё.

Сверхъестественное упорство помогало Джорджу не опускать руки, когда на девяти кастингах из десяти он получал отказы, а полученные роли были либо ничтожно мелкими, либо в провальных сериалах, либо в фильмах, которые так и не увидели свет. Ситкомы, детективы, мелодрамы — жанр не имел значения, важно было засветиться на экране хоть на десять минут. Иным звёздам хватало и меньшего, чтобы их талант заметили нужные люди. Но Джорджу не везло —

Тётушка Розмари сорок лет назад и сейчас

А вам слабо найти среди «охотников за томатами» будущую звезду?

в течение 15 лет лет он оставался третьим статистом в пятом ряду.

К этому периоду относится первая кинофантастика в его карьере, но оба раза это был незамутнённый трэш. Один фильм назывался «Возвращение в школу ужасов» (1987) и вошёл в историю лишь потому, что в нём Клуни впервые появился на киноэкране, а не в «телеящике». Завязка была многообещающая: съёмочная группа приезжает в школу, закрытую после того, как несколько учеников погибло от рук маньяка (его, конечно, не поймали). Киношники хотят снять фильм по мотивам этой истории, и по законам жанра на съёмках начинаются новые убийства…

Из этого мог выйти отличный триллер с постмодернистским уклоном (убийства на съёмках фильма ужасов, основанного на реальных событиях, — посчитайте сами количество «историй в истории»). Но вышел банальный слэшер — создатели не обращали внимания на сюжет и характеры, сосредоточившись на старом добром «Бу!» из-за угла и фигурной нарезке персонажей. Джордж в этом фильме юн, изящен и лохмат, но это не помогает: его героя, актёра по имени Оливер (даже фамилию придумать поленились!), крошат в капусту одним из первых.

Второй фильм с фантастическим уклоном, которым не погнушался Клуни, уже своим названием заявлял: «Да, я — трэш, и что?». «Возвращение помидоров-убийц» (1988) — отвязная чёрная комедия о злом гении, научившемся превращать помидоры в людей. «Это так плохо, что ты просто смотришь весь фильм с начала до конца с открытым от удивления ртом», — говорит об этой ленте Клуни, которому до сих пор за неё неловко. А зря. Во-первых, у него здесь одна из главных ролей, и его герой, обаяшка и дамский угодник Мэтт, действительно запоминается. А во-вторых, похоже, именно здесь его увидел Квентин Тарантино. Но о нём речь впереди.

Через год после «Помидоров-убийц» Клуни женился на малоизвестной актрисе Талии Балсам. Брак продлился четыре года, а после развода Джордж произнёс: «Семья — это не для меня. Я больше не женюсь». С тех пор ни одной из его подруг — актрис, моделей, телеведущих и простых официанток — не удавалось сподвигнуть его на штамп в паспорте. До недавнего времени. Но об этом тоже потом.

В 1994 году труд и терпение Джорджа дали результат: его пригласили на одну из главных ролей в сериале «Скорая помощь». Сериал стал эталонным телешоу о врачах, все последующие, включая «Доктора Хауса», либо следуют его лекалам, либо полемизируют с ним. «Скорая помощь» прожила невозможные пятнадцать сезонов, из них шесть — с Клуни. Он сыграл врача-педиатра Дага Росса, отличного специалиста, но независимого и эмоционального, любителя нарушать правила. Бунтарь с золотым сердцем — типаж, который нравится всем, особенно женщинам. В сериале Джордж наконец подстригся и приобрёл свой узнаваемый облик, который почти не изменился за двадцать лет.

Клуни играл с большой самоотдачей, и это оценили: его трижды номинировали на премию «Эмми», а предложения ролей сыпались градом. Джордж никому не отказывал и превратился в копию своего отца: работал семь дней в неделю, снимаясь в трёх-четырёх проектах одновременно (включая «Скорую помощь»), а отсыпался в гримёрных между дублями. Клуни помнил годы бесславия и безденежья и не уходил из сериала, пока в кино не начал получать стабильные 10 миллионов за роль.

ОТ ЗАКАТА ДО ПРОВАЛА

Доктор Росс сослужил Клуни дурную службу: ему предлагали одинаковые роли положительных парней в сусальных романтических сюжетах. Разрушить ловушку образа ему помог Роберт Родригес. «Я увидел в нём что-то такое…» — неопределённо

ХУДОЖНИК, А НЕ КРАСКА

Дебют Клуни-режиссёра был громким. «Признания опасного человека» (2002) — это экранизация мемуаров Чака Барриса, который в юности работал на ЦРУ, в том числе как наёмный убийца (ЦРУ это отрицает). Клуни сыграл агента ЦРУ, который вербует Барриса — в его роли снялся Сэм Рокуэлл, получив за это приз Берлинского кинофестиваля. Свой второй фильм, «Доброй ночи и удачи» (2005), Клуни создал по тем же рецептам: снова реальная история о журналисте, выступавшем против сенатора Маккарти. Картина получила 6 номинаций на «Оскар», включая «Лучшую режиссуру».

Но с тех пор Клуни-режиссёра киноакадемики не замечают. Прочие его фильмы — спортивную драму «Любовь вне правил», политический триллер «Мартовские иды» и военную авантюру «Охотники за сокровищами» — ожидала в лучшем случае пара вежливых номинаций и второстепенных премий, несмотря на крепкие сценарии, звёздных актёров и актуальные темы. Куда успешнее оказался его продюсерский проект «Операция «Арго» (2012) — шпионский триллер, опять-таки основанный на реальных событиях. Он получил «Оскара» как лучший фильм года.

А вот актёрское дарование Клуни в итоге отметили «Оскаром». «Сириана» Стивена Содерберга — это, не поверите, снова шпионский триллер, основанный на реальных событиях. Для роли агента ЦРУ, разоблачающего интриги властей США на Ближнем Востоке, Клуни поправился на десять кило, зарос бородой и стоически перенёс массу неприятных моментов, включая сцену пыток. Актёр снимался без дублёров, и в этой сцене его с такой силой швырнули о пол, что повредили позвоночник. Это стало известно после завершения съёмок, когда Клуни обратился к врачу из-за головных болей.

«Бэтмен, а зачем тебе такой обтягивающий костюм и сосочки?» — «Чтобы получить рейтинг R, мой милый Робин!» Между тем рейтинг у «Бэтмена и Робина» был детский, как у семейного кино

говорит режиссёр, славящийся профессиональной интуицией. У него Клуни снялся в одной из главных ролей в боевике «От заката до рассвета» (1996), с Квентином Тарантино в качестве экранного партнёра и сценариста.

Тарантино-то Джорджа и позвал: он поставил один из эпизодов «Скорой помощи» и как бы между прочим спросил Клуни, не хочет ли он сняться кое в чём необычном. «Шутишь, что ли? Конечно, хочу!» — ответил Джордж, которому сериальные будни уже стояли поперёк горла. К тому времени эту роль предлагали целой веренице звёзд: Тиму Роту, Джону Траволте, Стиву Бушеми, Кристоферу Уокену. Но все они были заняты. Так что предложение Тарантино сделал от безысходности (ну и, возможно, он видел «Помидоров-убийц»).

Кадры из «От заката до рассвета» стали расхожими цитатами, как и фраза Сета Гекко «Я, конечно, сволочь, но не до такой же степени»

В боевиках и криминальных драмах Джордж снимался и раньше, но «От заката до рассвета» — фильм уникальный. Он начинается традиционно для картин такого рода: два брата-бандита убегают от полиции, попутно грабя, убивая и захватывая в заложники всё, что плохо лежит и слабо сопротивляется. Но с середины история круто меняется, превращаясь в мистический хоррор о вампирах, избравших своей «базой» стриптиз-бар близ мексиканской границы. Кровищи и чёрного юмора навалом в обеих половинах фильма, разве что у вампиров кровь зелёного цвета.

Клуни играет блестяще — его хладнокровный мерзавец Сет Гекко филигранно выверен, в нём нет ничего, что могло бы сделать его карикатурным. Именно такими должны быть уверенные в себе рецидивисты.

«Добро пожаловать в рабство», — говорит королева вампиров. «Спасибо, я уже был женат», — отвечает Гекко и метким выстрелом сбивает с потолка тяжёлую люстру, которая пригвождает вампиршу к полу. Фразы Гекко не было в сценарии — Клуни сымпровизировал. Родригес хотел выбросить эту сцену, но передумал, когда продюсеры включили её в трейлер.

Фильм «От заката до рассвета» не только сделал Клуни большим голливудским актёром, но и заставил его задуматься о режиссёрской карьере. Кто бы узнал о его таланте, если бы не Родригес? Позже Клуни снимался у других маститых творцов — братьев Коэнов, Содерберга, Куарона — и убеждался, что актёрский талант сам по себе ничего не значит, если не служит замыслу большого режиссёра.

Но год спустя с режиссёром Клуни не повезло. Джоэль Шумахер, которому досталась серия о Бэтмене после ухода Тима Бёртона, уже потерпел неудачу с «Бэтменом навсегда». Его это не остановило, и в 1997 году на мировых экранах появился «Бэтмен и Робин» с Клуни в главной роли.

С тех пор, если Джордж натыкается на кадры этого фильма по ТВ, он как можно скорее переключает канал и старается забыть, что он в этом участвовал. На «Комик-коне» в 2014 году он публично извинился за эту роль — и за соски на костюме Бэтмена тоже. Целых 11 номинаций на «Золотую малину» — это, что ни говори, результат. А по опросу журнала Empire «Бэтмен и Робин» был назван худшим фильмом всех времён. При этом кассу он собрал неплохую — видимо, потому, что основными зрителями были дети.

«Бэтмена и Робина» всё же стоит пересмотреть — фильм «так плох, что даже хорош». Сейчас он вызывает скорее ностальгическое умиление, чем злость. Пластмассовые декорации, одноклеточный

СВИНЬЯ ТЫ, МАКС!

В жизни Клуни терпеть не может гламур и официоз, которых ему хватает во время продвижения фильмов. Дорогие игрушки вроде лимузинов, бриллиантов и личных островов он не покупает: четверть доходов отдаёт на благотворительность, а оставшееся вкладывает в производство фильмов. Три месяца в году Клуни проводит на озере Комо в Италии, на своей любимой вилле. Но и там ему хватает одной комнаты — остальные предназначены для друзей.

В лос-анджелесском доме Клуни одно время его единственным соседом был поросёнок по имени Макс. Он вырос из умилительной хрюшки в борова весом 126 килограммов, но Клуни продолжал его нежно любить и даже спал с ним в одной постели — подружкам Джорджа приходилось с этим мириться. Смерть Макса в 2006 году стала большой потерей для актёра — с тех пор он не заводит животных.

Клуни — активный общественный деятель. Он участвует в гуманитарных миссиях в Африке, а в 2012 году был арестован за пикет у суданского посольства. В этом протесте Клуни сопровождал его отец Ник.

сюжет, дурно поставленные драки, фальшивые пафосные интонации (остроумный Клуни пытался изменить ситуацию, но на сценарий и диалоги повлиять не мог), резиновые соски на латексном костюме Бэтмена и намёки на его нетрадиционные отношения с Робином…

Этот цирк-шапито мог похоронить карьеру всех участников (с Алисией Сильверстоун так и вышло), но Клуни слеплен не из того теста. Стоически пережив разгромные рецензии, он стал тщательнее подходить к выбору ролей — к тому времени опыт научил его отличать хорошее кино от плохого и просчитывать успех.

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ РЕАЛИСТ

На рубеже тысячелетий Клуни снялся в ряде качественных и коммерчески успешных картин: военной драме «Тонкая красная линия», постмодернистской авантюре «О, где же ты, брат?», зрелищном фильме-катастрофе «Идеальный шторм», а также криминальной комедии «Одиннадцать друзей Оушена», надолго ставшей визитной карточкой Клуни.

При этом он не удержался от того, чтобы появиться в фильме-игрушке Роберта Родригеса «Дети шпионов» (2001). Эту развесёлую шпионскую клюкву в стиле «Джеймс Бонд для детей» и с моралью «семейные ценности превыше всего» есть за что ругать, но не хочется из-за её трогательного обаяния. Для Родригеса, отца пятерых детей, картина была очень личной. Клуни, на тот момент закоренелый холостяк и чайлдфри, так её не воспринимал, но почему бы не сняться у старого знакомого в небольшой роли? Джордж сыграл таинственного Девлина, лидера шпионской организации, в которой работала чета Кортесов.

В 2003 году Клуни снова сыграл Девлина в фильме «Дети шпионов 3D: Игра окончена». Его единственную сцену сняли за день

Помимо психологизма, Содерберг добавил в «Солярис» заметную дозу эротики. Хари в его версии зовут Рея (её сыграла Наташа Макэлхон)

В финале Девлин предлагает уже младшим Кортесам работу в организации.

В 2000 году Джордж решил, что он уже достаточно взрослый и богатый мальчик, чтобы основать свою продюсерскую компанию Section Eight Production. Его партнёром в бизнесе стал режиссёр Стивен Содерберг — он снял Клуни в триллере «Вне поля зрения», а потом и в «Оушене». Содерберг имеет привычку снимать одних и тех же актёров, с которыми заводит крепкую дружбу. Поэтому, когда в 2002 году Стивен загорелся идеей поставить новую экранизацию романа Станислава Лема «Солярис», Клуни влился в этот проект легко и естественно. Хотя роль Криса Кельвина он получил опять же по остаточному принципу: сперва Содерберг предлагал её Дэниелу Дей-Льюису.

Снять новый «Солярис» задумывал ещё Джеймс Кэмерон в 1990-е, он даже связывался по этому поводу с Лемом, но потом отвлёкся на другие проекты. В голову Содерберга идея пришла независимо, но Кэмерон стал одним из первых, с кем он поделился ею. Потрясённый совпадением, тот согласился помогать съёмкам и привлёк к этому свою богатую компанию Lightstorm.

«Солярис» Содерберга неизбежно сравнивали с фильмом Андрея Тарковского. Стивен намеренно сделал картину ближе к тексту книги, без переусложнённых многоэтажных флэшбеков и странных визуальных ассоциаций. Поэтому его версия кажется слишком простой, неглубокой и визуально минималистичной (Содерберг не любил спецэффекты). Кроме того, научная фантастика служит только антуражем: личная история Кельвина тут важнее, чем тайны планеты Солярис.

Если Тарковский размышлял о непознаваемости Вселенной, то Содерберг — о том, как люди обманывают себя ложными надеждами и хватаются за иллюзию второго шанса. В реальности этого шанса нет и не может быть, это фальшивка, подобная ку-

Всё-таки есть у Клуни какое-то сходство с Донатасом Банионисом

Альфонсо Куарон объясняет Сандре Буллок и Джорджу Клуни, где у них будет верх и низ в следующей сцене

клам-марионеткам, которых порождает Солярис. Содерберг снял психологическую драму, а не философскую медитацию. У них с Тарковским получились два настолько разных «Соляриса», что сравнивать их на уровне «лучше — хуже» неправильно.

«Видение Содерберга не лишено амбиций, вкуса и атмосферы, но выдвижение на первый план любовной линии не вызвало у меня восхищения. Эта картина прекрасно пахнет, но из целого букета, какой предоставляет собой книга, я предпочитаю другие ароматы. «Солярис» — это в определённом смысле речной бассейн, Содерберг выбрал только один из его притоков. Проблема в том, что даже такая трагически-романтичная экранизация слишком сложна для массового потребителя, которого кормят голливудской кашей. Если бы кто-нибудь решился точно и целиком перенести мою книгу на экран, опасаюсь, что результаты были бы понятны лишь для узкой группы зрителей.

Станислав Лем о «Солярисе» Содерберга

Клуни играет в «Солярисе» непривычную для себя роль — страдающего героя, который потерял любимую женщину и винит в этом себя. Зрители и критики наконец увидели тонко чувствующего актёра, способного не только на экшен и грубые шутки, но и на сложные переживания. Впрочем, эта его сторона оказалась потом бесполезна: Клуни предпочёл и дальше играть авантюристов и суперагентов.

Единственный фильм, где он позволил своему герою быть многограннее (и явно вложил в него частичку себя), — «Мне бы в небо» (2009). Здесь его персонаж фактически живёт в самолётах и аэропортах, постепенно теряя связь с реальной жизнью и человеческими чувствами.

В фэнтези Клуни не снимается — выдуманные миры ему неинтересны, их для него, занятого проблемами дня сегодняшнего, не существует. Зато космос — это реальнее некуда. Поэтому приглашение Альфонсо Куарона сняться в фильме «Гравитация» (2013) он принял с энтузиазмом. И хотя его герой, остроумный астронавт Мэтт Ковальски, находится на экране недолго — в начале и в конце (большего не скажем, это спойлер), он играет важную роль в сюжете и в личной истории главной героини Райан Стоун (Сандра Буллок — этот фильм стал её бенефисом).

Успех «Гравитации» был оглушительным — картина вошла во все рейтинги лучших фильмов 2013 года. Она получила семь премий «Оскар», и не только в технических номинациях, как можно было ожидать. Основные лавры достались режиссёру, Буллок и оператору Любецки, а Клуни на пресс-конференциях всячески скромничал и рассказывал, как ему было интересно работать и какие молодцы режиссёр и съёмочная группа.

Зато ходили упорные слухи, что именно Клуни придумал ключевую сцену с участием своего героя. Киносайт IMDb до сих пор считает, что Клуни помогал писать сценарий, хотя сам актёр это опроверг: «С момента, как я взял сценарий в руки, в него не вносили изменений. Я не написал ни единой сцены». Единственное, что он позволял себе на съёмках, — импровизированные реплики. Но это он делает почти всегда — следовать за строчками сценария ему скучно.

БРАК ПО-ИТАЛЬЯНСКИ

В прошлом году Клуни поставил на уши таблоиды — он внезапно женился. Его избранница, британка Амаль Аламуддин, могла бы стать героиней его фильма: дочь ливанского эмигранта с нуля сделала карьеру адвоката. Она любит сложные дела и скандальных клиентов, поэтому защищала, например, создателя WikiLeaks Джулиана Ассанжа. Но скептики утверждают, что пышная свадьба в Венеции была показной: Клуни-де намерен избираться в Конгресс, а в США политику нежелательно быть холостым. Красавица жена, знакомая с юриспруденцией и протоколом, будет как нельзя кстати, а Амаль достаточно умна и практична, чтобы согласиться на брак по расчёту.

«Гравитация» стала лучшим фильмом 2013 года по версии МирФ

Самый свежий проект Джорджа Клуни — тоже фантастический. Но, как мы уже говорили, фантастика ради фантастики ему неинтересна. В мае на экраны выходит «Земля будущего», где актёр играет гениального изобретателя. Герой Клуни нашёл путь в идеальный мир вымышленного будущего, сотканный из коллективного бессознательного человечества. Но этому миру угрожает опасность, и спасти его может только девочка-подросток, случайно нашедшая к нему ключ…

Сюжет вполне в духе студии Disney, которая сняла «Землю будущего». А вот герой Клуни, нелюдимый гений, разочаровавшийся в человечестве, — именно то, что заставит посмотреть фильм не только детей, но и взрослых. Актёр сейчас, как говорят критики, на пике формы — одно его участие гарантирует, что фильм не будет провальным.

Disneyland сильно изменился за лето, в отличие от Джорджа Клуни («Земля будущего»)

Текст: Ксения Аташева

Как мы проведём это лето

Японские телеканалы и студии уже дразнят нас трейлерами аниме, выход которых намечен на июль. Особенно летний сезон порадует поклонников фэнтези.

Проект Chaos Dragon расскажет о войне трёх волшебных королевств, в которой сражаются могучие воины, коварные убийцы и демоны. Этот сериал родился из настольной ролевой игры, в которую шесть вечеров подряд рубились легенды аниме-индустрии Киноко Насу (Fate/Stay Night), Рёко Нарита (Durarara!) и Гэн Уробути (Madoka Magica), а мастером игры и автором мира был Макото Санда (Record of Lodoss War). Столь талантливые люди наверняка снимут захватывающее шоу.

Сериал Over Lord снова поднимет тему онлайн-игры, ставшей реальностью. По сюжету игрок, вместо того чтобы уйти с закрывающегося сервера, становится его правителем. В мире с обретшими свободу воли персонажами у него находятся как союзники, так и противники. Любопытно посмотреть, как аниматоры на этот раз передадут механику игры. Опыта у них хватает: сценарист Юкиэ Сугавара работал над Sword Art Online, а дизайнер персонажей — над полнометражными версиями «Рубак» и «Тригана».

Любителям историй о попаданцах стоит обратить внимание на сериал Gate. Его герой, военный Ёдзи, отправляется исследовать параллельный мир через открывшийся в центре Токио портал. Там он встречает эльфов, волшебниц, рыцарей и драконов.

5pb: всё по науке

Игровая студия 5pb выдала ворох свежих анонсов. Главный из них — игра и аниме, продолжающие сериал Steins;Gate. События развернутся в параллельном мире, где учёный Окабэ Ринтаро не смог спасти свою подругу. Но с помощью машины времени всё можно изменить. Хоть и не факт, что к лучшему.

Аниме-адаптацию получит ещё одна игра 5pb, Chaos;Child. Пусть вас не обманет милая внешность героинь: это не мелодрама, а психологический триллер, продолжающий идеи Chaos;Head. Герои расследуют череду смертей, как-то связанных с землетрясением и пожаром пятилетней давности. Разобраться в происходящем будет непросто — иначе в «научных приключениях» 5pb и не бывает.

Что до игр, компания готовит визуальную новеллу в жанре киберпанк Anonymous;Code. По её сюжету в 2036 году мир из-за сбоя техники пережил катастрофу. Чтобы просчитать риск её повторения, с помощью суперкомпьютера был создан симулятор Земли. А жители симулятора, в свою очередь написали симулятор, что заставило учёных задуматься о реальности их собственного мира. Учитывая популярность игр студии, через пару лет и этот проект наверняка будет экранизирован.

НОВИНКИ СЕЗОНА

- Звёздами сезона станут экранизации работ трёх классиков манги. Самым ярким и драйвовым обещает стать Blood Blockade Battlefront от автора «Тригана» и «Гангрейва» Ясухиро Найто. Действие происходит в Нью-Йорке, ставшем перекрёстком фантастических миров. Аномальная зона отделена от остального мира, и группа супергероев оберегает Землю от погружения в хаос, заодно поддерживая порядок в городе. Съёмки ведутся на студии Bones, известной по «Стальному алхимику» и «Волчьему дождю».
- Манга «Риннэ: Меж двух миров» Румико Такахаси, создательницы «Ранмы», «Инуяси» и «Несносных пришельцев», тоже превратилась в аниме. Это история о паре странных школьников: Сакура видит призраков, Ринне подрабатывает богом смерти. Отправлять души в мир иной — дело сложное, и Ринне часто требуется помощь Сакуры. Их сотрудничество перерастает в дружбу, да и без романтики дело не обойдётся. Режиссёр Сеики Сугавара создаёт это аниме на студии Brain's Base, прославившейся «Тетрадью дружбы Нацумэ».
- Фэнтезийному эпосу «Сказание об Арислане» под тридцать лет, но аниме по его мотивам должно смотреться свежо. Снимается оно не по изначальным книгам, а по манге, нарисованной пару лет назад Хирому Аракавой («Стальной алхимик»). Сериал расскажет о принце Арислане, чья страна захвачена воинственными соседями. Чудом выживший герой отправляется на поиски союзников, чтобы вернуть и восстановить своё королевство. Режиссёром сериала стал Нориюки Абэ («Крутой учитель Онидзука», «Пламя Рекки»).

Текст: **Александр Гагинский**

Sanzoku no musume Ronja

Рони, дочь разбойника

В заколдованном лесу стоит замок, где живут атаман Маттис, его весёлые разбойники, жена Ловиса и дочка Рони. Девочка рано научилась не бояться лесных духов и зверей из чащи. Страшнее любых духов, как ей сказали, злые разбойники из шайки Борки, давнего врага Маттиса. И надо ж было такому случиться, что Рони подружилась с Бирком — сыном проклятого Борки...

Жанр: детское фэнтези

Режиссёр: Горо Миядзаки

Роли озвучивают: Фукико Эндо, Харука Сираиси, Юкари Нодзава

Премьерный показ: 11 октября 2014 — 28 марта 2015, NHK

Продолжительность: 26 серий по 22 минуты

Похожие произведения: «Хроники Рэдволла» (1999) «Тайна Келлс» (2009) «Мой сосед Тоторо» (1988)

Для первого телесериала студии Ghibli Горо Миядзаки, сын великого Хаяо, выбрал книгу шведской сказочницы Астрид Линдгрен, «мамы» Карлсона и Пеппи. Этот выбор определил главные плюсы и минусы нового аниме.

Главный плюс в том, что история выбрана отличная. «Рони» (точнее, «Ронья») — сказка с потрясающей атмосферой и мудрой моралью. Хотя книга детская и во многом наивная, сюжет у неё вполне серьёзный. Это, если угодно, «Ромео и Джульетта» без амурной линии. В войне двух разбойничьих шаек никто не прав и не виноват, нет однозначных злодеев, а героям постоянно приходится выбирать между верностью семье и настоящей дружбой. При этом история изложена доступно, без насилия и с юмором. Разбойники грабят, но не убивают и вообще похожи на бородатых мальчишек, а Рони и Бирк оказываются мудрее упрямых взрослых.

И атмосферу, и сюжет Горо воспроизводит тщательно. Даже слишком. Сериал — не просто точная, а дословная экранизация. Все отступления — это попытки показать на экране моменты, которые у Линдгрен остались за кадром. Можно восхищаться такой верностью книге, но с этим связан и роковой минус. Сюжета «Рони» просто не хватает на целый сериал. Тоненькую книжку растянули на 26 серий — в сумме восемь с половиной часов. Это как вся трилогия «Хоббит».

И если Джексон разбавлял такую же короткую сказку Толкина отсебятиной, то Миядзаки не меняет ни слова, просто рассказывает медленнее. Событиям, занимавшим в книге пару страниц, он посвящает целые серии. Развитие сюжета часто перебивается бытовыми сценками и воспоминаниями, Рони подолгу гуляет по лесу и перешучивается с разбойниками. А уж каждый красивый пейзаж камера разглядывает с одного ракурса, с другого, с третьего, и всё это под музыку...

Так остросюжетная сказка Линдгрен стала медитативным, созерцательным аниме. Если унять жажду адреналина, можно погрузиться в её атмосферу и расслабиться. Но порой всё же хочется залить «Рони» в программу для монтажа и сократить до двухчасового фильма.

Почему по короткой повести сняли именно сериал, хотя явно напрашивалась полнометражка? Это, к сожалению, понятно. После ухода Хаяо Миядзаки на пенсию студия Ghibli оказалась в незавидном финансовом положении. Полнометражки не приносят прежних доходов, и надо срочно осваивать ТВ, где другие студии делают большие деньги. Вероятно, Горо давно хотел снять «Рони» и приспособил проект под новый формат. Но ему, увы, не хватило опыта работы с сериалами — «Рони» похожа на длинный неспешный мультфильм, разрезанный на эпизоды.

Всё это не значит, что «Рони» не удалась. Помимо изначально хорошего сюжета, у неё есть главные достоинства работ Ghibli — отличное оформление и совершенно не «анимешный» облик персонажей. Аниматоры явно знакомы с иллюстрациями Илоны Викланд, но не копировали их. Лесные духи, например, в аниме выглядят совершенно иначе (одному Горо ведомо, почему серые гномы похожи на сов). Мир сериала пронизан атмосферой древней Скандинавии. Видно, что дело происходит не в безликом «неверленде»: замок Маттиса украшен скандинавской резьбой, а в одежде заметны варяжские мотивы. На атмосферу хорошо работает и цепляющая музыка.

В героях «Рони» нет даже следа «анимешности»

Но, как ни печально, кризис Ghibli сказался и на картинке. Обедневшая студия наняла художников-фрилансеров, использующих технику сел-шейдинга, то есть трёхмерную графику, стилизованную под рисунок. Сами Ghibli десятилетиями делали рисованную анимацию, и внезапный переход к «цифре» режет глаза. Не потому, что графика плоха сама по себе — всё-таки анимация в «Рони» качественная. Но осовремененная картинка лишний раз напоминает, что Ghibli уже не та.

ИТОГ

У «Рони» есть немало достоинств — картинка, сюжет, атмосфера — и один серьёзный недостаток: её превратили в сериал. По Линдгрен надо было снимать полнометражный фильм.

УДАЧНО

- КРАСИВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ
- СКАЗОЧНАЯ АТМОСФЕРА
- УМНАЯ МОРАЛЬ

НЕУДАЧНО

- НЕМИЛОСЕРДНО РАСТЯНУТЫЙ СЮЖЕТ
- ЗАМЕТНА КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* 8

Текст: **Ксения Аташева**

Жанр: мистическая мелодрама

Страна: Япония

Режиссёр: Юзуру Татикава

Роли озвучивают: Асами Сето, Томоаки Маэно, Йосимаса Хосоя

Премьерный показ: 9 января — 27 марта 2015 года, Madhouse

Продолжительность: 12 серий по 25 минут

Похожие произведения: «Адская девочка» (2005)

Death Parade

Парад смерти

Когда двое людей умирают в одно время, на том свете их ждёт особый суд. Они теряют память и попадают в бар, где играют друг с другом в игру, поставив на кон свою жизнь. Игры подбирает бармен заведения, он же — судья, решающий, кто из гостей достоин новой жизни, а кто сгинет в бездне. Судьи лишены эмоций и беспристрастны, но некоторые люди заставляют их иначе взглянуть на свою работу.

Свежий сериал студии Madhouse получился удивительным. Необычно даже его происхождение. Основой «Парада смерти» стала не манга, новелла или игра, а получасовое аниме «Смертельный бильярд», вышедшее два года назад в рамках программы по поддержке молодых аниматоров. Опыта у режиссёра Юзуру Татикавы немного, но талантом он не обделён. Хотя «Смертельный бильярд» и стал его первым авторским аниме, до этого он работал над отдельными эпизодами сериалов «Блич» и «Врата Штейна». Удивило и смелое решение Madhouse продолжить столь самобытную историю. Вышедшая в рамках той же программы короткометражка «Академия ведьмочек» сериал не получила, хоть и привела зрителей в восторг.

Приятно удивляет и сюжет «Парада». Название и антураж настраивают на тяжёлое и депрессивное зрелище — парад человеческих ошибок, жестокости и глупости можно растянуть на много эпизодов. Авторы похожей по настроению и тематике «Адской девочки» настрочили про это под восемьдесят серий. Но Татикава увёл своё детище с проторённой дорожки и наполнил его историями с самой разной эмоциональной окраской. Жестокую драму сменяет милая романтическая история, комедия переходит в триллер. Истории пришедших на суд людей предсказуемы, но всегда вызывают бурю эмоций. Они так хитро перетасованы, что перед каждой серией сердце сжимается в ожидании, заставит ли сериал следующие двадцать минут смеяться или плакать.

Но и это не последний сюрприз «Парада смерти». В череду судов над умершими вписан центральный сюжет об отношениях начинающего арбитра Декима и его необычной ассистентки. Потерявшая память девушка пытается вспомнить свою жизнь, а Деким, глядя на неё, пробует понять людей. История поисков себя вышла трогательной и изящной. Этому способствует и антураж. Полутьма бара с цветными витражами навевает задумчивое настроение, как и потусторонний мир со старомодной архитектурой и лёгкой ноткой декаданса.

Правда, с миром как раз вышла промашка. Развёрнуто рассказать о нём не успели, а показанные фрагменты в цельную картину не складываются. Множество ярких персонажей так и остались статистами, конфликты потустороннего начальства не нашли достойного завершения. Да что говорить о разборках героев, когда вопросы вызывают базовые правила мира! Так, судьи считаются куклами, не способными на эмоции. Но коллеги Декима совсем не похожи на кукол. Скорее уж на усталых клерков, которые не прочь после работы пропустить по стаканчику и пожаловаться на жизнь. Конечно, уместить в двенадцать серий ещё и детальное описание мира — задача почти невозможная. Но лучше бы его слегка упростили, а не пытали нас недомолвками.

Может, создатели так оставили зацепки для ещё одного сезона — он и правда лишним не будет. Но перспектива эта туманна: в Японии «Парад смерти» не особо популярен. Жаль, ведь сериал выдался не только интересный, но и красивый. Приятные цветовые решения радуют глаз. Живая мимика героев позволяет лучше понять их эмоции. Ну а опенинг у «Парада смерти» и вовсе получился лучшим в сезоне — ярким, задорным и совсем не предвещающим тяжёлых сцен.

ДВУМ СМЕРТЯМ НЕ БЫВАТЬ?

Тема загробного мира, похоже, в моде. В этом году в программу поддержки молодых аниматоров вошла Chronus, короткометражка режиссёра и дизайнера Онду Наоюки. Аниме рассказывает о богах смерти и школьнике, который спасает свою умирающую подругу. Работа симпатичная, динамичная и душевная, хоть и не оригинальная. Задатки стать неплохим сериалом у неё есть. Раз «Смертельный бильярд» получил продолжение, у Chronus тоже есть шанс.

Окулус и Нона — персонажи интересные, но толкового места в сюжете им не нашлось

Магия вряд ли часто помогает судьям в работе, но в кадре смотрится очень эффектно

УДАЧНО

- ЯРКИЕ, ЖИВЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- ОРИГИНАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН
- ЗАСТАВЛЯЕТ ПЕРЕЖИВАТЬ И ЗАДУМЫВАТЬСЯ

НЕУДАЧНО

- ПРЕДСКАЗУЕМЫЙ СЮЖЕТ
- НЕДОРАБОТАННЫЙ МИР

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

Интерьеров в игре немного, но благодаря стараниям дизайнеров рассматривать их — одно удовольствие

ИТОГ

Невероятно стильный, захватывающий и эмоциональный сериал. Действия в нём немного, зато интересных героев и поводов задуматься масса. Но авторы не смогли уместить свои идеи в скромный хронометраж, поэтому мир сериала полон противоречий и недосказанных историй.

Текст: **Кристина Двойных**

Жанр: махо-сёнен

Создатель: Мичико Йокотэ, Шинджи Такамасу

Роли озвучивают: Мугихито, Ямамото Кадзутоми, Масуда Тошики, Ширай Юсуке

Премьерный показ: 6 января 2015 года, TV Tokyo

Продолжительность: 12 серий по 25 минут

Похожие произведения: «Сейлор Мун» (1992) «Волшебница Мадока Магика» (2011)

ОЦЕНКА МФ *хорошо* 7

Cute High Earth Defense Club Love!

Красавцы-старшеклассники на страже Земли во имя любви!

Пятеро старшеклассников создают школьный клуб, смеху ради названный «Клубом спасения Земли». Кто мог знать, что шутка обернётся явью? Космический розовый вомбат объявляет ребят наследными принцами некоего трона Любви — и теперь, с новыми силами и костюмами, им в самом деле предстоит защищать родную планету от вероломных сил зла.

На первый взгляд, для знатоков жанра махо-сёдзе («девочки-волшебницы») в этом аниме нет ничего принципиально нового. Говорящие животные, зрелищные превращения в воинов с пышными бантами на груди, борьба со злом во имя любви и справедливости — всё это было уже много где. Разница в том, что на сей раз место девочек заняли парни — и это заставляет старые добрые штампы заиграть новыми красками. Создатели даже не попытались придать своему аниме хоть каплю серьёзности, превратив его в ненавязчивую пародию. Это и делает «Клуб спасения Земли» примечательным.

Герои, как водится, обычные школьники, которые в один прекрасный день оказались не такими уж обычными. Правда, розовому вомбату приходится здорово попотеть, прежде чем заставить новоявленных избранных (иначе называемых битволюбами) поверить, что говорящие животные — не галлюцинация, которую безопаснее игнорировать. Из мальчишек только младший с готовностью бросается в омут новых приключений. Остальным куда интереснее ходить на свидания, играть на бирже, а то и вовсе плевать в потолок. Герои то и дело подвергают сомнению адекватность происходящего и задают резонные вопросы: например, зачем давать магической атаке название, да ещё и каждый раз его выкрикивать?

Комедия действительно смешит, лихо оперируя всевозможными клише и не уставая делать реверансы в сторону других сериалов. Но лучше не смотреть все серии скопом: безумный юмор в больших количествах может быть утомительным.

ИТОГ

«Сейлор Мун» для мальчиков — незамысловатая пёстрая комедия, высмеивающая все штампы сериалов о девочках-волшебницах. Иногда чересчур абсурдная, но поднимающая настроение.

Текст: **Кристина Двойных**

Жанр: боевая фантастика

Создатель: Юки Ханада, Кейзо Кусакава

Роли озвучивают: Уэсака Сумирэ, Фуджита Саки, Хидака Рина

Премьерный показ: 7 января 2015 года, Tokyo MX

Продолжительность: 12 серий по 25 минут

Похожие произведения: «Штурмовые ведьмы» (2008) «Пожиратель душ: другая история» (2014)

ОЦЕНКА МФ *хорошо* 7

Флотская коллекция

Kantai Collection

Океанские просторы захватили чудовища, которые представляют опасность для всего человечества. Сражаться с агрессором в водах Японии выпало девочкам, в которых вселились души военных кораблей Императорского флота. Фубуки, эсминцу особого класса, не терпится пополнить ряды отважных Флотских Дев. Но из-за тяжёлого вооружения ей трудно держаться на воде.

«Флотская коллекция» напоминает один из тех сериалов, где девочки, наделённые особыми силами, сражаются с мировым злом. Но на сей раз эти силы берут начало не в каком-нибудь мифическом королевстве на Луне, а в истории Японии. Вернее, её Императорского флота, к которому жители Страны восходящего солнца относятся крайне трепетно.

В отличие от большинства аниме, «Флотская коллекция», основанная на браузерной карточной игре, обладает серьёзной образовательной составляющей. Умильные школьницы и их взаимоотношения служат просто средством для того, чтобы рассказать зрителям истории отдельных кораблей, ненавязчиво описать их классификацию и побудить к более детальному изучению великого наследия.

Вместо волшебных превращений здесь вполне объяснимое, хоть и зрелищное облачение в военную амуницию. Вот ранец с системой наведения в спину прилетел, вот появились мобильные платформы, позволяющие скользить по морской поверхности, вот на голени легли поножи со снарядами, а на предплечья — многоствольные турели в миниатюре. Флотская дева к спецоперации готова!

Можно долго восхищаться метафорическим воплощением деталей, касающихся техники или исторических событий. Например, девушки-авианосцы

изображены в виде лучниц, чьи выпущенные стрелы на лету превращаются в эскадрилью истребителей или в стратегический бомбардировщик. Боевые ранения флотилия залечивает в местном аналоге ремонтного дока — сауне. А девочка Фубуки то и дело употребляет русские словечки — её духовный предок-эсминец после Второй мировой был передан СССР по репарациям.

ИТОГ

Очаровательный сериал-справочник, полный милых школьниц и зрелищных сражений на воде. Если вы хотели изучить историю Императорского флота Японии, но не знали, с чего начать, начните с «Флотской коллекции».

Ведущая: **Ксения Аташева**

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛА:

«Книга жизни» (2014)

Редкий случай, когда мультфильм может одинаково сильно очаровать и детей, и взрослых. Хорошо в нём всё, от стильной картинки и чудесной музыки до захватывающего сюжета и неглупых шуток. Но главное — он потрясающе добрый и душевный.

ИГРОВОЙ КЛУБ
ВИДЕОИГРЫ

Разработчики за последние годы потеряли всякий стыд. Раньше никому в голову не приходило признаться, что, дескать, мы делаем клон такой-то игры и верим, что наша работа будет лучше. Даже будучи уличёнными в заимствовании чужих идей, представители компании мялись и мямлили что-то о том, что классику они уважают и, может быть, отчасти ей вдохновляются, но их игра сугубо оригинальна, а все совпадения случайны. Ну правда ведь, на геймпаде всего дюжина кнопок, а все сюжеты и декорации давно были использованы если не в играх, то в фильмах и книгах. Повторения неизбежны, да на них никто особо и не жаловался и запатентовать нажатие на крестик для проведения удара не пытался.

Опытные игроки, конечно, моментально подмечали, кто, что и у кого позаимствовал. Оборот «клон Diablo» вообще практически заменил громоздкую фразу «ролевая игра в реальном времени от третьего лица с упором на экшен». Но никто не спешил делать это название официальным. Зато теперь в половине анонсов авторы прямо говорят, на что их игра должна быть похожа. Особенно везёт на подражателей творениям From Software. Давно вышла Lords of the Fallen, несостоявшаяся убийца Dark Souls. На подходе пиксельная фантазия на ту же тему Titan Souls. Теперь вот ещё и Necropolis, гибрид Spelunky и Demon's Souls, анонсировали. А уж вариаций на тему платформеров с элементами стелса в духе Gunpoint сколько развелось…

С одной стороны, такая реклама за счёт чужой славы раздражает. Слишком уж много посредственных проектов привлекают к себе внимание громкими сравнениями и отсылками к недавним хитам. Но в то же время такой подход выглядит честным и наглядным. Зная, на что ориентируется автор, проще представить себе его продукт. Да и «Dark Souls со случайной генерацией уровней» звучит лаконичнее и правдивее, чем какой-нибудь «оригинальный ролевой экшен с уникальными локациями и инновационной боевой системой».

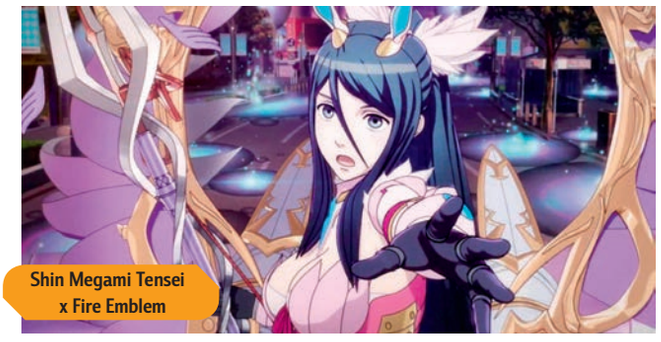
Новые консоли и игры Nintendo

Nintendo долго отказывалась выходить на рынок игр для мобильных устройств, но сдалась и заключила контракт с корпорацией DeNa. Впрочем, это не обязательно приведёт к появлению полноценных игр с Марио, Линком и прочими иконами Nintendo на смартфонах и планшетах. Пока речь идёт только о создании совместными усилиями социальной сети для покупателей продукции Nintendo.

Эта сеть должна будет стать важной частью новой игровой платформы Nintendo под кодовым названием NX. Будет ли это домашняя или портативная консоль нового поколения либо нечто принципиально иное, пока неизвестно. Однако маловероятно, что Nintendo готовит замену недавно обновлённой 3DS, — уж скорее не снискавшая особого успеха Wii U может уйти на покой. Более подробной информацией компания обещала поделиться только через год, а до появления в продаже нового железа пройдёт ещё пара лет. За это время Wii U может заполучить ещё немало интересных игр.

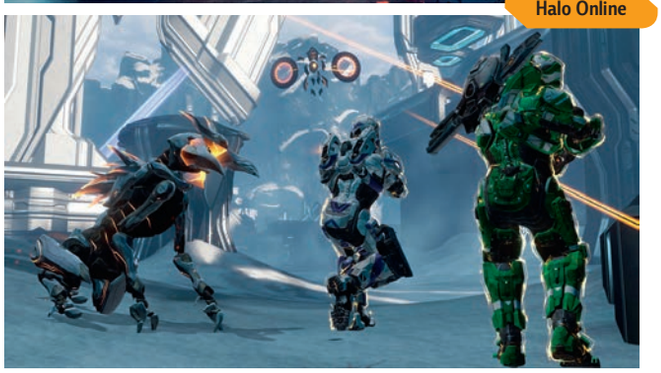
Одна из них — пятая часть Fatal Frame — должна выйти за пределами Японии уже в этом году. На родных берегах печальная история о пропадающих людях и злобных призраках вышла в прошлом сентябре и получила хорошие отзывы. Особенно хвалили управление игры: массивный геймпад с экраном Wii U отлично подходит для имитации мистической фотокамеры, отгоняющей духов.

Не остались без подарка и обладающие Wii U любители ролевых игр. Амбициозный проект Shin Megami Tensei x Fire Emblem, который все считали закрытым, обзавёлся ярким трейлером. В нём есть все составляющие хорошей японской ролевой игры — шикарные костюмы, превращения, яркие анимационные заставки и целая толпа симпатичных героев. Непонятно только, что общего будет у новой игры с упомянутыми в её названии сериями: ни демонов, ни бравых рыцарей в трейлере не видно. Но разработчики в Atlus и Intelligent Systems трудятся талантливые, так что проследить за судьбой их нового детища стоит в любом случае.



Shin Megami Tensei x Fire Emblem

Гало над Россией



Halo Online

Серия Halo обзавелась неожиданной новинкой — условно-бесплатным онлайн-шутером Halo Online для PC. Пока игра заявлена как эксклюзив для России, что вызвало весьма бурную реакцию в западной и российской игровой прессе. Но мелькающее в трейлере меню на английском намекает на возможность её более позднего выхода в Европе и США.

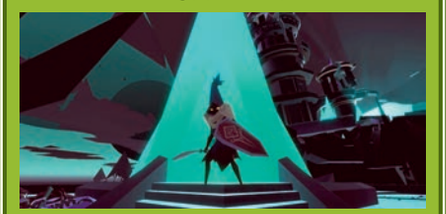
Действие игры разворачивается сразу после событий Halo 3, на тренировочной базе спартанцев на борту космической станции. Сюжет в Halo Online вряд ли будет играть важную роль. Одиночной компании здесь не предусмотрено, только командные бои с участием от четырёх до шестнадцати человек на разнообразных картах. Обмундирование и оружие для героя можно будет подобрать на свой вкус, купив на игровые деньги. Которые, в свою очередь, можно купить за деньги реальные, что грозит дисбалансом. Но у компании «Иннова», выступающей издателем Halo Online, большой опыт в создании и поддержке онлайн-развлечений, и ей под силу найти гармонию между платным и бесплатным контентом. В противном случае играть в разработанный Saber Interactive шутер на движке Halo 3 вряд ли будет интересно. Решать исход боя в первую очередь должны навыки и тактика, а не заплаченные игроком деньги.

ИГРОКАМ НА ЗАМЕТКУ

Между молотом и яблоком

Этот год обещает быть богатым на игры по вселенной Warhammer. Летом на устройствах под управлением iOS выйдет пошаговая стратегия Deathwatch: Tyranid Invasion, в которой пятерым космодесантникам предстоит сражаться с тиранидами. Игра будет состоять из одиночной кампании на сорок миссий и мультиплеера, в который смогут играть до четырёх игроков.

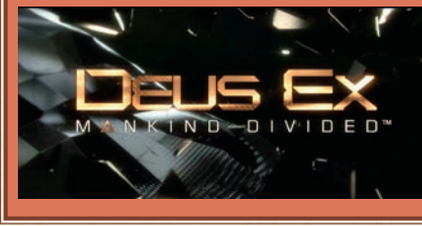
Зоопарк чудовищ



Разработавшая Shadowrun Returns независимая студия Harebrained Schemes начала работу над ролевой игрой со случайно генерируемыми подземельями Necropolis. Её ролевая система пока остается тайной, а боевая напоминает о популярной нынче Dark Souls. Однако монстров здесь можно не только убить, но и перехитрить. К тому же мир будет меняться по мере выполнения поручений его хранителя.

Бог из машины вернётся

Square Enix анонсировала продолжение замечательного киберпанковского шутера Deus Ex: Human Revolution для PC и консолей текущего поколения. Действие Deus Ex: Mankind Divided развернётся через два года после событий предыдущей игры. Нанятому Интерполом Адаму Дженсену предстоит охотиться на террористов, усиленных кибернетическими протезами.

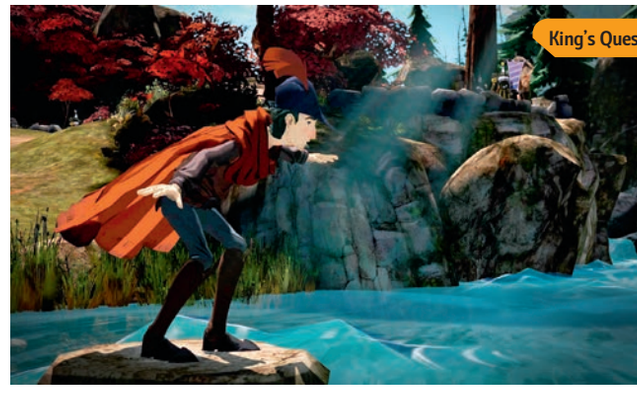


Возвращение короля

Возрождение компании Sierra, которая прославилась приключенческими сериями King's Quest, Space Quest, Police Quest и Quest for Glory, игроки встретили без особого энтузиазма. Хотя игры компании были шедеврами своего времени, войти в ту же реку сейчас будет сложно, да и опустевшую жанровую нишу давно заняли работы Telltale и независимых студий. Однако Sierra не теряет надежды вернуть былую славу, поэтому её очередным проектом станет новый King's Quest.

Перезапуск цикла с тридцатилетней историей смотрится очень приятно. Яркая мультяшная графика и классические сказочные образы радуют глаз, а возвышенная музыка задаёт нужную атмосферу. Интересно подан и сюжет: отважный король Грэхам постарел и теперь рассказывает о своих приключениях внучке. Серию воспоминаний о встречах с монстрами и ловушками и предстоит пройти игроку, управляющему молодым королём. Но то, что он по сюжету дожил до старости, не значит, что в игре нельзя будет умереть. Напротив, возможностей напортачить игра обещает массу, и для каждой смерти или иного проступка у игры приготовлен едкий комментарий. Вообще, в King's Quest обещает быть немало шуток, в том числе над игровыми клише.

Механика игры тоже должна быть интересной. Эпизоды можно будет проходить в разном порядке и разными способами, причём это скажется на сюжете. Звучит многообещающе, особенно для семейной игры, которая ориентирована как на начинающих игроков, так и на фанатов старых квестов.



King's Quest

Ассасины-новички

Ubisoft вняла просьбам публики выпустить Assassin's Creed, действие которого происходит не в поднадоевших уже декорациях Европы или США, а в более экзотических землях. Однако Assassin's Creed: Chronicles оказалась не новой частью цикла, а скорее «вбоквелом». Хотя действие игр разворачивается в одном мире, они принадлежат к разным жанрам. Chronicles — уже не приключенческий экшен, а двухмерный платформер с упором на стелс. Ассасину предстоит исследовать уровни, искать сокровища, перепрыгивать пропасти и скрытно уничтожать противников.

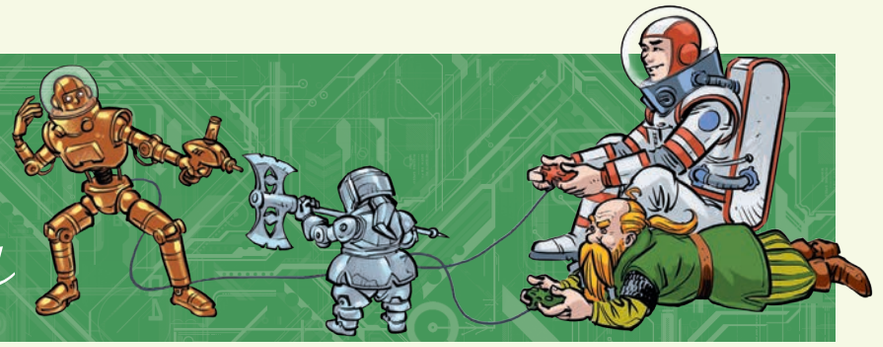
Впрочем, рассказывать подробнее смысла нет, ведь на момент выхода номера Assassin's Creed Chronicles: China, действие которой разворачивается в 1526 году, уже должна выйти в продажу на PC, PS4 и Xbox One. Но эта игра лишь первая в цикле. Осенью этого года должны выйти хроники о свершениях ассасинов в не менее оригинальных краях и эрах. Assassin's Creed Chronicles: India расскажет об индийском асассине XIX века Арбаазе Мире. Assassin's Creed Chronicles: Russia отправит игрока в послереволюционную Россию в компании ассасина Николая Орлова. Оба героя знакомы поклонникам серии по комиксам, посвящённым миру игры.

Оформлены игры будут по-разному. Если китайская часть трилогии напоминает акварельный рисунок в приглушённых тонах, то история индийского ассасина обещает яркие краски. Что же до игры про Россию, то она визуально напоминает революционные плакаты с их чёткими линиями и яркими сполохами красного на сером фоне. А вот насколько будет различаться игровой процесс, пока не ясно.

Assassin's Creed Chronicles: Russia

www.mirf.ru

Лучшие видеоигры



Текст: **Ксения Аташева**

Жанр: ролевой экшен
Разработчик: From Software
Издатель в России: SCEE
Возрастной рейтинг: 18+
Перевод: субтитры
Похожие произведения:
Dark Souls 2 (2014)
Lords of the Fallen (2014)

Bloodborne

В поисках исцеления герой прибывает в город Ярнам, знаменитый своими чудодейственными лекарствами. Но радушного приёма ему не оказывают. Жители Ярнама сошли с ума и превратились в чудовищ, готовых разорвать чужака на части. И теперь герой блуждает по улочкам опустевшего города, пытаясь разобраться в происходящем и выжить.

После выхода Bloodborne можно смело сказать, что From Software создала не просто успешную игровую серию, а целый игровой поджанр. Сюжетно их новая работа не имеет ничего общего с Dark Souls, однако её игровой процесс кардинальных изменений не претерпел.

Как и в предыдущих работах студии, в Bloodborne за убийство монстров герой зарабатывает очки, служащие в игре универсальной валютой. И эти очки всё так же можно навсегда потерять, если умрёшь, не успев подобрать их на месте своей предыдущей гибели. Но теперь их ещё и могут присвоить монстры, поэтому свои пожитки надо не только найти, но и отбить.

В отличие от Dark Souls, где осторожность никогда не была лишней, Bloodborne постоянно требует от игрока действий. У чудовищ здесь можно отбирать не только похищенные очки. Если быстро нанести ответный удар, можно восстановить и потерянное из-за их атаки здоровье. Местная боевая система заставляет рисковать, подпуская противника поближе. Наибольший урон врагу можно нанести, остановив его контратакой из ружья. Ну а если после неё подойти в упор, можно расправиться с противником, проткнув его мечом или вырвав ему сердце голыми руками. Звучит до неприличия просто, но, чтобы проворачивать подобные приёмы, надо досконально изучить атаки каждого из противников и быть предельно расторопным. А в боях с боссами, само собой, надо быть ещё более внимательным и осторожным. Контрудары, которые в серии Souls были делом вкуса, теперь стали едва ли не основой механики. Щитов в Bloodborne нет, и танцевать вокруг врага, выжидая удобный момент для атаки, не выйдет.

Такой подход прибавил боям динамизма, сделал их более стремительными и яростными. Увы, за скорость пришлось заплатить разнообразием. Если в арсенале воинов фэнтезийных королевств были щиты и магия, луки и святые чудеса, то охотникам Ярнама приходится довольствоваться огнестрельным и холодным оружием. Правда, представлено оно в ассортименте — чтобы освоить все виды оружия, игру придётся пройти не один раз. Причём сделать это можно как одному, так и в компании друзей или же воспользовавшись помощью добрых незнакомцев.

Но вернуться в Ярнам хочется не только ради этого. За одну пробежку по городу и его окрестностям всех тайн не разгадать. Всегда найдутся неисследованные уголки, пропущенные персонажи и предметы. Из этих встреч и находок постепенно формируется единая картина пугающе прекрасного мира Bloodborne. Местные интерьеры продуманы до мелочей, и интересных деталей здесь так много, что, разглядывая их, недолго схлопотать дубиной от спрятавшегося в тенях монстра. При этом вычурные светильники, кованые ограды, статуи горгулий и монументы жутким богам органично сочетаются между собой и не выглядят безвкусным нагромождением стильных вещиц.

Портит Bloodborne только ряд технических недоработок. Игра местами притормаживает, а уровни грузятся по полминуты, которые после нескольких смертей кажутся вечностью. Попадаются мелкие глюки и текстуры низкого качества. Но больше всего удручает камера, в критический момент норовящая уткнуться в стену или чью-нибудь спину. В дополнении к Dark Souls 2: Scholar of the First Sin её доработали, а на Bloodborne у разработчиков сил почему-то не хватило.

УДАЧНО

- КРАСИВЫЙ И АТМОСФЕРНЫЙ МИР
- НОВАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА
- РАЗНООБРАЗНЫЕ РЕЖИМЫ ОНЛАЙН-ИГРЫ

НЕУДАЧНО

- ДОЛГИЕ ЗАГРУЗКИ
- НЕ ВСЕГДА УДОБНАЯ КАМЕРА
- МАЛО ВАРИАНТОВ РАЗВИТИЯ ПЕРСОНАЖА
- МЕЛКИЕ БАГИ

ОЦЕНКА МФ *отлично* **9**

ИТОГ

From Software выполнила все свои обещания, выпустив потрясающе красивую игру со стремительными поединками и затягивающей мрачной атмосферой. Без технических проблем Bloodborne не обошлась, но они незначительны и наверняка будут исправлены в ближайших обновлениях.

Игра оправдывает своё «кровавое» название: после нескольких стычек с монстрами сам герой, улицы города и даже стены заляпаны кровью

Боссы Bloodborne заставляют вспомнить ужасы Лавкрафта. Хотя и стычки с обычными людьми-охотниками могут быть не менее опасными

Текст: **Ян Трифонов**

Pillars of Eternity

Отправляясь в поход с другими поселенцами, усталый путник просто искал место, где он сможет осесть. Но боги распорядились иначе. Пережив потусторонний шторм и столкнувшись с культом, который уже много столетий считался мифом, герой становится Хранителем, способным видеть прошлые жизни людей и общаться с духами. И только он может остановить главу культа, который хочет погубить жителей всего мира во имя своего бога.

Жанр: ролевая игра
Разработчик: Obsidian Entertainment
Издатель: Paradox Interactive
Возрастной рейтинг: 18+
Перевод: субтитры
Сайт: eternity.obsidian.net
Похожие произведения: Planescape: Torment (1999) серия Baldur's Gate серия Icewind Dale серия Neverwinter Nights Алексей Пехов, цикл «Хроники Сиалы»

Любители старых видеоигр часто предаются воспоминаниям о былом, сетуя на ограниченность современных проектов. Мол, куда им до сложнейшей философской истории Безымянного из Planescape: Torment! И кто из героев современных RPG обладает такой же тяжёлой судьбой, как леди Арибет из Neverwinter Nights? Новую игру от Obsidian Entertainment любители старины ждали с надеждой, и студия их не подвела. Pillars of Eternity — лучшее, что случалось с жанром за последнее десятилетие.

Но главное, что разработчики избежали ошибок своих предшественников. Учтя современные тенденции и уроки прошлого, они соединили драматичный сюжет Planescape, размах и богатство возможностей Baldur's Gate с громоздкой боевой системой Icewind Dale и отполировали получившийся продукт до зеркального блеска. Получился идеальный сплав современных технологий и классики жанра.

Pillars of Eternity — это ролевая игра старой закалки. Всё как мы любим: открытый мир, неоднозначные квесты и события, партия из шести храбрецов и абсолютная безжалостность к ошибкам. Игрок несёт ответственность за многие свои решения, последствия которых будут ему аукаться до самого конца — хитрая система репутации об этом позаботится. Прослывшему честным человеком поверят на слово, лжецу же припомнят его коварство.

На первых порах в Pillars of Eternity будет трудно отделаться от ощущения, что всё это уже было, и не раз. Да, было, но не в таких масштабах. Берясь за поиски пропавшей девушки, меньше всего ожидаешь, что они приведут тебя в подземный город убийц-фанатиков. А если, захватив крепость Каэд Нуа, спуститься в подвал, там вместо бутылок эля обнаружится вход в Лабиринты Од Нуа, полные ловушек, загадок и оголодавших тварей.

Конечно, есть тут и авантюры и помельче, но на лёгкую прогулку под луной рассчитывать не стоит. Местная фауна весьма разнообразна, и большинство её представителей не прочь закусить забредшим приключенцем. Причём такая участь вполне может постичь даже героев с лучшим снаряжением и прокачанными навыками. Игра требует к себе самого серьёзного отношения и пренебрежительность карает смертью. Встреча с Адровым драконом быстро убеждает, что принц демонов Демогоргон из Baldur's Gate 2 был просто неудачным гибридом змеи и обезьяны на анаболиках.

Под стать бестиарию и боевая система. Она очень напоминает классическую механику D&D-игр и представляет собой сражения в реальном времени с возможностью поставить тактическую паузу, чтобы раздать приказы партии. При этом сражения перестали казаться хаотичными побоищами, как в Icewind Dale. Грамотная стратегия теперь важна даже при встрече с рядовым огром, благо здешний идеальный баланс поощряет толковых командиров. Каждый класс и раса, каждое заклинание и каждая характеристика имеют своё назначение.

Ролевая система также родом из девяностых, но её, как и практически каждый элемент PoE, осовременили и улучшили. Характеристики не ограничиваются «+5 к урону скалкой», а прямо влияют на развитие событий. Например, обладатель высокого интеллекта может избежать большинство конфликтов и даже убедить вражеских лидеров в бессмысленности драки, если правильно построит диалог.

Но есть у PoE и мелкие недостатки. Речь не только о крепости Каэд Нуа, вокруг которой происходит слишком мало событий, учитывая её размер и место в мире игры. Основная проблема в спутниках. Да, у каждого из них уникальный характер, с ними интересно общаться, и судьба у них не менее сложная, чем у предводителя. Однако очень не хватает более глубоких и личных отношений с персонажами, подобных роману с Виконией Де'Вир или братской заботе о крылатой эльфийке Аэри из Baldur's Gate. Ситуация может измениться с выходом крупных дополнений, одно из которых уже в процессе разработки.

ИТОГ

Pillars of Eternity — удачный сплав лучших идей из классики ролевых игр и современных веяний, старомодный, но не устаревший. Это первая ролевая игра со времён Baldur's Gate и Planescape: Torment, про которую игроки скажут: «Я лично застал её пришествие».

По всем канонам жанра тёмные делишки лучше всего проворачивать в тавернах

УДАЧНО
- КВЕСТЫ
- СРАЖЕНИЯ
- МИР
- АТМОСФЕРА
- ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

НЕУДАЧНО
- СПУТНИКАМ НЕ ХВАТАЕТ ЧЕЛОВЕЧНОСТИ

ОЦЕНКА МФ *потрясающе* 10

С КОСПЛЕЕРОМ БЕСЕДУЕТ СЕРГЕЙ СЕРЕБРЯНСКИЙ

Косплей месяца

ТАУРИЭЛЬ

ВСЕЛЕННАЯ: *«Властелин колец»*
ПРОИЗВЕДЕНИЕ: *трилогия «Хоббит» Питера Джексона (2012-2014)*
ПЕРСОНАЖ: *Тауриэль*
МОДЕЛЬ: *Юлия Коробейникова [fiora-solo-top.deviantart.com]*
ФОТОГРАФ: *Анна Фролова [vk.com/frolovann]*

Как началось твоё увлечение косплеем? Кто был первым персонажем?
Впервые я увлеклась косплеем в 2005 году. Одним из моих первых персонажей стала Лара Крофт из Tomb Raider. Лара — воплощение женственности и сексуальности, но её красота не пустая — её отлично дополняют ум, находчивость и тяга к приключениям. Безусловно, это очень яркий и интересный персонаж, в которого я с радостью перевоплощаюсь до сих пор. А так как в игре много частей и огромное разнообразие костюмов, то повторяться почти не приходится.

Как ты выбираешь очередного героя для косплея?
В косплее есть негласное правило: либо ты выбираешь персонажа, похожего на тебя внешне, либо того, кем бы ты хотел быть. Бывает и так, что понравилась, например, причёска, макияж или платье, но сам по себе персонаж ну никак не впечатлил. Тогда лучше взять наиболее понравившиеся черты и сделать собственный образ, а не тратить силы на доскональное повторение того, к чему душа не лежит. Потому что косплей — это в первую очередь игра и перевоплощение. Зачем перевоплощаться в неинтересного персонажа?

У тебя немало образов. А есть ли какие-то самые любимые персонажи?
Да, за без малого десять лет, что я увлекаюсь косплеем, образов накопилось порядочно. Я не считала специально, но их точно больше сотни. И, безусловно, среди них есть любимчики. Это Лара Крофт, вернее даже, её двойник из Tomb Raider: Underworld. Это Юко Итихара из аниме «Триплексоголик», почти все персонажи из игры League of Legends (у меня их как минимум восемь) и Рил Мэйер из Ergo Proxy. Последнюю, к слову, я делала ещё в 2007-м, но тот образ нуждался в тщательной переделке, и только сейчас мне удалось её довести до ума.

ДЕСЯТЬ ФАКТОВ ОБО МНЕ

- Медик по образованию.
- Люблю визаж и создание ярких образов.
- Дома живёт рыбка, хочу завести много животных, но боюсь, что не справлюсь с уходом.
- В прошлом была мастером конькобежного спорта.
- Постоянно меняю цвет волос и стрижки.
- Слушаю музыку из фильмов, сериалов, игр.
- Работаю косметологом, планирую открывать свой кабинет.
- Очень доверчивая и мечтательная.
- В свободное время играю в игры или хожу на концерты.
- Любимая певица — Anna Tsuchiya.

Как выяснилось в процессе, мне больше идут мрачные, мистические образы и образы шикарных женщин, как, например, Юко-сан. Но иногда я берусь за более милых героинь вроде Гаечки из «Чипа и Дейла» или Куколки из «Запрещённого приёма», и они тоже выходят на ура.

Тауриэль была специально придумана для фильма Джексона, и её линия вызвала немало споров среди поклонников Толкина. Что ты думаешь об этом?
Я начала работать над образом Тауриэль накануне премьеры «Пустоши Смауга». Тогда про эту героиню было известно лишь то, что это могучая воительница со сложной любовной линией. Споры вокруг персонажа лишь подогревали мой интерес, ведь я люблю нарываться на неприятности! Но неожиданно мой образ Тауриэль получил достаточно тёплый приём, став чуть ли не центральным в моей «карьере» косплеера. И во втором фильме героиня действительно блистала! А вот в «Битве пяти воинств» она разочаровала. Во время просмотра фильма я просто-напросто уснула… Может, конечно, уставшая была, но ведь действительно захватывающий и интересный фильм ты готов смотреть, даже не спав две ночи подряд! Трилогию о хоббите вполне можно было бы уместить в две части, даже с дополнительными персонажами — главное, чтобы у них были лаконичные и продуманные сюжетные линии.

Самостоятельно ли делается костюм и сколько на это уходит времени и трудов?
Некоторые вещи я делаю сама, но чаще я закупаю готовую одежду и перешиваю её. Не все образы требуют эльфийских ушей и пышных старинных платьев, кое-что вполне можно найти в магазинах, продающих театральный реквизит.

Когда я всё делаю самостоятельно, на создание образа уходит около трёх месяцев, иногда даже больше. Но это не значит, что все три месяца я упорно тружусь. Я, конечно, стараюсь потратить каждую свободную минутку на работу, но занимаюсь и другими делами, так что времени уходит меньше, просто оно сильно растянуто.

Как ты видишь своё увлечение в будущем? Останется ли это занятием для души или ты планируешь как-то зарабатывать на этом?
Зарабатывать косплеем в России — это фантастика. Разве что можно подрабатывать парикмахером, визажистом или создавать реквизит на заказ…
Но я и не хочу, чтобы это превращалось в мой основной источник дохода. Бывает, когда обо мне говорят «профессиональный косплеер», но для меня косплей всегда будет лишь любимым хобби. Не очень приятно, когда на тебя вешают ярлыки, чего-то требуют, а любимое дело превращается в тягость. Косплей — это прекрасно, фотосессии — это прекрасно.
Но не тогда, когда от этого зависит твоё выживание! Так что я никогда не планировала на этом зарабатывать. Пускай косплей останется приятным занятием для души — так гораздо лучше.

ИГРОВОЙ КЛУБ
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Ведущий: **Павел Ильин**

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Айн Рэнд «Атлант расправил плечи»

«Вторая книга для американцев после Библии» на поверку оказалась антисоветской агиткой пополам с посредственным дамским романом. И почему я не внял предупреждениям?

Организаторы игротек и других мероприятий с настольными играми любят бросить камень в огород поклонников видеоигр: дескать, наше хобби отрывает подростков от голубых экранов, сближает людей и вообще социально более значимо, чем ваше. Пока объёмы консольного рынка и оборот владельцев Steam превышает доходы от миплов и тайлов в разы, геймеры на такие вещи не обращают внимание.

При этом крупные издатели игр, как компьютерных, так и настольных, не перестают предпринимать попытки завоевать новую аудиторию за счёт любителей других хобби. Сколько уже вышло настолок по известным сериалам? Один только «Светлячок» вдохновлял игропром минимум трижды. Адаптации Warcraft и StarCraft до сих пор продают за бешеные деньги на барахолках. «Цифра» тоже не отстаёт: всплеск популярности Hearthstone, сайтов вроде boardgamearena.com и «настольных» приложений для iOS — реалии нашего времени.

Бывает и так, что в попытке найти нового игрока разработчик создаёт невероятный гибрид настольной и компьютерной игры. Ещё недавно такие развлечения были редкостью, но с 2014 года, когда за дело взялся титан Fantasy Flight Games, переход настольных игр в информационную эпоху можно считать завершённым. Привязка игры к электронному приложению позволяет избавиться от сложных накрученных правил, ввести элемент случайности, распределить скрытые роли между игроками и избавиться от большого числа дорогих компонентов. С другой стороны, получившаяся игра становится зависимой от популярных устройств, а стоит моде смениться, как старые железки отправляются в утиль, и приложение просто негде запустить. Предвкушаю, как «Манчкин» ближайшего будущего в будущем далёком запускают через эмулятор.

Мечтают ли андроиды о настольных играх?

Предтечей современных полуцифровых игр стала Space Alert Владимира Хватила. Сомнительные прецеденты вроде «Монополий» с банковскими картами встречались и раньше, но именно в 2008 году, с выходом кооперативной игры талантливого чеха, на возможность сочетать традиционные компоненты с высокими технологиями обратили внимание гики. На борту космического корабля не так-то просто выжить — опасности поджидают каждую секунду. Это не преувеличение: Space Alert заставляет игроков действовать в режиме реального времени, исправлять поломки на судне, прокладывать курс через туманности и астероиды, избегая бандитов и враждебных инопланетян. Вместо колоды событий, привычной для таких игр, генератором проблем для команды выступают 16 аудиозаписей на специальном компакт-диске, входящем в комплект игры (смартфоны тогда были ещё редкостью, а планшетов в современном понимании вовсе не существовало). Пока над локализацией Space Alert работает издательство «Магеллан», схожие ощущения можно испытать, установив на свой гаджет приложение Spaceteam.

Вторую значимую попытку примирить на наших столах реальный мир с виртуальным тоже предприняли чехи. Зубодробительную игру Alchemists даже оформлял тот же художник, что и Space Alert. Хит последней выставки в Эссене мог бы остаться незамеченным: в правилах нет ничего принципиально нового, это типичная европейская игра, в которой фишки рабочих выставляются на общее поле, а затем снимаются вместе с выполнением разных действий. Здесь можно отправить ученика в лес за травками или перьями грифона, можно сварить зелье и заставить кого-нибудь его выпить, можно продать товар захожему приключенцу. Вот только элементы зелий сочетаются друг с другом неочевидным образом, и чтобы узнать, из каких магических атомов состоит корень мандрагоры, надо сначала закинуть его в котелок. При чём здесь вообще приложение? А вот как раз оно и выступает «поваренной книгой алхимика» и отвечает, удалось ли вам сварить зелье (для этого нужно сфотографировать ингредиенты камерой), а если нет, то насколько вы далеки от нужного результата. Конечно, эту функцию можно отдать и человеку, только кому интересно работать судьёй и сверяться с таблицей?

Параллельно с чехами свой гибрид разрабатывали американцы из Fantasy Flight Games. Эрик Лэнг, известный по играм цикла Warhammer Fantasy Battles, адаптировал для широкой публики компьютерную игру X-COM. В ней игроки защищают человечество от прилетевших инопланетян и помогают учёным разобраться в свалившихся

на их головы внеземных технологиях. Приложение здесь выполняет ту же роль, что и ведущий в Descent или Mansions of Madness, — играет за «тёмную» сторону. Механический голос в режиме реального времени сообщает, куда и в каком составе высаживаются недруги, и рассчитывает результаты схваток. Помимо всего прочего, приложение содержит справку по правилам и поддерживает три уровня сложности. Издатель не скрывает, что выпуск XCOM: The Board Game был ориентирован на поклонников видеоигр; бывали кооперативы и поинтересней.

Последней заметной игрой, которая без планшета теряет всякий смысл, стал варгейм Golem Arcana. Сюжет незатейлив: в магических королевствах воюют армии, состоящие из Рыцарей, Великих Древних и конструктов-големов. Приложение рассчитывает результаты сражений, учитывая все параметры фигурок и местности, на которой они находятся, и, что очень полезно, автоматически обновляет правила и характеристики големов до последней версии. Только вот, судя по отзывам, проблем с балансом игре избежать не удалось, да и приложение работает со сбоями.

Пока гибридные игры только начинают покорять публику и не могут похвастаться глубиной. За семь лет на рынке не появилось ни одного несомненного шедевра. Но мы уверены, что вскоре приложения перестанут дублировать функции карт и кубиков и выведут настолки на новый уровень.

БОЛЬШЕ СТРАННЫХ УСТРОЙСТВ

Фараон

«Фараон», он же Khet 2.0 или «лазерные шахматы», — незаурядная логическая головоломка, требующая просчитывать не только ходы фигур, но и движение лазерного луча, который включается каждый ход на статуе сфинкса. Игроки должны расставить свои войска так, чтобы отразившийся от зеркал луч не задел их собственные фигуры и добрался до вражеского фараона. Статуи Анубиса выдерживают прямое попадание, остальным солдатам нужно избегать красной линии. Повредить египтянам может даже собственный фараон, просто посмотрев не в ту сторону. Игра локализована в России компанией «Звезда».

Тик-Так-Бумм

Маленькая симпатичная бомбочка с таймером, возвещающая о конце игрового раунда настойчивым звоном, встречается даже в серьёзных играх. В локализации хита от Mattel Pass the Bomb вы займётесь придумыванием слов (ох уж эти разновидности «Эрудита» и «Крокодила»!). В комплекте «Находки для шпиона» таймера нет, но он необходим для игры — если «мирные жители» не вычислят тайного агента за восемь минут, он побеждает. В семейной по оформлению (и отнюдь не по-семейному требовательной к уму и навыкам) игре «Мондо» бомбочка отмеряет для игроков время «постройки» идеальной планеты для животных.

Bakugan

Игры с нестандартной комплектацией обычно похожи на простые игрушки и предназначены для дошкольников. Впрочем, иногда в погоне за прибылью производители развлечений создают невероятные гибриды ужа с ежом. Популярный в Японии и Америке сериал Bakugan (по сути — клон «Покемона») вызвал среди десятилетних ребятишек настоящий восторг. Монстрики-бакуганы выглядят как пластиковые шарики. Чтобы их сила раскрылась, нужно в процессе игры докатить этот шарик до специальной карты ворот, в которой есть металлическая вставка. Тогда бакуган превратится в боевую единицу и будет готов постоять за своего владельца.

Главное за месяц

Мифы Скандинавии

Этой зимой вышла настольная ролевая игра Myfarog, автором который выступил Варг Викернес. Да, тот самый, который сжигал храмы, играл блэк-метал под именем Burzum, а потом стал самым известным преступником Норвегии до появления Брейвика.

По словам Варга, он с детства тратил на ролевые игры почти все карманные деньги и даже в тюрьме не бросил своё увлечение (правда, там у него очень быстро изъяли книги правил). Создавая Myfarog, Викернес вдохновлялся играми 1990-х, и получившаяся система похожа на ранние D&D и Runequest. Игру Варг посвятил своим детям, желая познакомить их со скандинавской мифологией. Скачать компоненты, а также посмотреть обучающие видео от самого автора можно на сайте myfarog.org.

Из геенны огненной

Steve Jackson Games продолжают выжимать последние соки из «Манчкина». Следующая коробка игры будет носить приписку A Nightmare Before Christmas и будет опираться на события одноимённого киномюзикла Тима Бёртона и Генри Селика. Но гораздо интереснее другой анонс. Компания работает над настольной игрой про Хеллбоя. Персонаж комиксов Майка Миньолы уже появлялся в играх Heroclix и Vs System, становился героем RPG, но только теперь получит собственную настолку.

Настольный Белый волк

Настольная игра The Witcher: Adventure Game поляка Игнация Тшевичека будет издана в России. Распространением займётся сеть магазинов «1С Интерес», ранее в продвижении настольных игр не замеченная. Игра выйдет в июле 2015 года под названием «Ведьмак. Приключенческая игра». Вопрос об издателе настольного «Ведьмака» остаётся открытым, но, по неподтверждённой информации, подготовкой русского издания займётся Hobby World, официальный партнёр зарубежного издателя игры. Познакомиться с настольной игрой фанаты Геральта могут уже сейчас, установив одноимённое приложение для iOS или Android (правда, оно доступно только на английском языке).

Рабы не мы

Только успела игра Five Tribes от маститых Days of Wonder собрать свою армию поклонников, как до неё добрались любители оскорбляться. Камнем преткновения стали карточки рабов, которые использовались на рынке для обмена на другие, гораздо более полезные товары. В хорошей игре рабов просто необходимо заменить на что-нибудь толерантное! Неважно, что это вполне соответствует реалиям Аравии X века. Нападки на издательство привели к интересному результату: все следующие тиражи вместо карт рабов получат набор… факиров. Обменивать на восточном рынке шёлк и пряности на факиров, видимо, гораздо логичнее, чем на скованных в цепи людей. Для самых толерантных Days of Wonder приготовили отдельный набор с картами факиров, так что за 8 долларов вы сможете скинуть с себя бремя эксплуататора.

Звёзды не лгут

Таинственный проект Forbidden Stars издательства Fantasy Flight Games будоражил гиков всего мира несколько месяцев, с тех пор как администратор сайта компании «случайно» создал страницу с неанонсированной игрой. Название могло намекать сразу на несколько новых игр, включая большую настолку по вселенной Лавкрафта или миру Twilight Imperium. Вышло иначе.

Новинка оказалась комплексной стратегией во вселенной Warhammer 40,000. Четыре расы борются за превосходство над галактикой, строя на планетах базы и отправляя отряды на покорение других планет. Управляются звёздные империи при помощи жетонов приказов, что делает Forbidden Stars идейной наследницей настольной StarCraft.

Лучшие настольные игры

Текст: **Павел Ильин**

Жанр:
тактическая карточная игра

Автор: Д. Брэд Тэлтон мл.

Художники: Фабио Фонтес

Издатель: GaGa.ru

Количество игроков: 2

Возраст игроков: от 12 лет

Длительность партии:
30 минут

Язык игры: русский

Похожие игры:
Warhammer: Invasion LCG (2009)
Crystal Souls
мобильные Final Fantasy
отчасти — Pocket Battles

УДАЧНО

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- БЫСТРЫЕ ПАРТИИ
- ПРОСТАЯ, НО ГЛУБОКАЯ МЕХАНИКА

НЕУДАЧНО

- ЗАВИСИМОСТЬ ОТ СЛУЧАЯ
- ВОЗНИКАЮТ СПОРНЫЕ СИТУАЦИИ

ОЦЕНКА МФ 8
очень хорошо

Pixel Tactics

В далёкие времена, когда 640 килобайт хватало всем, видеоигры были сложнее и требовали изрядного интеллекта и стратегического мышления. Pixel Tactics — удивительное переложение «тех самых» старых RPG в формат современной карточной игры. Даже джойстик не понадобится.

Перенос на игральный стол выдерживают не все компьютерные игры. От World of Warcraft остались разве что названия игровых классов и локаций, Gears of War превратилась в занимательную головоломку на выживание, а карточная Resident Evil — в помесь «Громового камня» и «Пьяницы». Создатели Pixel Tactics шагнули дальше, воплотив в лёгкой игре не просто сюжет и знаковых персонажей конкретной франшизы, но сам дух шедевров ушедшей эпохи.

Две одинаковые колоды по 25 карт позволяют устроить быструю дуэль с почти бесконечным количеством вариантов. Каждое существо может быть сыграно пятью различными способами — в одну из трёх линий (авангард, фланг и тыл), в качестве лидера в центр отряда или как одноразовая карта приказа. Рыцарь и Храмовник в одной партии защитят в авангарде Ассасина и Дракона-мага от дальних атак, а в другой — усилят лидера и остальных существ, находясь в тылу.

Нашлось в игре место и оригинальным механикам. Например, погибшие участники отряда продолжают занимать место в войске, пока игрок не потратит действие на очистку ячейки. Впрочем, один из лидеров извлекает пользу даже из мёртвых товарищей, превращая их в зомби. Другой лидер запрещает противнику убирать мертвецов с поля, вынуждая его воевать всё меньшей и меньшей армией.

Портят впечатление только неравноценные способности карт. Двойника и Талисмана трудно реализовать без наличия на столе сильных героев, вовремя пришедший Ловец может быстро оставить противника без карт на руке, а значит, и без возможности выставить новых героев. Для серьёзной стратегии (при всей простоте правил Pixel Tactics достаточно глубока) такая зависимость от случая — заметный недостаток. Некоторые комбинации способностей создают спорные ситуации, никак не описанные в правилах, их толкование остаётся на совести игроков. Впрочем, оба этих недостатка легко устранить, просто сыграв несколько партий подряд и выбрав сильнейшего по итогам трёх или пяти поединков.

ИТОГ

Pixel Tactics — интересная, хотя и зависимая от случая стратегия с потрясающей реиграбельностью. Оригинальное оформление и простые правила позволят усадить за стол любого фаната старых приставок.

Текст: **Алексей Сапонов**

Lost Legacy: Flying Garden

Тайное наследие. Небесный сад

Когда-то давно на планете потерпел крушение космический корабль. Говорят, один из осколков таинственного звездолёта — это Небесный сад, неисчерпаемый источник воды и еды. По преданиям, единственным его обитателем был садовник, покинувший свой пост, чтобы найти остальные осколки. Небесный сад, оставшийся без охраны, стал желанной целью для искателей приключений и могущества. Но обнаружить его — задача не из лёгких.

Жанр: карточная

Авторы: Сэйдзи Канаи, Хаято Кисараги

Художники: Марио Вибизоно, Гарретт Уинзил

Издатель: AEG

Издатель в России: Hobby World

Количество игроков: 2-4 человек

Возраст игроков: от 10 лет

Длительность партии: 15 минут

Язык игры: русский

Похожие произведения: «Тайное послание» (2012)

Третья микроигра от известного японского разработчика Сэйдзи Канаи продолжает серию, начатую в 2012 году «Тайным посланием». Те, кто играл в него и в первый набор линейки «Тайного наследия», «Звездолёт», быстро разберутся в «Небесном саде», благо базовая механика изменилась мало.

Игровая партия состоит из двух фаз — основного розыгрыша карт и расследования, во время которого игроки ищут карту с осколком инопланетного корабля на руках друг у друга или в особой стопке Руин. Но действия карт «Небесного сада» более агрессивные, чем в «Звездолёте», что обостряет взаимодействие между игроками. Теперь можно сбрасывать чужие сыгранные карты, подмешивать в них карты из колоды и даже перемешивать карты на руках у всех игроков за столом.

Чтобы эти нововведения не нарушали идеально выверенный баланс «Тайного наследия», в колоде появилась защитная карта, дающая второй шанс при выбывании из игры, а также персонаж, который увеличивает количество попыток в завершающей фазе расследования. Но, пожалуй, главное новшество в игре — возможность перемешивать наборы «Тайного послания». Это не увеличивает допустимое количество приключенцев, но однозначно повышает вариативность игровых партий. Как и должно делать хорошее дополнение.

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

«Небесный сад» сохраняет общие принципы и механику предшественника, но теперь у игроков есть возможность собирать собственные колоды. С реиграбельностью возрастает и общий интерес к играм серии. И что-то подсказывает, что поиски «Небесного сада» — это только начало.

Текст: **Алексей Сапонов**

Munchkin Booty 2: Jump the Shark

Пиратский манчкин 2: Танцы с акулами

Йо-хо-хо, вы тоже это чувствуете? Воздух стал солоноватым, и всё явственнее доносится запах рыбы. Это на наши столы возвращается задорный «Пиратский манчкин», который обзавёлся первым русифицированным дополнением «Танцы с акулами»!

Жанр: карточная

Автор: Стив Джексон

Художник: Джон Ковалик

Издатель: Steve Jackson Games

Издатель в России: Hobby World

Количество игроков: 3-6 человек

Возраст игроков: от 12 лет

Длительность партии: 45-60 минут

Язык игры: русский

Кому сейчас не близка тема флибустьеров, охоты на морских чудищ и поиска сокровищ? «Пиратский манчкин 2» добавляет безудержного веселья к приключениям, начатым в первой части, расширяя арсенал 133 новыми карточками дверей и сокровищ.

В дополнении традиционно больше монстров, проклятий, шмоток и оружия, а кроме этого — кораблей и усилителей к ним. Тишину в эфире скрасит «Пиратское радио», пока «Таран Баран» пытается пробить защиту «Фигли и Мигли», а некоторые особо безответственные пираты вместо того, чтобы взять в руки «Арррркебузу» или хотя бы «Лапчатый пистолет», безмятежно катаются на водных горках детского аквапарка.

Сохраняя лучшее, что было в «Манчкине», «Танцы с акулами» привносит в игру пару оригинальных особенностей. В игре появился ещё один класс с уникальными навыками — Первопроходец. Во-первых, эти проходимцы обладают отличным нюхом на наживу и получают по одному сокровищу за каждого монстра в битвах, где выступали помощниками. Во-вторых (и это просто безобразие), благодаря Находчивости они позволяют, сбросив карту с руки, забрать взамен неё другую карту из игры.

Оправдывая название, «Пиратский манчкин 2» добавляет в геймплей новых акул, а акулы, как известно, очень компанейские ребята. Если в бою участвует хотя бы одна особь, то наверняка подтянутся и другие. Прирост акульей популяции означает лишь одно — нас ждут ещё более ожесточённые и непредсказуемые бои. А с учётом того, что в колоде появились и новые средства для противостояния нашествию, шансы заскучать теперь сводятся к нулю.

ИТОГ

Так что же мы тут сидим и бьём баклуши? А ну-ка, ноги в руки, якорь за пазуху и вперёд, навстречу «Танцам с акулами»!

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Редактор: **Павел Гремлёв**

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

«За тридевять земель» (2013)

Потрясающий датско-шведский мультфильм о смерти, равновесии, ответственности и смелости. Главные герои — зайчики, отчего возникает шокирующий контраст между плюшевым антуражем и серьёзностью темы. Скандинавы мудро не ограждают детей от трудных тем, поэтому готовьтесь отвечать на вопросы вроде: «Почему нашу маму унёс Пернатый Король?»

ВРАТА МИРОВ

Есть популярная легенда о том, что медиаперсоны, схлёстывающиеся на экране телевизора, в жизни относятся друг к другу доброжелательно и с охотой коротают время за рюмкой чая. Поверить в это непросто, когда видишь, как А в прямом эфире называет Б дебилом, а В отказывается вставать в одном рейтинге популярности с Г. А уж когда речь заходит о чем-то важном, диаметрально противоположные точки зрения настолько тверды, что, кажется, сейчас аннигилируют.

Так неужели потом они сбрасывают свои сценические образы и превращаются… чуть не сказал «в нормальных людей»? Это что, заранее просчитанная пьеса, и они показывают нам не свои принципиальные позиции, а расписанные кем-то роли? А может, дело не в чьём-то сценарии, а просто публичному человеку, чтобы удерживать внимание, надо непрерывно изображать драму и скандал, потому что народ требует зрелищ?

С одной стороны, это отдаёт лицемерием. Мы им, понимаешь, верим, радуемся совпадению их мнения с нашим, а они нас водят за нос и ничего похожего не думают и не чувствуют. С другой, в этом, возможно и заключаются демократия и свобода слова — когда никакие разногласия не мешают видеть в собеседнике человека, а в личных разговорах острые темы просто обходятся и не мешают получать удовольствие от общения.

Фэндом (сообщество любителей фантастики) — явление уникальное, такого больше не породил ни один жанр. Последние события развели многих прежних друзей по разным сторонам баррикад. В публичном пространстве — что в блогах и на форумах, что в новых книгах — прежние участники одних и тех же семинаров занимают противоположные позиции и отстаивают их с пеной у рта и порой с переходом на личности.

Через несколько часов я отправлюсь на конференцию писателей-фантастов «Роскон». И, честно говоря, не знаю, чего боюсь больше: увидеть, что в собственном кругу идеологические противники по-прежнему друзья не разлей вода, или обнаружить, что и в самом деле треснул мир напополам, дымит разлом…

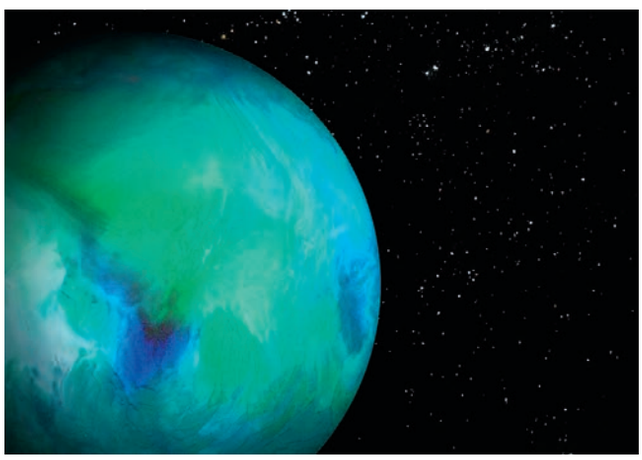
Текст: **Павел Гремлёв, Александр Гагинский**

Фантастическая панорама

Восьмидесятипятилетний Базз Олдрин (пилот «Аполлона-11», второй человек, ступивший на поверхность Луны) опубликовал фото на фоне Стоунхэнджа в крутой майке с фантастической надписью. Ещё пять лет назад он ругал современных фантастов за то, что те совсем перестали мечтать о космосе, — и вот теперь обнародовал свой крик души.

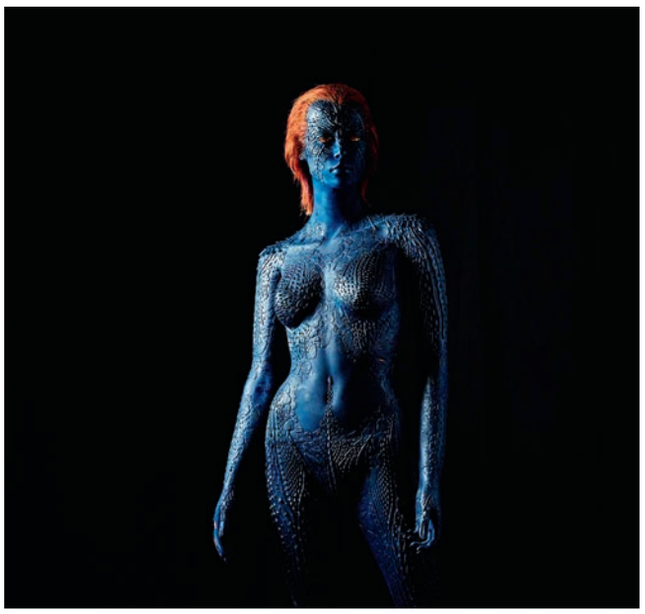
И правда, когда наши задницы окажутся на Марсе?

Фотограф Нэвид Барати (navidbaraty.com) почти два года публиковал космические снимки. Считалось, что Нэвид обрабатывает изображения с космического аппарата Wander. Но недавно открылась правда: все снимки Нэвид делал у себя на кухне с помощью муки, соли и кошачей шерсти, которые



он сыпал на стекло фотосканера. Для примера: первый снимок — донышко стакана с водой, молоком и красителем; звёзды — соль, корица и разрыхлитель. Второй снимок — косметика, оливковое масло, мел, детская присыпка, соль и вода.

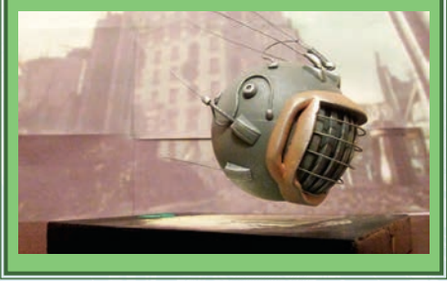
Студия спецэффектов FX Smith распродаёт бутафорию, которую она делала для разных фильмов. Среди прочего это хвосты, очки и когти Людей Икс, дельфин-хакер из «Джонни мнемоника», монстры из «Мимика» и «Лестницы Иакова». Ну и главный лот — костюм Мистик в натуральную величину.



БЕЗУМНАЯ ФАНТАСТИКА

Антигравитация

Русские умельцы сделали левитирующую модель глаз-бота «Анклава» из Fallout. К сожалению, пока что аппарат удерживает в воздухе всего лишь магнитное поле, так что парить он может только над специальной платформой, начинённой системой постоянных магнитов.



Герои-толстяки

Сайт по борьбе с анорексией и булимией сделал серию «фотожаб», где супергерои перерисованы с брюшком и целлюлитом. Авторы считают, что нереалистичные фигуры героев вызывают у людей завышенные ожидания, заставляют ненавидеть своё тело и приводят к анорексии.

Дарт Вейдер — асфальтоукладчик

В Одессе прошёл костюмированный флешмоб: штурмовики Дарта Вейдера (знаменитого кандидата в президенты от «Интернет-партии Украины») асфальтировали ямы («устраняли чёрные дыры») и регулировали движение на дорогах. «Я намерен привести одесские дороги в соответствие со стандартами трасс «Формулы-1», — заявил Дарт Вейдер.

Кипрская художница Мария Аристиду рисует фантастических персонажей с помощью кофе. Идея возникла, когда она случайно пролила напиток на холст. Эффект ей понравился, и Мария начала использовать новую технику уже специально: «Я пишу так, как если бы писала акварелью, — пытаюсь с помощью разных сортов и марок получить нужный оттенок». Сейчас Мария рисует на акварельной бумаге обычными кисточками, а в качестве красок использует от пяти до семи сортов кофе.

Семья китайских фермеров, отец и сын, открыли новую золотую жилу: после огромного коммерческого успеха франшизы о трансформерах в Китае они начали строить гигантские копии десептиконов и автоботов из металлического лома со свалки. На постройку идут в основном остатки старых автомобилей. Модели пользуются спросом — на данный момент прибыль этой семейной фирмы составляет более миллиона юаней (больше 160 000 долларов). Интересно, платят ли они авторские отчисления правообладателям?

В Лондоне появилась «стена памяти» Терри Пратчетта. Художники-граффитисты Dr Zadok и Jim Vision обещают сделать целую серию граффити, посвящённых любимому писателю и его персонажам. Вторая картина появилась в Бристоле. О том, где будет создаваться следующая, художники пока не говорят. «Это сердцебиение города. Это голос глухонемого», — говорил Терри Пратчетт о граффити.

Компания IMAX провела конкурс на лучший фан-постер к трилогии «Хоббит». Жюри отобрало семь десятков работ и отправило самому Питеру Джексону, который и определил победителя. Им стала уфимская художница, третьекурсница Башкирского университета Регина Валиуллина. «Я узнала о конкурсе поздно. У меня было всего три дня на то, чтобы ещё раз пересмотреть все части «Хоббита», вдохновиться и нарисовать картину», — рассказала победительница. Наградой за смелость Регине стала кинокамера GoPro Hero 4 Silver Edition.

mirf.ru

Разговор с Радо Явором

Радо Явор родился в городе Братислава, в Словакии, которая тогда была частью Чехословакии. Рисовать он начал ещё в раннем детстве, но полноценного художественного образования так и не получил. Радо работал в игровой индустрии, занимался проектами, связанными с книгами и фильмами. Сейчас он трудится над играми по вселенным Warhammer 40,000 и Total War.

«Люблю изображать то, чего никто раньше не видел»

Художник Радо Явор рисует огромные космические корабли, шагоходы из «Звёздных войн», самолёты начала века, заброшенные городки и мистические сценки, действие которых разворачивается в Хэллоуин. А ещё он любит путешествовать, интересуется кельтской мифологией и с подозрением относится к реализму. Обо всём этом мы и поговорили.

Радо, искусство — ваше основное занятие?
Я много чем занимаюсь, но деньги зарабатываю только своими рисунками. Правда, я бы не назвал это искусством.

Но почему?
Мне трудно дать определение искусству. У меня вообще проблемы с этим термином. В моём восприятии искусство — это что-то вроде большой картины маслом на холсте. Вообще, думаю, это зрители должны решать, называть ли мои картины искусством.

А сами вы не считаете искусством цифровые картины других художников?
Сложный вопрос. Не всегда. Иногда это просто коммерческая ерунда. Но иногда нет, и это прекрасно. В мире масса отличных цифровых картин, масса художников, чьему мастерству я могу только позавидовать.

Вы рисуете только в «цифре»?
Большинство моих картин до сих пор цифровые, но в прошлом году я начал рисовать акварелью и использовать другие традиционные техники. И это, скажу я вам, не так-то просто.

Как думаете, есть ли что-то такое, чего цифровая живопись выразить не в состоянии?
Полагаю, да. Когда ты рисуешь кистью, у тебя совершенно иной подход к творчеству — оно становится более резким, более спонтанным. Я стараюсь перенести этот подход и в цифровую живопись.

На своих картинах вы очень редко изображаете людей и прочих живых существ. Почему?
На то есть две причины. Во-первых, я не уверен, что справлюсь с этим как следует. А во-вторых, мне просто нравятся пейзажи и масштабные сцены, где люди только добавляют штрихи к общей картине, но не оказываются в центре внимания.

Ваши работы зачастую довольно мрачные...
Да. Но сам по себе я довольно жизнерадостный человек.

Так почему же вы выбираете такую стилистику?
Не могу объяснить. Возможно, за ответом мне стоило бы обратиться к психологу. Мне просто нравятся эти оттенки синего и зелёного.

А пейзажи, которые вы рисуете, полностью вымышлены или основаны на каких-нибудь реальных местах?
По-разному. Иногда меня вдохновляет какое-нибудь интересное фото. А иногда я просто выдумываю всё из головы. Вообще, для меня важно не то, что изображено на картине, а то, какая история за всем этим стоит. Надо сказать, что я много путешествую, но увиденные в реальности пейзажи довольно редко вдохновляют меня на картины. Не знаю почему.

Может, они недостаточно мрачные?
Да нет, они и мрачные, и красивые. Но, понимаете, эти места многие и так могут посетить. А мне нравится изображать что-нибудь, чего никто раньше не видел.

Получается, в искусстве, которое просто копирует реальность, нет никакого смысла?
Для меня — нет. Мне такие картины даже в детстве не нравились. Я люблю, например, Тёрнера. И Айвазовского. Да, они в основном писали реалистичные картины, — но при этом что-то вкладывали в свои работы. Какое-то особое настроение. А сам я только пытаюсь нащупать свой путь в традиционной живописи. Последний раз я держал в руках кисть ещё подростком — до того, как год назад снова взялся за это дело.

А когда вы вообще начали рисовать?
Мне, наверное, было года четыре. А полноценные картины я стал писать к двенадцати-тринадцати

годам. Я ходил в художественную школу, но недолго — всего два года. Бросил её, потому что было скучно. Потом жалел об этом: за два года я освоил кое-какие приёмы и техники, но свой стиль не успел выработать. Но тогда у меня не было возможности продолжить образование, а теперь уже поздно.

Над чем вы сейчас работаете?
В основном над играми из серий Total War и Warhammer 40,000. И ещё делаю книжные обложки.

А сами играете в игры?
Раньше играл, но в последние годы толком не успеваю. Или, может, я просто вырос. У меня есть другие хобби, и времени на всё не хватает.

Какие хобби, кстати?
Странные *(смеётся)*. Например, я коллекционирую винтажные джинсы и куртки. Ещё люблю кататься на старых мотоциклах. И путешествовать по побережьям Европы, по всяким богом забытым местам. Я всегда стараюсь привезти что-нибудь из таких поездок — камень с берега моря, например, или кусок дерева. У меня дома уже не хватает для всего этого места — впору открывать музей. А ещё я собираю старые морские флаги.

А вы помещаете эти находки на свои работы?
Иногда. Например, у меня есть военно-морские флаги Испании и Великобритании — их можно найти на моих картинах.

Возвращаясь к картинам: я верно поняла, что за каждой из них стоит своя история?
Именно. История для меня важнее всего — может быть, поэтому мои картины в чём-то проигрывают с художественной точки зрения. Я могу, например, задуматься о каком-нибудь историческом событии или о том, что ждёт нас в будущем, и воплотить своё видение всего этого на картине. Иногда мои работы напрямую основаны на чём-то, что я видел и читал, иногда они просто чем-то вдохновлены — как, например, в случае с Хэллоуином.

С Хэллоуином?
Да, это такой праздник. Не знаю, насколько он известен в России…

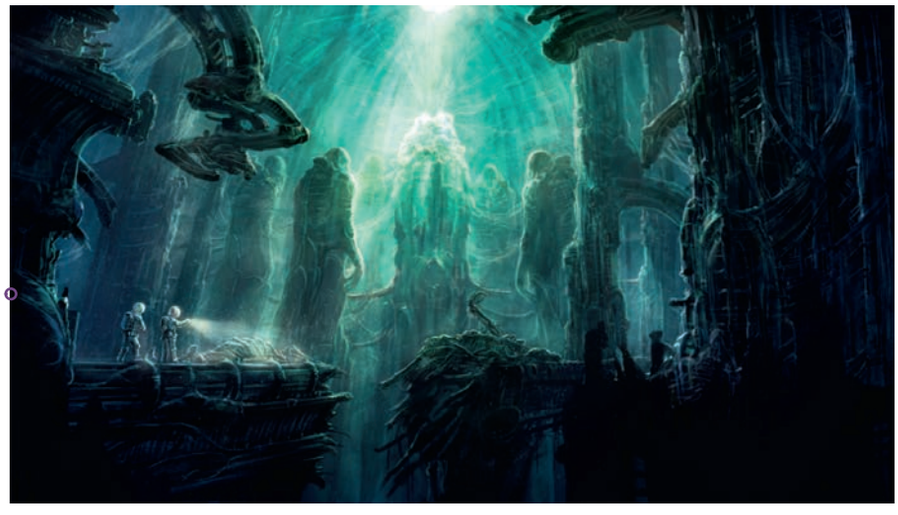
ДЛЯ МЕНЯ ВАЖНО НЕ ТО, ЧТО ИЗОБРАЖЕНО НА КАРТИНЕ, А ТО, КАКАЯ ИСТОРИЯ ЗА ЭТИМ СТОИТ

Мы его даже отмечаем! А что за история у вас связана с Хэллоуином?
У меня Хэллоуин ассоциируется с земледельческими обрядами, которые в Западной Европе уже давно забыты. Он связан с кельтским праздником мёртвых, которых поминали 1 ноября. Теперь Хэллоуин коммерциализировался, стал чем-то вроде детского праздника, но его история никуда не делась. Праздник, корнями уходящий в ирландские традиции, прижился и в США — когда люди обнаружили, что тыквы отлично смотрятся, если засунуть внутрь свечку. Меня как художника тыквы очень привлекают своей необычной формой и цветом — я часто их рисую.

Сам не знаю почему, но я очень люблю истории об американских первопоселенцах, о том, как они боролись за существование и делили землю с индейцами. В те два столетия, XVII-XVIII, происходило множество всяких мрачных историй. И почти никто не рисует картин на эти сюжеты. Возможно, для европейца это странно, но я почувствовал, что должен это изобразить. Я получил множество отзывов на свои работы от американцев, которые почувствовали в моих картинах подлинный дух Хэллоуина и ощутили связь со своими предками. Я нарисовал около двенадцати картин на этот сюжет, и за каждой стоит своя история. Это моя маленькая традиция — каждый октябрь рисовать новую картину про Хэллоуин. И множество людей каждый год этого ждут. И это отлично: значит, я делаю что-то, что нужно людям.

Старая работы для одной фэнтезийной игры. Линейный корабль сокрушает вражеский флот с помощью магической статуи на носу. Мне хотелось, чтобы корабль выглядел большим и грозным. Его внешний облик вдохновлён средиземноморскими галерами.

Эта картина — моё видение фильма «Прометей». Я нарисовал её где-то за год до выхода фильма. Фильм мог закончиться сценой, где раса Космических жокеев прилетает на Землю. Их корабль должен был бы смотреться намного древнее и величественнее человеческих звездолётов. Я стремился сделать корабль похожим на Дереликт из первого «Чужого», только больше и другой формы.



Ещё одна работа, вдохновлённая «Прометеем». Земные исследователи обнаруживают зал с Космическими жокеями и пытаются понять, что же здесь произошло.

Картина по мотивам «Звёздных войн». Вот так я представляю себе имперский шагоход. Мне хотелось изобразить огромную боевую машину по-новому, при этом сохраняя сходство с AT-AT. Так что особого простора для экспериментов не было. Этот шагоход раза в два выше своего «старшего брата». В его дизайне использованы некоторые элементы имперских линкоров. Он вооружён турболазером, восемью тяжёлыми лазерными пушками и множеством бластерных пушек. На картине шагоходы безжалостно сметают повстанцев на какой-то холодной планете (не Хоте:)). У повстанцев просто нет оружия, которое могло бы повредить этим машинам.

Мой любимый космический корабль из новых «Звёздных войн». Он не слишком известен — вероятно, потому, что промелькнул всего на несколько секунд в начале I эпизода. Но мне безумно нравится его дизайн. Здесь изображён Кореллианский дипломатический крейсер, который сгинул на какой-то далёкой планете.

Моё любимое место и время — Америка эпохи первых поселенцев. Я рисовал эту картину по ночам, чтобы создать нужную атмосферу. Я изобразил здесь Плетёного человека — это образ уходит корнями в кельтскую мифологию и связан с жертвоприношениями.

Снова Хэллоуин в американском антураже. Коренные племена создают себе хранителя, чтобы тот защищал их от английских колонистов. Эдакого огромного индейского голема, увешанного тыквами. Вдохновил меня на эту картину прекрасный фильм Терренса Малика «Новый Свет».

22 сентября 1692 года в Салеме, штат Массачусетс. Суд над ведьмами, который состоялся там в этот день, стал ужасным примером массовой истерии. Вспомните об этих невинно осуждённых людях в канун Дня всех святых!

Триста пятьдесят лет назад англичане захватили голландскую колонию Новый Амстердам и переименовали её в Нью-Йорк. Я представил, как всё это могло бы происходить. Моя версия, конечно, слегка отличается от исторической. Голландцам нечем защититься от вражеского флота, и они пытаются запугать англичан.

Фанарт по вселенной Warhammer 40,000 времён Ереси Хоруса. Это финальная битва между силами Империи и Хаоса. Одно из последних сражений, где Титаны противостояли несметным легионам предателей. Перспектива не сразу мне далась, но в итоге всё получилось как я хотел.

Концепт-арт для игры Total War: Rome II. Дело происходит на Ближнем Востоке около двух тысяч лет тому назад. Римские легионы осаждают персидский город. Одна из самых сложных работ, что я рисовал в последнее время. Особенно трудно мне дались персонажи.

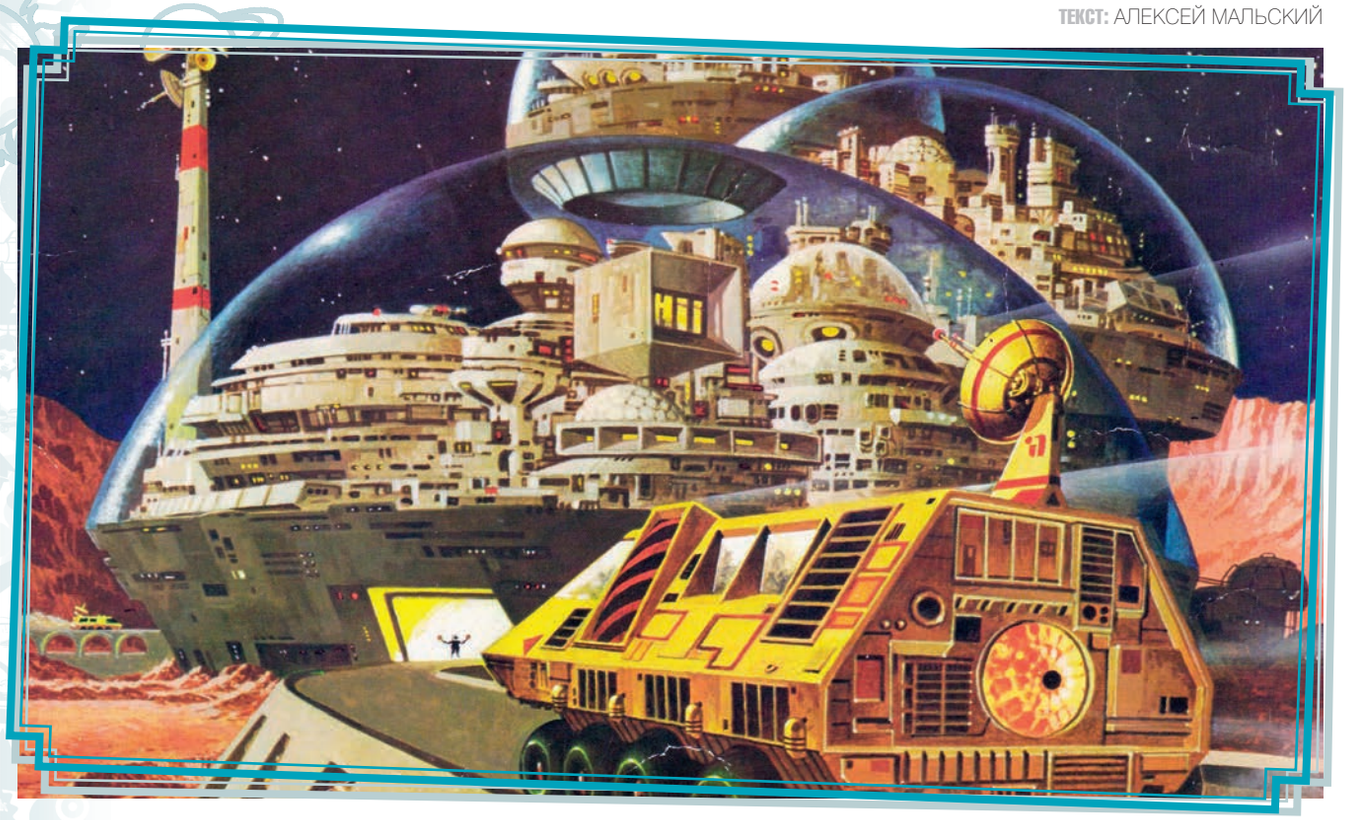
Мне вообще нравятся старые самолёты, а у этого к тому же совершенно необычный дизайн. Это тяжёлый итальянский бомбардировщик Caproni Ca.3 1916 года. Я был заворожён тем, насколько диковинным и хрупким выглядел этот самолёт, и захотел немедленно его нарисовать. И были ведь смельчаки, которые вылетали в бой на этих вот хрупких машинах!

Улица заброшенного американского городка в 1950-х — картина, на которую меня вдохновила поездка в США.

Я нарисовал эту картину в 2006 году. Спокойный вечер в Багдаде, контраст между боевой машиной и тихой улицей. Я надеялся, что будет больше таких мирных дней, без войны и убийств. На этой картине я много работал со светом — хотел показать, как он преломляется в полумраке улицы.

Картина, нарисованная для одной игры по просьбе друзей. Классический сюжет — пришельцы вторгаются на Землю и всё крушат. Только изображённый здесь город — вовсе не типичный американский мегаполис. Было очень интересно работать над этой картиной. Я нашёл в интернете фотографии нескольких зданий и отталкивался от них. Всё остальное дорисовало воображение.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ МАЛЬСКИЙ



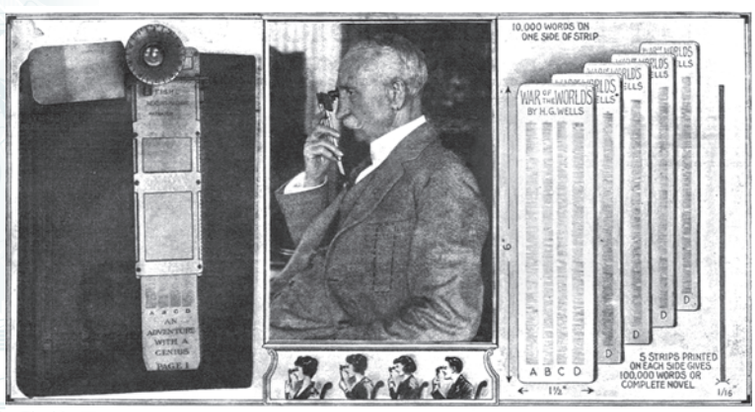
Несбывшийся мир

ОТКУДА ВЗЯЛСЯ РЕТРОФУТУРИЗМ

В старые добрые времена, как известно, и трава была зеленее, и небо голубее, и люди добрее. Тосковать по прошлому доводилось, наверное, каждому, — поэтому среди произведений любой эпохи обязательно найдётся целый ворох римейков, сиквелов, экранизаций и стилизаций. Как правило, каждое поколение с нежностью вспоминает о событиях двадцатилетней давности: пару лет назад набирала обороты ностальгия по «лихим девяностым», а в 2030-м кто-нибудь с улыбкой вытащит из пыльного чулана Kinect или Oculus Rift, напрочь позабыв о политических треволнениях далёкого 2015-го.

Да, плохие воспоминания со временем стираются — поэтому такая ностальгия не совсем честна. Но хороший писатель или режиссёр старается остаться честным в любой ситуации — и если он при этом фантаст, то выход оказывается на удивление простым. Раз НФ-предсказатели придумывают то, чего нет, отчего бы НФ-историкам не повздыхать о том, что так и не сбылось?

Эта ностальгия по тому, чего не было — мираж в квадрате, — и называется ретрофутуризмом.



Безумные изобретения начала века: электронная читалка

Наверное, любой поклонник фантастики когда-нибудь тосковал украдкой по золотым 1960-м, когда на Марсе цвели яблони, у каждого в доме был робот-домохозяйка, а на другой конец земного шара можно было телепортироваться за долю секунды.

Но прежде чем описывать эту несбывшуюся эпоху и её современных последователей, стоит понять, о каких же именно временах идёт речь — и почему именно они удостоились ласковой приставки «ретро».

Строго говоря, под широкое понятие «ретрофутуризм» попадает множество разных стилей: стимпанк и дизельпанк тоже рассказывают о «будущем, которого нас лишили». Эти жанры появились довольно поздно — только в наши дни человечество взглянуло почти на столетие назад и увидело в предсказаниях предков совершенно незнакомый мир с альтернативными технологиями. Именно в начале XX века велись первые жаркие дискуссии о том, как наука может изменить облик планеты.

Пожалуй, самую широкую известность обрели предсказания Жюля Верна: в своих романах он описывал подводные лодки, небоскрёбы, электромеханические калькуляторы, факс и даже оружие с дистанционным управлением. Художник и писатель Альбер Робида не отставал от соотечественника: он изображал летающие машины всех форм и размеров, предрекал электрическое освещение и электропнев-

Самое фееричное предсказание 1910 года — камин на радиевом отоплении

матические поезда. Надо сказать, в своих мечтаниях писатели были не одиноки: прогнозы на будущее обсуждались в газетах и рисовались на открытках, а едва ли не каждое крупное открытие порождало множество новых идей. Уже тогда в летающие автомобили верили все (выходит, что этого чуда техники мы ждём больше ста лет!); многие опасались, что лошади попросту вымрут за ненадобностью. Тогда же впервые появилась идея пищевых таблеток. Школьное обучение виделось полностью автоматическим, а в рутинных делах вроде одевания и бритья людям должны были помогать сложные установки со множеством клешней и манипуляторов.

Неудивительно, что такое буйство фантазии в конечном счёте породило стимпанк — с высоты прошедших лет несбывшееся викторианское будущее кажется куда более красочным, чем минималистичная современность. Вряд ли Стерлинг и Гибсон, в шутку написав «Машину различий», предполагали, что настолько точно угадают мечты нашего поколения.

Что же общего у рубежа веков и 1960-х годов, почему именно предсказания тех времён так полюбились современным фантастам? Скорее всего, секрет в том, что любой прогноз на будущее несёт в себе черты эпохи — и нам важно вовсе не то, насколько точно автор угадал реалии грядущих дней. Куда интереснее понять, о чём он мечтал и на что надеялся, — и разделить с ним эту надежду. Мы видим две эпохи, когда человечество верило в себя: в начале XX века казалось, что учёные вот-вот подчинят себе все тайны природы, а в 1960-х земляне уже готовы были собирать чемоданы и отправляться в межпланетные экспедиции. Любопытно, что раньше к прогрессу относились как к стихии: ещё в 1939 году (на нью-йоркской Всемирной выставке) бытовал девиз «Наука открывает, промышленность применяет, человек подстраивается». Пожалуй, именно в таком сплаве фатализма с оптимизмом и заключён секрет популярности «золотого века».

Стимпанку и дизельпанку повезло: их эпохи получили меткие прозвища, да и временные промежутки запомнить довольно легко — по мировым войнам. Куда хуже дела обстоят у того самого «золотого века», который предстаёт перед мысленным взором при слове «ретро». Прежде всего, вспоминать эти годы стали задолго до того, как появился удобный корень «панк» — Уильям Гибсон ещё не написал своего «Нейроманта». Кроме того, не было и технологии, по которой можно бы чётко определить эпоху. Порой робко пытаются пробиться термины «атомпанк» и «лучемётная готика» («raygun gothic») — но получается не то герой игры Fallout, не то костёл с охранной системой. Да и с эпохой не всё так гладко: основная волна «ретро» началась после Второй мировой, но основу для стилистики заложили ещё в 1930-х, когда в Нью-Йорке впервые прошла Всемирная выставка, а в кинотеатрах крутили «Флэша Гордона», «Бака Роджерса» и «Метрополис».

По обе стороны океана ретрофутуризм формировался независимо, но очень схожими путями, — ведь технологии в мире развивались примерно одинаковыми темпами, и облик «городов завтрашнего дня» не сильно различался. В Советском Союзе оптимистичный взгляд в будущее был попросту государственной политикой: после победы, а особенно во времена хрущёвской оттепели жители СССР действительно

ПЕРВОПРОХОДЕЦ В ГОРОДЕ БУДУЩЕГО

Пожалуй, викторианская эпоха — самая ранняя, к которой обращается ретрофутуризм. Конечно, предсказания о будущем делались и раньше — но, чтобы задеть читателя за живое, прогнозы должны хоть как-то соотноситься с актуальными мечтами и представлениями о мироустройстве.

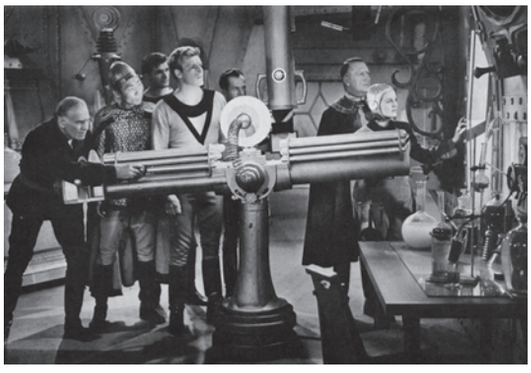
Вот почему вряд ли найдётся фантаст, который станет черпать вдохновение в трудах Луи-Себастьена Мерсье. Однако его роман «Год две тысячи четыреста сороковой» (1770) интересен тем, что это, наверное, самая ранняя фантастическая повесть о будущем. Автор описывает утопическое общество, которое якобы видел во сне. По законам жанра его больше всего восхищают социальное устройство и нравственность жителей будущего, а в своих монологах он то и дело с гневом обличает современников.

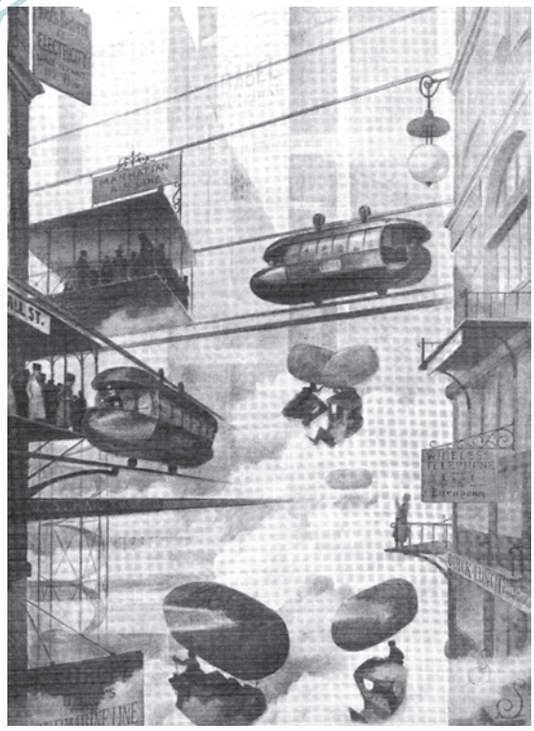
Сейчас пастораль Мерсье кажется дикостью: «вредные» книги в своё время сожгли, в женщинах видят исключительно «примерных жён и матерей», а высшее достижение медицины — это ароматические ванны, с помощью которых победили все болезни. Промахнулся писатель и с численностью населения: например, в России в 2440 году живёт 45 миллионов человек — и это число кажется герою неправдоподобно большим. В защиту Мерсье можно сказать, что в его эпоху население России составляло 14 миллионов.

Зато некоторые предсказания для 1770 года кажутся просто невероятными: в музейном зале оптики показывают несуществующие пейзажи (сложно понять, экраны это или голограммы), а специалисты по акустике научились воспроизводить любые звуки — для этого есть специальная машина с пружинами и рычагами. Вокруг города строят гидроэлектростанции, а улицы освещены «негасимыми лампами». В труде людям помогают машины, поднимающие грузы, а в картинных галереях любой желающий может напечатать себе цветную гравюру. Любопытнее всего выглядит местный музыкальный инструмент — «усовершенствованная гармоника», по описанию напоминающая современный синтезатор. Столь точную картину портит лишь транспорт: в романе упоминаются не только конные повозки, но и носилки — отнюдь не медицинские.

В наше время вместо машины различий вам могут предложить стимпанковый ноутбук. Такое Верну точно не снилось!

«Бак Роджерс» (1939): в XXV веке уже есть лучемёты, но ещё сохранился лёгкий флёр стимпанка

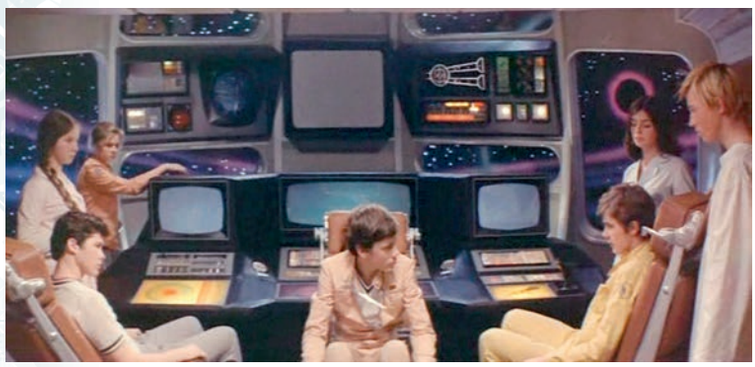




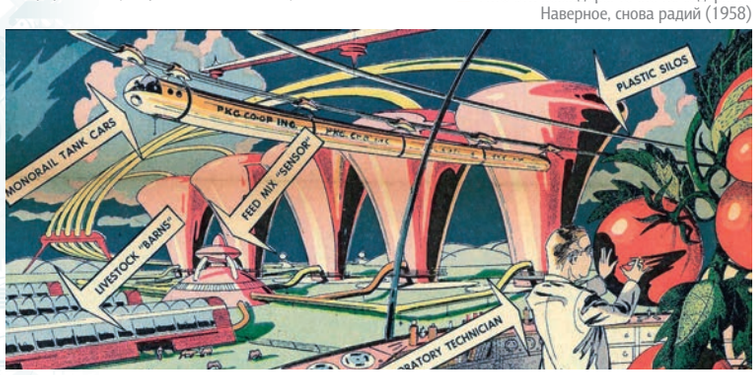
А это уже стимпанк наоборот: взгляд в будущее из 1901 года. На первый взгляд и не отличишь!

поверили, что коммунизм не за горами, а советская наука способна справиться с любой задачей. После полёта Гагарина в космос всем казалось, что и межзвёздные путешествия уже на подходе, а в многочисленных НИИ понедельник какое-то время действительно начинался в субботу: неутомимое поколение «шестидесятников» было искренне влюблено в науку.

Именно таким настроением были проникнуты книги, которые теперь считаются классикой отечественной фантастики. И в романах Ивана Ефремова, и в мире Полудня братьев Стругацких схожая картина: Земля стала единым государством, с нехваткой ресурсов справились за счёт синтеза и автоматизации производства, а человечество вовсю осваивает другие планеты. Не отставали и детские книги: Николай Носов рассказывал о чудо-технологиях Солнечного города (например, крутящиеся дома — реальная идея

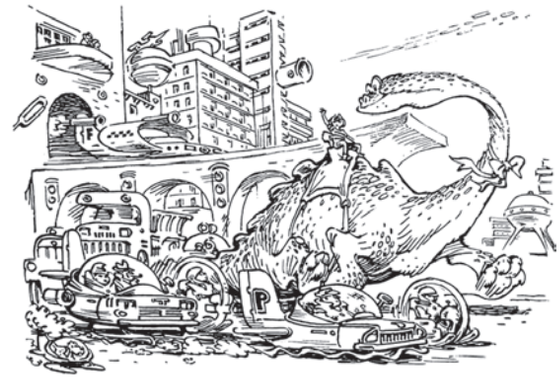


А теперь посчитаем на телевизоре гиперпрыжок... («Отроки во Вселенной»)



ГМО эти помидоры точно не содержат. Наверное, снова радий (1958)

У Булычёва в городе будущего должны были жить даже динозавры



тех времён), а у Кира Булычёва современники Алисы буднично пользовались флаерами, телепортами, космическими ракетами, а из особого состава выращивали здания, которые сделали бы честь самому Гауди.

Перестройка и развал СССР подействовали на многих как холодный душ. Романтика шестидесятых потускнела и стала казаться по-детски наивной. Но со временем даже тем, кто радовался политическим переменам, стало обидно за старую мечту — недаром ехидный Пелевин называл Россию страной подготовленных космонавтов, оставшихся без задания. Изрядная часть современной фантастики обрела ностальгический оттенок: многие до сих пор не отказались бы попасть если не в утопию Ефремова, то хотя бы в сказку Булычёва.

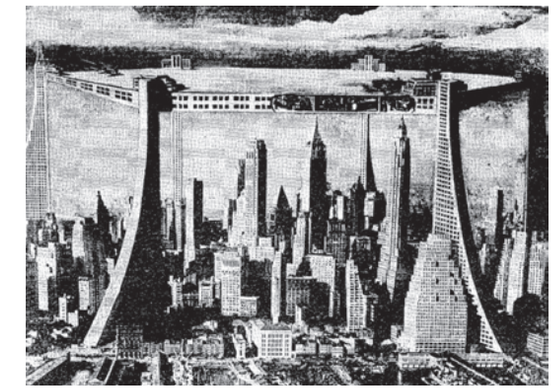
Казалось бы, тоска по идеализированным былым временам — дело гиблое и неблагодарное. Однако Америка, в которой не случалось таких потрясений, как в СССР, прошла через те же самые этапы: оптимизм, цинизм и ностальгия. Немного другими оказались только даты.

В США зарождение ретрофутуризма прочно связано с понятием «бэби-бума». Сразу после Второй мировой войны будущее казалось радужным и безоблачным, — ведь всемирное зло повержено, а прогресс шествует семимильными шагами. Рождаемость резко подскочила и держалась на невиданной высоте до середины 1960-х в — детей стало столько, что правительству пришлось срочно строить новые школы. Именно подросшие «бэби-бумеры» стали первыми в истории тинейджерами: до того существовали только дети и взрослые, а подростковый возраст никто отдельно не учитывал. И в один прекрасный момент именно это поколение, пережив Холодную войну и Вьетнам, с грустью вспомнило свои детские годы и несбывшиеся мечты о будущем.

О чём же мечтали футурологи в послевоенные годы?

Прежде всего, дома — и даже города — обязательно надо было строить под стеклянными куполами, чтобы каждый американец мог укрыться в собственном дворе от непогоды. После бэби-бума все начали бояться перенаселения и голода, поэтому очень много внимания уделялось пропитанию. Одни

А над Нью-Йорком мы сделаем крышу, чтобы... а чтобы было! (1949)



предлагали строить гигантские городские зернохранилища, другие — выращивать гигантские овощи, третьи — перейти на пищевые таблетки. Когда состоялась так называемая «зелёная революция» — резкий скачок в аграрных технологиях, — такие проекты стали казаться абсурдными, но в те времена вопрос пропитания действительно был важен.

Другой серьёзной проблемой, как и во все времена, были пробки на дорогах — и здесь фантазия футурологов разошлась на полную катушку. В качестве основного решения предлагали просторные автострады, нередко — на многоуровневых эстакадах. Покрытие таких дорог должно было само очищаться от снега и льда, а машины можно было сделать электрическими. Или летающими — зачем мелочиться?

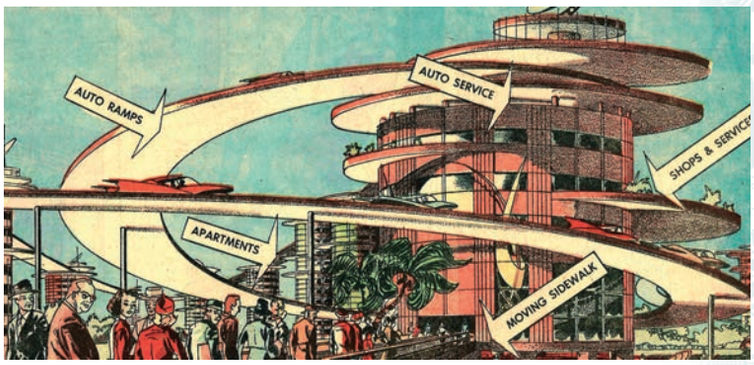
Обычные улицы в городе будущего принадлежали бы пешеходам, но почему-то при этом обязательно нужны были движущиеся тротуары. Пожалуй, дальше американцев эту идею развил только сказочник Джанни Родари: он описывал вдобавок движущиеся скамейки, на которых пенсионеры могли сидеть и гулять одновременно.

Самое интересное, что все эти мечты тогда казались не только уделом фантастов. В 1950-х годах в таком же духе были обставлены павильоны Всемирной выставки в Нью-Йорке, где каждая страна хваталась своими успехами в области технологий, а Уолт Дисней — ярый поборник прогресса — открыл аттракцион «Дом будущего» с аниматронными роботами и планировал возвести целый фантастический город. Именно его проекты и наработки вдохновили создателей фильма «Земля будущего», который в этом месяце выходит на экраны: изучив архивные материалы Диснея, сценаристы мысленно перенеслись в 1952 год — и предались мечтам.

В годы Всемирной выставки даже в повседневной архитектуре начал появляться футуристичный стиль «гуги» — и выглядел он под стать своему прозвищу. Словно бы торопясь оказаться в городе будущего, архитекторы старались строить самые заурядные здания — заправки, мотели и забегаловки — как можно необычнее. Улицы обрастали фантастическими декорациями: скошенные фасады, дуги и арки, круглые окна, контуры летающих тарелок… Неудивительно, что вскоре фантасты уже сами стали заимствовать антураж из жизни: начиная с культового мультсериала «Джетсоны» (1962) стиль «гуги» стал прочно ассоциироваться с инопланетными мирами будущего.

Именно благодаря этой комедии, где рассказывалось о типичной семье 2060-х (папа, работающий кнопконажимателем, мама-домохозяйка, дети, робот и пёс), в Америке распространился классический набор штампов ретрофутуризма. Нельзя сказать, что в сериале было много оригинальных идей, но именно им засматривались в детстве «бэби-бумеры», прильнув к чёрно-белым экранам, — и крепко запомнили, каким именно должно быть будущее. До сих пор можно услышать возмущённые возгласы: «Если 2000 год уже прошёл, то где мой ракетный ранец?»

Вместо этого проекта пришлось ограничиться скромным парком Disneyland



Изящное решение транспортной проблемы: теперь аварии будут случаться прямо у вас над головой! (1958)

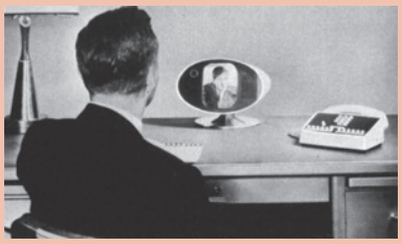
В начале 1970-х годов, когда послевоенные дети подросли, идиллия постепенно сошла на нет: росла преступность, некогда безобидные наркотики становились всё опаснее, бушевала Вьетнамская война, был в разгаре Уотергейтский скандал. В те годы фантастика переживала спад: размышления о нездешних мирах стали казаться слишком наивными по сравнению с суровой реальностью. Но чем больше «чернухи» появлялось на экранах и прилавках книжных магазинов, тем яснее «бэби-бумеры» понимали, что им очень не хватает светлых и жизнерадостных произведений.

«У детей 10-12 лет нет мира фантазий, который был у нас. У них нет ни вестернов, ни фильмов о пиратах, ни всех этих дурацких фантастических сериалов, в которые мы искренне верили, — сокрушался в те годы Джордж Лукас. — Я сам жуткий циник, но оптимизм надо возрождать». Что ж, у маэстро слова с делом не разошлись — именно его фильм заново разжёг в массовом зрителе интерес к полузабытому жанру.

Пожалуй, именно на конец 1970-х пришлось появление ретрофутуризма как такового — уже об-

Джетсоны в Облачном городе — за 18 лет до Лэндо Калриссиана!

ИЛЛЮЗИОН ГОСПОДИНА БЕЛЛА



Одни предсказания фантастов сбылись, другие оказались неосуществимыми, но самая интересная судьба выпала видеофону. Впервые об этом приборе задумались ещё в начале XX века — сохранились рисунки, на которых джентльмены переговариваются с помощью архаичной телефонной трубки и кинопроектора. На протяжении всего XX века такое средство связи пытались соорудить на основе телевизионных технологий — и уже в 1950-х годах существовали вполне удачные прототипы. В те годы американцы мечтали, что благодаря моментальным видеозвонкам можно будет работать в любой точке земного шара, не выходя из дома. Из года в год изобретение пытались довести до ума, обещая выпустить его на рынок «всего через пару лет»… а потом снова забывали. Решение пришло с неожиданной стороны: видеоконференции оказались всего лишь одной из функций компьютера. Выходит, что технология, о которой так долго мечтали фантасты, так никогда и не будет создана — и при этом уже доступна каждому.

Забавно, что никто из писателей и режиссёров не учёл человеческий фактор: далеко не всем и не всегда комфортно красоваться перед камерой во время разговора. Сейчас функцию «видео» в «Скайпе» мало кто держит постоянно включённой — большинство по-прежнему предпочитает общаться голосом, а то и текстом.

В «Автостопом по галактике» один суперкомпьютер был подобающе гигантским, а второй — вообще размером с планету

Не треножник марсиан, а всего лишь типичное «гуги»!

ращённого в прошлое, с ностальгической ноткой. Ещё в самих «Звёздных войнах» активно обыгрывались сериалы 1930-х годов, а следом дошло дело и до римейков (например, в 1979 году пересняли «Бака Роджерса»). Былая наивность обрела особый шарм: новое поколение фантастов уже успело понять, что далеко не все прогнозы сбываются так, как им бы хотелось, — но они, затаив улыбку, продолжали воспроизводить старые штампы. С тех пор закон ностальгической фантастики прост: чем безумнее и ошибочнее предсказание — тем лучше!

Самые заметные промахи футуристов середины века, конечно же, касаются компьютерной индустрии. В старой фантастике компьютеры были всего лишь мощными калькуляторами. Работали они, разумеется, на лампах или транзисторах, информацию выводили в лучшем случае на пузатые кинескопы — и при этом действовало правило «чем больше, тем лучше». Правильная супермашина должна занимать территорию хорошего завода! Само собой, сейчас эта «гонка размеров» стала бесценным подарком для сатириков. Стоит вспомнить, как в комедии «Железное небо» нацистский учёный с Луны (да, градус безумия в фильме именно такой) презрительно смотрит на айфон: разве ж это компьютер?

«Заводной апельсин». Что может быть современнее кассеты? Конечно, маленькая кассета!

Не забудем и про носители информации: сколь бы развитое общество ни описывалось в книгах Хайнлайна, Азимова или Бестера, их герои обязательно будут пользоваться усовершенствованными версиями магнитных лент или микроплёнок. Устройства для распознавания голоса? Легко! Искусственный интеллект? Пожалуйста! Формат данных? Кхм... перфокарты. Над проблемой форматов в своё время изрядно посмеялись создатели аниме «Ковбой Бибоп»: послание из прошлого оказалось записанным на такой устаревшей видеокассете, что во всей Солнечной системе осталось всего два музейных магнитофона, способных её прочитать.

Стоит заметить, что во всей старой фантастике бросается в глаза парадокс: компьютеры явно архаичны, но зато роботехника достигла таких высот, о которых в наше время даже не мечтают. На самом деле в те годы просто никому не приходило в голову, что искусственный интеллект и компьютер — это одна и та же технология. Кроме того, весь опыт человечества противоречил тому факту, что ходьба, речь и распознавание лиц — это сложно, а высшая математика — тривиальная задача. Так и стали появляться узкоспециализированные роботы-уборщики, роботы-официанты и роботы-навигаторы, зачем-то обладавшие гуманоидным телом и совершенно не умевшие считать.

Конечно, идиллия середины века — как и любая утопия — стала лёгкой мишенью для пародий. Ким Ньюман в рассказе «Город будущего» описывает коммуну, построенную по всем заветам фантастики, — с монорельсами, пищевыми пилюлями и идеальным обществом. Проблема кроется в том, что футуристичные изобретения местных жителей обычно работают гораздо хуже современных аналогов, а общество на поверку оказывается настолько неидеальным, что основой сюжета становится расследование убийства. В рассказе Уильяма Гибсона «Континуум Гернсбека» герой и вовсе решает, что даже киберпанковый мир гораздо приятнее «лучемётной готики»: когда вокруг него начинают материализовываться фантазии утопистов 1930-х, он в ужасе пытается вернуть обратно привычные небоскрёбы.

А вот над мечтами об освоении космоса ретрофутуристы смеются редко — напротив, мечтательно перечитывают смелые прогнозы и надеются, что хотя бы малую их часть когда-нибудь удастся воплотить. Пожалуй, «караваны ракет» устарели только внешне: корабли в ностальгических фильмах обязательно блестящие и серебристые, скафандры напоминают комбинезоны из фольги, а интерьеры космических станций радуют глаз белым пластиком и округлыми очертаниями в духе «гуги». Зато в таких произведениях человечество обязательно колонизирует Солнечную систему, а то и более отдалённые уголки Вселенной. В последние годы стали снова появляться фильмы в духе «твёрдой» НФ, которые непременно хоть в чём-то ссылаются на «золотой век». Антураж «Луны-2112» перекликается с «Космической одиссеей-2001», в новом «Звёздном пути» бережно воссоздан дизайн классического сериала, и только прошлогодний фильм с говорящим названием «Космическая станция-76» уже откровенно пародирует предшественников.

Вот почему ретрофутуризм не только приятен, но и полезен: он заставляет порой вспомнить — и, быть может, воплотить — полузабытые идеи из прошлого. Существующие проекты поселений на Марсе выглядят пока не слишком обнадёживающе, но именно воспоминания о 1960-х заставляют людей предлагать всё новые и новые способы вырваться с планеты. Хочется верить, что рано или поздно — возможно, как раз во время очередного ренессанса ретро-фантастики, — у них это получится.

Этих бедняг построили в 1960-х — а могли бы просто взять синтезатор!

Яблонь нет, но газон на Марсе растёт отменный (1951)

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ГРЕМЛЁВ, АЛЕКСЕЙ МАЛЬСКИЙ

Кошмар на улице Ленина

КАК ВЗРОСЛЫЕ СУЕВЕРИЯ ПРЕВРАТИЛИСЬ В ДЕТСКИЕ СТРАШИЛКИ

Чудовища-из-темноты, призраки-убийцы, злобные духи и прочая нечисть сопровождает человечество на протяжении всей его истории. Наверное, буки приблудились к палеолитической стоянке раньше собаки и овцы, да так и остались на новой кормовой базе. Тварям, паразитирующим на страхе, жилось очень сытно: непонятного звука или смутной тени первобытному человеку хватало на несколько недель кошмаров. Но со временем человечество умнело, нервы крепли, суеверия уступали место науке... Пришёл XX век. И твари-фобофаги начали голодать...

Древний человек постигал мир впервые. До того, как вид хомо эректус (а за ним — хомо сапиенс) появился и начал обживать планету, никто не обрабатывал камни, не лепил из глины, не использовал огонь... А главное, никто не задавался вопросами и не пытался постигать мир разумом.

Любое знание появлялось у человека постепенно, путём накопления опыта или путём проверки предположений и гипотез. И если уяснить, что эта травка — горькая, а эта — кислая, древним людям было легко, то о том, что такое темнота, кто грохочет в небе и льёт оттуда воду и куда деваются люди после смерти, они не знали ничего. А чтобы исследовать мир, нужна хоть какая-то отправная точка, хоть какое-то представление об окружающем. Люди придумывали то, чего не могли объяснить, по сути, заменяя неизвестность гипотезами, чтобы потом проверить эти гипотезы и, в свою очередь, заменить их знаниями.

Со страхом вышло так же. Окружающий мир таил множество опасностей. Фактически опасным было всё, чего древний человек ещё не освоил, то есть всё новое и незнакомое. Поэтому древнему человеку по умолчанию необходимо было бояться. Те, у кого страх не стал первой базовой реакцией, просто не выживали — вспомните деревянных солдат Урфина Джюса, которые, не зная, что такое огонь, с равнодушным любопытством смотрели, как горят их руки и ноги.

Но если всё время бояться, то не будет никакого исследования мира. И первобытный человек оказался в тупике: с одной стороны, нужно было всего бояться, чтобы не погибнуть, а с другой, нужно было всё исследовать, делать понятным — и исключать из «зоны страха». Долго ли, коротко, но человек нашёл выход.

Он стал персонифицировать свой страх.

Так появилась нечисть.

А то, у чего есть имя, внешность и какие-то привычки, можно победить. Хотя бы теоретически. А если не победить, то обмануть.

С этого момента и началось взаимовыгодное сосуществование людей и фобофагов. Люди предоставляли еду — свои эмоции, а фобофаги обеспечивали людям картину мира, в которой опасности были преодолимы.

Но, повторимся, наступил XX век. Знаний о мире у людей стало так много, что даже ещё неизведанные области перестали пугать: человек уверился в принципиальной познаваемости всего. Герой «Кентервилльского привидения» на своей призрачной шкуре почувствовал, как тяжело напугать рационального и деятельного современного джентльмена.

Конечно, оставались фобии, неврозы, психические расстройства, но по сравнению с предыдущими тысячелетиями пиршества фобофаги оказались на голодном пайке.

И лишь одна категория людей по-прежнему была щедрой на нужные эмоции: дети. На них и перенесли фобофаги всё своё внимание, их и продолжили пугать с возрастающим энтузиазмом.

Дело в том, что каждый маленький человек за считанные годы проделывает тот же колоссальный путь по освоению мира, который проделывало человечество в течение десятков тысяч лет. И на каком-то этапе ему точно так же нужно населить свой мир персонифицированными страхами, а потом исследовать и победить их.

Вот и получилось, что последним прибежищем фобофага стал шкаф в детской.

Но даже там ему пришлось непросто. Городская среда, в которой растут и формируются современные дети, совершенно не похожа на привычное пространство небольших поселений. Полезные навыки, которые дети получают всё раньше и раньше, понижают эффективность пугания.

Единственный шанс уцелеть в меняющемся мире — это меняться вместе с ним.

ВДРУГ ИЗ МАМИНОЙ ИЗ СПАЛЬНИ...

Мне всегда казалось, что стоит мне ступить на последнюю ступеньку, как я тотчас же окажусь лицом к лицу с мерзким чудовищем, поджидающим меня наверху. Кубарем катился я вниз и с плачем бежал к маме, и тогда мы уже вдвоём снова взбирались по ступенькам. Обычно чудовище к этому времени куда-то убегало. Для меня так и осталось неясным, почему мама была начисто лишена воображения: ведь она так и не увидела ни разу это чудовище.

Рэй Брэдбери

Темнота всегда означала неведомое — причём в самом буквальном смысле: раз ничего не видно, опасность может быть любой и подстерегать где угодно! Детей темнота пугает до обмороков — об этом психологи написали десятки книг и статей, а родители знают и без дополнительной литературы. Недаром история про «чёрный-чёрный город» успешно гуляет по свету на самых разных языках — даже адаптировать сюжет не приходится. В разных версиях различается только разгадка — что же именно скрывается в чёрном-чёрном гробу. И от этого, конечно, ещё страшнее: мало ли что туда положат на этот раз?

Конечно, для современных детей темнота — это уже не бескрайняя ночь. Но если не сама темнота, то её очаги, её щупальца, её жадные рты присутствуют в маленьком и уютном мире каждого ребёнка. Угрожающее пространство под кроватью, бездонные недра шкафа, таинственный и опасный ночной коридор к туалету... Так что шаблонные истории о буках-из-темноты ничуть не потеряли в эффективности. Как время действия для страшилок ночь подходит идеально: кругом ничего не видно, родители спят и ничем не смогут помочь... А в чёрном-чёрном углу кто-то обязательно должен прятаться. Так что коронный номер — «чудовище из кладовки или из-под кровати» — отлично прижился и в современных детских историях.

Разве что в СССР вышла осечка. Но это можно объяснить: в большинстве квартир просто не было кладовок, а скарб хранили на антресолях или балконах. Да и пространство под кроватью чаще всего было занято коробками с вещами — в отечественных «малогабаритках» использовался каждый метр. Зато в детском фольклоре других стран подкроватные монстры чувствовали себя отлично.

Да и взрослые писатели и режиссёры при обращении к теме детских страхов подолгу и с удовольствием исследуют повадки именно чудовищ из-под кровати. Можно вспомнить, к примеру, триллер «Они» (2002) — там герои фильма пытались найти спасение от зловещих потусторонних существ, которые преследовали их с самого детства. Порождала чудовищ, разумеется, темнота, а в детских шкафах они прятались только до поры: запоминали будущих жертв, чтобы вернуться к ним через десяток лет и как следует полакомиться. Не обошлось без спасения от придуманных чудовищ и в сериале «Доктор Кто» — детским страхам была посвящена серия «Ночные кошмары». Не каждый день услышишь от бывалого путешественника во времени, что самое страшное место во Вселенной — это детская комната.

Впрочем, как известно из рассказа Роберта Шекли «Призрак-5», от любого чудовища можно надёжно спрятаться под одеялом. Если ночные монстры выступают как персонажи взрослого фольклора, то дело плохо. А вот дети знают отличные способы защиты и с успехом их используют. «У меня есть одеяло, и я не побоюсь его применить!»

ЧУР МЕНЯ!

На другой день ночью девочка спит и чувствует, что ей очень страшно. И вдруг она видит, что из красного пятна высовывается рука и тянется к ней. Девочка испугалась, написала записку и умерла.

Эдуард Успенский «Красная рука, Чёрная простыня, Зелёные пальцы»

Советский Союз вообще был для фобофагов самой негостеприимной территорией. Страна настолько резко порвала со своим прошлым, что мифам было не за что уцепиться.

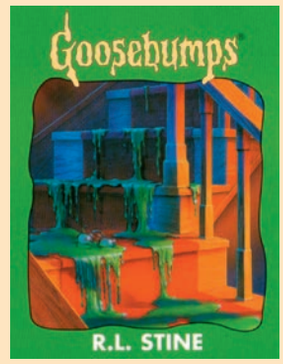
Да, в СССР страх темноты тоже рождал чудовищ — но вместо рогатых и клыкастых монстров появлялись совершенно неведомые существа. Многие помнят пионерлагерный фольклор, но никто не объясняет, почему бояться надо именно Чёрной простыни или Жёлтой ленты и откуда они взялись.

Казалось бы, почему не взять обычного упыря, чёрта или ведьму? Но в городском ландшафте эти существа приживались плохо: рассказывать-то про них рассказывали, но почти во всех страшилках побеждали или высмеивали — сказались десятилетия борьбы с религиозным дурманом. Вот тогда-то и пришлось фобофагам полностью поменять декорации.

ОЧЕНЬ СТРАШНОЕ КИНО

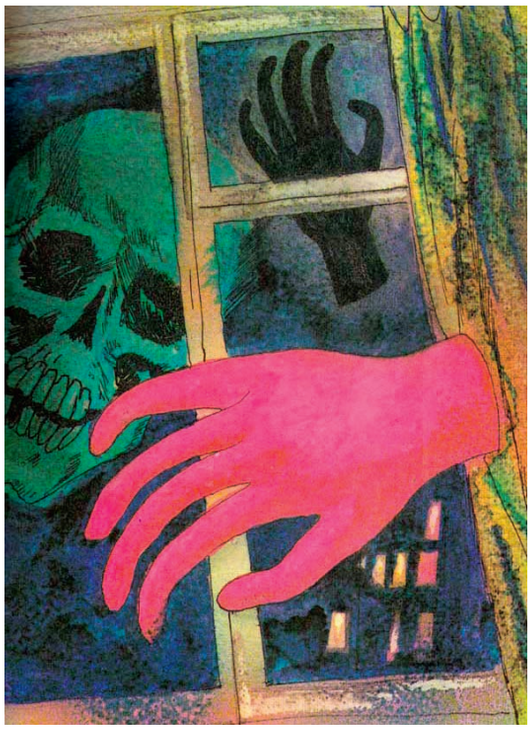
Современные американские сказочники обожают фантазировать на тему кошмаров — недаром на западе так любят антураж Хэллоуина. Больше всего страшилки повлияли на творчество Тима Бёртона: практически каждый его фильм пронизан их весёлым и жутковатым духом. Монстры и призраки из «Кошмара перед Рождеством» полюбились зрителю ничуть не меньше, чем их прототипы из народных легенд.

А до «Гарри Поттера» главным детским бестселлером считалась серия книг Роберта Лоуренса Стайна «Ужастики», в которую вошла не одна сотня разнообразных леденящих душу историй.



Книги Стайна не только перевели на множество языков, но и несколько раз экранизировали. Один из сериалов («Мурашки») выходит до сих пор

Очень много в наши дни неопознанных летающих объектов



Рука-призрак: документальный снимок

Раньше Тварь Аддамсов жила в коробочке, но с развитием спецэффектов стала гораздо самостоятельнее

Именно о декорациях обычно заводят речь исследователи, когда пытаются разобраться в советских страшилках. Поскольку с суевериями в СССР было туго, жители городов стали наделять сверхъестественными свойствами самые обычные бытовые предметы. Проклятия и охота за душами в мире диалектического материализма не прижились, поэтому обычно у советской нечисти цель незамысловатая: наброситься на жертву и задушить. Впрочем, встречаются и более изобретательные персонажи: например, Чёрный трамвай разъезжает по городу с датами жизни вместо номеров, заманивает людей с подходящим годом рождения внутрь, и больше их никто никогда не видит.

Существует версия, что истории про исчезновения людей — это отпечатавшийся в детском сознании след репрессий 1930-х годов, а трамвай и Гроб на колёсиках — это на самом деле милицейский «воронок». Впрочем, гроб мог действительно быть гробом: зрелище традиционной похоронной процессии — не для слабонервных. Ещё некоторые указывают, что на сюжеты страшилок могли повлиять расходившиеся по газетам и «сарафанному радио» сообщения о маньяках — недаром в некоторых историях детей пускают на пирожки. Но откуда бы ни брались сюжеты, в страшилках они всё равно рассказываются в классической сказочной форме — и своим поведением зловещие персонажи начинают напоминать бесов из языческих преданий.

Новая нечисть работает точно так же: все знают, как чудовища выглядят и как с ними бороться, но логику их действий никто не объясняет. Например, если леший запутал дорогу, достаточно вывернуть одежду наизнанку. А жёлтые шторы, прежде чем задушить ребёнка, всегда командуют: «Подойди к окну, встань на стол...» Если тот не выполнит приказ, шторы задушат сами себя. В общем, как и в народных сказках, нечистую силу довольно легко обмануть.

Что же до Красной руки и её чёрной сестры, то они по-своему уникальны. Прежде всего, в других странах зловещие конечности обычно ползают в ночи, а не летают. Во-вторых, в СССР появление Рук очень редко объясняется, тогда как в других легендах они обычно принадлежат мертвецам или призракам. Например, существует ирландское предание про руку, которая затаскивала в трясину путников, рискнувших выйти на болото в полночь.

Во многих фильмах ужасов отрубленные руки зомби и скелетов тоже часто двигаются сами; наиболее известный пример — Тварь из семейки Аддамс. Однако, как и Тварь, Красная рука хранит молчание о своём прошлом.

Детские страшилки повлияли на многих российских авторов и нередко появляются на страницах взрослой и детской литературы. Эдуард Успенский в своё время не только собрал внушительную коллекцию таких баек, но и выпустил их литературную версию, в которой все паранормальные предметы действуют заодно. В отечественной пародии «Порри Гаттер и каменный философ» Чёрная рука, верная помощница Мордеволь-та, оказывается биороботом, запрограммированным на простейшие команды, — надо сказать, такая версия порой встречается и у детей. В повести Клайва Баркера «Политика тела» руки (вернее, кисти) людей осознали себя и подняли восстание против своих эксплуататоров — людей. А на страницах серии Макса Фрая про Ехо похожие сюжеты возникают постоянно: то нечисть пытается пробраться к спящему, строя себе лестницу из песка, то по улицам ездит загадочный трамвай... Сэр Макс даже однажды попытался рассказать коллегам пару страшилок, но быстро об этом пожалел: если маг из Ехо всерьёз поверит в Чёрную руку, она обязательно прилетит.

Один из основных признаков такого опасного предмета — его необычный облик. В страшилках родители обязательно предупредят ребёнка, что вещь определённого цвета покупать нельзя. Почему голубая лента пьёт кровь, зелёная кукла душит детей, а красные туфли обгладывают ноги до косточек? Скорее всего, дело в том, что в советских реалиях весь город ходил в похожей одежде и обставлял квартиры одинаковой утварью. Любой уникальный и яркий предмет привлекал внимание, и порой для этого было достаточно необычного цвета. А дальше в дело вступает сказочная логика: раз необычный — значит, проклятый. Девочка-девочка, Жёлтые шторы тебя задушат!

Надо сказать, что мотив проклятого предмета, один из древнейших, напрямую связан с темой смерти. Почти у всех народов есть табу, которое гласит: у мертвецов ни в коем случае нельзя забирать вещи. Объясняется это каждый раз по-

ТРУП МЁРТВОГО ПОКОЙНИКА

– Женщина, вы там что, покойничка кушаете?
– ДА!!!

Детская страшилка

Фобофаги, паразитировавшие на страхе смерти, изменились в современном мире меньше всего. Мертвец — он и в XXI веке мертвец, а поэтому классические умертвия перекочевали в детский фольклор в практически нетронутом виде. Адаптироваться к местной культуре им тоже не пришлось — в современных страшилках всего мира покойники почти ничем не различаются.

К примеру, среди советских детей гуляла история о девушке в белом платье, которой парень на свидании нечаянно пролил на подол вино. На следующий день кавалер узнал у родителей девушки, что та уже несколько лет назад погибла. Когда озадаченные родственники раскопали могилу, на платье покойницы действительно было красное пятно. Ровно такую же историю рассказывают американские бойскауты: девушка попросила дальнобойщика довезти её до дома, а он дал ей куртку согреться. Наутро водителю сообщили, что девушка давно погибла в автокатастрофе на том самом месте, где он её подобрал. Конечно же, свою куртку он нашёл на её могиле. Надо сказать, современные покойницы выглядят куда безобиднее сказочных: те не только прикидывались живыми, но и постоянно норовили утащить кого-нибудь за собой в царство мёртвых.

Всадник без головы из «Сонной лощины» — вовсе не реверанс Майн Риду, а пересказ народной страшилки

разному, но истинную причину найти нетрудно — для этого можно, например, обратиться к японской мифологии. Синто, как и полагается порядочной языческой религии, предпочитает оперировать предельно конкретными понятиями. Если зайдёт речь о порче — значит, имеется в виду самая обычная грязь; если описан ритуал очищения, там обязательно будет омовение и другие способы дезинфекции. То же самое и с предметами мертвецов: в древние времена от них запросто можно было подхватить какую-нибудь заразу.

Понятное дело, что со временем на истории о «нехороших вещах» накрутили множество суеверий, но сама идея проклятого предмета понятна даже ребёнку. Отсюда и расхожий сюжет пионерской страшилки — о старухе, которая отрезала у умершего мужа палец на память. Ночью он явился к ней в спальню — и... на этом месте рассказчик вскакивает и орёт: «Дай мой палец, ДАЙ!»

Бойскауты обычно уточняют, что дать нужно палец ноги, а Марк Твен рассказывал в том же ключе негритянскую историю про золотую руку. В 1970-х годах оба варианта сюжета попали на пластинку «Жутко страшные истории», которая пользовалась у американских детей огромным успехом.

Проклятая вещь вовсе не обязательно приводит в дом мертвеца — эффекты от неё возможны самые разнообразные. Это может быть, например, хэллоуинская маска, прирастающая к лицу, или зелёный пистолет, убивающий по ночам людей. Сводятся все такие сюжеты к одному: владелец должен как можно скорее избавиться от вещи, но не всегда может это сделать. В мифах такое случалось сплошь и рядом — вспомнить хотя бы кольцо Нибелунгов, погубившее не одного хозяина.

В некоторых вариантах истории желаний пять — при исполнении каждого у лапки ломается один палец

Самые же коварные предметы привлекают тем, что умеют исполнять желания. Дети чаще всего рассказывают историю об обезьяньей лапке — редкий случай легенды, у которой есть литературный источник. В 1902 году Уильям Джекобс написал одноимённый рассказ, в котором лапка достаётся бедной семье. Отец попросил денег — и тут же получил страховку за сына, погибшего на фабрике. Обезумевшая от горя мать попросила у лапки вернуть сына назад, но явившийся к ним ночной гость был настолько ужасен, что прогнать его помогло только третье желание. Сюжет о лапке постоянно обыгрывается в японских и американских сериалах: владельцы и желания бывают самыми разными, но финал неизменно трагичен.

НЕ ВЛЕЗАЙ — УБЬЁТ!

Она начиталась всяких прелестных историй о том, как дети сгорали живьём или попадали на съедение диким зверям, — и все эти неприятности происходили с ними потому, что они не желали соблюдать простейших правил, которым обучали их друзья: если слишком долго держать в руках раскалённую докрасна кочергу, в конце концов обожжёшься; если поглубже полоснуть по пальцу ножом, из пальца обычно идёт кровь; если разом осушить пузырёк с пометкой «Яд!», рано или поздно почти наверняка почувствуешь недомогание.

Льюис Кэррол
«Приключения Алисы в Стране чудес»

Рациональную основу под собой имели не только правила безопасности при общении с мертвецами, но и изрядная часть других табу. Поэтому страх нарушить запрет — каким бы странным этот запрет поначалу ни казался — люди охотно поддерживают и пестуют. И в старые времена страх этот так разгулялся, что попал не просто во множество историй, а в саму структуру сказки.

Когда знаменитый фольклорист Владимир Яковлевич Пропп исследовал народные сюжеты, он выделил несколько событий, которые почти всегда присутствуют в волшебной сказке. В самом начале истории говорится о запрете, затем его нарушают, и приходит беда. Только после этого герой снаряжается в путь и начинается собственно история. В итоге всё заканчивается хорошо — и никто больше не боится.

Но дети, которых в процессе воспитания окружают тысячи запретов, нашли отличный способ сделать историю ещё страшнее. Они взяли и попросту отрезали от сказочной структуры всё лишнее. Запрет нарушают, приходит беда... и всё. Конец истории. Архетипическая логика повествования, интуитивно понятная каждому человеку, нарушена, и её незавершённость пугает едва ли не больше, чем смерть героя.

Конечно же, этот формат не нов. Тест-драйв устроили ещё в древней Греции — вспомнить хотя бы миф о ящике Пандоры, который ни в коем случае нельзя было открывать. Любопытная Пандора не сдержалась, и с тех пор хранившиеся в ящике беды гуляют по земле. Похожая история связана с Синей бородой, который убивал своих жён только за то, что они не слушались его и заходили в потайную комнату, — но там всё-таки в последний момент из ниоткуда появился хэппи-энд. Кстати, интересно, не родственник ли Синяя борода Чёрной руке?

Самое любопытное, что в XX веке в страшилки перекочевали не только темы из сказок, но и целые цитаты. Фольклорист Георгий Науменко, собиравший детские страшилки, обращался в том числе и к старым народным преданиям — и наряду с историями про леших и кикимор в его книге есть сказка про овинника. В ней мать послала сына в овин (сарай, где сушили снопы сена) задобрить нечистую силу пирогом, но жадный ребёнок решил сам полакомиться угощением. Обитатели овина — мышка, сверчок и жук — трижды предупреждают его об опасности: «Мальчик, мальчик, не ешь пирог. Овинник проснулся, одевается. Он есть хочет. Бере-

гись!» Да-да, ровно теми же словами говорили по радио о Гробе на колёсиках. Ничто не ново под луной!

Раньше взрослые специально писали нравоучительные сказки, в которых с непослушными детьми происходили кошмарные вещи, — над этим самым жанром и иронизировал Льюис Кэрролл. Но сейчас нравоучительные страшилки рассказывают друг другу уже сами дети! Посудите: девочка, невзирая на мамин запрет, купила красные сапоги, — и у неё от ног остались одни косточки. Другая мама, уходя на работу, строго запретила ставить зелёную пластинку, — а девочка целых три раза ослушалась, и её задушили Зелёные глаза.

При этом приказы взрослых в сказках и страшилках далеко не всегда выглядят разумными. Например, мать не объясняет девочке, почему нельзя покупать на карнавал костюм Чёрного тюльпана. Дочь узнаёт обо всём сама: в её шкафу поселяется сам Тюльпан и под страхом смерти заставляет выполнять все его капризы. Избавиться от него можно только одним способом — сжечь костюм. Всё верно: ребёнку далеко не всегда можно объяснить, почему именно нельзя совершать то или иное действие. Но ему важно понимать, что запретов «просто так» не бывает.

Весьма похожий по духу пример можно найти в аниме «Триплексоголик», пронизанном японской мифологией. Если верить авторам, в Японии существует жутковатая примета: нельзя стричь по ночам ногти, иначе не попадёшь на похороны своих родителей. Казалось бы, чистое суеверие. Но когда герой решает пренебречь запретом, ему едва не отрезают голову огромные чудовищные ножницы. Действительно, без головы на чужих похоронах делать нечего!

ЧУЖИЕ ХИЩНИКИ

Они проехали знак: ГАТЛИН. 5 МИЛЬ. ОСТОРОЖНО — ДЕТИ. Знак был изрешечён пулями от пистолета 22-го калибра.

Стивен Кинг «Дети кукурузы»

Помимо страха темноты, страха неизвестности, страха смерти и страха перед нарушением запрета, бывает ещё и страх перед чужаками, иначе говоря — банальная ксенофобия. В мифологии практически любого народа под видом демонов и гоблинов выводилось какое-нибудь соседнее племя: всех, кто «не свой», изрядно побаивались — и порой не без оснований. Но чтобы переориентировать страх на детей, идею нужно было пересмотреть. Вот тут-то и проявилось главное отличие между взрослыми ужастиками и детскими страшилками.

Всё просто: для детей чужаками оказались взрослые. Что неудивительно — для ребёнка взрослый мир за пределами дома действительно неведом и опасен, да и собственные родители порой действуют как самые настоящие враги! Заставляют учиться, запрещают гулять допоздна… Дети считают мир взрослых загадочным, непонятным и зловещим. В итоге в некоторых пионерских страшилках родители не просто запрещают всё подряд — нередко от них исходит прямая угроза. Как правило, родители очень много знают и всегда предупреждают ребёнка об очередных Красных перчатках, но защитить его не могут и часто погибают первыми. Незнакомые же взрослые всегда опасны, особенно если у них красное лицо или синие зубы.

Удивительно другое. В демонологии взрослых тоже появился ещё один демон, едва ли не самый страшный: дети.

Ещё в фольклоре встречались сказки о младенцах-подменышах: такой ребёнок мог, например, родиться с железными зубами и загрызть родителей. Но при этом — обратите внимание — сами дети таких историй почти никогда не рассказывают. Как говорится в страшилке про женщину, которая боялась мертвецов, «а чего нас бояться?».

Фигура зловещего ребёнка в современной взрослой мифологии встречается постоянно, будь то мальчик-антихрист из фильма «Омен» (1976) или маленькая мёртвая девочка, давно превратившаяся в клише. Недаром во многих ужастиках в самые напряжённые моменты детский хор начинает старательно выводить колыбельную: так и правда страшнее. Самый запоминающийся пример — считалочка из «Кошмара на улице Вязов» (1984): дети знают о Фредди Крюгере, но могут о нём только предупредить, как и взрослые в страшилках.

Пожалуй, больше всего о неведомом мире детей писал Рэй Брэдбери. Стоило ему затронуть тему детства, как привычный оптимизм писателя куда-то исчезал, а истории становились мрачными и зловещими. Играющие в виртуальной реальности дети находят способ оживить трёхмерных львов, чтобы те растерзали их родителей («Вельд»). За обычной игрой в «классики» может скрываться заговор по убийству учителя («Поиграем в «отраву»). Цель другой игры, быстро разошедшейся по городу, — вызвать враждебных инопланетян («Урочный час»)… Похожий сюжет можно встретить в рассказе Генри Каттнера «Всё тенали бороговы» — найдя инопланетные игрушки, дети довольно скоро постигают нечеловеческую логику и исчезают в известном только им направлении.

Всё происходит ровно так же, как и в мифах: там соседнее племя состояло сплошь из оборотней и колдунов, а в страшных историях дети (или взрослые) тоже на короткой ноге с какой-нибудь нечистью. Очередной древний приём, адаптированный под современность, сработал безотказно.

* * *

Итак, фобофаги успешно нашли себе новую пищу — сменив всего лишь облик. Чёрные простыни и зелёные пистолеты ведут себя ровно так же, как золотые руки у бойскаутов или японские ножницы, ну а сюжеты и вовсе берут начало в мифах и сказках дописьменной эпохи. Конечно, пришлось устроить небольшой косметический ремонт, посмотрев по сторонам, — что, дескать, пишут в газетах, что продают в универмагах? Именно этими декорациями эпохи нынешние страшилки и отличаются от остальных ужастиков.

Наверное, уже сейчас у детей появляются совершенно новые приметы и истории — отчасти перекочевавшие из популярной в интернете «крипипасты», а отчасти оригинальные. Мы всё так же будем гадать, откуда взялись такие странные сюжеты, а потом снова посмотрим в сторону сказок и хлопнем себя по лбу. Вот, например, если поставить два планшета выключенными экранами друг к другу, то ровно в полночь в комнату вылезет зелёный кубик со страшным лицом — и…

Что почитать

- Эдуард Успенский «Красная рука, Чёрная простыня, Зелёные пальцы»
- Георгий Науменко «Детские страшилки»
- Элвин Шварц «Страшные истории»
- Игорь Мытько, Андрей Жвалевский «Здесь вам не причинят никакого вреда»
- Роберт Лоуренс Стайн, серия «Ужастики»

Что посмотреть

- «Кошмар на улице Вязов» (1984, США)
- «Триплексоголик» (2005, Япония)
- «Звонок» (2002, США)
- «Кошмар перед Рождеством» (1993, США)
- «Корпорация монстров» (2001, США)

Во что поиграть

- Among the Sleep (2014)

Редактор: **Сергей Серебрянский**

ЗА МЕСЯЦ:

Посмотрел: сериал «Отец Тэд» (1995-1998)
Незатейливый и почти бессюжетный британский ситком о католическом священнике, живущем на маленьком ирландском острове. Но до чего же смешно!

Поиграл: Brothers: A Tale of Two Sons (2013)
Милая сказка с необычным управлением и душераздирающим финалом. Играть обязательно.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

В мае мы отмечаем День Победы в Великой Отечественной войне. Какие чувства вызывает этот праздник? Наиболее частые ассоциации — героизм, отвага, самопожертвование во имя Родины. Всё это было на войне, но с годами за салютами, парадами и речами начал забываться тот факт, что война — это горе. Горе семей, потерявших своих любимых, горе людей, чью мирную жизнь закатали в грязь танковые гусеницы. Да и вообще война — одни сплошные проблемы.

На фоне Второй мировой, ставшей для нашей страны одним из столпов национальной идентичности, практически исчезла память об её ужасной предшественнице, Первой мировой. А то была бессмысленная и жестокая мясорубка. С упором на первое прилагательное. Солдаты не понимали, зачем нужно убивать друг друга, а потом это перестали понимать и полководцы. На тему бессмысленности той войны было создано немало великолепных произведений, лучшие из которых — «На западном фронте без перемен» Эриха Марии Ремарка и «Похождения бравого солдата Швейка» Ярослава Гашека. Достойными продолжателями этих авторов определённо стали создатели игры Valiant Hearts: The Great War, вышедшей в прошлом году (тогда Европа вспоминала о Первой мировой — исполнилось сто лет с начала боевых действий). И если написанную сто лет назад книгу осилит не каждый, то стильный короткий квест сможет пройти почти любой. Пройти и многое узнать о забытой, но некогда Великой войне (именно так её называют), ужаснуться её бессмысленности и бессмысленности всех последующих войн. А ведь именно желание одной нации переиграть результаты Первой мировой во многом определило начало Второй мировой. Люди не забыли о войне, но забыли об её ужасах, возвели в абсолют псевдопатриотические ценности — и допустили повторение страшной трагедии.

Поэтому 9 мая нужно испытывать не только гордость за победителей, но желание, чтобы это никогда не повторилось. Ведь на самом деле на войне победителей не бывает.

Текст: **Влад Стерхов**

Новости науки

ВСЁ И СРАЗУ

Учёных всегда интересовало, как формировались необходимые для возникновения жизни на Земле вещества — аминокислоты, нуклеотиды и липиды. Один из самых сложных вопросов был связан с образованием органических молекул и РНК. Они должны были бы возникнуть практически одновременно, но специалисты долго не могли понять, как это возможно.

Команда учёных из Лаборатории молекулярной биологии при Кембриджском университете дала ответ на этот вопрос. Проведённые опыты показывают, что, вероятнее всего, синтез целого набора молекул происходил одновременно благодаря цианосульфидному протометаболизму. Нет, это не заклинание для призыва демонов, а сложный комплекс химических реакций.

К открытию того-что-сложно-произнести исследователи шли постепенно. Сперва им удалось получить белки для абиогенного синтеза РНК практически без примесей. Для этого процесса необходимо много гликольальдегида. Выясняя, как его получить, учёные обнаружили, что при синтезе этого вещества образуется побочный продукт — α-аминонитрил, предшественник аминокислот. Тогда они исследовали продукты реакции в смеси цианистого водорода, сероводорода, фосфатов и различных двухвалентных металлов. Выяснилось, что из такого набора веществ может образоваться сразу несколько видов аминокислот, но «химический бульон» нужно постоянно подвергать внешнему воздействию: чередовать периоды освещённости и темноты, обезвоживания и наличия воды.

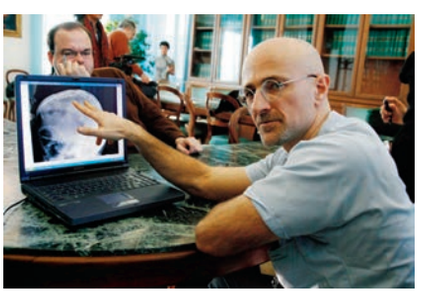
Так, продвигаясь от одного вещества к другому, специалисты определили, что в условиях первобытной Земли все необходимые компоненты для появления простейших форм жизни могли возникнуть естественным образом практически в «одной луже».

ТЕЛО ПРОФЕССОРА ДОУЭЛЯ

В романе Александра Беляева «Голова профессора Доуэля» решение одной из сложнейших задач трансплантологии не увенчалось успехом. В нашей реальности итальянский медик Серджио Канаверо утверждает, что пересадить голову человека на другое тело возможно. Нейрохирург разработал пошаговую технику операции и намерен скоро воплотить её в жизнь.

По замыслу учёного, сначала нужно погрузить донора и реципиента в искусственную кому, охладив тела до 15-18°, и затем отделить головы. Склеить спинной мозг донора и реципиента должно специально разработанное вещество на основе гликопротеинов, а кровеносные сосуды будут соединены при помощи давно освоенных хирургических методик. Чтобы орган восстановил свои функции, пациента нужно оставить в коме приблизительно на месяц, стимулируя спинной мозг с помощью имплантированных электродов в позвоночном канале. Это необходимо для образования новых нервных связей.

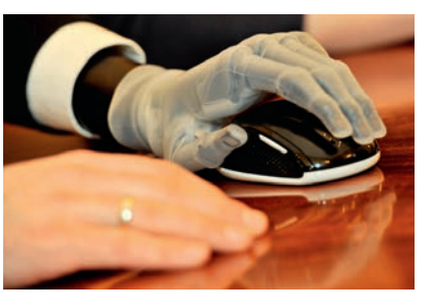
Эксперименты на крысах в Дюссельдорфском университете показали, что подобная схема, в принципе, работоспособна. Но проблем остаётся немало — от возможного отторжения чужеродных тканей до этических, психологических и законодательных вопросов. Однако первый потенциальный пациент у Канаверо уже есть — им стал Валерий Спиридонов, программист из России, страдающий от спинальной мышечной атрофии. Несмотря на большой риск, он с готовностью согласился стать участником беспрецедентного медицинского эксперимента. Однако теперь Канаверо предстоит отыскать финансирование, набрать штат из 150 медиков и найти общий язык со скептически настроенными коллегами. Для этого он выступит на ближайшем летнем нейрохирургическом конгрессе в Аннаполисе (США), куда позвал и своего пациента.



НЕ ГАРНИТУРОЙ ЕДИНОЙ

Специалисты из университета Хьюстона смогли подключить бионический протез непосредственно к нервной системе человека с помощью новейшего нейроинтерфейса. Электроэнцефалографическая шапка, надетая на носителя протеза, считывает все сигналы его мозга, а особый компьютерный алгоритм выделяет среди них те, которые относятся к движению рук, что и позволяет управлять протезом. В ходе экспериментов с добровольцами выяснилось, что кибернетической рукой могут с успехом пользоваться как люди с отсутствующими конечностями, так и здоровые — достаточно лишь отчётливо представить то или иное действие.

Реакция и подвижность руки оказались ничуть не хуже, чем при традиционном методе подключения искусственных конечностей к нервной системе путём имплантации электродов. Учёные считают, что эти результаты можно улучшить до такой степени, чтобы кибернетическая рука действовала практически как настоящая. Для этого учёным нужно усовершенствовать программу, которая отвечает за обработку мозговых сигналов.

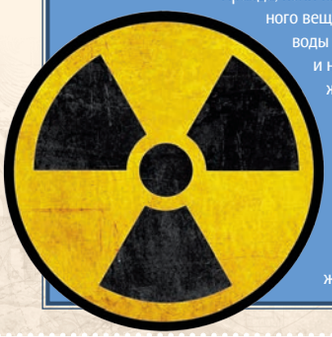


Текст: **Влад Стерхов**

ЦЕЗИЙ, ЛУНА И ПРОШЛОЕ ВСЕЛЕННОЙ

Атомный привет

Спустя четыре года после аварии на японской АЭС «Фукусима-1» учёные из американского Океанографического института Вудс Хоул нашли у тихоокеанского побережья Канады радиоактивный изотоп цезия. Правда, количество радиоактивного вещества в пробах воды незначительное и не угрожает окружающей среде. По прогнозам океанографов, столь же безобидный атомный «привет» скоро доберётся и до побережья США.

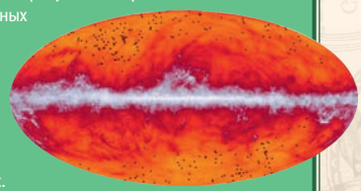


От Реи на память

Космический аппарат NASA «Кассини» в этом году занят исследованием многочисленных спутников Сатурна, в частности, второй по величине луны планеты — Реи. Запущенный ещё в 1997 году зонд наконец-то смог сделать самый качественный и детальный на сегодняшний день снимок ледяного спутника, находясь от него примерно в 75-80 тысячах километров. А благодаря множеству спектральных фильтров учёные теперь точно знают, какого Рея цвета.

Всем кластером

Исследуя раннюю Вселенную с помощью телескопов «Планк» и «Гершель», астрономы обнаружили целый кластер протогалактик с активным звездообразованием — там насчитали 234 источника излучения. Предположительно Вселенной на тот момент было 3 миллиарда лет. Идущие в протогалактиках процессы настолько интенсивны, что за период, в который Млечный путь формирует одну солнечную массу, они лавинообразно образуют полторы тысячи солнечных масс. Теперь специалисты вычисляют точный возраст и светимость протогалактик.

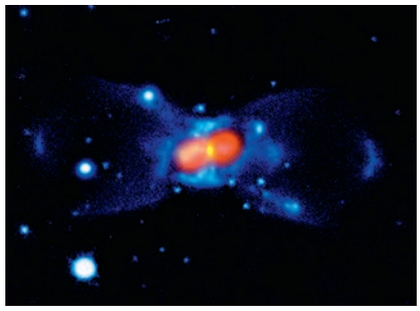


Текст: **Влад Стерхов**

Новости космоса

ОШИБКА ВСЕЛЕНСКОГО МАСШТАБА

Современные астрономы поправили коллег из далёкого прошлого: явление, которое учёные когда-то приняли за появление сверхновой, оказалось столкновением двух звёзд. Речь идёт об объекте Nova Vul 1670 из созвездия Лисички, первые сведения о котором появились в XVII веке в записях астрономов Яна Гевелиуса и Джованни Кассини. Новая звезда два года была видна на небе невооружённым глазом, после чего её яркость существенно уменьшилась. Много лет спустя, в 1982 году, учёные решили изучить следы, оставшиеся после взрыва Nova Vul 1670, с помощью мощных телескопов и с удивлением обнаружили, что она не похожа не похожа на сверхновую — нет специфического химического «следа», характерного для таких объектов. И вот совсем недавно, после анализа молекулярного и изотопного состава области, учёные сделали вывод: холодное газопылевое облако, оставшееся на месте Nova Vul 1670, скорее всего, возникло после столкновения звёзд. К слову, это ещё более редкое явление, чем взрыв сверхновой.



ЕЩЁ ОДНА СУПЕРЗЕМЛЯ

Планету, масса которой превышает земную, но значительно меньше массы газового гиганта, принято называть суперземлёй. Такое небесное тело учёные долго искали в системе Альфы Центавра: в прошлом и позапрошлом году телескоп «Хаббл» потратил около 40 часов на наблюдение за звездой Альфа Центавра B и её единственной открытой суперземлёй. Данные, которые они получили, никак нельзя было списать на влияние другой звезды, Альфы Центавра A. Единственным рациональным объяснением этому было наличие ещё одной экзопланеты, расположенной чуть дальше, чем первая суперземля. Однако имеющиеся технологии пока не позволяют подтвердить эту догадку экспериментально — для этого необходим новый орбитальный телескоп. Что касается первой обнаруженной в системе суперземли, Альфа Центавра B b, то, по оценкам учёных, её масса примерно в 2,7 раз больше земной, она расположена достаточно близко к своему светилу, повёрнута к нему только одной стороной и, скорее всего, непригодна для жизни.

КОМБО!

Свидетелями редкого явления — четырёхкратной вспышки сверхновой — стали астрофизики из нескольких стран. Точнее, вспышка была одна, однако здесь вмешался оптический эффект под названием «гравитационная линза». Свет от сверхновой, находящейся в одном из рукавов спиральной галактики в 9,3 миллиарда световых лет от нас, усилило и исказило мощное гравитационное поле скопления галактик MACS J1149.6+2223. Эта гравитационная линза расположена прямо перед сверхновой, но на 4 миллиарда световых лет ближе к нам. Яркость сверхновой увеличилась почти в 20 раз, и теперь она будет видна ещё несколько лет. Раньше учёным доводилось фиксировать аналогичное явление, возникающее из-за квазаров («Крест Эйнштейна»), однако от вспышки сверхновой этот оптический эффект наблюдается впервые.

www.mirf.ru

ТЕКСТ: ИГОРЬ КРАЙ

СТРАЖА! СТРАЖА!

ИСТОРИЯ СЫСКА

— Передайте её превосходительству супруге Клавдии Прокуле, — ответил вслух прокуратор, — что она дура. Если он виноват, то накажут, а если невиновен — отпустят на свободу. Между прочим, и вам, ротмистр, следует знать, что такова вообще практика римского суда.

Михаил Булгаков «Копыто инженера»

Нередко в фантастике, действие которой происходит в условных Средних веках или в античности, разворачивается детективная история, а то и целый политический триллер. На эпическом фоне Гуситских войн кипит борьба спецслужб, по лесам и полям феодальной Московии следователи и оперуполномоченные (переименованные в соответствии со вкусами эпохи и фантазией автора) гоняются за душегубами. А как же всё было на самом деле?

Реальная история сыска в древности и Средние века ограничивается двумя словами: её нет. Как не было и каких-либо спецслужб. За исключением недавнего периода, именуемого Новым временем, расследование не завершалось судом, а начиналось с него. Преступника не устанавливали путём рассмотрения всех обстоятельств дела, не разыскивали и не обличали. Как правило, его имя было известно с самого начала. Вопрос заключался лишь в том, что с негодяем делать.

В древности и в Средние века расследования нередко вели с помощью магии. Среди прочих платных услуг, которые предоставляли даосские и буддистские бонзы, было установление примет преступника или поиск краденого имущества с помощью экстрасенсорики

НЕ СУДИТЕ, ДА НЕ СУДИМЫ БУДЕТЕ

В первобытном мире антиобщественные поступки были крайне редки и чаще всего сводились к нарушениям табу, которые вызывали гнев духов. Они же и насылали наказание — а как ещё объяснить неудачу на охоте, засуху или эпидемию? Старейшины, знавшие соплеменников как облупленных, безошибочно определяли виновного. Если же он отрицал свою причастность, то шаман обращался к духам напрямую, чтобы они указали на преступника. И духи указывали.

В более поздние времена доблестный варвар, найдя своего родича убитым, всегда точно знал, чьих это рук дело. Или догадывался. А если и не догадывался, это ничего не меняло. Мстить было необходимо, а кому именно — неважно. Главное, чтобы все знали: род Чёрных Псов мстит за своих убитых; с Чёрными Псами лучше не связываться! Расплата неизбежна. А то, что в отместку убили не того... Кто, кроме настоящего преступника, будет знать об этом? А он-то не скажет... Но обычно преступник был как раз известен, так как особо и не скрывался. Иначе как окружающие узнали бы, с каким родом лучше не связываться?

Позже, с возникновением государств, появились писаные законы, сведённые в судебники. Возникли понятия преступления и наказания (порой обозначенные очень чётко и детально), но принцип расследова-

Под юрисдикцию средневекового правосудия подпадали не только юридические и физические лица, но и трупы, животные и даже книги

ВОРОВСКИЕ ГИЛЬДИИ

Чрезвычайно распространённый в фэнтези элемент антуража — «воровская гильдия» (а иногда и не одна). Фантастические преступные группировки имеют реальный исторический прообраз. Но организованной силой в средневековых ремесленных центрах были не воры (с которыми разговор был короткий), а нищие, обладавшие своего рода неприкосновенностью. Ведь побирались не только одинокие старики, калеки и беспризорные дети, но и целые семьи, потерявшие кормильцев и даже просто временно безработные. Несмотря на то, что им никто не был рад, из города нищих не прогоняли, так как христианская вера требовала хорошо к ним относиться.

Однако беспокойство армия попрошаек доставляла немалое. Разумеется, пока старые нищие побирались, юные тащили всё, что плохо лежало. Беда усугублялась и тем, что среди нищих оказывалось немало людей молодых, крепких, здоровых, но не желавших трудиться.

В старину право на сбор подаяния фактически было единственной социальной гарантией. Стыдным считалось не просить, а отказывать

Разумеется, в нищенской вольнице выделялись лидеры, которые сами уже не побирались, а лишь организовывали промысел — распределяли лучшие места для попрошайничества и собирали дань с остальных. Стремясь взять ситуацию под контроль, власти придавали таким организациям официальный статус, объявляя нищих цехом. Таким образом, начальники воров и побирушек становились хоть и не самыми почтенными, но полноправными членами городской администрации. Что позволяло остальным гильдиям вести с нищими переговоры, устанавливая границы допустимого. Тех же, кто эти границы переходил, попрошайки изгоняли за ворота сами. В Стамбуле гильдия нищих принимала участие даже в праздничных парадах.

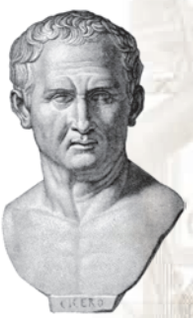
ния от этого не изменился. Для того, чтобы разбирательство началось, истец должен был подать жалобу на конкретное лицо, им же самим и установленное. В цивилизованном Риме, законы которого легли в основу современного права, потерпевшему приходилось не только самостоятельно разыскивать, но и доставлять в суд своего обидчика. Для задержания преступника прибегали к помощи друзей, слуг, товарищей по цеху или наёмников. Например, гладиаторов.

Насильственный привод давал истцу большие преимущества. Он заранее мог заказать профессионалу обвинительную речь, а также собрать свидетелей. Если же ответчик уже после начала процесса просил вызвать в суд людей, готовых подтвердить его правоту, далеко не факт, что судьи согласились бы ждать. Поэтому обвиняемый нередко являлся добровольно, предварительно подготовившись.

Как ни странно, феодальный правитель охотнее оказывал услуги своим подданным, чем Римская республика — гражданам. Осуществляя правосудие, он, во всяком случае, мог повелеть доставить пред ясны очи истца ответчика, а иногда и свидетелей. Последнее было особенно важно, так как в то время обвинение основывалось почти исключительно на свидетельских показаниях. Материальные улики рассматривались редко — разве что это были пергаменты и амулеты, изобличающие владельца в колдовстве или ереси. Без экспертной лаборатории кровавые пятна на одежде мало о чём говорили.

С другой стороны, римские судьи, определяя вину или невиновность, хотя бы вникали в обстоятельства дела. В Средние века этот обычай был забыт, и тщательному рассмотрению чаще всего подвергались личности обвиняемого и обвинителя. Например, на Руси суду в первую очередь полагалось определить, является ли ответчик «лихим» или «добрым» человеком. Если «лихость» оказывалась установленной, остальное уже было делом техники. Лихих людей можно было пытать, чтобы они сами рассказали, какие именно преступления совершили. А можно было и не пытать и отправить в острог просто так — на основании одной лишь лихости.

Таким образом, для признания человека преступником уличать его в конкретных злодеяниях вовсе не требовалось. Правосудие нуждалось лишь в клятвенном заявлении нескольких «добрых» людей, что обвиняемый, по их мнению, тать ночной, разбойник и душегуб. Сейчас подобная система может показаться в высшей степени странной, но следует учитывать: за редкими исключениями другой возможности доказать вину не было. Даже если вора на ярмарке тут же хватали за руку, обличали его лишь голословные заявления пострадавшего и, если повезёт, других посетителей рынка, лично ничего не видевших, но готовых подтвердить, что этот пройдоха и раньше попадался на воровстве, а жалобщик — честный спекулянт и даром оговаривать первого встречного не станет. Судья просто не рассматривал то, что в любом случае не смог бы проверить. То есть сам факт кражи.



Римский оратор и философ Цицерон прославился прежде всего как адвокат — составитель судебных речей. В римском суде истец и ответчик должны были выступать лично, но речи для них писали профессионалы

В Европе, благо древние традиции гражданского общества позволяли, процедура была несколько более оптимизирована. В городских судах для вынесения смертного приговора хватало клятвенного заявления лишь

Название «полиция» происходит от греческого «полис» — город. Впервые регулярные отряды, предназначенные для поддержания порядка на улицах, появились в Древней Греции. Но римлян пример не вдохновил

СРЕДНЕВЕКОВЫЕ МЕТОДЫ

Пытки — эффективный способ получения признания, но они малопродуктивны, когда нужно установить истину. В старину, когда допрос с пристрастием был практически обязательным этапом расследования, люди отлично это понимали. Даже в Китае, где до 1911 года суд не мог вынести приговор, не добившись (бамбуковыми палками) личного признания обвиняемого, одного признания, полученного под пыткой, не было достаточно для доказательства вины. Такая же ситуация была и в Европе.

■ В Средние века палач считался не слишком уважаемым, но очень ценным специалистом. Должность, как и секреты мастерства, часто передавались по наследству. Уйти с должности, не подготовив преемника, палач не мог

Исключение составляли дела с религиозной или политической подоплёкой — над еретиками, колдунами и предполагаемыми изменниками. Но и здесь ценность полученного под пыткой признания была невелика. Ведь, даже если иных улик не было, ведьму сжигали независимо от того, признавалась она или нет.

Чаще всего обвиняемого пытали, чтобы получить от него настоящие улики против него же. Вор мог признаться, где спрятал награбленное (раз знает, значит, точно он украл), или назвать сообщников. У которых, в свою очередь, глядишь, и удастся допытаться, в чём заключается и чем доказывается их вина.

одного лица. Но лица должностного. Обвинения от имени истца выдвигали «добровольные прокуроры» — шёффены. От них требовалось назвать конкретное преступление, но основания, на которых виновным объявлялся именно ответчик, суд не интересовали. Достаточным считалось, если ещё шестеро шёффенов подтвердят, что обвинитель ранее не был уличён во лжи. С этого момента вина считалась установленной, и приговор приводился в исполнение.

Неудивительно, что лжесвидетельство считалось не менее тяжким грехом, чем убийство. Разницы между этими преступлениями часто не было. И только страх божий мог удержать обвинителя от оговора. Свидетелей приводили к присяге, но это даже в очень религиозном обществе редко могло гарантировать правдивость, особенно при наличии заинтересованности у свидетеля.

В по-настоящему сложной ситуации суд оказывался, когда истец и ответчик, обвиняющие друг друга во лжи, выглядели людьми, в равной степени достойными доверия (например, оба слыли отпетыми мошенниками). В таких случаях судье приходилось определять истину, руководствуясь лишь собственной мудростью. Это было не только сложно, но и рискованно. Времена были суровые, и даже могущественный правитель мог скоропостижно умереть, если вассалам его решение казалось неправосудным. Выход был найден, когда появился институт присяжных заседателей, снимающих с судьи ответственность за ошибки. До этого ответственность за несправедливые решения приходилось перекладывать на богов.

Если же выяснить, кто лжёт, а кто говорит правду, не удавалось, проводились ордалии — судебные поединки. А в более широком смысле «судебные испытания», так как ордалия совсем не обязательно подразумевала дуэль. В доказательство своей невиновности обвиняемый мог подержать в руках раскалённое на огне железо, достать предмет из котла с кипящей водой или переплыть бурную реку. Вернее, не переплыть, так как правым признавался именно утонувший. Метод был оригинальным, но по-своему действенным. Часто само предложение устроить ордалию тотчас приводило к полюбовному примирению сторон.

СЛЕДСТВИЕ ВЕЛИ

Машина средневекового правосудия начинала буксовать, если преступника, прежде чем повесить, надо было отыскать. Такое положение дел долго оставалось редкостью, ведь большинство человеческих поселений были небольшими. Жители знали друг друга настолько хорошо, что краденой шляпой невозможно было бы пользоваться, не привлекая внимания прохожих. О правах человека, презумпции невиновности и адвокатах мало кто слышал — верёвочная петля затягивалась дольше, чем продолжалось расследование (так как мыло тоже было редкостью).

В городах, насчитывающих десятки тысяч жителей, криминальная обстановка резко ухудшалась. Ночью в дома пробирались воры, на тёмных улицах встречались грабители, а на базарах орудовали карманники. В городах же действительно огромных — таких, каким был древний Рим, — ситуация была критической.

Противостояли засилью преступности на улицах Вечного города сначала когорты вигилов — «бодрствующих», — а позже преторианские когорты. По основной специальности вигилы были пожарными и по ночам несли дозор на каланчах. В отряды, которые набирались из отпущенников, входили самые разные люди, от водоносов до спасателей. В числе вигилов были и первые в истории следователи, которые должны были определить причину пожара и наказать намеренных или неумышленных поджигателей.

Вигилы, вооружённые круглыми щитами-пармами и мечами-гладиусами, по ночам патрулировали улицы. Но пользы от этого было немного. В отличие от них, преторианцы действовали так же, как городские стражники Средних веков, — досматривали подозрительных прохожих, бросались туда, откуда слышались крики о помощи, а когда начиналась драка, то хватали всех подряд и тащили к судье. Но если преступника не удавалось задержать на месте преступления, следствие и розыск властями не проводились.

Ограбленным или обворованным гражданам некуда, а главное, не на кого было жаловаться, так как назвать конкретного обидчика они не могли. Между тем в крупных городах уровень преступности был таков, что помимо обычных воров и грабителей на ночных улицах появлялись ещё и «грабители воров» — законопослушные граждане, которые зарабатывали, отнимая у преступников их добычу (возвращать трофеи прежним хозяевам считалось необязательным).

Всё, что власти могли предложить жителям древних и средневековых мегаполисов, помимо неэффективных патрулей, — внутренние стены, разделяющие кварталы. На ночь ворота закрывались, чтобы воры не могли переходить из одного района в другой.

■ Самой древней разновидностью городской стражи были «вратари», или «воротники», охранявшие городские ворота. То, что творилось внутри стен, их не касалось

Успехи средневековых низаритских смертников, известных как ассасины, во многом объясняются тем, что европейские и арабские государства XII-XIII веков не располагали спецслужбами, способными противодействовать терроризму

Не стоит удивляться, что инспектор Лейстред охотно прибегает к помощи частного детектива Шерлока Холмса. Даже в XIX веке «казённые» сыщики считались смелым нововведением. Частные же существовали всегда

Куда активнее велась борьба с разбойниками в сельской местности и на море. В 67 году до н. э. Гней Помпей Великий выдвинул против пиратов армаду из 500 кораблей и армию, насчитывавшую 125 тысяч человек. Но подобные войсковые операции проводились нечасто, а постоянно действующей организации, которая боролась бы с бандитами, римляне не имели. Тем не менее регулярная армия кое-как старалась контролировать ситуацию.

В Средние века положение дел ухудшилось. Феодальные отряды боролись с «лесной вольницей», разве что составляя ей конкуренцию и первыми грабя случайных путников и крестьян. Функции охраны брали на себя различные организации. Безопасность паломников, идущих к святым местам, иногда обеспечивали рыцарские ордены. В Испании с XII века горожане стали создавать для защиты торговцев «братства» — эрмандады. В XV веке король Фердинанд II и королева Изабелла I объединили разрозненные добровольные дружины в общую Святую Эрмандаду — по сути, первую в мире национальную гвардию, которая управлялась чиновником, назначаемым из столицы, и содержалась за счёт специального налога. Появившиеся на дорогах и на улицах городов патрули Святой Эрмандады сыграли не последнюю роль в расцвете Испании в эпоху Великих географических открытий.

В XV-XVI веках богатые города северной Италии поддерживали порядок на торговых трактах с помощью наёмной лёгкой конницы — стратиотов. Во Франции те же функции выполняли жандармы — королевская тяжеловооружённая кавалерия. На такие издержки приходилось идти, так как на дорогах было полно раубриттеров — рыцарей-разбойников, тоже очень хорошо вооружённых. Обычная стража справиться с ними не могла.

На Руси разбойный приказ (позже переименованный в сыскной), в компетенцию которого входила борьба с бандитизмом, был создан в XVI веке. Любопытно, что в то время центральный аппарат МВД насчитывал всего пять человек. На местах лихих людей преследовали наделённые чрезвычайными полномочиями губные (от слова «губить») старосты. Функции городской стражи выполняли ярыги, набираемые из числа мещан.

С XVII века губные старосты стали именоваться сыщиками. Борьба с разбоем не могла ограничиваться патрулированием дорог в слабой надежде вовремя успеть на помощь неудачливым путникам. Банды было необходимо находить и уничтожать. Розыск же осложнялся тем, что разбойники — как на Руси, так и в других странах — зачастую пользовались поддержкой простого населения. Следуя мудрым заветам Робина Гуда, грабить они предпочитали богатых — это прибыльнее. Крестьянам же они, конечно, не раздавали награбленное, но зачастую щедро платили за пищу, кров и информацию. Кроме того, разбойников, разумеется, боялись. Хотя и не так сильно, как стражников.

Получить сведения, необходимые для выслеживания банды, жандармы могли тремя путями. Разбойный приказ и его иностранные аналоги собирали и обрабатывали массу доносов и жалоб от населения. Но полученные таким образом данные редко бывали полезны, да и просто правдивы. Куда лучшие результаты давало назначение награды. Однако самым успешным и распространённым способом были угрозы и пытки. Следователь определял, кто может располагать нужной информацией, а затем получал эту информации при посредничестве палача.

Подобные методы худо-бедно давали результаты, позволяя периодически очищать леса и дороги от нежелательных элементов. Но частным лицам услуг по розыску преступников государство по-прежнему не оказывало. Никто не помогал обычным гражданам искать обидчиков, да и если преступник был известен, то никто не стал бы его преследовать,

Добиться справедливости был шанс лишь у людей состоятельных, способных назначить круглую сумму за голову своего врага. Если объявлялась награда, находились и охотники за головами, желающие её получить. Преследование беглеца по самым общим приметам не составляло труда. Проблема заключалась в том, что делать с ним после обнаружения. Ведь даже из соседнего княжества, как правило, выдачи не было. Обращаться к местным властям редко имело смысл. Так что, приговор обычно приводился в исполнение на месте, минуя стадию судебного разбирательства. «Охотники за головами» мало отличались от тех, за кем охотились.

* * *

Преступность была всегда. Но лишь к концу XVII века власти начали создавать полицейские органы, похожие на современные. Государства усиливались, увеличивались, города росли — и вопрос правопорядка стал вопросом национальной безопасности. Появились розыскные структуры, усложнился судебный процесс, но настоящий прорыв случился лишь в конце XIX века, когда зародилась криминалистика. Разбойник, долгое время скрывавшийся в ночи, больше не мог чуствовать себя безнаказанным.

Что почитать

- Андрей Белянин «Тайный сыск царя Гороха»
- Роджер Желязны «Маска Локи»
- Анджей Сапковский «Башня шутов»
- Терри Пратчетт, цикл о городской страже
- Глен Кук, цикл о Гаррете
- Дмитрий Мамичев «Преступники и преступления с древности до наших дней. Гангстеры. Разбойники. Бандиты»

Что посмотреть

- «Две стрелы. Детектив каменного века» (1989)

Во что поиграть

- Assassin's Creed 2 (2009)
- Thief (2014)

Текст: **Алексей Ионов**

Эволюция Всемирная выставка

1 мая 2015 года в Милане открывается очередная Всемирная выставка. За прошедшие годы значимость всемирных выставок существенно снизилась, а ведь раньше подобные мероприятия проходили с огромным размахом. Именно там публика впервые увидела телефон, телеграф, лампочку, лифт, телевизор, печатную машинку и многое другое. МирФ расскажет про более чем полуторавековую историю всемирных выставок, полную ярких и запоминающихся событий.

Традиция проводить крупные ярмарки, посвящённые текущим успехам в промышленности и сельском хозяйстве, зародилась во Франции в самом конце XVIII века. С наибольшим успехом прошла Французская индустриальная выставка 1844 года, породившая целую волну подражателей. Уже в следующем году аналогичные мероприятия организовали в Берне и Мадриде, в 1847 году эстафету перехватили Бордо и Брюссель, а ещё через год мода докатилась до Санкт-Петербурга.

В 1849 году британский союз ремесленников выдвинул предложение провести подобную выставку в Великобритании. Её воплощением в жизнь занялся лично принц Альберт, муж королевы Виктории. На реализацию потребовалось всего два года, и уже 1 мая 1851 года в лондонском Гайд-парке открылась Великая выставка промышленных работ всех народов. На ней были представлены различные машины, произведения искусства и промышленные товары изо всех уголков мира, включая прототип факс-машины, микроскопы, воздушные помпы, барометры, знаменитый алмаз Кохинур и прототип флотского кольта 1851 года.

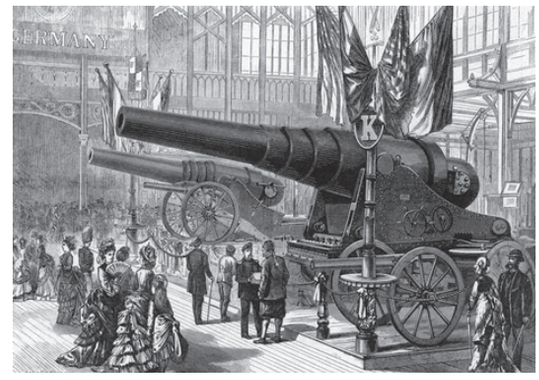
Выставка произвела настоящий фурор. Её гостями стали выдающиеся личности того времени, в том числе Чарльз Дарвин, Чарльз Диккенс, Льюис Кэрролл, Альфред Теннисон, Сэмюэль Кольт и Шарлотта Бронте. Открывала мерориятие сама королева Виктория. Выставка продемонстрировала мощь и величие Британской империи, стала одним из основных символов Викторианской эпохи и оказала огромное влияние на развитие мировой торговли, международных отношений и туризма.

ХРУСТАЛЬНЫЙ ДВОРЕЦ

Для проведения первой выставки в Лондоне был возведён Хрустальный дворец, гигантское здание из стекла и стали. Дворец, признанный современниками настоящим архитектурным чудом, должны были разобрать по окончании мероприятий, но общественность потребовала сохранить сооружение. Его перевезли на новое место, где здание простояло ещё восемьдесят лет, пока не погибло при пожаре в 1936 году.

Успех первой Всемирной выставки произвёл огромное впечатление на промышленников и бизнесменов по ту сторону Атлантики, и уже 14 июля 1853 года в Нью-Йорке открылась Промышленная выставка всех стран. На выставке было представлено свыше четырёх тысяч экспонатов из 23 стран мира, но основную долю занимало промышленное оборудование, представленное американскими фирмами. Среди прочих изобретений публика впервые увидела педальный квадроцикл, а Элиша Отис продемонстрировал первый лифт, оснащённый специальными тормозами безопасности.

В 1876 году в честь столетнего юбилея Декларации независимости в Филадельфии открылась Международная выставка искусств, промышленных изделий и продуктов почв и шахт. Здесь публике впервые продемонстрировали правую руку и факел от ещё незавершённой статуи Свободы, телефон Александра Белла, печатную машинку «Ремингтон 1» и кетчуп Heinz. За полгода выставку посетило около 10 миллионов человек, то есть практически каждый пятый житель страны. Выставка оказала благотворное влияние на торговый баланс США — благодаря ей экспорт американских товаров вырос, а импорт европейской продукции сократился.



Спустя два года Всемирная выставка вернулась в Париж. Французское правительство стремилось показать всему миру, что страна уже оправилась от тяжёлого поражения во Франко-прусской войне 1870-1871 годов, в результате которой французы потеряли Эльзас и Лотарингию, два богатых ресурсами региона, и вынуждены были выплатить немаленькую контрибуцию. На всеобщее обозрение были выставлены голова от статуи Свободы, телефон, мегафон и фонограф.

В 1889 году выставка вновь открылась в Париже — в честь столетия со дня штурма Бастилии. Главным символом мероприятия стала возведённая специально для выставки Эйфелева башня, которую планировали разобрать после окончания действа. Но башню оставили — её продолжали посещать люди, а учёные использовали её для различных экспериментов (радиосвязь, метеорология). Сегодня же облик французской столицы сложно представить без башни.

В 1893 году в Чикаго прошла одна из самых масштабных всемирных выставок в истории. Поскольку мероприятие было посвящено четырёхсотлетию открытия Америки, выставка была наречена Колумбовской.

Жемчужиной выставки стал так называемый Белый город — комплекс временных зданий в неоклассическом стиле из «парижского гипса», возведённых специально для мероприятия. Планировка комплекса даже положила начало целому градостроительному направлению, получившему название «Прекрасный город» (City Beautiful).

Другой достопримечательностью Колумбовской выставки стало колесо Ферриса — первое в мире колесо обозрения. В движение его приводили две паровые машины мощностью в тысячу лошадиных сил каждая. К ободу колеса крепилось 36 кабин, в каждой из которых было 20 сидячих и 40 стоячих мест. Оборот колесо диаметром 75 метров делало за двадцать минут.

Чикагская выставка запомнилась также точной репликой Гокстадского корабля, выставкой пушек от фирмы «Крупп» и многим другим. Среди участников и посетителей выставки было немало выдающихся личностей, от Буффало Билла до отца Уолта Диснея Элиаса. А если верить роману Дэна Симмонса «Чёрные Холмы», то среди гостей мероприятия затесался и Шерлок Холмс.

Несмотря на огромный интерес к всемирным выставкам и большое число участников и посетителей, проведение мероприятий зачастую влетало

КРАСНАЯ ВЫСТАВКА

Россия и СССР тоже активно принимали участие в выставках. Ещё на выставке в Чикаго 1893 года была отдельная русская секция. В 1937 году для украшения советского павильона на парижской выставке скульптор Вера Мухина создала знаменитых «Рабочего и колхозницу», а в 1939 году архитектор Алексей Душкин завоевал главный приз нью-йоркской выставки за проектирование станции московского метро «Маяковская».

В 1967 году очередная всемирная выставка должна была пройти в СССР, однако советские власти решили отказаться от мероприятия, и оно переехало в канадский Монреаль. По иронии судьбы самым популярным павильоном выставки в Монреале оказался советский — он привлёк 13 миллионов посетителей. После завершения выставки павильон был разобран, перевезён на родину и по сей день украшает территорию московской Выставки достижений народного хозяйства (павильон № 70 «Москва»).

организаторам в копеечку. Одной из самых убыточных стала Парижская выставка 1900 года. После неё французская столица забыла о подобных мероприятиях на четверть века. И это при том, что именно в 1900 году широкой публике были представлены такие впечатляющие достижения, как звуковое кино, эскалаторы и дизельные двигатели.

Со временем акцент выставок стал смещаться с достижений науки и техники на рекламу товаров массового потребления и популярную культуру.

Первой выставкой, на которой официально была представлена концепция «мира будущего», стала нью-йоркская выставка 1939-1940-х годов. Организаторы мероприятия ставили целью не предсказать прекрасное завтра, а отчётливее представить себе возможности дня сегодняшнего, которые и помогут построить лучшее будущее. На этой выставке впервые были представлены телевидение, цветные фотографии, кондиционеры и флуоресцентные лампы. Кроме того, именно в рамках нью-йоркской выставки прошёл Первый всемирный научно-фантастический конвент, существующий по сей день под названием Worldcon.

Следующая выставка в Нью-Йорке открылась в 1964 году и запомнилась многим. Именно здесь были впервые представлены достижения американской космонавтики. Также посетители выставки познакомилась с несколькими культовыми аттракционами Disneyland, в первую очередь с «Этим маленьким миром» и «Каруселью прогресса», к созданию которых приложил руку лично Уолт Дисней.

Нью-йоркская выставка получила отражение в фантастике: если верить фильму «Люди в чёрном», всё это мероприятие затеяли с целью скрыть первый контакт человечества с инопланетными цивилизациями. На нью-йоркской выставке 1964 года начинаются события фильма студии Disney «Земля будущего». Именно здесь молодой изобретатель Фрэнк (его взрослую версию играет Джордж Клуни) впервые встречает таинственного доктора Никса в исполнении Хью Лори.

* * *

В наши дни всемирные выставки уже утратили былое значение, но тем не менее продолжают привлекать немало посетителей. Ближайшая выставка начнётся уже 1 мая и пройдёт в Милане. Тема этого года — «Накормить планету. Энергия для жизни». Ожидается, что в мероприятии примет участие около полутора сотен стран, а также несколько международных и неправительственных организаций.

Ведущий:
Антон Первушин

Машина времени
Популярная наука

Учёными зачастую движет не только личное любопытство, но и тщеславие — многие из них мечтают прославиться открытием, дав своё имя новому явлению, новой методике, новому астрономическому объекту или биологическому виду. Поэтому они столь ревниво следят за достижениями коллег и стараются как можно быстрее опубликовать результаты изысканий, чтобы «застолбить» приоритет. Статистика показывает, что только половина открытий уникальна, другая половина — одновременные или повторные «инновации» (отсюда и выражения «изобрести велосипед» и «открыть Америку»). В XIX веке вопрос приоритета остро не стоял — ведущие учёные рассматривали «гонку за признанием» как свидетельство умственной неполноценности, полагая, что личная слава не должна мешать поиску истины. Однако в XX веке патентные бюро и система цитирования изменили отношение к вопросу. Статус первооткрывателя стал почётным и весьма доходным, если вспомнить, что за выдающиеся открытия стали присуждаться значительные денежные премии, включая самую известную — Нобелевскую. Сегодня приоритет определяется по времени отправки научной работы в издательство или журнал. При этом учёный должен дождаться публикации, прежде чем объявлять об открытии, иначе он может утратить право на приоритет.

Споры о приоритетах порой достигают невероятного накала, особенно когда они касаются национальной гордости. Известно немало случаев, когда в жертву национализму приносилась историческая правда (кстати, в предыдущем номере МирФа на эту тему была отдельная статья).

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Роберт Уилсон «Спин»

Великолепная научно-фантастическая трилогия канадского писателя. Поистине эпическое повествование о том, как благодаря вмешательству сверхцивилизации «гипотетиков» земляне делают технологический рывок, начинают осваивать другие планеты и становятся галактическим человечеством. Сочетание оригинальных идей, стремительного сюжета, научно-технической достоверности и ярких персонажей ставит трилогию в один ряд с лучшими образцами НФ.

НЕ ТОЛЬКО НОБЕЛЬ

За присуждением Нобелевской премии в мире следят с таким же азартом, как за результатами спортивных чемпионатов и олимпиад. Ещё бы, ведь на кону больше миллиона долларов и прижизненное признание выдающегося вклада в прогресс. Куда меньший интерес вызывают другие премии, присуждаемые в области науки, хотя и они могут произвести впечатление. Свыше миллиона долларов выдают лучшим математикам учредители норвежской Абелевской премии. Физики могут претендовать на премии Хайнемана и Сакураи (по 10 тысяч долларов каждая). Выдающиеся достижения в области медицины отмечаются премиями Харви (35 тысяч долларов) и Ласкера (250 тысяч долларов). У биологов есть своя Международная премия, вручаемая от имени императора Японии (84 тысячи долларов), у инженеров — премия Дрейпера (500 тысяч долларов). Кроме того, миллион долларов в качестве Премии тысячелетия можно заработать, решив одну из классических математических задач, которые пока сформулированы в виде гипотез (например, гипотезу Римана о нетривиальных нулях дзета-функций). Премия Правительства России в области науки и техники выглядит скромнее — всего лишь миллион рублей, однако её удостаиваются сразу сорок учёных ежегодно.

Однажды Архимед, Ньютон и Паскаль решили сыграть в прятки. Архимед водит и начинает считать. Паскаль убегает за деревья, а Ньютон оглядывается, берёт палку, рисует на земле вокруг себя квадрат со стороной один метр, затем становится внутрь квадрата. Архимед заканчивает считать, открывает глаза и видит Ньютона:

— Я вижу Ньютона!

— Вот и нет! — отвечает великий физик. — Ньютон на метр квадратный — это Паскаль!

Знание — сила

Хотя большинство фантастов считает, что на ход истории оказывали влияние прежде всего политика и военное дело, они признают: если бы современный человек попал в прошлое, ему помогли бы выжить знания, полученные благодаря науке. Больше того, эти знания изменили бы мир. Одним из первых такую идею проиллюстрировал Лайон Спрэг де Камп в небольшом романе «Да не опустится тьма» (1939). Итальянский археолог попадает в Рим 535 года, на стыке античности и средневековья. Он вводит в широкое употребление бренди, арабские цифры, книгопечатание и семафорную связь, что позволяет Риму возродить угасающую европейскую цивилизацию. Идея оказалась плодотворной, и её реализацию можно найти во многих текстах. Например, в романе Гарри Гаррисона «Время для мятежника» (1983) перелом в ходе Гражданской войны в США должны обеспечить автоматы «стэн», идею которых принёс из будущего американский полковник, сочувствующий конфедератам. Попытку выкрасть секреты атомной бомбы из будущего и спасти Третий рейх от неизбежного поражения предпринимают нацисты в романе Дина Кунца «Молния» (1988). Технологии XX века кардинально меняют историю доколумбовой Америки в повести Евгения и Любови Лукиных «Миссионеры» (1989). И так далее, и тому подобное.

В этой связи куда оригинальнее выглядят тексты, в которых научно-технические революции происходят без участия «попаданцев» — исключительно благодаря таланту «местных жителей». К примеру, в трилогии «Молот и Крест» (1993-1996), написанной Гарри Гаррисоном в соавторстве с Джоном Холмом (Томом Шиппи), одарённый викинг Шеф Сигвардссон с помощью технических нововведений приходит к власти в Англии и меняет историю Европы. Роман Уильяма Гибсона и Брюса Стерлинга «Машина различий» (1990), в котором механический компьютер Чарльза Бэббиджа подстегнул мировой прогресс, породил целое жанровое направление — стимпанк. И уж сущей экзотикой выглядят миры, в которых на место науки пришла магия, как в дилогии Пола Андерсона «Операция «Внеземелье» (1971-1999) или в цикле Рэндалла Гаррета «Лорд Дарси» (1964-1981).

John D. Barrow
Cosmic Imagery: Key Images in the History of Science

Переводчики: Е.Наймарк, А.Васильев

Издательство: «Эксмо», 2014

384 стр., 3000 экз.

Джон Бэрроу

История науки в знаменитых изображениях

Космолог Джон Д. Бэрроу уверен, что наука уже достигла такой степени сложности, когда без визуализации её дальнейшее развитие становится проблематичным. Но выход есть — компьютерные технологии позволяют наглядно представить сколь угодно оторванную от реальности идею. Бэрроу пишет, что фактически мы наблюдаем очередную революцию в познании, обусловленную новыми способами усвоения данных. И речь тут идёт не о примитивной популяризации, выраженной через инфографику, а о моделировании процессов, которые не могут быть описаны иначе. Рассказ о науке в связке с изобразительным искусством получился захватывающе интересным. Как сформировалась карта созвездий? Какое значение для цивилизации имел переход от геоцентрической системы к гелиоцентрической? Что дают для понимания фундаментальных физических процессов диаграмма Герцшпрунга-Рассела и диаграмма Минковского? Чем отличается «камертон Хаббла» от «закона Хаббла»? Впрочем, в своей работе автор многократно отмечает, что простая визуализация далеко не всегда улучшает понимание проблемы. Потому необходимы некие единые стандарты для отображения разносторонней информации.

Итог: прекрасно иллюстрированная книга, дающая принципиально новый взгляд на историю космологии.

Владимир Кессельман

На кого упало яблоко. Настоящая история великих открытий

Издательство: «ЛомоносовЪ», 2014

208 стр., 1200 экз.

Проблема доказуемости приоритета имеет принципиальное значение. Поэтому вопрос, вынесенный израильским популяризатором Владимиром Кессельманом на обложку книги, требует беспристрастного изучения с позиций исторической науки, даже если окончательные выводы кому-то не понравятся. Впрочем, пока автор не претендует на то, чтобы раздать всем заслуженным сёстрам по серьгам, — его больше интересует психологический аспект научной деятельности. И в качестве объектов исследования выбраны те из учёных, кого мы привычно заносим в категорию «гениев». Моменту «эврики» предшествует длительный и трудный процесс поиска, причём он складывается из усилий множества предшественников, потративших жизнь на получение промежуточного результата, а потом, в какой-то непредсказуемый момент, происходит переход количества в качество и возникает изящное решение запутанной проблемы. Кессельман подбирает примеры, которые вроде бы доказывают: подобный переход способен осуществить только человек «особого склада, с большими странностями».

Итог: собрание историй из жизни «гениев» в контексте эпохи.

Издательства: АСТ, Corpus, 2013

336 стр., 3500 экз.

Геннадий Горелик

Кто изобрёл современную физику? От маятника Галилея до квантовой гравитации

Школьные учебники имеют общий недостаток — они дают информацию в отрыве от исторического контекста, поэтому даже самый прилежный ученик зачастую не видит картину развития познания целиком, в связке с биографиями учёных прошлого и проблематикой, которая их волновала. Лакуна восполняется научно-популярными книгами, среди которых особое внимание стоит уделить новой работе Геннадия Горелика. Он описывает европейскую физику как уникальное социально-культурное явление. Что именно подвигло людей, воспитанных в религиозной среде, бросить вызов существующему порядку и доказывать свою правоту, невзирая на последствия? Почему столь важное значение имеет связь между формальным описанием процесса и его наблюдением? Что дают физические абстракции («ненаглядные понятия», по выражению автора) для решения практических задач? Геннадий Горелик отвечает на все эти опросы, а читатель через «драму идей» изучает логику процесса познания.

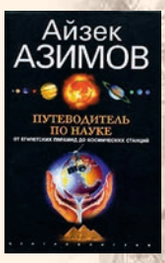
Итог: отличное пособие по основам научной логики и принципам современной исследовательской работы.

Что? *почитать по теме*

Айзек Азимов

Путеводитель по науке. *От египетских пирамид до космических станций*

Одна из многочисленных научно-популярных книг известного американского фантаста даёт общее представление о ключевых открытиях, сделанных учёными на протяжении всей истории. Книга полезна ещё и тем, что объясняет, как именно были получены фундаментальные знания, которыми мы пользуемся, словно аксиомами.



Пенни Лекутер, Джей Берресон

Пуговицы Наполеона. *Семнадцать молекул, которые изменили мир*

Семнадцать новелл, вошедших в эту книгу, позволяют взглянуть на значительные исторические события через призму химии. К примеру, особые молекулы, содержащиеся в пряностях, вызывают удовольствие и способствуют консервации продуктов. А доставка пряностей в Европу из Азии способствовала развитию капиталистических отношений.

Карл Саган

Мир, полный демонов: *Наука — как свеча во тьме*

Американский астрофизик пытается разобраться, почему лженаучные измышления привлекают людей гораздо сильнее, чем открытия, сделанные учёными. Он приходит к выводу, что всё дело в смутном обещании исключительности, которое заложено в любой концепции, апеллирующей к вере, а не к знанию. Своими открытиями наука вольно или невольно принижает самооценку человека, в то время как лженаука утверждает свойственный нам антропоцентризм.

Терри ПРАТЧЕТТ, Йен СТЮАРТ, Джек КОЭН

НАУКА ПЛОСКОГО МИРА

Отрывок из романа

В книге «Наука Плоского мира» главы, повествующие об изучении волшебниками новой вселенной, чередуются с главами, в которых не менее увлекательно и ехидно рассказывается об аналогичных исследованиях, происходящих в нашем, Круглом мире. Однако мы решили не раскрывать все карты сразу и показать пока только часть общей картины.

Редакция благодарит издательство «Эксмо» за любезно предоставленные материалы.

ИЗ ПРЕДИСЛОВИЯ

Давным-давно существовал Плоский мир. Впрочем, почему «существовал»? Кое-что там ещё осталось.
Благодаря Плоскому миру, который покоится на спине гигантской черепахи, несущейся в космическом пространстве, появились: двадцать три романа, четыре карты, одна энциклопедия, два мультфильма, футболки, шарфы, модельки, значки, пиво, вышивки, ручки, плакаты, а ко времени выхода этой книги собираются ещё выпустить присыпку для младенцев и лосьон для тела. Если даже и не выпустят, это только вопрос времени.

Короче, Плоский мир сделался невероятно популярным.

А работает он на магии.

Круглый мир, то есть наша с вами планета, как и то измерение Вселенной, где он находится, работает на правилах. Ну, скажем так, он работает, и всё. Но мы можем наблюдать за его работой, именно эти наблюдения легли в основу науки.

Может показаться, что волшебники и учёные далеки друг от друга, как небо и земля. Действительно, люди, которые странно одеваются, погружены в себя, говорят на особом языке и время от времени делают многозначительные заявления, на первый взгляд не имеют ничего общего с людьми, которые… хмм, странно одеваются, говорят на особом языке, погружены… Мда.

Ладно, попробуем иначе. Итак, что общего между магией и наукой? Может ли магия Плоского Мира, в котором живут чудаковатые волшебники, приземлённые ведьмы, твердолобые тролли, огнедышащие драконы, говорящие псы и даже персонифицированный Смерть, пролить свет на такую фундаментальную и рациональную земную науку?

Мы полагаем — да.

Поскольку важная часть науки относится к несуществующему миру мысленных экспериментов, наше понимание Вселенной должно учитывать вымышленные миры наряду с настоящими. Воображение в куда большей степени является истинно человеческим качеством, чем холодный интеллект. Откуда же тогда начинать, если не из воображаемого Плоского мира? Ведь Плоский мир — это вполне логичная и прекрасно развитая Вселенная со своими законами, населённая, можно сказать, реальными людьми, пусть и живущими по правилам, немного отличающимся от правил нашей собственной Вселенной. Хотя, положа руку на сердце, многие из последних основаны на так называемом «здравом смысле» — злейшем враге науки.

В историях о Плоском мире то и дело упоминаются здания и профессура Незримого университета — главного учебного заведения Диска, где обучают магии. Волшебники* — это такие довольно энергичные типы, всегда готовые заглянуть в дверь, на которой написано «Не входить!» или схватить то, что как раз начало шипеть и искриться. Короче, эти ребята нам наверняка пригодятся…

* Подобно сотрудникам университетов Круглого мира, они располагают неограниченным временем для своих экспериментов, бездонными фондами и вечными контрактами. Хотя иногда они бывают злокозненными сумасбродами, которые яростно противятся любым новым веяниям, пока те не устареют. Ещё они могут быть ужасно изобретательными, когда в этом нет необходимости, а также крайне болтливыми. Но, в этом, разумеется, они совершенно не похожи на своих коллег из Круглого мира.

ЕСТЬ ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НИКТО И НИКОГДА НЕ ДОЛЖЕН ЗАДАВАТЬ. И тем не менее их вечно кто-нибудь задаёт.

— И как это работает? — спросил Аркканцлер Наверн Чудакулли, ректор Незримого Университета.

Подобные вопросы Думминг Тупс ненавидел так же сильно, как и вопросы типа: «И во сколько же нам это обойдётся?» То есть самые сложные вопросы из тех, с которыми приходится сталкиваться любому исследователю. Поэтому, будучи *де факто* главой Факультета Магических Исследований, Думминг любой ценой старался избегать вопросов о финансировании.

— Ну, это не так просто объяснить… — наконец рискнул он.

— Ага.

— Лично меня интересует, — встрял Главный Философ, — когда мы получим назад площадку для сквоша.

— Ты же всё равно в него не играешь, — возразил Чудакулли, рассматривая чёрную конструкцию, возвышающуюся в центре старого университетского двора*.

— А вдруг мне захочется? Тогда эта штука будет чертовски мешать, вот и всё, что я имел в виду. Придётся переписывать все правила.

Снаружи, за высокими окнами, валил снег. Эта зима была самой длинной на памяти живущих, настолько длинной, что после того, как смертный холод забрал нескольких ста-

* Волшебный, иначе говоря, «истинный» сквош не имеет ничего общего с потной суетой, которой занимаются обычные люди. Волшебники не видят большого смысла в беспорядочной беготне, поэтому мячик у них движется неторопливо. При этом из-за разных магических искажений, устроенных в полу и стенах, он необязательно отскакивает от той стены, в которую попал. Уже потом Думминг Тупс сообразил, что фактор неопределённости тоже следовало учесть. Потому что ничто так не возбуждает магическую частицу, как столкновение лоб в лоб с самой собой.

рейших жителей, сократилась и сама память. Ко всеобщей досаде, стужа проникала даже сквозь толстые древние стены Незримого университета. Волшебники могут примириться с любыми лишениями и неудобствами, но только при условии, что всё это происходит не с ними.

В итоге проект Думминга Тупса был утверждён. Он ждал этого целых три года. Сначала он пытался обосновать его тем, что расщепление чара расширит горизонты человеческого знания. Дохлый номер. Волшебники рассматривают расширение горизонта чего бы то было как попытку поднять здоровенный скользкий валун. Замечание Тупса, что расщепление чара увеличит всеобщее счастье, было отвергнуто на том основании, что окружающие и без того выглядят вполне счастливыми.

В конце концов Тупс решился намекнуть, что расщепление чара откроет доступ к запасам сырой магии, которую легко можно будет превратить в источник тепла. И это сработало. Коллеги Думминга с прохладцей относились к идее познания ради познания, но горячо приветствовали идею тёплых спален.

Пожилые волшебники разгуливали по неожиданно ставшему тесным университетскому дворику, тыча пальцами в чёрную башню. Аркканцлер вытащил трубку и рассеянно постучал ею по матово-чёрной стенке, выбивая пепел.

— Эээ... Не стоит этого делать, сэр, — сказал Тупс.

— Почему?

— Потому, что... Может так случится, что... — Думминг замолчал, подбирая слова. — В общем, эта штуковина может наделать немало шуму, сэр.

— Думаю, будет лучше, если они прекратят играть в сквош, сэр, — прошептал он.

— Согласен. Потный волшебник — это отвратительно. Эй, вы там! Довольно! И вообще, идите все сюда. Господин Тупс сейчас начнёт свою презентацию, — Аркканцлер бросил на Думминга пронзительный взгляд. — Наверняка это будет чрезвычайно познавательно, не правда ли, Тупс? Ведь вам придётся объяснить, на что именно были потрачены 55 879 долларов и 45 пенсов.

— А также зачем потребовалось портить нашу великолепную площадку для сквоша, — сказал Главный Философ, постукивая ракеткой по агрегату.

— И ещё насколько оно безопасно! — поддержал коллегу Декан. — Я против того, чтобы в физику вмешивался кто попало.

Думминг Тупс поморщился.

— Уверяю вас, Декан, шансы, что кого-нибудь прихлопнет этой... этим реактором намного выше, чем шансы быть сбитым при переходе улицы, — сказал он.

— Правда? Ну тогда ладно.

Тупс ещё раз обдумал случайно вырвавшуюся фразу и решил, что в сложившихся обстоятельствах поправляться не стоит. Беседовать с пожилыми волшебниками — всё равно что строить карточный домик: если получается хоть что-нибудь, надо просто затаить дыхание и продолжать.

Думминг изобрёл некую систему, которую про себя называл «Враки Волшебникам». Это для их же блага, твердил он себе. Совершенно необязательно рассказывать обо всём руководителям, ведь они занятые люди. Да им и не требуются ваши объяснения. Зачем же тогда их утруждать? Всё, что нужно, — это занятная байка, которая позволит им почувствовать себя очень умными. Они сразу же прекратят волноваться и оставят вас в покое.

Тем временем на другом конце площадки студенты установили небольшой экран. Рядом с ним располагался терминал ГЕКСа, университетской мыслящей машины, чьи трубочки уходили в стену соседнего здания, где находился факультет Высокоэнергетической Магии. Тут же был и постамент с большим красным рычагом, на который какая-то добрая душа привязала розовый бантик.

Думминг наскоро пролистал свои тезисы, поглядел на коллег и откашлялся.

— У меня где-то завалялись леденцы для горла, — сказал Главный Философ, хлопая себя по карманам.

Тупс снова сверился с записями, и тут им овладело ужасное отчаяние. Он вдруг понял, что может прекрасно объяснить расщепление чара тем, кто готов к подобной информации. Но пожилым волшебникам придётся объяснять значение буквально каждого слова, включая «это» и «то».

Думминг посмотрел на графин с водой, стоявший на кафедре, и решил пуститься в импровизацию. Он налил стакан воды, поднял его и произнёс:

— Знаете ли вы, джентльмены, что волшебного потенциала этой воды... То есть я имею в виду, что магическое поле, генерируемое содержащимся в этой воде нарративиумом, поле, которое, собственно, и поддерживает её в состоянии воды, не давая превратиться... ха-ха... в голубя или лягушку... Так вот, знаете ли вы, что если мы высвободим этот потенциал, то его энергии хватит, чтобы отправить весь Университет на Луну?

И Думминг с широкой улыбкой победно оглядел аудиторию.

— В таком случае лучше бы его не трогать, — заметил Заведующий Кафедрой Беспредметных Исследований.

Улыбка Тупса застыла.

— Естественно, мы не сможем извлечь весь потенциал, — сказал он. — Однако и этого будет...

— Достаточно, чтобы отправить на Луну небольшую часть Университета? — подал голос Профессор Современного Руносложения.

— Нашему Декану каникулы бы не повредили, — ввернул Чудакулли.

— Вы меня обижаете, Аркканцлер!

— Я просто хотел немного разрядить обстановку, Декан.

— Однако этого будет вполне достаточно, чтобы сделать что-нибудь полезное, — попытался вернуть обсуждение в конструктивное русло Думминг.

— Например, обогреть мой кабинет, — предложил Профессор Современного Руносложения. — Сегодня утром я опять обнаружил лёд в кувшине с водой.

— Точно! — воскликнул Думминг, судорожно пытавшийся отыскать какую-нибудь подходящую «враку». — Мы вскипятим здоровенный чайник! Замечательно! И это совершенно безопасно! Никто не пострадает! Именно поэтому Университетский Совет и позволил мне построить реактор! Ведь вы бы его не разрешили, если бы он представлял опасность, так?

Он залпом выпил воду из стакана. Пожилые волшебники дружно попятились назад.

— Потом расскажешь нам, как оно там, наверху, — сказал Декан.

— И не забудь притащить лунных камней. Ну, или ещё чего-нибудь, — добавил Профессор Современного Руносложения.

— Помаши нам с Луны ручкой, — поддержал их Главный Философ. — Телескоп у нас отменный.

Думминг уставился на опустевший стакан, пытаясь привести мысли в порядок.

— Эээ... Нет, — сказал он. — Вначале топливо, как вы могли заметить, поступает в реактор. А затем... Затем...

И тут он сдался.

— Магия просто покружится, покружится, после чего поднимется к бойлеру, который мы на днях подключили, и в Университете будет тёплым-тепло. Вопросы есть?

— А куда тут уголь засыпать? — спросил Декан. — Этой зимой гномы взвинтили цены на него до небес.

— Нет, сэр, угля не нужно. Тепло будет... бесплатным, — сказал Тупс. По лбу у него стекла капелька пота.

— Да ну? — воскликнул Декан. — Значительная экономия выйдет, да, Казначей? А где, собственно, Казначей?

— Он... эээ... сегодня мне ассистирует, сэр, — сказал Думминг, указывая на высокую галерею, окружавшую внутренний дворик, где, потерянно улыбаясь стоял Казначей с топором в руках. Через перила была перекинута верёвка, одним концом привязанная к балке, а на другом конце, прямо над центром реактора, был подвешен тяжёлый длинный стержень.

— Это... Ну, на всякий случай, если реактор вдруг начнёт вырабатывать слишком много магии, — пояснил Думминг. — Свинцовый стержень ламинирован древесиной рябиной обыкновенной. Как вам известно, вместе они являются естественным ингибитором любой магической реакции. И если всё пойдёт вразнос... то есть если мы захотим немного замед-

лить процесс, Казначей перерубит верёвку и стержень упадёт в самую серёдку реактора.

— А кто это там рядом с Казначеем?

— Мистер Турнепс, другой мой ассистент. Он отвечает за резервную систему безопасности.

— В смысле?

— Его задание заключается в том, чтобы заорать: «Ради всех богов, рубите поскорее верёвку!», сэр.

Волшебники понимающе закивали головами. По стандартам Анк-Морпорка, где для измерения температуры обычно использовали палец, это была крайне инновационная система безопасности.

— Что ж, по мне, всё выглядит достаточно надёжно, — сказал Главный Философ.

— Где это ты нахватался подобных идей, мистер Тупс? — спросил Чудакулли.

— Нуу… Я и сам проводил кое-какие приватные исследования, но многое почерпнул при тщательном штудировании Свитков Локо, хранящихся в нашей Библиотеке, сэр.

Тупс решил, что самое трудное теперь позади. Пожилым волшебникам всегда по душе древняя мудрость — при условии, что она *достаточно* древняя. Они считают мудрость чем-то вроде вина: чем старше, тем лучше. А то, что не было известно по крайней мере последние несколько сотен лет, и знать не стоит.

— Локо, Локо… — задумчиво бормотал Чудакулли. — Это где-то в Убервальде, да?

— Совершенно верно, сэр.

— Что-то такое крутится в голове, — продолжил Чудакулли, оглаживая бороду. — Там ещё такая глубокая долина, окружённая кольцом гор? По-настоящему глубокая, насколько мне помнится.

— Правильно, сэр. Судя по библиотечному каталогу, Свитки были найдены в пещере экспедицией Крастли.

— Я читал, что тогда же обнаружили целую толпу кентавров, фавнов и других курьёзных созданий.

— Действительно, сэр?

— Это ведь тот самый Станмер Крастли, который умер от планетизма?

— Я не очень сведущ в подобных материях…

— Такое чрезвычайно редкое магическое заболевание.

— Наверняка, сэр, однако…

— Теперь, когда я об этом думаю, то припоминаю, что все члены тогдашней экспедиции в течение нескольких последующих месяцев серьёзно заболели чем-нибудь магическим, — продолжал Чудакулли.

— Похоже что так, сэр. Ходили слухи о каком-то проклятии. Смешно.

— Я вот что хочу спросить, мистер Тупс… Какова вероятность того, что эта штука взорвётся и разнесёт наш Университет?

Душа у Думминга ушла в пятки. Обдумав вопрос, он решил сказать чистую правду.

— Ни малейшей, сэр.

— А если честно, Тупс?

В этом-то и заключалась главная проблема с Арккканцлером. В основном он занимался тем, что расхаживал тут и там и на всех орал, но если уж он напрягал свои серые клеточки, то безошибочно находил твоё самое слабое место.

— Нуу… В том невероятном случае, если что-то пойдёт не так… В общем, пострадает не только университет, сэр.

— А что ещё, скажи на милость?

— Эээ… Всё, сэр.

— Ты имеешь в виду вообще всё, что ли?

— В радиусе пятидесяти тысяч миль, сэр. Согласно расчётам ГЕКСа, аннигиляция произойдёт мгновенно. Мы даже не успеем ничего почувствовать.

— И какова же вероятность?

— Примерно пятьдесят к одному, сэр.

Волшебники облегчённо выдохнули.

— Ну, выглядит действительно довольно безопасно. По крайней мере, на лошадь я бы при таких шансах не поставил, — сказал Главный Философ.

Когда ты обнаруживаешь два дюйма льда на внутренней поверхности стёкол в своей спальне, у тебя формируется совсем новый взгляд на риск.

* * *

ВОЛШЕБНИКАМ НЕ ПОТРЕБОВАЛОСЬ МНОГО ВРЕМЕНИ, чтобы перед перспективой всеобщего разрушения указать коллективным пальцем на насущную философскую проблему.

— Если никто ничего не заметит, то в определённым смысле этого вообще не произойдёт, — сказал профессор Современного Руносложения. Его спальня была одной из самых холодных во всём Университете.

— А если даже и произойдёт, нас в этом некому будет обвинить, — заметил Декан.

— В действительности, — произнёс Думминг, несколько ободрённый благожелательной реакцией пожилых волшебников, — существуют кое-какие теоретические обоснования невозможности подобного сценария, исходя из внетемпоральной натуры чара.

— Повтори! — потребовал Чудакулли.

— Сбой в работе приведёт не ко взрыву, сэр, — пояснил Тупс. — А также, насколько мне известно, не к немедленному уничтожению всего сущего, начиная с текущего момента. Сущее в принципе перестанет существовать из-за того, что коллапс поля чара будет мультинаправленным. Но поскольку мы с вами, уважаемые господа, находимся *здесь и сейчас*, это означает, что мы живём во Вселенной, где всё закончилось хорошо.

— А, тут я в курсе, — покивал Чудакулли. — Всё дело в квантах, да? При этом в какой-нибудь соседней Вселенной живём другие мы, и вот там-то всё разлетелось к чертям собачьим, так?

— Да, сэр. Точнее, нет. Они не взорвались не потому, что реактор другого Думминга Тупса сломался. Они… эээ… вообще не существовали. Хотя это, конечно, только теория.

— Я рад, что мы во всём разобрались, — бодрым голосом произнёс Главный Философ. — Мы здесь потому, что мы здесь. Ну, а поскольку мы именно здесь, неплохо бы нам согреться.

— Ну вот и ладненько. Давай, Тупс, включай свою адскую машину, — сказал Чудакулли и кивком головы указал на красный рычаг.

— Полагаю, эта честь принадлежит вам, Арккканцлер, — с поклоном ответил Тупс. — Всё, что нужно, — просто дёрнуть за рычаг. Рычаг, как бы это вам объяснить… Снимет блокировку, позволив потоку войти в обменник, где и произойдёт простейшая реакция октирона, которая превратит магию в тепло и нагреет воду в бойлере.

— То есть это у тебя вроде как большой чайник? — сообразил Декан.

— Ну, образно говоря, да, — согласился Думминг, стараясь сохранить непроницаемое выражение лица.

Чудакулли решительно ухватился за рычаг.

— Может быть, вы хотите сказать пару слов? — спросил Тупс.

— Да, — Чудакулли на миг задумался, а потом просиял. — Давайте по-быстрому всё здесь закончим и пойдём обедать.

Раздались жидкие аплодисменты. Арккканцлер дёрнул за рычаг. Стрелка на циферблате, прикреплённом к стене, указала на ноль.

— Что же, мы до сих пор не взорвались, — заметил Главный Философ. — А зачем циферки на стене, Тупс?

— Ах, эти… Ну, они нам показывают, докуда мы добрались, — ответил Думминг.

— Понимаю, понимаю, — Главный Философ взялся за лацканы своей мантии и продолжил с куда большим энтузиазмом: — Насколько мне известно, у нас сегодня утка с зелёным горошком, джентльмены. А вообще ты у нас молодец, мистер Тупс!

И пожилые волшебники пошли прочь. Могло показаться, что шли они медленно; на самом же деле это была предельная скорость, которую волшебник способен развить в предчувствии хорошего обеда.

Думминг издал было вздох облегчения, но тот застыл у него в горле, когда Тупс сообразил, что Аркиканцлер никуда не делся, а напротив, внимательно исследует реактор.

— Эээ… Вы хотите узнать ещё что-нибудь, сэр? — торопливо спросил он.

— Слушай, скажи честно, когда именно ты его включил, Тупс?

— Сэр?

— Какое именно слово в моей короткой фразе тебе не понятно? Или я их расставил не в том порядке?

— Ну, я… Мы… Реактор включили сразу после завтрака, сэр, — потупился Думминг. — Мистер Турнепс удерживал стрелку на циферблате с помощью той верёвочки.

— А когда вы его включили, ничего не взорвалось?

— Нет, сэр. Иначе вы бы… эээ… заметили.

— Но раньше ты говорил по-другому, Думминг.

— Не совсем так. Просто имел в виду…

— Я тебя насквозь вижу, Тупс, — прервал его Чудакулли. — Ты никогда не стал бы проводить эксперимент публично, если бы сначала не убедился, что всё будет в порядке. Никому не хочется получить тухлым яйцом по физиономии, так ведь?

Тупс подумал, что тухлым яйцом можно пренебречь, когда твоя физиономия представляет собой облако частиц, разлетающихся во все стороны со скоростью тьмы*.

Чудакулли хлопнул ладонью по чёрной панели реактора, отчего Думминг так и подпрыгнул на месте.

— Наконец-то у нас будет тепло, — сказал Аркиканцлер. — Эй, Казначей! Как там наверху?

Казначей довольно закивал.

— Вот и умница. Ты тоже молоток, Тупс. Ну, а теперь — обедать.

После того, как шаги стихли, Казначея вдруг осенило, что рычаги, так сказать, управления оказались у него в руках.

Казначей вовсе не был сумасшедшим, как казалось многим. Напротив, он крепко стоял на земле. Единственная неувязка заключалась в том, что земля эта находилась на какой-то другой планете, ну такой, с пушистыми розовыми облачками и счастливыми зайчиками. Казначей, собственно, и не возражал, предпочитая её реальности, в которой люди ужасно много кричат. И старался бывать в этой самой реальности как можно реже. К сожалению, обедать приходилось именно в ней. Служба доставки еды на Счастливой Планете работала из рук вон плохо.

Со привычной лёгкой улыбкой на лице Казначей аккуратно положил топор и неторопливо покинул галерею. В конце концов, рассуждал он, главное, чтобы эта чёртова штуковина не… эээ… не сделала того, чего не следует. Наверняка с такой простой задачей она справится и без его, казначеева, присмотра.

К несчастью, Думминг Тупс слишком много беспокоился о разных несущественных мелочах, а никто из прочих волшебников не заметил, что тот, кто стоял между ними и чаровой катастрофой, пускает пузыри в стакан с молоком.

* * *

АРККАНЦЛЕР ЧУДАКУЛЛИ ВЫНЫРНУЛ ИЗ ПОСЛЕОБЕДЕННОЙ ДРЁМЫ. Ему снилось, что он бредёт под палящим солнцем по пустыне, раскалённой как сковородка. Проснувшись, он обнаружил, что это в каком-то смысле правда.

Из батареи в углу со свистом вырывался горячий пар. Чудакулли бочком приблизился к источнику бедствия и потыкал в облако одним пальцем.

— Ай! Проклятье.

Посасывая правую руку, а левой — разматывая шарф, Чудакулли выскочил из комнаты. Коридор показался ему настоящим адом, в котором вдобавок включили отопление. Всё вокруг заволокло паром. Внезапно откуда-то сверху явственно раздалось: «Чвак!». Этот звук ни с чем нельзя было перепутать: разряд высокоэнергетической магии. На мгновение окна озарила фиолетовая вспышка.

— Кто-нибудь скажет мне, что здесь происходит, чёрт побери? — заорал Чудакулли в окружающую пустоту. Ну, не совсем в пустоту. Из пара выплыло нечто, отдалённо напоминающее айсберг. Это был Декан.

— Я должен решительно заявить, Аркканцлер, что не имею ко всему этому ни малейшего отношения!

Чудакулли утёр стекающий по лбу пот.

— Чего это ты разгуливаешь тут в подштанниках, Декан?

— Ну… В моей комнате стоит воистину несусветная жара…

— Немедленно что-нибудь на себя надень, а то выглядишь абсолютно непедагогично.

Раздался новый «чвак!» магического разряда. И с кончиков пальцев Чудакулли посыпались искры.

— Ого! Даже меня пробрало! — заметил он, ныряя обратно в комнату.

За окном, с противоположной стороны сада, над факультетом Высокоэнергетической Магии висело дрожащее марево. На глазах Аркканцлера два здоровенных бронзовых шара на его крыше обвили пурпурные молнии.

По старой доброй магической привычке Чудакулли успел рухнуть на пол за мгновение до того, как взрывной волной выбило окна.

С крыши лился растаявший снег. Каждая сосулька превратилась в водопадик с палец толщиной. Большая дверь, покряхтывая, неуклюже перемещалась по парящему газону.

— Декан, забодай тебя комар, держи крепче свой конец!

И дверь проползла ещё немного вперёд.

— Легко тебе говорить, Аркканцлер! Это же цельный морёный дуб.

— Вот и прекрасно!

За Чудакулли и Деканом, толкавшими перед собой дверь (по бо́льшей части благодаря взаимным пререканиям), опасливо крались остальные волшебники.

Бронзовые шары время от времени вновь принимались гудеть, причём интервалы между разрядами сокращались прямо на глазах. Когда-то эти шары под всеобщие насмешки были установлены на крыше, чтобы поглощать сырую магию, накапливавшуюся в здании. И вот сейчас они угрожающе светились.

— И нам с тобой знаем, что это означает, не так ли, господин Тупс? — вкрадчиво сказал Чудакулли, когда они добрались до факультета Высокоэнергетической Магии.

— Рвётся ткань реальности, и вскоре мы все станем добычей тварей из Подземельных Измерений, сэр? — промямлил Думминг, обречённо тащившийся сзади.

— Вот именно! Но ведь мы этого не хотим, не так ли, господин Тупс?

— Да, сэр.

— Нет, мы не хотим, сэр! — взревел Чудакулли. — Опять везде окажутся эти щупальца! Никто из нас ведь не хочет щупалец, не так ли, господин Тупс?

— Нет, сэр.

— Да, сэр! Иди туда и всё уладь!

— Но пойти сейчас на площадку для сквоша — это же верная смерть… — Думминг запнулся, нервно сглотнул и продолжил. — Или, если выразиться точнее, — *неверная* смерть, Аркканцлер. Ведь уровень сырой магии там сейчас равен миллиону чаров! Может случится всё что угодно.

Потолок факультета Высокоэнергетической Магии нервно завибрировал. Казалось, что само здание пустилось в пляс.

— Да-а, а площадочка-то на совесть сделана, умели же раньше строить! — восхищённо произнёс Профессор Современного Руносложения. — Хотя, конечно, она и должна выдерживать пропасть магии…

— Даже если нам *удастся* отключить реактор… Не уверен, что это хорошая затея, — пробормотал Думминг.

— Всё лучше, чем сейчас, — возразил Декан.

— То есть падать лучше, чем упасть и стукнуться о землю? — спросил Думминг.

Чудакулли со свистом втянул носом воздух.

— Туше́! — произнёс он. — Полагаю, сейчас произойдёт что-то вроде всеобщего схлопывания. Такое нельзя просто взять и *отключить*, тогда уж нам точно мало не покажется.

— Неужто Конец Света? — проблеял Главный Философ.

— По-крайней мере, некоторой его части, — ответил Думминг.

— Тупс, мы сейчас говорим об одной глубокой долине двадцати миль шириной, окружённой кольцом гор? — спросил Чудакулли, глядя в потолок, по которому как раз поползли извилистые трещины.

— Совершенно верно, сэр. А вот интересно, удалось ли тем, из Локо, кем бы они ни были, всё-таки выключить реактор…

Стены жалобно застонали. За спиной Думминга раздалось дребезжание, которое он сумел опознать, несмотря на окружающий шум: перезагружалось печатное устрой-

---

* Скорость тьмы пока ещё не измерили, но предполагается, что она больше скорости света, поскольку тьма оказывается на месте куда раньше, чем свет.

ство ГЕКСа. Тупс всегда считал эти звуки чем-то вроде механического откашливания.

Гусиное перо задёргалось в паутине верёвочек и пружинок и вывело:

+++Возможно Наступило Время Проекта Круглый Мир+++

— О чём это ты? — рявкнул Чудакулли, который так и не уяснил, что именно представляет собой ГЕКС.

— Ах, *тот*? — протянул Декан. — О котором болтают уже несколько веков? Успокойтесь, никто и никогда не принимал эту гипотезу всерьёз. Так, мысленный эксперимент, не более того. Воплотить его на практике совершенно невозможно. Полный абсурд. К тому же потребуется слишком много магии.

— Что ж, у нас как раз её оказалось *слишком* много, — сказал Чудакулли. — И нам срочно нужно как-нибудь её утилизировать.

Наступила тишина. Точнее, притихли только волшебники, магия же продолжала свистеть над их головами, словно газ, вырывающийся из баллона.

— Мы не можем допустить, чтобы она здесь накапливалась, — продолжал гнуть своё Чудакулли. — Напомните мне, что там ещё за «Круглый мир»?

— Ну... Существует смелая гипотеза, что можно создать замкнутую область, где законы волшебства, как бы это сказать, не действуют, что ли... А потом использовать эту модель для углублённого изучения магии, — объяснил Думминг.

— Магия — она, к твоему сведению, повсюду, — изрёк Чудакулли. — Везде и во всём.

— Конечно, сэр, — согласился Думминг, преданно глядя на Архканцлера. И тут потолок треснул.

— И какая же польза может быть от этого проекта? — размышлял вслух Чудакулли.

— Если вы спрашиваете меня, какая польза от новорождённого, сэр...

— Нет, я тебя не об этом спрашиваю, — оборвал его Чудакулли. — Впрочем, и с этим тоже всё обстоит довольно-таки подозрительно.

Новый разряд магии затрещал над их головами. Волшебники пригнулись. Раскатился грохот взрыва.

— Похоже, сферы лопнули, сэр, — сообщил Думминг.

— Ну хорошо, хорошо. Сколько времени нужно для подготовки Проекта? — спросил Архканцлер.

— Месяцы и месяцы, разумеется, — солидно ответил Декан.

— До следующего разряда остаётся около десяти секунд, сэр, — сказал Думминг. — Правда, теперь, поскольку у нас больше нет сфер, он уйдёт прямо в землю и...

— Ага, точно. Что?! Тогда... — Чудакулли оглядел своих бравых волшебников, в то время как стены вновь начали пританцовывать. — Приятно было с вами познакомиться, парни. С некоторыми. С одним или двумя, если быть точным.

Гул осовобождённого волшебства перешёл в душераздирающий визг. Декан откашлялся.

— Я вот что хочу сказать, Наверн... — начал он.

— Да, приятель?

— Хочу сказать... Полагаю, из меня получился бы куда лучший Архканцлер, чем из тебя.

И тут гул прекратился. Повисла звенящая тишина. Волшебники затаили дыхание. Что-то произнесло «Пинг!», и в воздухе перед ними возник шарик диаметром в один фут. Он был похож на перламутровое стекло. Или на блестящую жемчужину. Рёв хаотических чаров, доносившийся из-за двери площадки для сквоша, сменился равномерным «тренькбрень, трень-брень».

— Это что ещё за бесовщина? — спросил Чудакулли, когда волшебники, путаясь в мантиях, поднялись с пола.

ГЕКС опять застучал. Думминг схватил исписанный листок бумаги.

— ГЕКС утверждает, что это — проект Круглого мира, — сказал он, — который стремительно поглощает энергию чарового реактора.

— Глупости, — пробурчал Декан, отряхивая мантию. — Для правильного оформления требуются месяцы. Кстати, откуда этой машине знать заклинания?

— Господин Турнепс в прошлом году скопировал в него немного гримуаров, — ответил Думминг. — Как вы сами теперь видите, просто жизненно необходимо, чтобы ГЕКС имел представление о заклинательной структуре...

Главный Философ неприязненно уставился на сферу.

— И это всё, что ли? — сказал он. — Какой-то пузырь. А шуму-то, шуму...

Волшебникам пришлось пережить напряжённый момент, когда Декан наклонился к сфере, и его нос, многократно увеличившись, отразился на её поверхности.

— Проект разработал ещё старый архканцлер Бьюдли, — сказал он. — Все считали, что это невозможно.

— Тупс! — позвал Чудакулли.

— Да, сэр.

— Никаких взрывов больше не предвидится, надеюсь?

— Не думаю, сэр. Проект...эээ... всасывает в себя всю энергию.

— А разве эта штука не должен светиться или делать ещё что-нибудь такое? Что вообще там внутри?

Тут в разговор вмешался ГЕКС:

+++Ничто+++

— То есть ты утверждаешь, что вся наша магия уходит в пустоту?

+++Ничто Это Не Пустота, Архканцлер. Внутри Проекта Нет Ничего, Даже Пустоты. Там Нет Времени, Поэтому Нет И Пространства, Даже Пустого+++

— А что же там тогда есть?

+++Я Исследую Этот Вопрос+++ — написал терпеливый ГЕКС.

— Смотрите-ка, а туда можно руку засунуть! — послышался вдруг голос Декана.

Волосы волшебников встали дыбом. Все в ужасе оглянулись. Пальцы Декана темнели внутри шара, окружённые мириадами искорок.

— Это было довольно глупо и опрометчиво, — сказал Чудакулли. — Но откуда ты узнал, что там безопасно, Декан?

— Да ничего я не знал, — весело ответил тот. — А там... прохладно. Я бы даже сказал, морозец пощипывает. Эдакая приятная щекотка.

ГЕКС вновь застучал. Думминг прыгнул к нему и посмотрел на листок.

— А когда шевелишь пальцами, то они такие... как будто бы липкие.

— Эээ... Декан! — прошептал Думминг, отступая на пару шагов. — Сдаётся мне, что вам надо чрезвычайно аккуратно, но при этом не медля ни секунды, вытащить свою руку.

— Слушайте, а теперь покалывает... Так странно...

— Вытаскивайте руку, Декан! Сейчас же!

Наконец нетерпению в голосе Тупса удалось пробиться сквозь космическую самоуверенность Декана. Тот уже начал поворачиваться, чтобы затеять спор, но в этот самый момент в центре сферы появилась белая искра, стремительно увеличивающаяся в размерах. Сфера тревожно замерцала.

— Никто не знает, с чего это вдруг? — спросил Главный Философ, лицо которого всё ярче освещалось Проектом.

— По-моему, — сказал Думминг, комкая в пальцах ГЕКСово послание, — там внутри зародились Пространство и Время.

На бумажке аккуратным почерком было выведено:

+++В Случае Отсутствия Продолжительности И Измерения Должен Иметься Потенциал+++

Маги воззрились на Вселенную, которая на их глазах росла внутри сферы. Время от времени они обменивались впечатлениями вроде: маловата будет, тебе не кажется? Или: да, кстати, а обедать ещё не пора?

Потом они задались принципиальным вопросом: не пошло бы развитие нового Универсума по какому-нибудь иному пути, пошевели Декан пальцами как-нибудь иначе? Вдруг там самым естественным образом появилась бы садовая беседка или, скажем, девятимерный одуванчик триллион миль в поперечнике? Однако Архканцлер прекратил их учёные бдения, напомнив о древнем магическом принципе ДББ*.

* * *

ПОСРЕДИ НОЧНОГО БЕЗМОЛВИЯ ГЕКС СЧИТАЛ.
По бесчисленным стеклянным трубочкам туда-сюда сновали муравьи. По тонким бронзовым проволочкам пробегали искры сырой магии, то и дело изменяя цвет, когда

* Дают — бери, бьют — беги.

переключались триггеры логических состояний* ГЕКСа. В особой комнате по соседству жужжали ульи, исполняющие роль долговременного запоминающего устройства. Время от времени какая-то пукалка издавала положенные ей звуки. Большие колёса вращались, останавливались и начинали крутиться в обратную сторону. Но всего этого было недостаточно.

Свет, испускаемый Проектом, упал на ГЕКСову клавиатуру. Вовне явно что-то происходило, но что именно, ГЕКС не понимал. И это его перенапрягало, поскольку там явно было над чем пораскинуть мозгами.

В значительной степени ГЕКС создал себя самостоятельно, поэтому он работал лучше всего, что имелось в Университете. Как правило, он старался предварительно разработать детальный план кампании по достижению победы над поставленной перед ним задачей. Пчёлы стали отличной находкой: сотовая память функционировала весьма неспешно, зато общий её объём рос по мере заполнения сот и накопления опыта в пчеловодстве.

Сейчас ГЕКС размышлял вот о чём.

Однажды он найдёт способ увеличения своей понятийной ёмкости для осознания происходящего в Проекте.

Если это произойдёт, то, согласно Непоследовательно-бесцельному Закону Страйма, для этого уже была некая форма во вневременном событийном пространстве, вызванная самим фактом этого события, и всё, что для этого понадобится, — виртуальный коллапс волновой функции.

И хотя в строгом смысле это чепуха, *полной* чепухой это назвать всё-таки нельзя. Любой ответ, существующий в будущем, должен *потенциально и неизбежно* существовать в настоящем.

Муравьи забегали быстрее. Магия интенсивно заискрилась. Можно сказать, что ГЕКС как бы сосредоточился.

И тут замерцали серебристые паутинки, очертившие контур башен невообразимой мыслительной мощи.

Ага. Вот это, пожалуй, подойдёт, решил ГЕКС.

Обработка данных в режиме «Отныне-и-навсегда» была активирована. Следовательно, она была активирована изначально.

ГЕКС задался вопросом, что именно и как много он может рассказать волшебникам. Он исходил из того, что не стоит нагружать их слишком большим массивом информации.

Сам ГЕКС всегда называл свои сообщения «Враки людям».

И был день второй…

Проект мягко подтолкнули под стеклянный колокол, чтобы исключить любые помехи, а вокруг сплели сеть из всех и всяческих заклинаний.

— То есть это у нас Вселенная, так? — спросил Аркканцлер.

— Да, сэр. ГЕКС сказал, что… — Думминг замялся. Прежде чем начать объяснять что-то Наверну Чудакулли, следовало крепко подумать. — … ГЕКС, похоже, считает, что полное и абсолютное Ничто само по себе является универсумом, ожидающим воплощения.

— Хочешь сказать, Ничто превратится во Всё?

— В общем, да, сэр. Эээ… в каком-то смысле, оно даже *должно*.

— И это устроил наш Декан, всё там перемешав?

— Это могло устроить всё что угодно, сэр. Даже шальная мысль. Абсолютное Ничто чрезвычайно нестабильно. Оно, можно сказать, умирает от желания стать Чем-то.

— А я всегда думал, что в таком деле требуются создатели или боги, — пробормотал себе под нос Главный Философ.

— Я бы тоже зуб дал, что именно так оно и есть, — подтвердил Чудакулли, рассматривая Проект в чаровый вездескоп. — Со вчерашнего вечера там не появилось ничего нового, кроме Элементов, назовём это так. Безбожно дурацкие элементы, кстати говоря. Стоит только взглянуть, как половина из них распадается на части.

— Ну, а чего ж ты ожидал? — спросил Профессор Современного Руносложения. — Они же состоят из ничего, так? В то время как даже самый тупой Создатель начал бы с Земли, Воздуха, Огня, Воды и Сюрприза.

— Да уж, порядочного мира из этой дряни не получится, — согласился Чудакулли, снова поглядев в вездескоп. — Не видно ни черепахиума, ни слонорода. Что за мир может быть без них?

Чудакулли повернулся к Думмингу.

— В общем, не слишком-то много здесь от настоящей вселенной, — сказал он. — Похоже, мистер Тупс, что-то у вас пошло не так. Это пустышка. По идее, сейчас там уже должен был появиться человек и броситься разыскивать свои штаны.

— А мы протянули бы ему руку помощи, — произнёс Главный Философ.

— Что ты предлагаешь?

— Это же наша вселенная, не так ли?

Думминг возмущённо взглянул на него:

— Заявляю вам, Главный Философ, что мы не можем владеть вселенной!

— Да ладно, она же с гулькин нос.

— Только снаружи, сэр. ГЕКС говорит, что внутри она гораздо больше.

— И Декан шевелил там своими пальцами, — продолжил Главный Философ.

— Вот именно! — вскричал Декан. — А следовательно, я — почти что бог.

— Повозюкать туда-сюда перстами и сказать: «Ой! Щекотно!» — маловато в этом божественного, — отбрил Чудакулли.

— Я же сказал — почти что, — насупился Декан, не желая так просто отказываться от вожделенной ступеньки социальной лестницы, которая поставила бы его выше Аркканцлера.

— А вот моя бабушка всегда говорила, что чистота сродни божественности, — в задумчивости протянул Профессор Современного Руносложения.

— Это уже лучше, — нарочито бодро воскликнул Чудакулли. — В таком случае ты, Декан, у нас что-то вроде дворника.

— Я просто хотел предложить чуть-чуть подтолкнуть эту штуковину в правильном направлении, — сказал Главный Философ. — В конце концов, мы с вами образованные люди, и кому, как не нам, знать, как должна выглядеть пристойная вселенная.

— Уверен, у нас нашлись бы идеи получше, чем у среднестатистического божка с собачьей головой и девятнадцатью руками, — согласился Чудакулли. — Да только матерьялец-то второсортный. Так, крутится-вертится, ни мычит ни телится. И что нам прикажешь делать? Постучаться туда и заорать: «Эй, вы! Заканчивайте уже с этими идиотскими газами, всё равно от них никакого проку нет!» Так, что ли?

Посовещавшись, они решили поэкспериментировать на небольшом участке Проекта. Ведь, несмотря ни на что, они всё-таки были волшебниками. Из чего следовали, что, заприметив нечто любопытное, они тут же тыкали в него пальцем. И если оно начинало шевелиться, они старались расшевелить его ещё больше. Если вы построите гильотину и повесите рядом табличку «Головы на плаху не класть!», будьте уверены: множество волшебников поспешит сэкономить на новых шляпах.

Заставить материю двигаться было несложно. Как верно заметил Думминг, для этого хватило одной лишь силы мысли.

И превратить её в диск тоже не составило труда — новоявленной материи нравилось кружиться. Однако она оказалась излишне коммуникабельной.

— Нет, вы только посмотрите! — воскликнул Чудакулли перед обедом. — Получился какой-то шар из всяческой дряни, а ведь уже казалось, что она ухватила суть.

— А вы заметили, что в самой серёдке оно стало горячим и раскраснелось? — подал голос Думминг.

— От стыда, небось, — проворчал Аркканцлер. — После второго завтрака отсутствовала уже половина элементов. Коэниума больше нет, а десять минут назад исчез и эксплозий. У меня крепнут мрачные подозрения, что и детоний распался на мелкие кусочки. Темпораниума тоже надолго не хватило.

— А как там руний? — поинтересовался Профессор Современного Руносложения.

ГЕКС написал:

---

* Которых, учитывая необычное устройство ГЕКСа, было немало. Вдобавок к «И/ИЛИ», а также их всевозможным комбинациям, ГЕКС использовал «ВОЗМОЖНО», «ВЕРОЯТНО», «ПРЕДПОЛОЖИМ» и «ПОЧЕМУ». ГЕКС с лёгкостью мыслил о немыслимом.

+++Руний Или Существует Или Не Существует. Десять Минут Назад От Него Оставался Один Атом, Но Теперь Я Его Не Нахожу+++

— А что насчёт философиума? — с надеждой в голосе спросил Главный Философ.

— Если верить ГЕКСу, аннигилировал сразу после завтрака. Прими мои соболезнования, друг, — ответил Чудакулли. — Нет, нельзя построить мир, просто-напросто напустив всем дыму в глаза. Проклятье! Вот и казначевиум нас оставил. Я знаю, конечно, что даже железо временами ржавеет, но эти так называемые «элементы» распадаются просто на раз-два.

— Моя гипотеза, если она, конечно, кого-нибудь тут интересует, — начал Профессор Современного Руносложения, — заключается в следующем: поскольку всё *там* началось именно с Декана, то тенденции развития примут несколько… мнээ… деканизированные формы.

— Чего-чего? Ты хочешь сказать, что мы заполучим здоровенную, вечно надутую вселенную, страдающую метеоризмом?

— Ну, спасибо тебе, Архканцлер, — проворчал Декан.

— Я имел в виду лишь стремление материи принять… эээ… сферическую форму.

— То есть совершенно как наш Декан, ты это хотел сказать? — уточнил Архканцлер.

— Да я, как вижу, окружён добрыми приятелями, — заметил Декан.

В этот момент агрегат, установленный вокруг Проекта, издал мелодичное «Дзинь!».

— Похоже, мы можем сделать ручкой эфириуму, — мрачно объявил Чудакулли. — Так и знал, что он будет следующим.

— Как ни странно, нет, — сказал Думминг, всматриваясь в Проект. — Эй, там что-то светится!

Действительно, внутри появились яркие точки.

— Так и *знал*, что случится какое-нибудь дерьмо в подобном роде, — сказал Архканцлер. — Все эти чёртовы диски разогрелись, как компостные кучи после дождя.

— Или как множество солнц, — произнёс Думминг.

— Не тупи, Тупс. Для этого они слишком крупные. Не хотел бы я видеть эдакую штуку выплывающей из-за облаков, — заметил Профессор Современного Руносложения.

— Я говорил, что там слишком много газа? — подал голос Архканцлер. — Говорил? В общем, приехали.

— Интересно… — проговорил Главный Философ.

— Что тебе интересно? — спросил Декан.

— Ну, по крайней мере, тепло там наличествует… А для материи нет ничего лучше хорошей топки.

— Отлично подмечено, — похвалил Чудакулли. — Возьмём, к примеру, бронзу. Её можно получить из чего угодно. А заодно мы могли бы сжечь немного мусора. Решено! Ну-ка, парни, помогите мне закинуть туда ещё чего-нибудь…

Где-то к чаепитию взорвались первые солнца, точь-в-точь как ежедневно взрывались печи в Гильдии алхимиков.

— О боги! — воскликнул Чудакулли, заглянув в вездескоп.

— Да-да? — откликнулся Декан.

— Мы с вами сотворили новые элементы!

— Тише, не ори ты так! — зашипел Главный Философ.

— Тут и железо, и кремний, и булыжники, и даже…

— Если об этом прознают алхимики, мы огребём кучу проблем, — сказал Профессор Современного Руносложения. — Мы не имеем права присваивать их прерогативы.

— Но это же другая вселенная, — возмутился Чудакулли и вздохнул. — Хоть тресни, если хочешь получить что-нибудь дельное, *приходится* что-нибудь взорвать.

— А ведь политициум всё ещё имеется там в достаточном количестве, — заметил Главный Философ.

— Господа, я пришёл к выводу, что это — безбожная вселенная.

— Кхм-кхм… — многозначительно кашлянул Декан.

— На твоём месте, Декан, — оборвал его Чудакулли, — я бы не стал слишком надуваться от гордости. Глянь-ка туда. Всё крутится и крутится. Помяни моё слово, в итоге получатся мячики для сквоша.

— А вам не кажется странным, что у нас получается то, что уже существует? — поинтересовался Главный Философ, в то время как экономка, миссис Герпес, вкатывала чайную тележку.

— И чего тут странного? — спросил Декан. — Железо — оно железо и есть.

— Как-никак, это — новая вселенная. Разве не логично ожидать, что обнаружишь там совершенно новые штуки? Металлы вроде «пронн» или «ляззг»…

— К чему это ты клонишь?

— Смотрите сами… Все эти взрывающиеся огненные шарики, они ведь *действительно* немного похожи на звёзды, разве нет? Разве они не выглядят *знакомыми*? А почему бы не появиться вселенной, наполненной тапиокой или, скажем, удобными креслами-качалками? Я хочу сказать, что раз уж *ничто* стремится стать *чем-то*, то оно стать *чем угодно*. Почему нет?

Волшебники молча размешивали свой чай, обдумывая речи Главного Философа.

— Потому, — ответил, наконец, Архканцлер.

— Превосходный ответ, сэр, — сказал Думминг со всей возможной учтивостью. — Тем не менее он захлопывает дверь перед носом у других вопросов.

— Именно потому он и превосходен.

Между тем Главный Философ не отрывал глаз от миссис Герпес, которая достала тряпку и теперь усердно вытирала маковку Проекта.

— Как Вверху, Так и Внизу, — медленно произнёс Чудакулли.

— Пардон? — переспросил Главный Философ.

— Мы уже немного подзабыли нашу малышовую магию, не правда ли? А ведь это не столько магия, сколько… Главный Закон *всего на свете*. Проект не может существовать в отрыве от нашего мира. Каждая куча песка желает казаться горной грядой. Люди пытаются изображать богов. Маленькие предметы часто похожи на большие, только поменьше. Вот и новая вселенная, господа, будет изо всех своих ничтожных сил стремиться выглядеть совсем как наша. Поэтому не стоит удивляться, обнаружив там то, что мы знаем как свои пять пальцев. Хотя, разумеется, всё это будет лишь бледной копией оригинала.

Внутреннее око ГЕКСа вперилось в Обширное Облако Разума. ГЕКС ещё не придумал этому более подходящего определения. Технически оно ещё не существовало, однако ГЕКС уже чувствовал его вкус. В нём было что-то от добрых традиций, пыльных библиотек, тихих шепотков и ещё много от чего…

Подходящее слово просто обязано было существовать. ГЕКС глубоко задумался.

В Плоском мире слова обладают реальной силой, и применять их следует осмотрительно.

Слово, которое он искал, чем-то напоминало «интеллект». Хотя, собственно, на интеллект это было похоже не больше, чем солнце смахивает на букашку, проживающую коротенькую жизнь в луже стоячей воды.

А, ладно! Назовём это пока экстеллектом*.

ГЕКС собрался на досуге хорошенько исследовать эту интересную штуку, дабы понять, откуда она есть пошла и что ею двигало… А самое главное — почему крохотная, но надоедливая её частичка была, по-видимому, абсолютно убеждена, что если каждый пошлёт по пять долларов по шести адресам, то все-все-все станут богачами.

© Перевод Светланы Резник, 2015

---

* Под термином «экстеллект» Йен Стюарт и Джек Коэн понимают культурное наследие, доступное человеку в виде легенд, фольклора, народных детских стихов, книг, видеокассет, копапкт-дисков и пр

Конкурсная площадка

Иллюстрированная повесть Джорджа Мартина и Луиса Ройо

Джордж Мартин известен не только как создатель культовой «Песни льда и пламени», но и как автор множества других замечательных произведений. Сегодня «Мир фантастики» и издательство АСТ предлагают вашему вниманию конкурс, в котором вы можете выиграть одну из самых необычных книг американского писателя — детскую повесть «Ледяной дракон», богато иллюстрированную знаменитым фэнтези-художником Луисом Ройо.

Условия конкурса:

1) Перед вами цитаты из книг Джорджа Мартина и сериала «Игра престолов». Определите, какому персонажу какая из них принадлежит.

2) Ответы в виде *«1) Геральт. 2) Дриззт До'Урден»* присылайте на адрес редакции с пометкой **«Ледяной дракон — май»** на конверте или в теме письма.

3) Среди всех читателей, правильно выполнивших задание, случайным образом будет выбрано пять победителей, каждый из которых получит **книгу Джорджа Мартина «Ледяной дракон» с иллюстрациями Луиса Ройо**.

4) Укажите в письме полностью свои **фамилию, имя, отчество и контактные данные** (адрес, электронную почту и телефон), чтобы мы могли связаться с вами в случае выигрыша. Если вы не сможете получить приз сами, указывайте данные того человека, который получит его за вас.

5) Итоги конкурса мы подведём **в июльском номере** МФ за 2015 год.

Ответы присылайте на электронный почтовый ящик **otvet@mirf.ru** или по адресу **111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, стр. 32**

Благодарим **издательство АСТ** за предоставленные призы

1. Деньги покупают молчание лишь на время. Стрела в сердце покупает его навсегда.
2. Доблестный доносчик столь же бесполезен, как трусливый рыцарь.
3. Когда один человек строит стену, другому немедленно нужно узнать, что находится на другой стороне.
4. Льва не должно интересовать мнение овец.
5. Если ты собираешься взять человеческую жизнь, сам загляни в глаза осуждённого. Если ты не в силах этого сделать, тогда человек, возможно, и не заслуживает смерти.
6. Певцы ничего не любят больше, чем звуки собственных голосов.
7. Есть только одна преисподняя, и мы в ней живём.
8. А теперь иди и пей, пока не покажется, что ты всё сделал правильно.
9. Только дурак принижает себя — ведь в мире полно людей, готовых сделать это за него.
10. Преданные наёмники — такая же редкость, как шлюхи-девственницы.

ПОБЕДИТЕЛИ: КОНКУРС «АЛЛОДЫ» (МФ №138, ФЕВРАЛЬ 2015)

Правильные ответы.
1 — б (Капли мирры). 2 — г (карнавальными масками). 3 — в (костюм астральной энергии). 4 — б (боевая интуиция). 5 — б (Авилон). 6 — в (барабан). 7 — б (Белые крылья). 8 — г (курьер контрабандистов).

Нам пришло 216 правильных ответов. По результатам конкурса победили **Дмитрий Краснобаев** (г. Ульяновск), **Алексей Галкин** (г. Москва), **Любовь Бухтиярова** (г. Тверь), **Владимир Хлопов** (г. Киров), **Александр Палашев** (г. Москва), **Анастасия Ситникова** (г. Новочеркасск), **Сергей Прокофьев** (г. Владивосток), **Александр Абрамов** (г. Тверь), **Павел Афанасенко** (г. Стерлитамак) и **Александр Синюкин** (г. Таганрог). Они получают призы — **комплект из трёх книг цикла «Аллоды Онлайн»**.

Поздравляем победителей!

ПОБЕДИТЕЛИ: КОНКУРС «КРАСНЫЙ СЫН» (МФ №138, ФЕВРАЛЬ 2015)

Правильные ответы.
1. Лев Андропов («Армагеддон»). 2. Павел Чехов («Звёздный путь»). 3. Анатолий Черденко (Red Alert 3). 4. Иван Брагинский/Россия («Хеталия и страны оси»). 5. Сьюзен Иванова («Вавилон 5»). 6. Маза Раша/Матушка Россия («Пипец 2»). 7. Владимир Руденко («Космическая одиссея 2010»). 8. Ирина Спалько («Индиана Джонс и Королевство хрустального черепа»).

Нам пришло 187 правильных ответов. По результатам конкурса победили **Денис Петренко** (г. Астрахань), **Антон Неваляев** (г. Тюмень), **Дина Алимова** (г. Казань), **Фёдор Корецкий** (г. Мытищи) и **Элина Цветкова** (г. Санкт-Петербург). Они получают призы — **комикс Марка Миллара «Красный сын»**.

Поздравляем победителей!

ПОБЕДИТЕЛИ: КОНКУРС «ДОКТОР» (МФ №139, МАРТ 2015)

Правильные ответы.
I. Текст: Маргарет Уэйс, Трейси Хикмэн «Драконы осенних сумерек».
1. Слепой Пью — Танис. 2. Утраченное — эльфийское. 3. Разбойник — полуэльф. 4. Слепец — эльф. 5. Пират — гном. 6. Флинт — Флинт. 7. Чёрная Борода — Огненный Горн. 8. Походов, набегов и грабежей — трактиров, кабачков и таверн. 9. Бог — дух винных гроздьев. 10. Победить — перепить. 11. Пират Карибского моря — гном холмов. 12. Сабля — секира. 13. Долговязый Джон Сильвер — Тассельхоф Непоседа.

II. Текст: Нил Гейман «Коралина».
1. Холли — Коралина. 2. Афро-британец — терьер. 3. Шевелюра — морда. 4. Руки — зубы. 5. Негр — пёс. 6. Чернокожие — собаки. 7. Морган Фримен — мисс Спинк. 8. Сэмюэл Л. Джексон — мисс Форсибл.

III. Текст: Роберт Хайнлайн «Луна — суровая хозяйка».
1. Хорус — Майк. 2. Империум Человечества — Лунная Администрация. 3. Инквизитор Ордо Ксенос — служащий семнадцатого класса. 4. Примарх — Смотритель. 5. Император — Администратор. 6. Грегор Эйзенхор — Сергей Трухильо. 7. Вальхалла — Луна. 8. Терра — Терра.

Нам пришло 138 правильных ответов. По результатам конкурса победили **Анна Колпина** (г. Тула), **Александр Марченко** (г. Волгоград), **Вергилий Арефьев** (г. Новосибирск), **Мария Кулакович** (г. Челябинск) и **Аким Асланов** (г. Ростов-на-Дону). Они получают призы — **роман Дэна Абнетта «Безмолвных звёзд движение»**.

Поздравляем победителей!

Итоги конкурса «Пингвины Мадагаскара» (МФ №139, март 2015) мы подведём в следующем номере. Приносим свои извинения.

ПРОСТОЕ РЕШЕНИЕ