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

ТОМ 136 № 12 2014 ДЕКАБРЬ

МИР ФАНТАСТИКИ

WWW.MIRF.RU

РАЗРУШИТЕЛЬ МИРОВ

ЗАГАДКА ЭДМОНДА ГАМИЛЬТОНА

МАНИПУЛЯЦИЯ СОЗНАНИЕМ
ЭКСПЕРИМЕНТЫ СУМАСШЕДШЕГО ДОКТОРА

ВЗГЛЯД ИЗ БУДУЩЕГО
РЕКОНСТРУКЦИЯ РЕАЛЬНОСТИ ПО ФАНТАСТИКЕ

КРОССВОРД ПО ТОЛКИНУ

МАКС ФРАЙ
«Я СУРОВЫЙ РЕАЛИСТ, ПРАКТИЧЕСКИ ПИСАТЕЛЬ-ДЕРЕВЕНЩИК»

ИСТОРИЯ ЛЮДЕЙ
ИСХОД ЦАРИ И БОГИ

РАССКАЗЫ

МАКС ФРАЙ «ССЫЛЬНЫЙ ПЯТНАДЦАТЫЙ ПРИНЦ»
ЕЩЁ ОДНА СКАЗКА СТАРОГО ВИЛЬНЮСА

ЭДМОНД ГАМИЛЬТОН «НЕСБЫВШЕЕСЯ»
ВПЕРВЫЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

ИДЕЯ Медиа

9 771810 224009 14012

16+

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Лин Лобарёв
Выпускающий редактор Сергей Серебрянский
Ведущий редактор Екатерина Пташкина
Редакторы Александр Гагинский, Татьяна Луговская, 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, Юрий Ионкин
Дизайн обложки Роман Грыныха
Художник-иллюстратор Александр Ремизов
Редактор диска Даниил Воробьёв
Помощник по связям с общественностью Дарья Беленкова *(belenda@mirf.ru)*

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

Роман Арбитман, Егор Афонин, Василий Владимирский, Павел Гремлёв, Анатолий Гусев, Александра Давыдова, Антон Датий, Владислав Женевский, Андрей Зильберштейн, Николай Караев, Юлий Ким младший, Александр Киселев, Игорь Край, Алексей Мальский, Ирина Нечаева, Евгений Пекло, Александр Подольский, Владимир Пузий, Мара Руднева, Алексей Сапонов, Тим Скоренко, Влад Стерхов, 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***

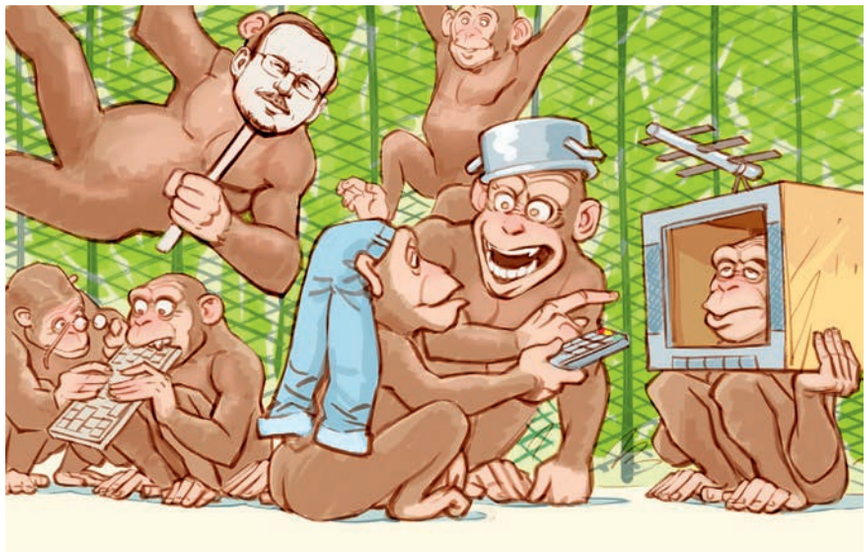
Приз имени Ивана Ефремова • 2008
за выдающуюся редакторскую, организаторскую и просветительскую деятельность в области фантастики

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!

Человек — удивительно нерациональное создание. Весь путь его развития — это путь даже не проб и ошибок, а разудалых хождений в разные стороны и задумчивых стояний в тупиках. Нет чтобы поставить задачу, составить план, рассчитать нужные ресурсы и точно, не отвлекаясь, достичь цели... Фиг вам.

Вон бабочка полетела... Интересно, а куда? А зачем? А почему она такая разноцветная? Ах, да, я же иду на север, чтобы найти место для нового поселения... Пойду палку поищу, а то ноги устали. Ну вот, теперь есть хочется... О, ягоды! Ох, что-то живот схватило... Надо бы денёк отлежаться...

И так постоянно, о чём бы ни шла речь.

Вот только в результате весь лес оказывается изученным вдоль и поперёк, для поселения отыскивается самое лучшее место, все ягоды поделены на съедобные и несъедобные, а из цветочных лепестков, под которые маскируется бабочка, сварен дивной красоты краситель для ткани.

И так постоянно, о чём бы ни шла речь.

Вы же помните басню про мартышку и очки? В детстве она кажется очень смешной: вот глупая мартышка, нет чтобы к глазам очки приставить, так она их лижет и нюхает. Между тем смысл этой басни (если опустить явно конъюнктурный финал) куда глубже: в ней описывается сам процесс познания. И очень точно подмечается, что зачастую этот процесс даже не осознаётся познающим субъектом. То есть мартышка в лучшем случае пытается сделать что-то совершенно другое, а в худшем — и вовсе незамысловато развлекается.

Многие ли читатели палп-журналов, в которых печатал свои космооперы Эдмонд Гамильтон (большую статью к его 110-летию мы публикуем на *стр. 10*), могли предположить, что эти романы-однодневки на самом деле фундамент всей мировой фантастики минимум на век вперед? Знали ли участники безумных психологических экспериментов (рассказ о некоторых из них вы найдёте на *стр. 116*), насколько разнообразные знания о человеке будут получены в результате? Понимал ли Торин (анонс третьей части фильма «Хоббит» ждёт вас на *стр. 52*), что его поход — не поиск сокровищ (как в оригинальной сказке) и даже не возвращение на родину (как в картине Джексона), а важнейший эпизод в древней и страшной войне?

Мы все занимаемся своими ежедневными делами, решаем проблемы, идём на поводу у прихотей, а на самом деле творим миры *(стр. 24)*, проводим культурную экспансию *(стр. 124)*, создаём религии *(стр. 54)*, меняем общественные стереотипы *(стр. 68)* и, конечно же, создаём свой образ в глазах будущих историков *(стр. 106)*.

Приятного чтения!

Лин Лобарёв
Главный редактор

ОН БРОСИЛ ВЫЗОВ ИМПЕРИИ
И ИЗМЕНИЛ МИР
РЕКЛАМА
12+
WWW.EXODUS-FILM.RU #EXODUSMOVIE

ОТ РЕЖИССЁРА "ГЛАДИАТОРА"
ИСХОД
ЦАРИ И БОГИ
В КИНО С 1 ЯНВАРЯ В 3D

Лучшая фантастика месяца «32

ДЕКАБРЬ 2014

9 Эпиграф
XXXXXXX «XXXXXXXXX»

Спецматериалы

10 Звёздный квадрат кисти Эда Гамильтона
Кем был «звёздный король» Эдмонд Гамильтон на самом деле? Оправданна ли его репутация Разрушителя Миров? Ответить на эти вопросы непросто. Легенда о сочинителе наивных космических боевиков обычно не подвергается сомнению. Но что мы узнаем, если приглядимся к Гамильтону повнимательнее?

Книжный ряд

22 Слово редактора
Новости литературы
Разнообразные премии, нетерпимость критики, явление Балрога, а также ничей дом, выбор между долгом и местью, самоубийственная миссия в космосе, возрождение дерини и размышления о лояльности.

24 Контакт
Макс Фрай
Макс Фрай похож на кота Шрёдингера: он пишет замечательные книги, и при этом его нет. Кто такой Макс — плод писательского воображения, наваждение или, если верить Светлане Мартынчик, человек, что некогда оставил на столике в кафе рукопись книги? МФ пытается понять, кто всё-таки написал цикл о мире Exo.

32 Книги номера
Виктор Пелевин «Любовь к трём цукербринам» • **Мира Дэй** «Мистер Вуду и дни недели» • **Джеймс Кори** «Врата Абаддона» • **Грег Иган** «Отчаяние» • **Терри Пратчетт** «Дело табак» • **Мишель Фейбер** «Под кожей» • **Антология** «Песни Умирающей Земли» • **Артбук** «Мир Bioshock Infinite» и другие книги, а также советы читателям.

46 Фантастика на иностранных языках
Авторская колонка Дмитрия Злотницкого
Дайджест англоязычных новинок в этом месяце пронизан духом «Звёздных войн». Мы обсудим финальный роман Расширенной вселенной, первую книгу нового канона саги и фантастику «ближнего прицела» от мэтра далёкой галактики Тимоти Зана.
Рецензии: Тимоти Зан «Соулмайндер», Джеймс Кори «Воровская честь», Джон Джексон Миллер «Новый рассвет».

48 Комиксы
Авторская колонка Дмитрия Злотницкого
Супергероям в России сложно прославиться, если о них не вышло первоклассных фильмов или игр. Но Дардевил, Дэдпул и Неуязвимый всё же пытаются это сделать.
Рецензии: Роберт Киркман «Неуязвимый. Том 1: Дела Семейные», Фрэнк Миллер «Дардевил: Рождённый заново», Дуэйн Сверчински «Дэдпул. Война Уэйда Уилсона».

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 сообществах vk.com/mirfantastiki и facebook.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**

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

Загрузите на Google play — 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 35 000

Отпечатано в **UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd.** Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.

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

Издание ёфицировано

© «Мир фантастики», 2003–2014 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

Издательство «Альфа-книга» ..... **вторая обложка**
ООО «Игромедиа» ..... **третья обложка**
Магазин «Супергерои» ..... **четвёртая обложка**
«Двадцатый Век Фокс СНГ» **2**
ИП Роготов В.П. **7**

ИМЕНА, ПРОИЗВЕДЕНИЯ И ВСЕЛЕННЫЕ В НОМЕРЕ

ЛЮДИ

Азимов, Айзек **106**
Берри, Холли **65**
Бэйл, Кристиан 54
Волков, Алексей **36**
Володарский, Леонид 56
Гамильтон, Эдмонд **10, 132**
Гарсия, Ками 42
Гейман, Нил 38
Джексон, Питер **52**
Дэй, Мира 35
Зан, Тимоти **46**
Иган, Грег **39**
Казакова, Екатерина **34**
Кейдж, Николас 61
Кинг, Стивен 62
Киркман, Роберт 48
Кори, Джеймс 38, 46
Крайтон, Майкл 106
Кроненберг, Дэвид 62
Кунц, Дин 42
Линч, Дэвид **64**
Лоулесс, Люси 68
Маккелен, Йен **52**
Макконахи, Мэтью 59
Миллер, Джон Джексон 46
Миллер, Фрэнк 48
Молчанова, Ирина 35
Нолан, Кристофер **59**
Ноэль, Алисон 40
Пелевин, Виктор **32**
Петросян, Мариам 37
Половцев, Василий 96
Пратчетт, Терри 41, 106
Сверчински, Дуэйн **48**
Скотт, Ридли 54
Сорбо, Кевин 68
Томах, Татьяна **33**
Удовиченко, Диана **34**
Уокен, Кристофер 62
Фейбер, Мишель **43**
Фрай, Макс 24, 138
Фримен, Мартин 52
Харитонова, Алёна **34**
Хэтэуэй, Энн 59
Шевченко, Ирина **36**

«54
Съёмочная площадка
Исход: Цари и боги

Видеодром

50 Слово редактора
Новости кино
Подробный рассказ обо всех запланированных фильмах Marvel и скептический первый взгляд на кадры и сценарий «Терминатора: Генезис».

52 Съёмочная площадка
Хоббит: Битва пяти воинств • Исход: Цари и боги

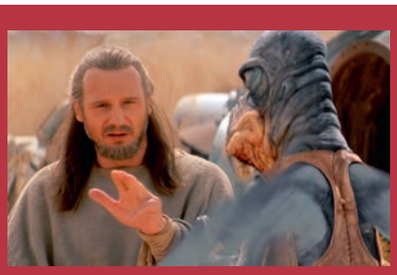
56 Контакт
Леонид Володарский
Голос этого человека знают все, кто смотрел фильмы во времена расцвета видеомагнитофонов. Леонид Володарский рассуждает о профессии переводчика и о кино в целом.

58 После финальных титров
Город героев • Интерстеллар • Париж: Город мёртвых • Проклятие Аннабель • Оставленные • Уиджи: Доска Дьявола

62 Ретро-обзор
Мёртвая зона
По меркам режиссёра-сюрреалиста Кроненберга это простой и понятный фильм. По меркам короля ужасов Стивена Кинга — совсем не страшный. А для прославленного «кинозлодея» Кристофера Уокена — редчайший повод сыграть положительного героя.

64 Сериалы
О возрождении сериала «Твин Пикс», о премьере «Повстанцев», об экранизациях комиксов Heavy Metal и Dark Horse, книг Питера Страуба и игры Myst.
Рецензии: «За пределами» (1 сезон), «Демоны Да Винчи» (2 сезон), «Страшные сказки» (1 сезон).

68 Сериал
«Удивительные странствия Геракла» и «Зена — Королева воинов»
В девяностые фэнтезийные сериалы были не похожи на «Игру престолов». Телевидение тогда предпочитало лёгкие и бесхитростные истории — как в сериалах про Зену и Геракла. МФ вспоминает, как появились эти герои и как спин-оффу о второстепенном персонаже удалось затмить оригинал.



«106
Реальность фантастики
Когнитивные искажения в фантастике

Игровой клуб

74 Новости видеоигр
Пара свежих космических симуляторов, два приключения в открытых и таинственных мирах, три леденящих душу хоррора, один классный порт и обещание босса Nintendo наконец-то подумать об отказе от региональной блокировки.

76 Лучшие видеоигры
Средиземье. Тени Мордора • Wasteland 2 • Sid Meier's Civilization: Beyond Earth • Endless Legend • Alien: Isolation • The Evil Within • Legend of Grimrock 2 • The Legend of Korra • Lords of the Fallen • Borderlands: The Pre-Sequel! • The Vanishing of Ethan Carter • Shin Megami Tensei IV • Styx: Master of Shadows • Shadowgate

88 Новости настольных игр
Ролевой наследник Fallout, варгейм по Magic: The Gathering, первая настольная игра по русскому комиксу, первый справочник по тактике в варгейме, а также новые локализации, хиты Эссена и совету начинающему ведущему ролевых игр.

90 Лучшие настольные игры
Нейрошима-6 • Коммуналка • Звёздные империи • Андор. Легенда о звёздном щите • Descent: Тень Нерекхолла • За пятью печатями

Врата миров

94 Слово редактора
Информаторий
Когда состоялся первый российский конвент, кого стоит включить в антологию русской фантастической литературы XIX века и много ли наших земляков (и не совсем земляков) приложило руку к созданию американской фантастики.

96 Художники
Василий Половцев
Непросто создать книжную обложку, которая воспринимается как цельное произведение искусства. Но Василию Половцеву это удаётся. Когда-то он хотел стать капитаном дальнего плавания, но передумал и теперь рисует обложки к книгам Макса Фрая, Нила Геймана и Чайны Мьевиля.

106 Реальность фантастики
Когнитивные искажения в фантастике
Герои фантастики не всегда ведут себя разумно. Они совершают наивные поступки, не видят очевидных разгадок, не верят в чудеса, которые происходят у них под носом… Что это говорит об их восприятии мира? И что подумают о нас люди будущего, если станут судить по нашим книгам и фильмам?

112 Веб-комикс
Авторская колонка Дарьи Беленковой
Три веб-комикса «о геймерах и для геймеров»: милый ситком про редакцию игрового журнала, простая комедия про игровые условности и родоначальник жанра, ставший настоящей летописью.

Машина времени

114 Слово редактора
Новости науки
Спасаем планету, воплощаем фантастику в реальность, готовимся к космической экспансии китайцев и частников. А также в этом выпуске — фантастический чайник, миниатюрный желудок, боль растений, космическая трагедия и открытие, которого не случилось.

116 Вперёд в прошлое
Жестокие психологические эксперименты
История знала немало психологических экспериментов, и далеко не все они отвечали общепринятым представлением об этике и гуманизме. МФ рассказывает о самых пугающих случаях, когда разум человека становился предметом безжалостного исследования.

121 Удивительные вещи
Умная одежда
Чем дальше продвигается наука, тем больше людей пытается окружить себя последними веяниями технического прогресса. Полезные и хитроумные приспособления не просто заполняют дома, но и постепенно становятся единым целым с другими нашими вещами — например, одеждой.

124 Паломничество на Землю
Япония
Эта страна с удовольствием принимает западные традиции, но никогда не отказывается от своих. Здесь бок о бок с людьми живут волшебные духи, а поклонники фантастики могут запросто побывать в тех самых местах, где их любимые герои пережили невероятные приключения.

130 Заблуждения
Библия
Иисус нёс крест не сам, Земля круглая, ангелы похожи на кошмар Сальвадора Дали, а Сатана мог появиться из-за ошибки переводчика. Читайте Библию — ещё не такое узнаете!

Зона развлечений

132 Рассказы
Эдмонд Гамильтон «Несбывшееся» • **Макс Фрай** «Ссыльный пятнадцатый принц»

140 Конкурсная площадка
Призы этого номера — новый роман Макса Фрая, а также иллюстрированные издания «Хоббита» и «Сильмариллиона» Джона Толкина.

142 Почтовая станция
На этот раз в «Почтовой станции» всего одно письмо — о том, как книги спасают людей, о том, какой страшной бывает повседневная жизнь, о том, как легко обидеть и не заметить этого…

144 Зона комикса
Александр Ремизов «Назад в будущее»

Постеры
Карта Мира Стержня
Андрей Круз «Близится буря»

ФИЛЬМЫ И СЕРИАЛЫ

Город героев. 58
Демоны Да Винчи. 66
За гранью 65
Зена — королева воинов 68
Интерстеллар. 59
Исход: Цари и боги 54
Мёртвая зона. 62
Оставленные 61
Париж. Город мертвых. 60
Проклятие Аннабель 60
Страшные сказки. 67
Твин Пикс 64
Терминатор: Генезис. 50
Удивительные странствия Геракла. 68
Уиджи. Доска дьявола 61
Хоббит: Битва пяти воинств 52

ИГРЫ

Alien: Isolation. 80
BioShock Infinite. 45
Borderlands: The Pre-Sequel. 84
Endless Legend 79
Evil Within 81
Legend of Grimrock 2. 82
Legend of Korra 82
Lords of the Fallen 83
Shadowgate 87
Shin Megami Tensei 4. 85
Sid Meier's Civilization: Beyond Earth. 78
Styx: Master of Shadows 86
The Vanishing of Ethan Carter. 85
Wasteland 2 77
Андор. 92
За пятью печатями 93
Звёздные империи 91
Коммуналка. 91
Нейрошима-6. 90
Средиземье: Тени Мордора. 76

СЕРИИ И ВСЕЛЕННЫЕ

DC. 50
Marvel 50, 106
Гарри Поттер 106
Доктор Кто. 40
Дюна 106
Звёздные войны 46, 106
Средиземье 52, 76, 106

РЕДАКЦИЯ РЕКОМЕНДУЕТ!

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

ВОВРЕМЯ Если журнал заказан заранее, он будет отправлен вам одновременно с началом розничных продаж

В НАЛИЧИИ При оформлении вами подписки мы позаботимся, чтобы ваш экземпляр был напечатан и никому, кроме вас, не достался

УДОБНО Вы можете заказать и оплатить ваш любимый журнал, не выходя из дома

С ДОСТАВКОЙ Способы доставки: курьером, по почте, самовывоз.

*Цена указана без стоимости доставки

Материалы на диске

Интервью

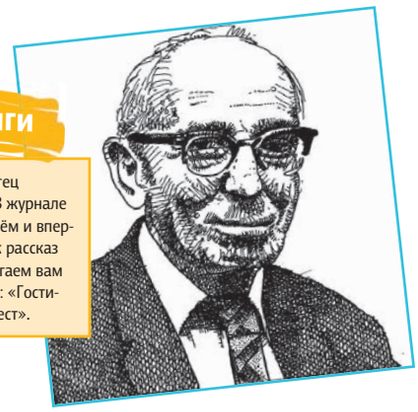
«Никогда незнаешь, где тебе повезёт». Мы с радостью представляем вам видеоверсию интервью со Светланой Мартынчик, более известной как Макс Фрай, а также съёмки с презентации книги «Мастер ветров и закатов».

Обзоры

«Город героев» и «Интерстеллар»

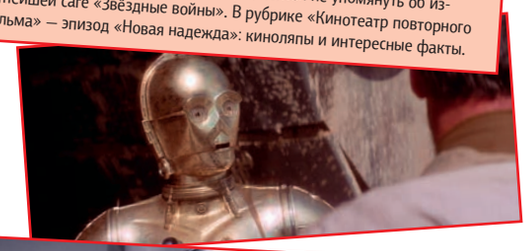
Аудиокниги

Один из героев этого номера — «отец космооперы» Эдмонд Гамильтон. В журнале мы публикуем большую статью о нём и впервые переведённый на русский язык рассказ «Несбывшееся», а на диске предлагаем вам послушать ещё два рассказа мэтра: «Гостиница вне нашего мира» и «Манифест».

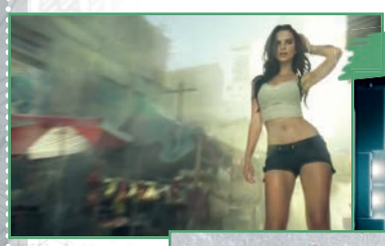


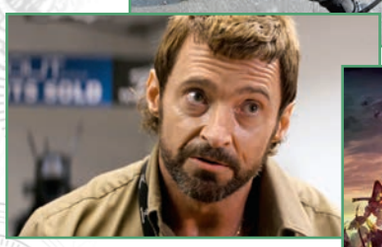
Кинотеатр повторного фильма

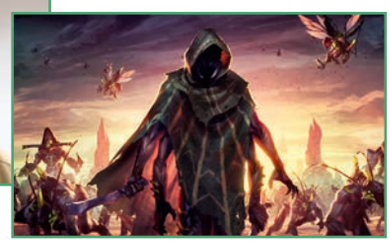
Возвращаясь к истокам космооперы, нельзя не упомянуть об известнейшей саге «Звёздные войны». В рубрике «Кинотеатр повторного фильма» — эпизод «Новая надежда»: киноляпы и интересные факты.



Трейлеры







Книги

Вы сможете первыми познакомиться с отрывками из грядущих фантастических книг.

Истоки кино

В этом номере мы расскажем вам о том, как создавалась первая космоопера в СССР. «Мир фантастики» поведает о фильме «Аэлита», снятом по одноимённому роману Алексея Николаевича Толстого. Кроме того, мы предлагаем познакомиться и с самим этим фильмом.

И другие материалы

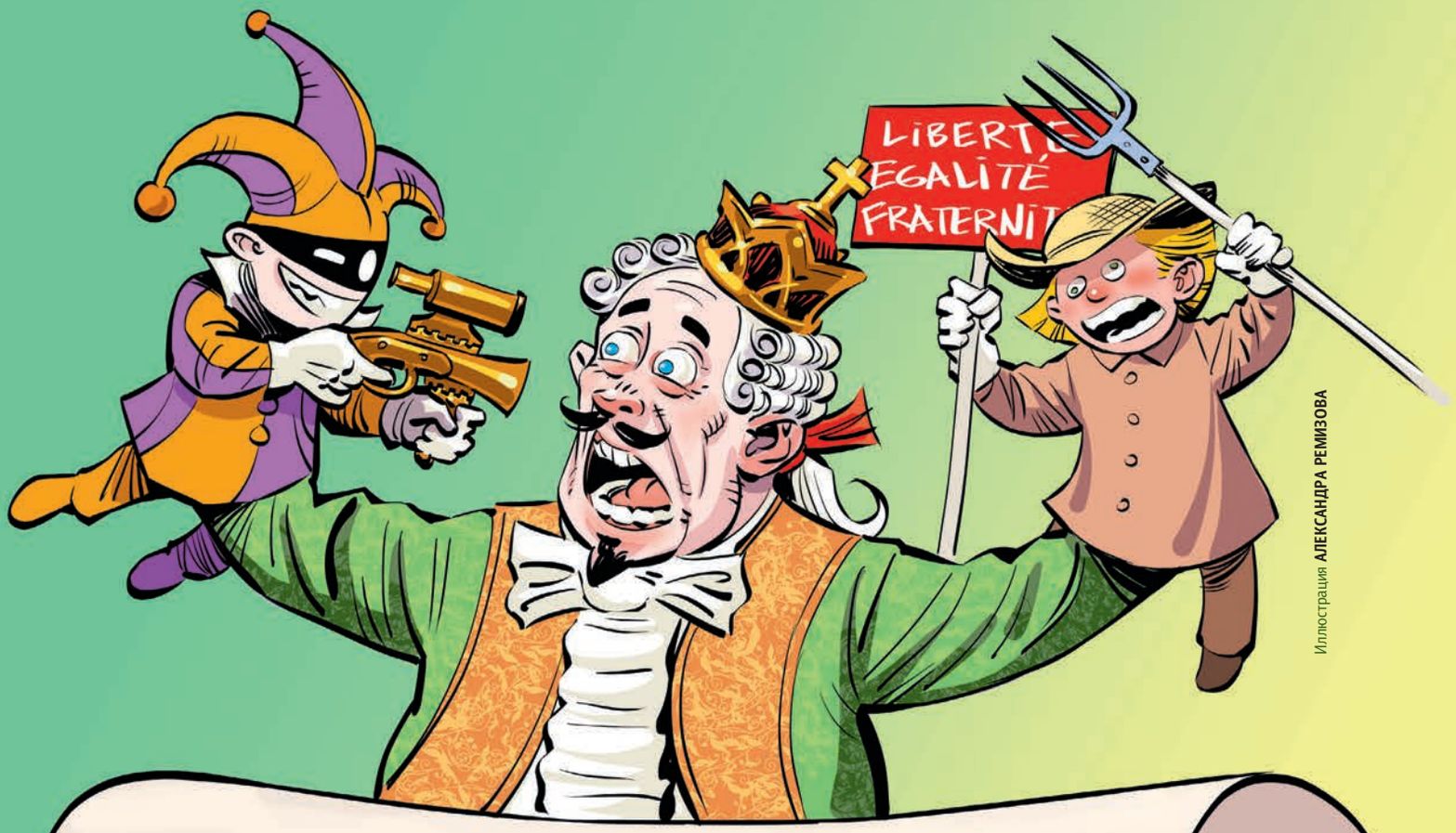


Иллюстрация **АЛЕКСАНДРА РЕМИЗОВА**

Рустам КАРАПЕТЬЯН

Сказка о драконе

Когда королю становилось скучно, он тайком выбирался из дворца и устраивал восстание. Во главе мятежной толпы, смяв правительственные войска, он врывался во дворец, разгонял министров и устанавливал новую, истинно народную власть. А уже ближе к вечеру организовывал военный переворот и восстанавливал короля на троне.

В общем-то, такой фокус всех устраивал. Народ развлекался, как мог. Министры давали дёру на курорты, чтобы хорошенько отдохнуть и вернуться к работе с новыми силами. Одна только королева ворчала. Потому что после каждого восстания бедняжке приходилось долго оттирать затоптанные полы.

Но однажды она узнала о существовании бахил. С тех пор восставшие, входя во дворец, всегда надевали бахилы. А королева, принимая у них одежду в гардеробе, давала разные советы вроде:

— Советую вам посетить выставку-тюрьму «500 лет тирании», а также отобедать в королевской столовой. Сегодня там двадцатипроцентная скидка.

Когда королеве было скучно, она тайком выбиралась из дворца и устраивала шопинг. Королеву ловили всем миром. Потому что размах у неё был не по-королевски царский. А казна, как известно, не бездонная. Впрочем, в крайнем случае король всегда мог опять устроить восстание, экспроприировать экспроприаторов и вновь наполнить казну под завязку.

Кстати, покушения на себя король тоже устраивал сам. Чтобы надёжнее было.

— А то попадётся ещё какой-нибудь непрофессионал, возьмёт вдруг да и грохнет меня за здорово живёшь, — здраво рассуждали Его Величество. Поэтому покушения на короля устраивал шут. Во-первых, король ему доверял. А во-вторых, если бы шут кому что и сболтнул, ему бы всё равно не поверили.

После каждого неудавшегося покушения шута ловили и казнили. Конечно, это было не слишком приятно. Но зато король назначил ему тройной оклад и бесплатный круглогодичный абонемент в цирк.

А дракона в королевстве не было. Был жираф и два слона. Лев ещё был. И коров целое стадо. А вот драконы не водились. Скучно, в общем-то, жили в королевстве, неинтересно.

Тайна Разрушителя Миров

Звёздный квадрат кисти Эда Гамильтона

ТЕКСТ: НИКОЛАЙ КАРАЕВ

Кем был «звёздный король» Эдмонд Гамильтон на самом деле? Оправданна ли его репутация Разрушителя Миров? Ответить на эти вопросы не так просто, как может показаться. Легенда о сочинителе наивных космических боевиков обычно не подвергается сомнению. Но что мы узнаем, если приглядимся к Гамильтону повнимательнее?

Отечественная гамильтониана началась ещё в сталинское время. В 1948 году журнал «Техника — молодёжи» напечатал большую карикатуру «В мире бредовой фантастики», иллюстрирующую, как водится, гнилость западной НФ. Рисунок снабдили обличительным стихом: «Объят горячкою военной, / Грозится мистер всей вселенной. / Здесь всё решает пистолет. / Линчуют негров всех планет». Судя по нарисованным обложкам западных НФ-журналов, художник знал материал отменно: тут и Amazing Stories, и Astounding Science Fiction, и Thrilling Wonder Stories… Среди прочего на рисунке есть текст под названием Treasure on Thunder Moon — то есть «Сокровище Громовой луны» (1942) Эдмонда Гамильтона.

От кармы не уйти: восемь лет спустя, когда стало *можно*, именно ТМ напечатала эту космическую оперу в отличном переводе Зинаиды Бобырь. В том же январе 1956 года в «Юном технике» появился рассказ Гамильтона «Невероятный мир» (1942). За следующие тридцать с лишним лет в СССР вышла лишь пара его рассказов, зато потом грянули гром, перестройка и роман «Звёздные короли» — опять в ТМ, — и Эдмонд Гамильтон стал одним из тех фантастов, что в России знамениты больше, чем дома. А после первого же (вышедшего в 1990 году) авторского сборника его репутация классика космооперы установилась раз и навсегда.

В биографической справке ТМ Гамильтон назван «королём космической оперы», а сам роман аттестован как «классический образец авантюрной фантастики» (со ссылкой на Стругацких) — то бишь книг «с далёкими планетами, страшными чудовищами и главным героем — этаким суперменом» (как написал в редакцию один советский школьник). Гамильтона до сих пор принято представлять автором именно таких книг — и не только в России, но и на Западе; как пишет в своей энциклопедии НФ-критик Джон Клют, «он относился к космоопере достаточно серьёзно, чтобы сочинять её хорошо».

Место Гамильтона в фантастической табели о рангах невысоко, хотя ему, конечно, отдают должное. Доля справедливости тут есть: если сравнить Гамильтона с младшими коллегами вроде Брэдбери и Хайнлайна, он во многом проиграет. Аркадий Стругацкий в рецензии на «Звёздных королей», написанной ещё в 1969 году по заказу издательства, вынес автору следующий приговор: «Гамильтону не откажешь а) в умении закрутить острый сюжет, б) в способности игнорировать элементарные научные представления, в) в жёстком, исступлённом даже целомудрии и в прочих достоинствах… Но чего ему нельзя простить, так это того печального обстоятельства, что он скверный писатель… который в угоду сюжету и слабоумному читателю способен произвольно изменять обстоятельства, без всяких — не то что психологических: куда там! — просто даже безо всяческих физических мотивировок заставлять героев убивать или быть убитыми,

космические корабли — гореть или спасаться, врагов — после кратковременного триумфа терпеть поражения, друзей — после некоторого периода уныния возобладать и побеждать...» При этом Стругацкий всё-таки рекомендовал издать «Звёздных королей» как классику жанра: «С них началась и расцвела пышным цветом в 50-х годах целая школа фантастической литературы, волны которой перекатились в Европу и — как это ни странно — даже к нам, в Советский Союз». Увы, в то время издание не состоялось.

О том, что имел в виду Аркадий Натанович, речь впереди. Как и о том, что «звёздному королю» ни в России, ни на Западе в конечном счёте не повезло, причём крупно и по всем статьям, — именно ввиду устоявшейся репутации. Миф о Разрушителе Миров (так прозвали фантаста за то, что в своих книгах он-де любил уничтожать планеты и целые звёздные системы) затеняет главное — загадку Эдмонда Гамильтона. Впрочем, и сам он делал всё, чтобы её скрыть. Как писал его современник Владимир Набоков, которого считают куда более глубоким писателем: «Помни, что всё, что тебе говорится, по сути тройственно: истолковано рассказчиком, перетолковано слушателем, утаено от обоих покойным героем рассказа...»

ИМЕЮЩИЙ КРЫЛЬЯ ДА ВОСПАРИТ

Космооперы Гамильтона, как и «планетарные романсы» его супруги Ли Брэкетт, считаются устаревшей, наивной фантастикой в сравнении хотя бы с «новой космооперой» — взять хоть романы однофамильца Эдмонда, Питера Гамильтона, — не говоря об изощрённых текстах «новой волны». Эту точку зрения косвенно поддерживал и сам Гамильтон, всегда защищавший авантюрную космооперу от ёрнических нападок интеллектуалов. О людях, которым фантастика нравится, только если в ней есть Большие Идеи и Непонятные Слова, Эд отзывался как о снобах. Он не без удовольствия цитировал американского критика, который первым всерьёз отнёсся к Лавкрафту: «Человек, который читает книги Голсуорси об обществе и книги Арнольда Беннета о браке, но не может читать палп-фикшн, не разбирается в литературе — и сам этого не понимает».

Звёздный король Эдмонд Первый

Эдмонд Гамильтон известен как первопроходец. В частности, считается, что он первым:

- стал профессиональным писателем-фантастом;
- описал межпланетную и межзвёздную конфедерацию;
- описал космический бой;
- вывел инопланетян, дружелюбных к людям;
- отправил астронавта на «прогулку» за пределы корабля;
- написал антиколониальную НФ;
- придумал космический скафандр (позднее его довели до ума Хайнлайн и Азимов);
- придумал историю будущего.

Так появился миф о «простом» писателе — в отличие от нынешних, сложных. Противопоставить этому мифу, кочующему из статьи в статью, на первый взгляд нечего. Жизнь Гамильтона кажется пресной: в детстве слыл вундеркиндом, но из колледжа вылетел, написал немало авантюрной фантастики, какое-то время был популярен, женился на Ли Брэкетт, занимался комиксами, перестал быть популярным, умер.

Тех, кто принимает этот миф за чистую монету, отчасти извиняет скудость источников. Скажем, Вл. Гаков, автор статьи «Звёздный король Эдмонд Гамильтон», де-факто пересказал своими словами статью Сэма Московица из журнала Amazing Stories за 1963 год, — но что было делать критику, если это единственная более-менее доступная приличная статья о Гамильтоне? Сведения о нём рассеяны по интервью, которые пересчитываются по пальцам одной руки; по колонкам «Встреча с автором» в старинных журналах, оцифрованных только недавно; по мемуарам и некрологам в про-

REMEMBRANCE OF THINGS PAST

Photo courtesy Ackerman Sci-Fi Archives

НА ГРУППОВОМ ФОТО, СДЕЛАННОМ НА ВСЕМИРНОМ КОНВЕНТЕ 1940 ГОДА, ЭДМОНД ГАМИЛЬТОН СТОИТ В ЦЕНТРЕ ВЕРХНЕГО РЯДА. ВМЕСТЕ С НИМ ЗДЕСЬ СРЕДИ ПРОЧИХ ЗАПЕЧАТЛЕНЫ РОБЕРТ ХАЙНЛАЙН, Э.Э «ДОК» СМИТ, ДЖЕК УИЛЬЯМСОН

THEN: The 100th meeting of the Los Angeles Science Fantasy Society following the Second World War Science Fiction Convention in 1940. Bottom Row left to right: Elizabeth (last name unknown), "Pogo" (Patti Gray), Unknown, Eleanor O'Brien (Walter J. Daugherty's first wife), Virginia Laney (Walt Daugherty's second wife), Sophia Van Doorne, "Morojo" (Myrtle R. Douglas)*, Leslyn Heinlein (Robert Heinlein's first wife). Center, l. to r.: ½ photo (?), William Crawford, Ray Harryhausen, "Cyril Mand" (George R. Hahn), ?, Russell J. Hodgkins, Arthur K. Barnes*, Robert Anson Heinlein, Walter James Daugherty, Edward Elmer Smith PhD*, Jack Williamson, Ray Douglas Bradbury, Perry Lewis, Harold Clark, Alex Endemano*, Alvin W. Mussen* (died in the Death March of Bataan; Arthur Barnes memorialized him by titling a story "Almussen's Comet"). Top row, l. to r.: Grady Murphy, ?, I, Forry Ackerman, Edmond Hamilton*, Charles D. Hornig, Victor Clark, T. Bruce Yerke, Roy Squires.

*Deceased

НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ МНОГИЕ ВЕЩИ ГАМИЛЬТОНА ПУБЛИКОВАЛИСЬ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА «ТЕХНИКА — МОЛОДЁЖИ»: «СОКРОВИЩЕ ГРОМОВОЙ ЛУНЫ», «ДЕТИ СОЛНЦА», «ЗВЁЗДНЫЕ КОРОЛИ», «ГОРОД НА КРАЮ СВЕТА», «ЗВЁЗДНЫЙ ВОЛК». МНОГИЕ ПОМНЯТ ИХ ПО ИЛЛЮСТРАЦИЯМ РОБЕРТА АВОТИНА

винциальной прессе и малотиражных фэнзинах. С другой стороны, зачем вообще интересоваться Гамильтоном?

В итоге все знают, что Гамильтон — классик космооперы, но не более того. Стоит, однако, приглядеться внимательнее и вчитаться в тексты — его и о нём, — как выяснится, что многое с этим популярным мифом не стыкуется в принципе. Скажем, повторяющиеся сюжеты с любопытным паттерном. Разрозненные свидетельства и оговорки самого Гамильтона. И — самое главное и самое странное — стихи.

В интервью 1976 года, рассуждая о том, что фантастика может и должна быть всякой, а не только сложной или, наоборот, простой, Эд легко и непринуждённо цитирует стихотворение «В эпоху неолита» Редъярда Киплинга: «Девяносто шесть дорог / Есть, чтоб песнь сложить ты мог, / И любая правильна, поверь!» Это вроде бы мелочь (мало ли, ну любил он Киплинга, что ж теперь), но на деле — верхушка айсберга. Судите сами.

Рассказ «Имеющий крылья» называется в оригинале He That Hath Wings; архаичная форма глагола have намекает на то, что мы имеем дело с цитатой. Так и есть: это строка из «Приношения» Элджернона Чарльза Суинберна: «He that hath wings, let him soar» — «Имеющий крылья да воспарит», парафраз библейского «имеющий уши да услышит».

Рассказ «Несбывшееся», в оригинале The Might-Have-Been, назван по стихотворению Шарля Бодлера, оттуда же и эпиграф: «Клыками клятыми Несбывшееся точит / Души негодный монумент...» (Этот рассказ — единственная

Гамильтон как предсказатель

В одной из повестей про Капитана Фьючера, напечатанной в первой половине 1940-х, упоминается, что люди высадились на Луне в 1970 году. И хотя сам Гамильтон тогда не верил в столь быстрое освоение космоса, ошибся он всего на год.

Менее известно другое, скорее курьёзное предсказание. В 1932 году в повести «Убийства из-за космической ракеты» фантаст дал ведущему конструктору Германии фамилию Браун. Будущий конструктор гитлеровских ракет и отец американской космической программы Вернер фон Браун в это время учился на втором курсе Берлинского технического университета...

альтернативная история авторства Гамильтона. МФ публикует его первый русский перевод на стр. 132.)

В рассказе «Реквием» цитируется тот же Суинберн. В романе «Закрытые миры» из трилогии «Звёздный волк» — поэма Джорджа Стерлинга «Вино колдовства». В «Роковой звезде» — Шекспир. В «Хранителях звёзд» — вновь Киплинг. По меньшей мере в двух рассказах есть цитаты из Оскара Уайльда...

Иначе говоря, автор наивной космооперы сплошь и рядом цитирует поэтов — известных и не очень. Вряд ли в поколении Гамильтона найдётся другой фантаст, который так часто вставлял бы стихи в свои тексты. Первым заметным фантастом, цитировавшим древних и новых поэтов напропалую, стал много позже Роджер Желязны.

На этом сюрпризы не заканчиваются. Внимательный читатель быстро поймёт, что время от времени герои Гамильтона — особенно позднего — проговариваются и из «пошловатых личностей» (как охарактеризовал Стругацкий протагониста «Звёздных королей» Джона Гордона) превращаются в заоблачных интеллектуалов. Вот Джон Дилулло, командир экипажа землян-наёмников из трилогии «Звёздный волк» — человек действия, неглупый, но скорее на манер «крепких орешков». И вдруг: «Дилулло подумал, что к космическому пейзажу подошли бы слова Берлиоза о второй части Четвёртой симфонии Бетховена: «...Величественные звуки воспаряют, как новосозданные миры, плывущие вверх, чистые, прекрасные, помнящие руку Бога»«. Алло, какой Берлиоз? Это космоопера! Что происходит?!

Разумеется, Гамильтон оговаривается: ни один наёмник не знает того, что знает Дилулло, — тот «слишком долго был одинок и неприкаян и прочёл множество книг». Но поздно: ус уже отклеился. Стало видно, что лицо «звёздного короля» — это маска, которую фантаст зачем-то носил всю жизнь.

ТАИНСТВЕННЫЙ ЭРУДИТ

Написать полновесную биографию Эдмонда Мура Гамильтона уже невозможно: источников мало, люди, знавшие фантаста лично, почти все умерли, да и при жизни мало кто ударялся в подробности. Куцые — весьма куцые! — сведения о Гамильтоне можно почерпнуть из журналов 1930-1940-х годов; редакторы время от времени просили его написать пару слов о себе. Он ограничивался отписками, да ещё и под-

ЭД ГАМИЛЬТОН И ДЖЕК УИЛЬЯМСОН. РЯДОМ С ДРУЗЬЯМИ СИДЯТ ЭНН МАККЕФРИ, ЛИ БРЭКЕТТ И СУПРУГА ДЖЕКА БЛАНШ

трунивал над читателями: мол, если писатель скажет, что он ничего собой не представляет, все решат, что он ничтожество; если он предстанет смесью Казановы, д'Артаньяна и Эйнштейна, все решат, что он — себялюбивый осёл; так что лучше я поведаю вам голые факты: мне столько-то лет, рост такой-то, вес такой-то, белой расы, не женат...

Единственная книга о Гамильтоне — его библиография авторства Ричарда У. Гомберта — сама по себе малоинформативна. Правда, в ней есть предисловие Джека Уильямсона (знаменитый автор «Рифов космоса», лауреат «Хьюго», «Небьюлы» и кучи других премий), который был другом Гамильтона с начала 1930-х годов. И вот какие удивительные вещи сообщает Уильямсон: «Эд был человеком куда сложнее и интереснее, чем можно заключить по его ранней прозе. Он был остроумен, язвителен, глядел на мир с сардонической усмешкой, особенно на женщин, — но это было задолго до того, как он встретил Ли. Он был библиоманьяком, обожал книжные лавки, читал запойно — и никогда не забывал ничего из прочитанного. Он исследовал странные уголки истории. Он цитировал забытых поэтов. Он обожал добрую беседу. Он был заядлым каламбуристом; он и его младшая сестра Бетти обожали дуэлировать, играя словами».

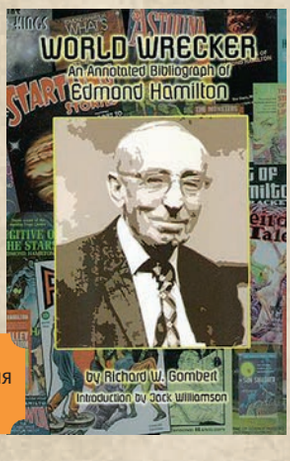
Неожиданно, правда? Не слишком вяжется с «Капитаном Фьючером» и «Звёздным волком». Это, однако, не единственное свидетельство такого рода. Другой друг Эда, фантаст Э. Хоффманн Прайс, писал в некрологе, что Гамильтон превосходно разбирался в литературе, от классической до современной, без устали поглощал исторические, биографические труды, книги о путешествиях, знал буквально всё обо всём. В доме, куда Эд и Ли переехали в 1947 году, после свадьбы, было «несколько тысяч книг и несколько сотен грампластинок», причём с китайской и индийской музыкой, которую супруги обожали. Если верить Прайсу, Эд знал историю всех достопримечательностей, которые они с Ли осматривали, когда ездили в Сирию, Ирак, Иран, Египет, Индию, Индонезию; из восточных стран Гамильтон больше других любил Иран, но вторым домом фантаста была Англия, о которой он мог говорить всю ночь напролёт; у него были большие связи в среде британских писателей и книготорговцев...

Стоит вспомнить о том, что повелителя Средне-Галактической империи из «Звёздных королей» зовут Арн Аббас — намёк на династию халифов Аббасидов, происходивших от Аббаса ибн Абд аль-Мутталиба, дяди Пророка. Один-единственный (!) отголосок восточных познаний Гамильтона на всё его обширное творчество. Куда делось всё остальное? Может, Эд чётко отделял, так сказать, личную интеллектуальную жизнь от публичной? Нет, не отделял, по крайней мере, не всегда. Это заметно по паре-тройке авторских «сопроводиловок» к рассказам («палпы» временами печатали такие автокомментарии).

Вот рассказ «Гостиница вне нашего мира» (1945), герой которого, американский военный, охраняющий видного балканского политика, попадает вместе с ним в пространство вне времени, где встречаются великие мужи прошлого, настоящего и будущего. В комментарии автор извещает, что хотел написать «историю о тайном братстве времени» и что идея свести вместе мудрецов разных эпох не нова — взять хотя бы «странную книжку на заковыристом средневековом французском», Le Moyen de Parvenir Бероальда де Вервиля, ну или «Пир мудрецов» древнегреческого писателя Афинея...

Бог с ним, с Афинеем Навкратийским, — много ли вы знаете фантастов, хотя бы слышавших о писателе и алхимике Бероальде де Вервиле? В США 1945 года таких людей было кот наплакал, если учесть, что трактат Le Moyen de Parvenir («Способ преуспеть») на английский не переводился — стало быть, Гамильтон мог читать его только в оригинале. Да и в остальном он читателя не щадит: среди членов межвременного братства — не только Цезарь, Лао-цзы, Эхнатон, Спиноза и Рабле, чьи имена у публики на слуху, но и куда менее раскрученный царь Ашока, первый индийский император-буддист.

НА ОБЛОЖКЕ НОМЕРА WEIRD TALES, ГДЕ БЫЛ ОПУБЛИКОВАН ПЕРВЫЙ РАССКАЗ ГАМИЛЬТОНА, ИМЕНИ ДЕБЮТАНТА, КОНЕЧНО, НЕ БЫЛО



ЕДИНСТВЕННАЯ КНИГА О ГАМИЛЬТОНЕ — ЕГО БИБЛИОГРАФИЯ «РАЗРУШИТЕЛЬ МИРОВ» АВТОРСТВА РИЧАРДА У. ГОМБЕРТА

Точно так же в комментарии к «Потерянному Элизию» (1945) Гамильтон выказывает знание кельской мифологии, мимоходом замечая, что «Плавание Майль-Дуйна» легло в основу прекрасной поэмы Теннисона, а композитор Арнольд Бакс сочинил про кельтские Острова ,лаженных великолепную симфоническую поэму «Сад Фанда».

Жаль, Гамильтон оставил очень мало таких комментариев. Однако их достаточно, чтобы осознать: мы имеем дело с писателем-эрудитом, который всю жизнь писал космооперу глупее, чем мог бы. Впрочем, если поменялась одна часть уравнения, стоит поставить под сомнение и другую: вдруг тексты Гамильтона не совсем таковы, какими их принято считать?

ПОРТРЕТ ФАНТАСТА В ЮНОСТИ

Гамильтон любил говорил, что родился фантастом. Он появился на свет 21 октября 1904 года с тягой к фантастике в крови, и когда в четыре года, не умея читать, увидел журнал со статьёй Герберта Уэллса «Существа, которые живут на Марсе», то долго не мог оторвать глаз от фантастических картинок. «Видимо, я по своей природе склонен к фантастике, — рассуждал он. — У меня много родственников, и никто из них не читал того, что я пишу, кроме, может, самого первого рассказа. Они все много читают — но не фантастику...»

НЕМНОГИЕ ЗНАЮТ, ЧТО ЛИ БРЭКЕТТ ПИСАЛА СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ВТОРОЙ (ПЯТОЙ) ЧАСТИ «ЗВЁЗДНЫХ ВОЙН», НО ЕЩЁ МЕНЬШЕ ТЕХ, КТО В КУРСЕ, ЧТО ГАМИЛЬТОН — АВТОР МНОЖЕСТВА СЦЕНАРИЕВ К ОРИГИНАЛЬНОЙ СЕРИИ КОМИКСОВ ПРО СУПЕРМЕНА

На единственной доступной семейной фотографии Гамильтонов, сделанной в апреле 1939 года Джеком Уильямсоном, мы видим девять человек: родители, Скотт и Мод; их дочери — Эстер и Аделина с мужьями, незамужняя Бетти; маленькая дочь Аделины; и Эдмонд — в углу, как бы в стороне от всех. Он широко улыбается, но скрещённые на груди руки выдают интроверта, которому словно бы не по себе от большого количества людей. Мужчины в семье Гамильтонов были сильным полом лишь номинально. Скотт Гамильтон, «огромный, расслабленный человек, не слишком серьёзно относившийся к жизни», в своё время ушёл из родного дома на войну с испанцами (1898), потом долго служил на Аляске. Истинным главой семьи была мать — до замужества она преподавала в школе, а после учительствовала дома: «Энергичная, черноокая, практичная маленькая женщина, — вспоминал Уильямсон, — она вечно давала мужу и детям язвительные советы, а те весело их игнорировали».

В детях Гамильтонов было намешано немало кровей: предками отца были шотландцы и ирландцы, среди которых затесались отдельные валлийцы и индейцы, в матери тоже были индейские гены. В итоге получились стопроцентные американцы. Ко времени, когда родился Эдмонд (третий ребёнок в семье), отец работал карикатуристом в газете Янгстауна, штат Огайо. Зарабатывал он всего ничего и вскоре после рождения сына решил заняться фермерством, так что Эд провёл первые семь лет в сельской местности, отставшей от цивилизации лет на десять: «Запряжённые в коляски лошади вставали на дыбы при виде автомобиля, паровая молотилка пугала меня до смерти...» В 1911 году Гамильтоны решили, что довольно с них натурального хозяйства без электричества, воды и газа, и переехали на родину Мод, в пенсильванский город Ньюкасл, населённый выходцами из Восточной Европы. Отец устроился в газету, всё стало по-старому. В Ньюкасле Эд прожил до 1947 года.

Юный Гамильтон был вундеркиндом — как ещё назвать мальчика, который в 10 лет поступил в старшую школу, а четыре года спустя стал студентом колледжа, куда нормальные подростки поступают в 17-19 лет? Пресвитерианский (по семейной вере; кстати, мы не знаем, был Гамильтон верующим или нет — он на этот счёт не высказывался) Вестминстер-колледж располагался в городке Нью-Уилмингтон. Эд поступил на физику в надежде стать инженером-электротехником. В 15 лет он курил вересковую трубку и запоем читал... нет, не фантастику, а реалистов — Бернарда Шоу, Юджина О'Нила, Генрика Ибсена. И на третьем курсе вылетел из колледжа с треском — за непосещаемость.

Что там случилось — неясно. То ли ему было очень скучно, то ли он не нашёл общего языка со студентами (вообразите малолетнего зазнайку с трубкой!), то ли, по его же словам, «доводил преподавателей до бешенства, постоянно предлагая собственные научные теории» — речь, напомним, шла о физике. Вместо лекций Эд посещал лавки букинистов, полюбив общество старинных книг на всю жизнь. Тогда же он наткнулся журналы Argosy и The All-Story — самые первые «палпы», издававшиеся Фрэнком Манси, — и стал глотать повести Абрахама Мерритта, Говарда Филипса Лавкрафта и Эдгара Райса Берроуза. Больше прочих Гамильтону нравился ныне забытый фантаст Гомер Эон Флинт, в рассказах которого творилась большая космическая ерунда — например, Землю перемещали к Юпитеру. (Настоящее имя его было Гомер Флиндт; он погиб в 36 лет, неожиданно для всех угнав машину и разбившись насмерть; говорили, что писатель участвовал в ограблении банка, — вот на что толкала людей фантастика!)

В 1921 году изгнанный из колледжа Эд вернулся в отчий дом. Он любил рассказывать, что работал помощником диспетчера на железной дороге, и лишь один раз обмолвился о том, что в начале 1920-х вёл в какой-то газете «самую неюмористическую из всех юмористических колонок». Обоих мест Гамильтон вскоре лишился; между тем страсть к фантастике в нём крепла, и в 1924 году, вдохновившись «Племенем из бездны» Мерритта, он накарябал фантастический рассказ «За невидимой стеной». И послал его не куда-нибудь, а в журнал Weird Tales, который издавался с марта 1923 года и публиковал лучших авторов — Лавкрафта, Кларка Эштона Смита, Сибери Квинна — за бешеные по тогдашним меркам гонорары.

ЭД ГАМИЛЬТОН И ЛИ БРЭКЕТТ ПОЖЕНИЛИСЬ В 1946 ГОДУ И ДО КОНЦА ЖИЗНИ БЫЛИ ВМЕСТЕ. ЛИ ПЕРЕЖИЛА МУЖА НА ОДИН ГОД

ЧУДОВИЩА, БОГИ И ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ

С бешеными гонорарами Гамильтону не повезло: первый редактор Weird Tales Эдвин Бэрд за полтора года чуть не обанкротил издание, и в ноябре 1924 года на это место пришёл Фарнсуорт Райт, плативший авторам куда меньше. Редактор от бога, он, невзирая на болезнь Паркинсона и тотальную нехватку денег, сумел превратить Weird Tales в один из лучших «палпов» эпохи. О Гамильтоне иногда пишут, что Райт принимал все его тексты, но это неправда: уже «За невидимой стеной» был отвергнут Райтом из-за «неясной концовки». Эд не сдался, переделал финал, отослал рассказ снова — и Райт его принял, правда, изменив название. «Чудовище-бог Мамурта» был опубликован в Weird Tales в 1926 году — в одном номере с рассказами Мерритта, Лавкрафта и Августа Дерлета. Читатели, оценивавшие номера, поставили Эда на второе место после Мерритта. «Чудовище-бог Мамурта» понравился публике больше, чем рассказ самого Лавкрафта, — это ли не удачный дебют?

Рассказ был фэнтезийным, но тяготело юное дарование скорее к «научной» фантастике а-ля Гомер Эон Флинт. Фарнсуорт Райт называл истории Эда *weird scientific* — странно-научными. После столь успешного дебюта он действительно печатал всё, что присылал Гамильтон, вплоть до 1932 года, когда завернул его рассказ «Три тролля» (тот так и остался лежать в архиве).

Вторая публикация Гамильтона в Weird Tales, повесть «Сквозь космос» (1926), была космической. Научность её была весьма относительной: герои узнают, что марсиане давно колонизировали нашу планету, обитают в подземных пещерах — и решают завоевать планету окончательно, для чего сдвигают Марс с его орбиты поближе к Земле. Но заканчивается всё хорошо.

Первые несколько лет Эд сочинял истории по одной и той же схеме: ужасные существа откуда-то там хотят сделать с нами что-то нехорошее, но земляне в последний момент дают им достойный отпор. Схема эта сегодня кажется наивной,

ДОЛГИЕ ГОДЫ ГАМИЛЬТОН БЫЛ ЗАЛОЖНИКОМ СВОЕГО «ПРОЕКТА» — «ОДИССЕИ КАПИТАНА ФЬЮЧЕРА»

но в 1920-х, когда НФ ещё агукала в пелёнках, она была весьма прогрессивна. Для того чтобы понимать, во что играл Гамильтон, следует уяснить правила игры — а они в ту эпоху существенно отличались от нынешних, вплоть до терминов: фантасты называли себя scientifictionists, «научнофантастами», а тексты именовали yarns — «байки», «небылицы», плетение словес (первое значение слова yarn — пряжа). Творили они не для вечности и даже не для копирайта: об авторских правах вопрос не стоял — надежд на вторичную публикацию ни у кого не было. Текст сочинялся, издавался и забывался; «потом печатает — и в Лету бух!». Первые републикации состоялись у Гамильтона только в 1940-х годах. Соответственно, и отношение к «байкам» было иным: если вы зарабатывали деньги, убиваться ради стиля и прочих излишеств, которые читатели «палпов» не оценят, не стоило. Многие не заботились и об оригинальности. Гамильтон — заботился. Уже в 1930-е годы молодого фантаста называли «человеком идей», причём идеи эти часто перенимались, а иногда и переоткрывались другими авторами.

В таких обстоятельствах творить историю фантастики было сложно, но Гамильтону это удавалось. Сошлюсь на Алексея и Кори Паншиных, пишущих в книге «Мир за холмом», что первым шагом к современной НФ стала публикация в августе 1928 года трёх повестей: «Космический жаворонок» Э.Э. «Дока» Смита, «Армагеддон — 2149 Р.Х.» Филипа Ноулана и «Гаснущие звёзды» Гамильтона. Возможно, повесть Эда была самой немудрящей из трёх, но она тем не менее нашла своего читателя. Жителям Конфедерации Солнечной системы угрожает несущаяся к ней на всех парах звезда Альт; Совет восьми миров шлёт навстречу взбесившемуся светилу крейсер под командованием капитана Межпланетного патруля Джана Тора; тот узнаёт, что звезду направляет гибнущая цивилизация шароидов в надежде спасти себя... Этот текст был наивен даже для своего времени, но многим пришёлся по сердцу — и, кроме того, впервые в фантастике ввёл в оборот условное Сообщество Солнц и Светил, от которого бысть пошло много что, включая Великое Кольцо Ивана Ефремова.

Спрос родил предложение, и Гамильтон принялся ковать железо, пока горячо. За два года он склепал ещё шесть повестей в том же духе, всё время расширяя пределы окоема: Межпланетный патруль превратился в Межзвёздный, Совет восьми миров — в Совет светил и так далее. Этой серии многим были обязаны и Э.Э. «Док» Смит, и Джек Уильямсон, но их повести выгодно отличались сложностью и психологической достоверностью. А Гамильтон словно и не развивался: раз породив свою наивную космооперу, он её холил и лелеял — прямо как персонаж Стругацких, придумавший портки-невидимки и бесконечно апгрейдивший их до кюлотов-невидимок, штанов-невидимок и брюк-невидимок.

Он вспоминал, что придумал Межзвёздный патруль «и прочие звёздные войны» холодной зимой 1927 года: опасаясь ездить на первом своём автомобиле по заледеневшим улицам, Гамильтон вечерами ходил в центр пешком, по пути глазея на звёздное небо — Пояс Ориона, Плеяды, — и думал, что если в будущем возникнет межзвёздная цивилизация, то ей понадобится «длинная рука закона и порядка, чтобы отражать космические угрозы». Эд так увлёкся этой идеей, что переносная пишущая машинка ходила ходуном под его руками. Печатал он, к слову, всю жизнь двумя пальцами — самоучка, чего вы хотите.

ПРИШЕЛЬЦЫ ВСЕХ СТЕПЕНЕЙ ЗЛОВРЕДНОСТИ

Рассказов про спасение от фантастической угрозы он наваял в те годы немерено, по мере сил стараясь разнообразить банальный сюжет. В «Кометной угрозе» (1928) энтомолога Кобёрна и его друга Хэнли похищают четырёхногие металлические пришельцы с тентаклями. Они обитают на комете, которая подлетела к Земле и притягивает её к себе гравитационным полем; это не роботы, но бессмертные мозги в металлических телах; ресурсы кометян истощились, они решили поживиться Землёй и предлагают героям помочь им в этом деле. Хэнли соглашается предать человечество, а Кобёрн сбегает, чтобы вернуться и сразиться за честь Земли. Кобёрна ловят, но в последний момент Хэнли — уже не человек, но мозг в металлическом теле с двумя тентаклями, — уничтожает инопланетян: то ли таким и был его план с самого начала, то ли совесть заела.

В «Запертых мирах» (1929) Землю атакуют гигантские пауки из параллельной вселенной, куда можно проникнуть, используя рассеянные электроны, которые вращаются в другую сторону (явное наследие Вестминстер-колледжа). Людям помогают бывшие хозяева пауков, а ныне рабы и революционеры — люди-птицы.

Переосмысление или автоплагиат?

Эдмонда Гамильтона не раз упрекали в том, что он переписывает собственные рассказы. «Кто-нибудь заметил очевидное сходство между его рассказами „Дитя ветров“ и „Невеста молнии“? — жаловался фэн Джек Чэпмен Миск. — Рассказы настолько похожи, что почти идентичны. Видимо, редактор Weird Tales Фарнсуорт вообще перестал читать „рассказы“ Гамильтона».

Действительно, иногда фантаст пересказывал один и тот же сюжет другими словами — или обрамлял одну и ту же идею разными сюжетами. В рассказе «Человек с рентгеновскими глазами» (1933) герой, журналист, обретает рентгеновское зрение, но умение видеть сквозь стены ничем хорошим для него не оборачивается — он осознаёт, что политики и бизнесмены все злодеи, а его возлюбленная на деле его не любит. Наутро тело героя вылавливают в реке.

Через год Гамильтон написал рассказ «Человек, который вернулся» (1934). Здесь покойник просыпается, обнаруживает, что на деле он никому в мире не нужен — ни жене, ни сыну, ни работодателю, ни другу, — и умирает во второй раз, теперь уже безвозвратно. Можно сказать, что это автоплагиат, но, скорее, оба рассказа порождены одним и тем же ощущением жуткой безнадёжности.

В 1930-Е ГОДЫ РЕДКИЙ ВЫПУСК WEIRD TALES ОБХОДИЛСЯ БЕЗ ИМЕНИ ГАМИЛЬТОНА НА ОБЛОЖКЕ

В «Скрытом мире» (1929) Землю атакуют «плотские монстры», обитающие на внутренней планете, скрытой под земной корой; изначально это и была Земля, а слой, на котором живём мы, появился позже в ходе планетезимальных столкновений.

В «Другой стороне Луны» (1929) Землю атакуют люди-черепахи, живущие под куполом на обратной стороне Луны. Родом они с Земли, но некогда захватили Луну, истребив всех тамошних червей-интеллектуалов, и теперь планируют триумфально вернуться на историческую родину.

В «Грабителях Вселенной» (1930) Земле угрожают нептунианцы, существа-диски, вынужденные жить на Тритоне вследствие потерей родной планетой тепла: при помощи силового луча они заставляют Солнце вращаться быстрее, чтобы то разделилось надвое и у Тритона появилась своя звезда.

Во «Втором спутнике» (1930) Земле угрожает вторая Луна, которую никто не видит, потому что она вращается вокруг Земли очень быстро (!); там живут люди-лягушки, сосущие кровь из зелёных людей.

В «Чудовищах Марса» (1931) Земле угрожают чешуйчатые крокодилоголовые марсиане, включая совершенно монструозного императора, мозг которого столь велик, что его поддерживают три сплавленных воедино тела.

В общем, вы поняли. Именно тогда Гамильтона прозвали Разрушителем Миров — и именно ранние его вещи стали основой для репутации, от которой он так и не смог, да особо и не пытался избавиться. Это не значит, однако, что его творчество ограничивалось подобными куншткоками.

Одной из любимых тем раннего Гамильтона была эволюция. В «Мировом атавизме» (1930) профессор Грант обнаруживает, что мы эволюционировали только благодаря особому излучению Солнца. Коллеги высмеивают Гранта, он сходит с ума и нейтрализует излучение; за считаные годы цивилизация сходит на нет, и финальное избавление от злодея никого не спасает — человечеству, быстро деградировавшему до обезьянства, предстоит миллионы лет карабкаться по эволюционной лестнице. Никакого, заметим, хэппи-энда. В «Эволюции доктора Полларда» (1931) герой ускоряет свою эволюцию и на глазах ассистентов превращается в злобного карлика, в гигантский мозг, а в финале — в протоплазму; круг замкнулся, то есть опять никакого хэппи-энда. В «Деволюции» (1936) представители телепатической межзвёздной империи прибывают на Землю, чтобы узнать, что сталось с их колонией, замолчавшей сотни миллионов лет назад, и обнаруживают, что колонисты деградировали до динозавров, млекопитающих, обезьян и, наконец, низшей формы — людей!

КАК ЭТО ДЕЛАЛОСЬ НА МАРСЕ

Схемы Гамильтону быстро надоели, и он решил наряду с рассказами для заработка писать то, что ему хотелось писать, — но под видом рассказов для заработка.

Откровенным бунтом стала повесть «Завоевание двух миров» (1932; авторское название «Ренегат») о трёх товарищах: двое участвуют в колонизации Солнечной системы, включая военные операции против туземцев на грани ксеноцида, третий сражается в рядах последнего марсианского отряда, организует юпитерианское Сопротивление и в финале героически гибнет, не сумев ровным счётом ничего доказать бывшим друзьям. «Меня тошнило от стандартного НФ-допущения, будто земляне вечно правы», — скажет Гамильтон позднее. Он и тут успел первым — похожий рассказ П. Шуйлера Миллера «Забытый человек космоса», герой которого жертвует собой ради марсиан, появился годом позже. Заметим, что Гамильтон куда более пессимистичен: его Марк Халкетт никого спасти не может.

Кульминацией бунта стал рассказ «Колонисты Марса». В 1933 году редактор журнала Wonder Stories призвал фантастов к большей реалистичности. Той зимой Эд и Джек Уильямсон сняли на двоих бунгало в Ки-Уэст, штат Флорида — рядом с домом Хемингуэя, который тогда охотился в Африке на львов. По ночам друзья сочиняли фантастику; Эд писал страшный рассказ о том, каким мог бы быть полёт на Марса на самом деле — без чудовищ, карликов и людей-лягушек. Реализм и ещё раз реализм: холод, пыль, смерть. Вернувшийся астронавт ездит по стране и понимает, что не может рассказать правду людям, которые им гордятся, тем более что Земле нужен марсианский уран: «Да и кто я такой, чтобы судить, что такое хорошо, а что такое плохо? Я мог и ошибаться. Ни одно большое дело не обходится без коктейля из пота, крови и дерьма, только об этом не принято особенно распространяться».

Зима кончилась, и Эд послал рассказ в Wonder Stories. О, если бы его напечатали в 1934 году! Для Гамильтона, да и для фантастики всё могло повернуться иначе. Но увы: редактор завернул «Колонистов Марса» по причине неоригинальности (!), Эд положил рассказ в стол. Он извлёк его оттуда только в 1952 году, переписал и издал под названием «Как там, в небесах?». Даже за пять лет до начала космической эры рассказ потряс читателей не меньше, чем появившиеся почти одновременно «Любовники» Филипа Хосе Фармера, только Фармер ломал табу на секс, а Гамильтон — на реалистичное описание космической экспансии. Экспедиции на Марс по сей день нет и в проекте, но ясно, что она будет похожа не на бравурные «планетарные романсы», а на вот этот убийственный и точный текст.

Ещё можно было маскировать под фантастику истории, в других условиях ставшие бы магическим реализмом. «Неумирающий разум» (1936) по своей сути — рассказ о перевоплощениях. Некий профессор находит способ передавать свои знания новорождённому ребёнку, много раз перерождается, превращается в абсолютного повелителя, почти что в бога — и через 30 тысяч лет решает, что принёс людям больше вреда, чем пользы, а потому должен умереть. Сравните этот сюжет с «Богом-императором Дюны» Фрэнка Герберта.

Вот другой пример — «Миры сновидца» (1941). Клерку Генри Стивенсу каждую ночь снится, что он — Хал Кан, правитель Джотана; или, может, Хал Кан видит сны, в которых он — некто Стивенс в чужом и скучном мире? Эрудиты вспомнят древнюю притчу о китайском философе Чжуан-цзы, которому снится, что он — бабочка, ну или наоборот. Но парадокса Чжуан-цзы Гамильтону мало: Стивенс спасает чуждый мир из сновидений, устроив нечто вроде контрабанды пороха — *идеи* пороха — напрямую в сон Хала Кана. В финале выясняется, что оба героя реальны и снились друг другу, потому что их соединяла «ментальная связь».

В то же самое время Гамильтон сочинял авантюрную НФ вроде «Трёх планетёров» (1940) о похождениях землянина, марсианина и венерианца по Солнечной системе. Название отсылает, ясное дело, к Дюма, и эту отсылку читатели восприняли явно лучше, чем аллюзию на Чжуан-цзы.

КОСМОС В ЭПОХУ ДЕПРЕССИИ

В 1939 году Гамильтону было 35 лет. Земную жизнь пройдя до половины, он по-прежнему жил в доме родителей в Нью-касле, поражённом Великой депрессией, и ощущал себя, по всей вероятности, «идиотом в семье». Старшие сёстры

устроились в жизни куда лучше: Эстер писала колонки в газету Youngstown Telegram, Аделина была замужем за директором сталелитейного завода. Ближе всего Эд был с младшей сестрой, Бетти; увы, именно она умерла первой. Денег в дом Эд не приносил, а если и приносил, то тратил в основном на свои поездки по стране.

Гамильтон считается первым профессиональным фантастом, то есть писателем, жившим на литературные заработки. Скорее всего, это полуправда. В интервью Эд упоминал, что зарабатывать фантастикой стал через три-четыре года после дебюта; вероятно, вторую половину 1920-х он жил в основном за родительский счёт, а может, работал где-то ещё — этого нам уже не узнать; заметим, что в 1927 году у него уже была машина, хотя заработка ещё не было. Так или иначе, после биржевого краха 1929 года фантастика приносила скромные доходы. Гамильтон был на особом счёту — так, он стал одним из трёх авторов, которым «отец НФ» Хьюго Гернсбек, издатель и редактор Amazing Stories, платил целых 25 долларов за рассказ, — но и эти деньги приходилось из Гернсбека долго вытрясать. Журналы часто задерживали гонорары: в 1936 году Weird Tales задолжал Гамильтону астрономическую сумму, 700 долларов, и выплачивал этот долг по 25 долларов в месяц. В 1930-е «палпы» оставались на плаву — народу нравилось дешёвое чтиво, — но доходы фантастов падали: радио предлагало куда более бюджетное развлечение. «НФ тогда писали из любви или ввиду нарушений в психике, но никак не из-за денег», — вспоминала Ли Брэкетт.

В среде читателей и коллег авторитет Гамильтона был велик. Вокруг журнала Weird Tales сложился своего рода клан, куда входили Э. Хоффманн Прайс, Отис Адельберт Клайн, Кларк Эштон Смит (его звали «Клар Кэш Тон»), Э.Э. «Док» Смит. В этот клан влился и Эд Гамильтон. Показательно, что именно Гамильтону поручили последнюю, ударную главу романа-буриме «Космос» (публиковался в Science Fiction Digest в 1934 году) — при том что среди авторов были и «Док» Смит, и Мерритт. Глава называлась, естественно, «Армагеддон в космосе».

Когда денег стало категорически не хватать, Эд решил освоить новые сегменты рынка. Он сочинял детективы, истории о вампирах, засветился даже в журнале Marvel Tales, публиковавшем эротико-садистскую фантастику. Правда, напечатался он там под псевдонимом, да и рассказ назывался «Мир без секса» (1940), будто намекая на нежелание автора участвовать в НФ-разврате. Сюжет был типическим: последние мужчины Земли бегут от матриархата, приговорившего их к смерти, и захватывают нескольких женщин, чтобы пусть насильно, но продолжить род естественным путем.

В 1930-х Гамильтон прошёл три развилки, каждая из которых могла изменить его статус «короля космоопер», — и каждый раз последовательно выбирал не «правый путь во тьме долины», а более удобную и/или денежную дорогу. Первой такой точкой стал 1938 год, когда его коллега и приятель Джон Кэмпбелл, редактор журнала Astounding, попросил Эда написать для него рассказ. Эд с радостью прислал Джону какую-то историю; Кэмпбелл прошёлся по ней с красным карандашом и попросил всё переделать. Гамильтон подчинился. Кэмпбелл попросил переделать рассказ ещё раз — на этот раз новые идеи возникли у его

АНИМЕ «КАПИТАН ФЬЮЧЕР» ДО СИХ ПОР ПОПУЛЯРНО В УЗКИХ КРУГАХ ОТАКУ И ФЭНОВ

ГАМИЛЬТОН И ШВЕДСКИЙ ФЭН БЕРТИЛ ФАЛЬК, БОЛЬШОЙ ПОКЛОННИК КАПИТАНА ФЬЮЧЕРА

жены. Гамильтон плюнул — и не стал «птенцом гнезда Кэмпбеллова», откуда позднее выпорхнули Ван Вогт, Хайнлайн, Старджон и многие другие великие фантасты. Рассказ «Эфемеры» Astounding все-таки напечатал. Это была история о быстротечной эволюции; и скорее всего, именно она навела Брэдбери на мысль написать «Лед и пламя» (1946).

«Иногда я жалею о том, что не остался с Джоном, — говорил Гамильтон сорок лет спустя. — С его помощью я мог бы стать лучшим фантастом». Но свою роль сыграло высокомерие Кэмпбелла — тот ощущал себя папой римским от фантастики и даже не здоровался с «не своими» авторами на конвентах, — а также его увлечение сайентологией. Тем не менее, когда в 1970-е годы участники конвента в Питерборо принялись порицать Кэмпбелла, Гамильтон встал и сказал: «Джон — ствол дерева научной фантастики, вы годами целовали его ноги, а теперь, когда он оступился, вы на него нападаете?» Та же двойственность была и в отношениях Гамильтона и Хайнлайна: Эд и Боб, конечно, были приятелями, но превращение Хайнлайна из либерала в консерватора Гамильтон отнюдь не приветствовал.

КАПИТАН СВЕТЛОЕ (?) БУДУЩЕЕ

Второй развилкой стал 1939 год, когда у Гамильтона появился свой, как говорят сейчас, проект — «Капитан Фьючер», он же «Капитан Будущее». Идея проекта посетила издателя Лео Маргулиса на первом Всемирном НФ-конвенте в Нью-Йорке в июле 1939 года, на встрече с фэндомом. Почуявший наживу Маргулис познакомил Гамильтона с идеей издавать журнал о Волшебнике Науки мистере Фьючере, мутанте и супермене. Эд забраковал эту идею, потом переработал её в нечто более пристойное — и в январе 1940 года первый номер журнала «Капитан Фьючер» с романом Гамильтона внутри увидел свет.

В итоге Эд на пять лет стал рабом проекта, сочинявшим одну историю для подростков за другой. Его супергероическая четвёрка — Кёрт Ньютон по прозвищу Капитан Будущее, робот Грэг, андроид Отто и наставник капитана Саймон Райт, существующий в форме левитирующего мозга, — вновь и вновь спасали мир от какой-нибудь вселенской угрозы, совсем как Межзвёздный патруль за десять лет до того. Да, Гамильтон и здесь сумел сделать новаторский ход, первым из фантастов акцентировав разницу между механическим роботом и синтетическим андроидом. Да, цикл о Капитане Фьючере был весьма популярен — в Швеции, например, журнал Jules Verne Magasinet публиковал переводы всех романов про Кёрта Ньютона, более того, там появился Клуб Капитана Фьючера. Да, много лет спустя японцы сняли по этим романам 52-серийное аниме — честь, которой не удостоился больше ни один западный фантаст. Но тысячу раз прав Сэм Московиц: «В период возрождения НФ, когда создавались репутации Хайнлайна, Ван Вогта, Старджона и Азимова, на Гамильтоне висел ярлык специалиста по детским фантастическим мелодрамам...»

Часть романов о Капитане из первого цикла, создававшегося в 1940–1946 годах, переведена на русский. Был и второй цикл: в 1950 году редактор Startling Stories попросил Эда написать повести о новых приключениях Кёрта Ньютона, теперь уже не для детей, а для взрослых. Из них на русском выходили только «Мои бедные железные нервы», прекрасный образец юмористической НФ. Последние три повести — «Луна

незабытых», «Без землян» и «Место Творения» — заставляют Капитана Фьючера окунуться в совсем уже глобальную проблематику: происхождение человечества, жизни, вселенной и всего остального. Правда, как признался автор много позже, все повести второго цикла, кроме первой, «Возвращение Капитана Фьючера», написал не он, а его жена Ли Брэкетт.

Наконец, третья развилка — комиксы. Уже в 1939 году Гамильтон в компании Альфреда Бестера и Мэнли Уэйда Уэллмана работал над «Суперменом» Джерри Сигела. Два года спустя редактор Морт Вейзингер ушёл в комикс-индустрию — и предложил Эду присоединиться. Несколько лет Эд раздумывал, время от времени сочиняя для Вейзингера сценарий-другой, но в 1946 году, когда настало время покупать собственный дом, принял приглашение — и отдал комиксам («Супермен», «Бэтмен», «Зелёный фонарь»...) два десятка лет. По свидетельству Джека Уильямсона, он часто жаловался на редакторов, которые кромсали его сценарии, говорил, что хочет уйти, — однако не бунтовал и не уходил. Писать фантастику Гамильтон не прекращал — но, опять же, если бы не комиксы, наверное, это была бы чуть другая, а то и совсем другая фантастика.

ОТ ЖЕНЩИН ОДНИ НЕПРИЯТНОСТИ?

Чем занимался Гамильтон-писатель — более-менее ясно, хотя загадка фантаста-интеллектуала, сочинявшего истории о суперменах в перерывах между чтением Оскара Уайльда и Бероальда де Вервиля, остаётся. О том, что делал в те годы Гамильтон-человек, известно куда меньше. В колонках «Встреча с автором» он писал, что часто колесит по Северной Америке «от Квебека до Мехико»; в Мексике он бывал часто, хотя столицу её не любил и «наводил на местных ужас своим испанским» (Сколько языков знал Гамильтон — вопрос: в его рассказах есть корректные реплики на испанском, немецком и латыни.) Ещё он сообщал, что любит плавать и ходить в походы, да и вообще гулять — много лет подряд он каждое утро проходил по пять миль. Спорт интересовал его скорее как зрителя: в разгар работы над романом он мог, невзирая на дедлайны, поехать с приятелями в Северную Каролину на футбольный матч.

Джек Уильямсон, видимо, был единственным его близким другом. Они вместе сплавлялись по Миссисипи, часто ездили в другие штаты. В мемуарах Уильямсон восхищается Гамильтоном: тот уверен в себе, выражается изысканно, любит говорить о книгах, подвергает их тонкому и безжалостному критическому разбору. Столь же безжалостно Эд высмеивал глупость, в том числе Джека, — но без грана высокомерия. Когда Джек поделился с Эдом идеей рассказа «Рождённый от Солнца» (наше светило — живое существо, оно снесло планеты-яйца, скорлупа Земли вот-вот расколется), Гамильтон сразу сказал, что это бред. Когда Джек стал ходить к психоаналитику, Эд написал ему, что тот нуждается во враче не больше, чем столб, и предложил бросить сеансы к чертям и ехать в Пенсильванию, к Эду в гости. Джек не послушался, психоанализ завёл его в тупик — и именно Эд повёз друга в Нью-Йорк, чтобы тот пришёл в себя... В сознании фэндома Эд и Джек сливались настолько, что Энтони Бучер в детективном романе «Ракета к моргу» вывел их как одного человека — Джо Хендерсона, автора эпопеи о Капитане Комете.

Оба до времени избегали противоположного пола. «Мы редко говорили о женщинах, но Эд воспринимал их как хищниц, а женитьбу — как западню, в которой ему навяжут скучную работу», — вспоминал Джек. Женился Гамильтон поздно, в 44 года, а до того жил с родителями. Сегодня многим это покажется чем-то немыслимым и инфантильным — но вспомним других фантастов того же поколения: Говард жил с матерью и застрелился в 30 лет, когда она впала в кому; Брэдбери жил с родителями до 27 лет, пока не женился, и его жена была первой женщиной, которой он назначал свидания. Холостяк Гамильтон был скорее правилом, а не исключением. Великая депрессия сделала его бедным, бабье царство в родном доме заставило избегать женщин.

Значит ли это, что он не влюблялся? Тут мы ступаем на скользкую тропу догадок, но, возможно, на личную жизнь фантаста проливает свет рассказ «Имеющий крылья» (1938). Его герой — человек, родившийся крылатым. До поры он летает, не зная горя, потом влюбляется. Девушка ставит условие — она выйдет за него, если он ампутирует крылья и найдёт работу: «Я не выйду за мужчину, который больше похож на дикого зверя, чем на человека, за мужчину, которого всякий сочтёт уродом». Любовь дороже крыльев; герой уступает, какое-то время живёт счастливо, потом начинает грустить. Крылья у него вырастают вновь, но они слишком слабы — и человек, летящий над океаном, гибнет. Рассказ абсолютно прозрачный, достаточно заменить крылья на сочинение фантастики. Уильямсон вспоминал, что, когда кто-то из соседей Гамильтонов женился, мать Эда говорила: «Теперь-то крылышки ему подрежут!» Наверняка Гамильтон об этом помнил, однако «Имеющий крылья» слишком эмоциональная история, чтобы принять её за плод воображения.

В 1940 году литагент Джулиус Шварц познакомил Эда с очередным начинающим автором — 25-летней Ли Брэкетт. Эд и Джек повезли ее на встречу с фантастами. Девушку усадили на заднее сиденье, Эд курил, горячий пепел попал Ли в глаза. «Джек стал издавать сочувственные звуки, а я сказал: „Кровь идёт?..“» Знакомство тем не менее продолжилось в 1941-м в Калифорнии: Ли Брэкетт заходила проведать местный фэндом, где тусовался и Эд.

О влюблённости, кажется, речи не было, но вообще эта страница в биографии Эда особенно темна. Примерно в это время он хотел пойти добровольцем в армию, однако не преуспел: ему отказали на основании закона, по которому мужчинам старше 38 лет путь на фронт был заказан. Эд пошёл в торговый флот, но выяснил, что станет максимум поваром, и вернулся к сочинительству. Что заставляло его рваться в окопы — непонятно: искреннее желание сражаться с нацистами, авантюризм, несчастная любовь, отсутствие перспектив? Гитлеровцев он точно не любил: в повести «Дочь Тора» (1942) скандинавские боги сначала решают, что правы любящие войну нацисты, но потом, увидев воочию их зверства, переходят на сторону союзников...

Между тем Ли подружилась с Рэем Брэдбери (он был моложе её на пять лет, Эд — старше на одиннадцать) и каждое воскресенье встречалась с ним на пляже в Лос-Анджелесе. С Эдом Ли, судя по всему, переписывалась;

НА РУССКОМ ГАМИЛЬТОНА ИЗДАЮТ ЧАСТО, НО В ОСНОВНОМ ОДИН И ТОТ ЖЕ НЕБОЛЬШОЙ НАБОР ПРОИЗВЕДЕНИЙ

РЕДКАЯ ФОТОГРАФИЯ: ЭД ГАМИЛЬТОН (СПРАВА) И ЕГО ДРУГ РЭЙ БРЭДБЕРИ

СУПРУГИ ГАМИЛЬТОН И АЙЗЕК АЗИМОВ, ЗАЧИТЫВАВШИЙСЯ РАССКАЗАМИ ЭДА В ДЕТСТВЕ

ГАМИЛЬТОН (В ЦЕНТРЕ) И ЕГО КОЛЛЕГА АЛЬФРЕД ВАН ВОГТ С СУПРУГОЙ, ПИСАТЕЛЬНИЦЕЙ Э. МЭЙН ХАЛЛ

когда он купил её первую книжку, детективный роман «От трупа одни неприятности», то обнаружил, что главного героя — типа вроде Хамфри Богарта — зовут Эдмонд. Никаких других подробностей этой истории мы не знаем, кроме финала: летом 1946 года Эд приехал в Голливуд, где работала Ли, — и в последний день декабря они расписались. Шафером на свадьбе был Рэй Брэдбери. Пожив в Лос-Анджелесе, пара приобрела старинный, XIX века особняк в Огайо и несколько лет его ремонтировала. Там они и жили, пока смерть их не разлучила.

ЗАКАТ ДВОЙНОЙ ЗВЕЗДЫ

Рэя Брэдбери как-то спросили, можно ли сложить красоту из некрасивых частей. «Красота, — сказал он, — часто приходит изнутри. Я знал Эдмонда Гамильтона, писателя-фантаста. Когда я впервые увидел его, то подумал: как он непригляден. Он выглядел как гриф. Проведя с ним час, я сказал себе: как он прекрасен...»

И Гамильтон, и его супруга умели очаровывать окружающих; как пишет один их интервьюер, «это были самые дружелюбные, тёплые и чудесные люди из всех, кого я когда-либо встречал». Эд и Ли стоили друг друга. Роберт Сильверберг вспоминал, что в 1964 году Ли сидела с компанией молодых фантастов, и Харлан Эллисон, уже тогда не отличавшийся особым тактом, принялся поносить кандидата в президенты Барри Голдуотера (правого консерватора), его поклонников и особенно поклонниц — «девушек в теннисках», как их называли. Ли сказала: «Знаешь, Харлан, я ведь тоже девушка в теннисках», — хотя на ногах её, понятно, были туфли. Эллисон, которого никто и никогда не мог заткнуть, пристыженно замолчал. Сам лидер «новой волны» Майкл Муркок на Ли Брэкетт разве что не молится, утверждая, что гонорары за книги об Эльрике на деле принадлежат ей и что он обязан Ли множеством идей, которые по недоразумению считают его идеями. Все это удивительно, особенно если учесть, что Муркок — левый пацифист, а Эд и Ли в своё время поставили подписи под призывом продолжать войну во Вьетнаме. Впрочем, к войне в Корее Гамильтон относился резко отрицательно.

Читая обрывочные (увы) воспоминания, понимаешь, чем именно подкупал Эд. Он был неизменно добродушен и приветлив, часто шутил; познакомившись с Муркоком, воскликнул: «Ах, это вы! Поздравляю! Меня называют Разрушителем Миров, но вы пошли ещё дальше — разрушили саму вселенную!..» Тот, кто давал себе труд присмотреться к Гамильтону, обнаруживал кладезь ума, закамуфлированного обманчивым простодушием. При этом Эд выгодно отличался от многих фантастов тем, что не был ни высокомерен, ни амбициозен.

К середине 1950-х Эда и Ли считали писателями из прошлого: ни он — космооперщик, ни она — автор «планетарных романсов» не вписывались в Золотой век и не принадлежали к когорте авторов Джона Кэмпбелла. Сам Гамильтон подсчитал, что к 1947 году написал космических опер на миллион с лишним слов. За два десятка лет это в среднем 7,5 авторских листов в год; объём среднего романа сегодня — от 16 до 24 авторских, так что слухи о невообразимой писучести Гамильтона сильно преувеличены. Роман «Звёздные короли», опубликованный в 1947 году в Amazing Stories, лишь укрепил его репутацию: история нашего современника Джона Гордона, который обменялся телами с наследником Средне-Галактической империи и поучаствовал в сражениях с Лигой Тёмных Миров, — ровно то, чего ждали от Гамильтона. Были ещё книги «Звезда жизни» (1947) об ускоренной эволюции под лучами далёкой звезды, «Город на краю света» (1950), в котором после ядерного взрыва американский городок перемещается в далёкое будущее (интересно, читал ли его Франсис Карсак, пять лет спустя издавший очень похожих «Робинзонов космоса»?), пара откровенных космоопер...

В 1954 году Эда и Ли пригласили на нью-йоркский конвент скорее из уважения; но через десять лет, когда супруги стали почётными гостями на всемирном НФ-конвенте в Сан-Франциско, ситуация переменилась. За это время оба издали по несколько романов, контрастировавших с их прежним творчеством: у Ли вышли «Дальний прыжок», «Долгое завтра» и «Альфа Центавра или смерть!»; у Эда — «Беглец со звёзд» (1957), «Хранители звёзд» (1960), а также несколько любопытных рассказов. Впереди были 1960-е, когда Эд, избавившись от бремени комиксов, стал дышать полной грудью. Результат — пять последних романов: «Роковая звезда» (1966), сиквел к «Звёздным королям» «Возвращение к звёздам» (1969), а также трилогия «Звёздный волк» (1967–1968).

ГАЛАКТИКИ БЕЗ ОРУЖИЯ

Пересказывать все эти книги смысла нет — их стоит прочесть; остановимся на нескольких. «Звёздный волк» — очевидная попытка создать космоперу за гранью прежних схем и форматов. Человек Морган Чейн воспитан на планете Варна туземцами, беспощадными пиратами, известными как Звёздные волки, и остаётся одним из них, пока не убивает товарища. Рвущего когти Чейна подбирает корабль землян-наёмников под командованием Джона Дилулло.

Власти планеты Харал просят Дилулло и его команду вызнать, что за оружие появилось у их врагов с планеты Вхол. Первый роман так и называется, «Оружие извне», но это обманка: вхольцы наткнулись на потерпевший крушение корабль из другой галактики, на котором оружия нет и в помине. В финале, когда иногалактяне прилетают, чтобы

И звезда с звездою говорит

В 1974 году Айзек Азимов составил сборник лучших НФ-рассказов эпохи «палпов» «До Золотого века». Мысль об этой антологии пришла Азимову, когда он как-то утром вспомнил старинный НФ-рассказ о человеке, который за считаные минуты эволюционировал на миллионы лет. Этим рассказом была «Эволюция доктора Полларда» Эдмонда Гамильтона.

Повесть «Завоевание двух миров» была одной из любимых у другой звезды Золотого века фантастики — Артура Кларка, а по другую сторону океана рассказ «Гостиница вне нашего мира» стал любимым рассказом переводчицы Норы Галь: она сама переложила его на русский и дарила перепечатки друзьям. Стоит упомянуть и о фантасте Аллене Стиле, посвятившем Гамильтону повесть «Смерть Капитана Фьючера».

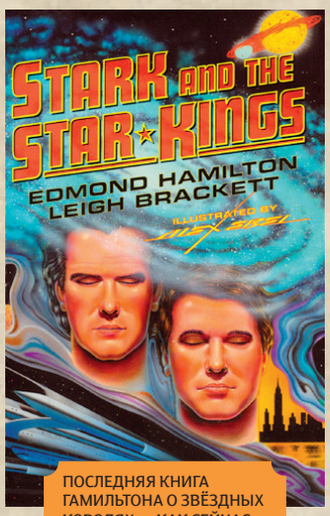
забрать своих, никто ни с кем не дерётся — все сидят и ждут, пока могущественные пришельцы не улетят восвояси.

Во втором романе, «Закрытые миры», Дилулло и Чейн добираются до инопланетного артефакта, который позволяет душе вырваться из тела и летать по космосу. Артефакт этот сгубил целую планету — «летуны» прекратили жить нормальной жизнью и постепенно деградировали. Если учесть, что «Закрытые миры» писались в разгар психоделической революции, параллели с ЛСД и другими галлюциногенами неизбежны. Третий роман, «Мир Звёздных волков», самый слабый из всех, но и здесь персонажи охотятся не за чем-нибудь, а за платоновской гармонией сфер.

Коллизия «Роковой звезды» заставляет вспомнить «Гаснущие звёзды»: силы зла намереваются совершить ужасный теракт — превратить звезду в «кобальтовую бомбу», которая опустошит значительное пространство; найти и обезвредить преступников спецслужбы будущего поручают контрабандисту Кеттрику. Однако его квест не столько авантюрен, сколько психологичен: Кеттрик постоянно сталкивается с неожиданным предательством тех, кому доверяет, и с апатией тех, кого должен спасти. Ранний Гамильтон вряд ли мог поместить в свою «небылицу» такой диагноз миру людей: «Во всех цивилизованных мирах политики беспокоятся о следующих выборах, интеллектуалы ужасно заняты теориями о совершенствовании человечества, само человечество сидит на широком заду, наедая ряху и размножаясь, — и никто из них не хочет думать о всяких гадостях вроде Роковых звёзд». Об этом и книга, а вовсе не об очередном спасении вселенной.

Возможно, самый сильный роман позднего Гамильтона — это «Хранители звёзд». Его действие происходит в недалёком будущем, когда американцы и русские размещают на Луне свои базы; герой — не супермен, а филолог, специалист по карийской письменности. Правительство США просит его и других лингвистов поработать над расшифровкой инопланетных записей, обнаруженных на разрушенной базе в кратере Гассенди. Дальше Гамильтон проделывает несколько трюков: например, оказывается, что врагами американской экспедиции являются не русские, а сами американцы — те из них, которые хотят завладеть оружием инопланетного производства и русских уничтожить. Герои сталкиваются со всемогущими ллорнами, космическими блюстителями, следящими за тем, чтобы вышедшие в космос цивилизации вели себя пристойно, — эдакой усовершенствованной версией Межзвёздного патруля, оберегающей космос от фашизма и колониализма.

По этим книгам отлично видно, что волновало Гамильтона в те годы, да и написаны они отменно: экономный, энергичный, хемингуэевский стиль не отпускает до самого финала, герои умны и психологически достоверны, описания не выспренны. Жаль только, что мы оценить позднего Гамильтона не можем, хотя его последние романы часто переиздаются на русском языке. Беда в том, что почти все они отвратительно переведены. Многое переврано, всё сложное вымарано, что-то бездарно дописано. Скажем, в оригинале «Роковой звезды» инопланетяне говорят на «лингва франка», то есть языке межвидового общения, а в переводе — «по-французски»; из «Хранителей звёзд» исчезло великолепное определение инопланетной музыки: «Грандиозная и торжественная фуга, какую мог бы написать Бах, будь он дорийцем или древним египтянином», — но зачем-то дописан эпизод, где герой смотрит фильм, подозрительно напоминающий «Звёздные войны». И таких примеров сотни…



ПОСЛЕДНЯЯ КНИГА ГАМИЛЬТОНА О ЗВЁЗДНЫХ КОРОЛЯХ — КАК СЕЙЧАС СКАЗАЛИ БЫ, «КРОССОВЕР»

ЧУЖАК ВО ВРЕМЕНИ ЧУЖОМ

Ответ на вопрос «знаем ли мы Гамильтона» станет яснее, если упомянуть, что его поздние рассказы у нас и вовсе не переводились — за редким исключением. Вот рассказ «Тёмное прошлое» (1958) в духе Филипа Дика: на дворе 1951 год, герой живёт на острове у берегов Новой Англии, тоскует по умершей жене — и вдруг выясняет, что реальность ложна, воспоминания фальшивы, а на деле вокруг XXIII век. Человечество «победило войны и национализм и завоевало планеты», миром правят Советы Директоров. Тех, кто противится их распоряжениям, ссылают на Коррекционный остров, чтобы мятежники пожили как бы в 1951 году с его корейской войной, вкусили анархического XX века и поняли, от какого счастья отказываются… Герой «возвращается» в свою реальность, но понимает, что будет вечно любить умершую жену, пусть даже она — иллюзия.

Этот малоизвестный рассказ важен и потому, что в нём обнаруживается паттерн, по какой-то причине не отпускавший Гамильтона очень долго. В финале автор цитирует «Балладу Редингской тюрьмы» Уайльда: «Кто много жизней получил, тот много раз умрёт». Те же стихи (и словосочетание «тёмное прошлое») есть в повести «Владыки Утра» (1952), герой которой переносится на сотни лет назад, наблюдает за тем, как испанские конкистадоры завоёвывают Копан и индейцев майя, влюбляется в женщину, оказывающуюся венерианкой, — и, возвращаясь, теряет её навсегда. Героя, кстати, зовут Эд. Похожий сюжет был у Гамильтона и в повести «Поиски во времени» (1942), только там действовали ацтеки, — но утрата была той же самой. Тот же мотив имеется в рассказе «Отверженный» (1969), написанном для сборника НФ-рассказов об Эдгаре По; в роли пришельца из другого времени, забывшего о том, кем он был, выступает сам По. В этот ряд идеально встают и «Звёздные короли» — Джон Гордон переносится в будущее, влюбляется в принцессу Лианну и теряет её, когда принц Зарт Арн возвращает его в прежнее тело.

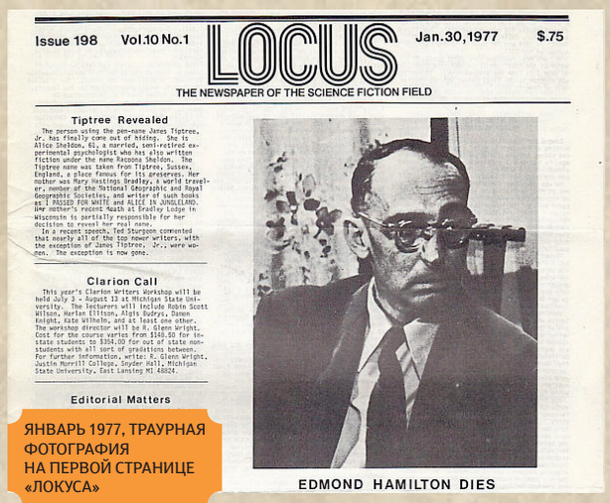
Подобных текстов у Гамильтона немало, и, возможно, это всего лишь схема, которую он сознательно эксплуатировал. А может, и нет. Лучшим своим рассказом Эд считал «Гостиницу вне нашего мира» (в сборнике «Лучшее Эдмонда Гамильтона» её нет, видимо, потому, что рассказы отбирала Ли Брэкетт) — ту самую историю о межвременном братстве великих людей. Здесь никто ни в кого не влюбляется, но ощущение безграничного отчаяния возникает всё равно. Su Suum, последний человек, говорит пёстрому собранию великих: «Человечество погибнет, история его завершится, и все великие цели, к которым вы стремитесь, обратятся в прах, в ничто». Казалось бы, это приговор, — но Su Suum продолжает: «И потому не так уж важно, если вы и не достигнете цели. Важно иное: каковы вы в своей повседневной борьбе, важны ваше мужество и доброта».

Очень может быть, что Эдмонд Гамильтон, человек блестящего интеллекта, ощущал себя кем-то вроде пришельца из другой эпохи, оттого и на жизнь смотрел отстранённо. Ли Брэкетт писала: «У него были свои Большие Идеи, хотя он редко рассказывал о них другим людям». Зато сочинял фантастику. Вопрос, который мы задали в начале, остаётся: почему?

НА ВСЕМИРНОМ КОНВЕНТЕ 1968 ГОДА ЭДМОНД ГАМИЛЬТОН (ТРЕТИЙ СЛЕВА) ОТВЕЧАЛ НА ВОПРОСЫ ФЭНОВ ВМЕСТЕ С ФРИЦЕМ ЛЕЙБЕРОМ, РОБЕРТОМ БЛОХОМ, ДЖЕКОМ УИЛЬЯМСОНОМ И Э. ХОФФМАННОМ ПРАЙСОМ

МИР БЕЗ ГАМИЛЬТОНА

Финал карьеры Гамильтона был не слишком радужным. Последний опубликованный рассказ – «Железный» (1972) – был сочинен для сборника религиозной фантастики и рассказывал о христианском миссионере, проповедующем Слово Божие инопланетянам. Этот рассказ, проливающий, быть может, свет на веру автора, никогда и нигде не перепечатывался. Оно и к лучшему: составитель сборника убрал из «Железного» последний абзац, что для Гамильтона, который всегда знал по-



Issue 198 Vol.10 No.1 **LOCUS** Jan.30,1977 $.75

THE NEWSPAPER OF THE SCIENCE FICTION FIELD

Tiptree Revealed

The person using the pen-name James Tiptree, Jr. has finally come out of hiding. She is Alice Sheldon, 61, a married, institutred experimental psychologist who has also written fiction under the name Raccona Sheldon. The Tiptree name was taken from Tiptree, Sussex, England, a place famous for its preserves. Her mother was Mary Hastings Bradley, a world traveler, member of the National Geographic and Royal Geographic Societies, and writer of such books as I PASSED FOR WHITE and ALICE IN JUNGLELAND. Her mother's recent death at Bradley Lodge in Wisconsin is partially responsible for her decision to reveal her real name.

In a recent speech, Ted Sturgeon commented that nearly all of the top newer writers, with the exception of James Tiptree, Jr., were women. The exception is now gone.

Clarion Call

This year's Clarion Writers Workshop will be held July 3 - August 13 at Michigan State University. The lecturers will include Robin Scott Wilson, Harlan Ellison, Algis Budrys, Damon Knight, Kate Wilhelm, and at least one other. The workshop director will be R. Glenn Wright. Cost for the course varies from $148.50 for in-state students to $304.00 for out of state non-students with all sort of gradations between. For further information, write: R. Glenn Wright, Justin Morrill College, Snyder Hall, Michigan State University, East Lansing MI 48824.

Editorial Matters

EDMOND HAMILTON DIES

ЯНВАРЬ 1977, ТРАУРНАЯ ФОТОГРАФИЯ НА ПЕРВОЙ СТРАНИЦЕ «ЛОКУСА»

Япония и Голливуд

Если не считать двух «Бэтменов», фильма 1966 года и сериала 1966—1968 годов, которые использовали сюжеты Гамильтона, придуманные им для комиксов, существует всего две экранизации произведений «звёздного короля». Обе они — японские: 52-серийное аниме «Капитан Фьючер» (1978) и вышедший в том же году телесериал «Звёздный волк». Анимэ получилось очень неплохим, хотя и не стало вехой в истории японской анимации, сериал же не имеет к трилогии Гамильтона почти никакого отношения и поражает ужасным качеством «спецэффектов».

Не так давно стало известно, что к «Капитану Фьючеру» присматривается Голливуд. В настоящее время студии изучают сценарий Кристиана Алварта («Пандорум», «Дело №39»). На главную роль прочат немецкого актёра Тиля Швайгера, звезду фильмов «Достучаться до небес» и «Бесславные ублюдки».

следнюю строчку до того, как писал первую, и полагал финалы важнейшей частью произведения, было смерти подобно. Последним сочинением Эда стала повесть «Старк и звёздные короли», написанная вместе с Ли Брэкетт для антологии Харлана Эллисона «Последние опасные видения». Сборник так и не вышел; повесть, сводящая вместе героев Ли и Эда, была издана в 2005 году и особого ажиотажа не вызвала.

В 1975 году Гамильтон в одном интервью сказал, что заканчивает четвёртую книгу про Моргана Чейна, но очень устал и завершать её вряд ли будет; в другом — что был на два года выбит из колеи болезнью и работает над началом «очень длинного романа» — или «скорее притворяется, чем работает». Он умер 1 февраля 1977 года в больнице после операции на почках. Ли пережила мужа всего на год; обоих забрал рак.

На Западе Гамильтона постепенно забывали — и забыли бы совсем, если бы не вспыхнувший в начале нового столетия интерес к антикварной НФ, в том числе к ранним текстам Гамильтона, которые публикует теперь издательство Haffner Press. С 2010 года в Кинсмене, штат Огайо, проводится День Эдмонда Гамильтона и Ли Брэкетт, местные энтузиасты грозятся написать их биографию. В Сети найдётся с десяток страниц, посвящённых писателю и его героям. Ничего серьёзного. Зачем изучать жизнь Гамильтона? Мало кому интересно, каким он был на самом деле; никто не обращает внимания на то, что утаил «покойный герой рассказа». А ведь, казалось бы, что стоило ему — если он и правда был таким, каким его в один голос описывают Ли Брэкетт, Джек Уильямсон, Э. Хоффманн Прайс, — писать сложнее, тоньше, умнее? Гамильтон мог бы делить пьедестал с Хайнлайном, Муркоком, Гербертом, Желязны, Ван Вогтом, — но пошёл другим путём. Да, обстоятельства, заработки, комиксы, проекты, болезни... Может, он писал что-то ещё под псевдонимом? Вряд ли. Может, просто жил в своё удовольствие? Не похоже.

Ответа нет и не будет — но можно посмотреть на эту картинку с другой стороны. Каким был бы наш мир, если бы в нём не было «звёздного короля»? Гамильтон сочинил несколько рассказов про писателей, которые буквально творят нашу реальность, самый известный из них — «Изгнанник» (1943). Какую реальность сотворил Гамильтон? Чем оправдана его фанатичная приверженность космоопере?

Тут и начинается самое интересное. Аркадий Стругацкий не зря написал, что тексты Гамильтона при всей их наивности положили начало целой школе. Круги по воде расходились долго и не сошли на нет до сих пор. Начать с того, что в далёкой стране за железным занавесом Иван Ефремов, прочитав «Звёздных королей», одновременно восхитился и возмутился, после чего сочинил «наш ответ» Гамильтону — социалистическую космооперу «Туманность Андромеды». Влияние Гамильтона проявляется хотя бы на уровне имён: Джан Тор, Сар Тхан, Зарт Арн, Шорр Кан — Мвен Мас, Рен Боз, Гром Орм, Аф Нут... Разумеется, на Ефремова повлияли не только «Звёздные короли», и писал он свой роман, от Гамильтона скорее отталкиваясь, — ну и что? Отрицательное влияние — тоже влияние. Чуть позже, отталкиваясь уже от сверхутопического будущего Ефремова, Стругацкие придумали свой Полдень, а от Стругацких пошла, собственно, вся русская фантастика.

Что сделал Гамильтон для фантастики западной — очевидно, и не зря имена «Дарт Вейдер» и «Дар Ветер» звучат так похоже: «Звёздные войны» тоже выросли из Гамильтона. Как известно, Джордж Лукас заказал сценарий фильма «Империя наносит ответный удар» Ли Брэкетт; был бы жив Эд, он наверняка поучаствовал бы. Сочиняй Гамильтон литературу Больших Идей, ярчайший эпизод кинофантастики XX века был бы другим — и всё, что последовало за ним, тоже. С другой стороны, по мнению «Кембриджского справочника по НФ», цикл романов о Капитане Фьючере повлиял на Джина Родденберри, придумавшего телесериал «Звёздный путь».

Проще говоря, многим из того, что мы имеем сейчас в фантастике по обе стороны океана, мир обязан именно Гамильтону. Чем-то он напоминает Баудолино из романа Умберто Эко: малоприметный человек волею судеб становится двигателем истории, появляясь то тут, то там, но всегда в нужном месте в нужное время — и формируя будущее масштабнее, чем короли и президенты. Волею судеб — или, если угодно, тайного братства времени, о котором сам он, конечно, ничего не помнил: так, смутные образы, ощущение непонятной утраты и невероятная надежда на встречу впереди... Да, это фантастика. Но что мы знаем о Гамильтоне, чтобы быть хоть в чем-то уверенными?

Как известно, Малевич нарисовал «Чёрный квадрат», замазав какую-то другую картину, до сих пор скрытую под слоем краски. Эдмонд Гамильтон всю жизнь создавал свой звёздный квадрат — грандиозное литературное полотно, полное космической тьмы, далёких галактик и странных миров. Никто не может сказать, что скрывается за этим звёздным квадратом. Может, не понимал этого и его автор. Но звёзды — вот они: притягивают взгляд, очаровывают, вдохновляют. В чем был смысл его жизни? В чем смысл любой жизни, прошедшей вдали от медных труб? «Пусть вы воплотили в жизнь самую лучезарную утопию ваших грёз — рано или поздно она погибнет, — говорит Su Suum в «Гостинице вне нашего мира». — Но ваша ежечасная борьба, ваше мужество, запечатлённое на страницах прошлого, не погибнут вовеки».

Как поёт Олег Медведев в «Марше небесных связистов»: выше нас не пускает жизнь, а ниже мы не умеем.

Редактор: **Борис Невский**

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Телесериал «Сорокопут» (Mozu, Япония, 2014)

Мощный и увлекательный сериал, относящийся к жанру «параноидального триллера». Ну, это когда вокруг одни враги, никому нельзя доверять и мрачные тайны наслаиваются друг на друга — не успеешь разгадать одну загадку, тут же по мозгам шарахает другая. Трое героев-полицейских против жестокого мира политики и больших денег...

КНИЖНЫЙ РЯД

Некоторые писатели не любят критики. По правде говоря, её вообще никто не любит. Но писатели — существа особо ранимые, с тонкой душевной организацией. Прежде всего писатели непризнанные, гении самиздата. У таких нелюбовь к критике часто оборачивается потоком оскорблений в сетевых дискуссиях. Но доходит и до криминала.

Молодой лондонец Ричард Бриттейн вёл блог и писал фэнтези, пробавляясь в основном веб-публикациями, хотя в сентябре наконец поступил в продажу его дебютный роман «Роза мира». Первый скандал вокруг Бриттейна разразился из-за одной его публикации в блоге, когда он поведал миру о своей романтической страсти к девушке из Глазго. Бриттейн вычислил свой «интерес» по сетевому адресу, приехал к ней и всячески донимал. Общественность откровения Ричарда не оценила, заклеймив его как сталкера — так на Западе именуют не отважных первопроходцев аномальной Зоны, а навязчивых преследователей. Впрочем, девушка в полицию обращаться не пожелала, так что дело кончилось лишь бурлением гнева «сетевых хомячков».

Затем Бриттейн повторил свой финт, но уже безо всякой романтической подоплёки. Жертвой стала девушка, которая была одним из бета-тестеров его романа и сделала ряд замечаний начинающему автору, что ему активно не понравилось. Бриттейн вычислил реальные координаты девушки через её страничку на Фейсбуке, пришёл в магазин, где она работала, и хватил сзади по голове позаимствованной с полки бутылкой вина.

На что несостоявшийся гений фэнтези рассчитывал, непонятно. В магазине, естественно, были видеокамеры, да ещё имелись свидетели — немудрено, что Бриттейна вскоре арестовали (хотя до суда и выпустили под залог). Похоже, следующую свою фэнтезийную «нетленку» он будет ваять из тюремной камеры... А нечего обижаться на конструктивную критику!

С мира по факту

Названы лауреаты премий крымского фестиваля фантастики «Ю-Даг». Премию «Фиолетовый Кристалл» (за лучшее произведение, обращённое к истории, культуре, современному положению и будущей судьбе Крыма) получил постапокалиптический триллер Никиты Аверина «Метро 2033. Крым». Премия Александра Грина «Золотая Цепь» досталась повести Ярослава Верова и Игоря Минакова «Отель для троглодита». Премию «Созвездие Малой Медведицы» получил роман Игоря Вереснева и Юлианы Лебединской «Архив пустоты». Премия «Созвездие Большой Медведицы» досталась Сергею Лукьяненко за роман «Застава».

Названы обладатели главной немецкой награды за фантастику Deutscher Phantastik Preis 2014. Лучшим романом стал фэнтезийный дизельпанк Phoenix — Tochter der Asche («Феникс — дочь праха») Анн-Кетрин Каршинк, лучшим дебютным романом названо подростковое фэнтези Eldorin — Das verborgene Land («Элдорин — спрятанная страна») Габи Вольрауб, лучшим рассказом — Claire («Клэр») Мириам Шёфер, лучшей антологией — сборник стимпанка Eis und Dampf («Лёд и пар») под редакцией Кристиана Вогта. Приз за лучший переводной роман достался викторианской фантазии Терри Пратчетта Dunkle Halunken («Ловкач»). Награждены также журнал Geek! и художник Миа Штайнгрёбер.

Названы обладателей главной канадской награды в области фантастики «Аврора» (Aurora Awards), которая присуждается участниками общенационального конвента с 1980 года. Были отмечены роман Джулии Чернеды в жанре фэнтезийного вестерна A Turn of Light («Включить свет»), подростковый роман Келли Армстронг The Rising («Возвышение») — история очередной избранной девочки-подростка, а также юмористическая фэнтези-повесть Ghost in the Machine («Призрак в машине») Райана Макфаддена.

Присуждены две канадские фантастические премии. Награду Sunburst Award за 2014 год выиграли роман в жанре магического реализма Рут Озеки A Tale for the Time Being («Современная сказка») и роман для подростков Чарльза де Линта The Cats of Tanglewood Forest («Кошки Тэнглвудского леса»). А премия Copper Cylinder Award досталась ориентальному фэнтези River of Stars («Река звёзд») Гая Гэвриела Кея и подростковой антиутопии Homeland («Родина») Кори Доктороу. Лауреаты этой награды получают медный футляр цилиндрической формы, который фигурирует в названии рассказа Джеймса Де Милля, считающегося самым первым канадским НФ-произведением.

Известный американский НФ-автор Ларри Нивен удостоен специальной премии Артура Кларка за влияние воображения на общество (Arthur C. Clarke Award for Impact of Imagination on Society). Премия учреждена Фондом Артура Кларка в 2012 году, ранее её обладателями становились общественный деятель в сфере образования Кеннет Робинсон и писательница Урсула Ле Гуин.

Джордж Мартин и основатель издательства Tor Том Догерти награждены Harris Collection Literary Award — премией, которая присуждается впервые. Награду учредил Университет Брауна (Провиденс, Род-Айленд) за заслуги в непростом деле популяризации литературы.

ЯВЛЕНИЕ БАЛРОГА НАРОДУ

Среди учёных всего мира немало поклонников фэнтези вообще и Толкина в частности — это давно известно. Очередное подтверждение — явление народу балрога, кошмарного монстра, игравшего в смертельные салочки с Братством Кольца в подземельях Мории. Имя чудовища, едва не угробившего Гэндальфа, присвоено ископаемому крокодилу, чьи останки палеонтологи из Флоридского университета обнаружили во время раскопок в Колумбии. Тварь, получившая научное обозначение Anthracosuchus balrogus, имела около пяти метров в длину и весила около полутонны. Короткое рыло и мощные челюсти балрога давали ему возможность эффективно цапнуть кого угодно — куда там белой акуле (на фото рядом с ископаемой головой для сравнения поместили череп обычного крокодила). К счастью, до наших дней рептилия не дотянула... Ну, может, Голливуду пригодится! И название грозное уже имеется.

НОВЫЕ ПЕРЕВОДЫ

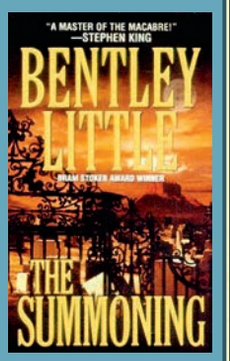
Кен Маклауд
Ночные проповеди

Ближайшее будущее. В высокотехнологичном мире верующих осталось немного — они превратились в вызывающее недоверие меньшинство. Вдруг кто-то принялся жестоко убивать британских священников. Ведущий расследование детектив-инспектор Адам Фергюсон поначалу грешит на воинствующих атеистов, но постепенно ему становится понятно, что всё гораздо страшнее. На карту поставлена судьба всего мира. Роман выйдет в АСТ.

Антология
Хроники Бейна

Первый том межавторской трилогии, которая примыкает к серии фэнтезийных бестселлеров для юношества «Сумеречные охотники» Кассандры Клэр. Кроме самой Клэр, произведения для антологии также сочинили Сара Рис Брэннан и Морин Джонсон. В центре сюжетов — Маркус Бейн, один из наиболее колоритных персонажей основного цикла. Сборник выпустит «РИПОЛ классик».

Бентли Литтл
Призыв



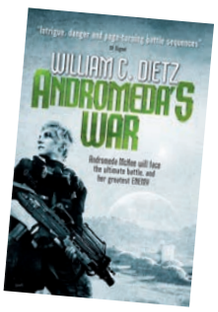
Однажды пастору Уиллеру, возглавлявшему приход в маленьком аризонском городке Рио-Верди, явился сам Иисус Христос. Естественно, пастор счёл себя Избранным! Но он жестоко просчитался, ведь под видом Спасителя в мир пришло Зло, более древнее, чем само время. И лишь одному человеку из городка ведомо, как помешать этому Злу установить на земле царство ужаса... Роман выйдет в издательстве «Эксмо».

Новинки книжного рынка

Маститый британец Тим Пауэрс возвращается в мир своего едва ли не самого знаменитого произведения, «Врата Анубиса». Правда, к разочарованию поклонников, не с полноценным романом, а лишь с довольно чахлой повестью в сотню страниц, Nobody's Home («Ничей дом»). В центре истории — один из персонажей «Врат Анубиса», юная девушка из богатой семьи Джеки, которая ищет убийцу своего жениха, для чего притворяется уличным мальчишкой-нищим. Поиск преступника в закоулках Лондона начала XIX века приводит Джеки к столкновению с призраками и в конце концов вынуждает обратиться за помощью в «Ничей дом». Так называется баржа, где обитает Никто — великий маг-экзорцист, который назначает за свои уникальные услуги просто неподъёмную цену... Окажется ли повесть просто небольшим капризом Пауэрса или писатель намерен всерьёз вернуться в полюбившимся многим мир тёмного исторического фэнтези? Поглядим...

Роман Майка Резника The Fortress in Orion («Крепость в Орионе») открывает НФ-цикл, действие которого связано с глобальным космическим конфликтом, разразившимся между потомками землян. Демократический Альянс вовлечён в войну с Коалицией Траанской. Полковник войск Альянса Натан Преториус не раз блестяще проявлял себя в боях, после чего на него обратило внимание высшее командование, поручив невероятно важную и практически самоубийственную миссию. Альянсу удалось клонировать ведущего полководца Коалиции, генерала Мичкага, и подготовить к внедрению во вражеский штаб его копию-диверсанта. Однако для этого необходимо выкрасть оригинал — именно такое задание поручается Преториусу и его команде. Причём убивать генерала нельзя, ведь он может послужить источником ценнейшей информации, необходимой для общего успеха миссии. Преториусу и его четырём подчинённым предстоит проникнуть в крепость Орион, где находится штаб Коалиции...

Уильям Дитц, вернувшийся пару лет назад в мир своей популярной серии о Легионе Проклятых, порадует поклонников военной космооперы уже третьим томом приквельного цикла. Новый роман, Andromeda's War («Война Андромеды»), повествует о дальнейших приключениях легионера Андромеды «Кошки» Макки, которая стала уже командиром взвода. Личность героини более не представляет секрета — она единственный уцелевший член аристократической семьи Карлетто, уничтоженной властями Империи. И когда взвод Андромеды, выполняя задание, спасает жизнь императрицы Офелии, Кошка должна сделать выбор между воинским долгом и жаждой личной мести...



Кэтрин Куртц продолжает выпускать книги из мегацикла о дерини. Роман The King's Deryni («Королевский дерини») — третий том цикла о юности Аларика Моргана, одного из ведущих персонажей всей серии. Дерини — особая раса людей со сверхспособностями, обитающих в альтернативном европейском средневековье. Эдакие Люди Икс... Естественно, власти и особенно церковь относятся к дерини без восторга, периодически устраивая им масштабные кровопускания. Главный герой трилогии Аларик Морган — аристократ-дерини, ставший фаворитом принца Бриона, наследника Гвинедда, самого сильного королевства людей. Заняв престол, Брион использует магические способности Моргана для укрепления своей власти. Впрочем, Морган тоже использует короля, надеясь на прекращения репрессий против дерини...

Новый роман Морган Родес Gathering Darkness («Собрание Тьмы») — третий том фэнтезийной серии «Обречённые королевства», которую у нас выпускает «Азбука».

В первых двух томах рассказывалось, как правители королевства Лимерос подчиняют своих соседей одного за другим, одновременно ведя поиск четырёх магических артефактов, дающих абсолютную власть над миром. Особенно преуспел в агрессии король Гай, беспощадный тиран, который во имя своей цели готов на любую гнусность.

А вот лимерийский наследный принц Магнус совсем не похож на своего папашу. Симпатии Магнуса скорее на стороне принцессы Клейоны, которая сражается за свободу своего королевства Оронос. А ещё Магнуса очень беспокоит судьба младшей сестрёнки Люции, будущей великой волшебницы, которая, согласно пророчеству, способна повелевать стихиями. Безжалостный Гай собирается использовать дар дочери самым жестоким образом — невзирая на пагубные последствия для девочки. И Магнуса такой расклад ну никак не устраивает... Что победит в душе молодого принца — лояльность отцу-королю или тяга к справедливости?

С ПИСАТЕЛЕМ БЕСЕДУЮТ
ДАНИИЛ ВОРОБЬЁВ

Писатель других миров

РАЗГОВОР С МАКСОМ ФРАЕМ

Макс Фрай — писатель, сравнимый с котом Шрёдингера, ведь он издаётся, но в то же время его и нет. Можно без устали гадать, кто такой Макс — плод писательского воображения, наваждение или, если верить Светлане Мартынчик, человек, что некогда оставил на столике в кафе рукопись первой книги. «Мир фантастики» встретился с этим загадочным автором прямо перед презентацией новой книги «Мастер ветров и закатов», открывающей новый цикл о Ехо.

«... СЭР МАКС — ЭТО ПРИЗРАК...»

Давайте поговорим о Ехо. Один из протагонистов описывает его как город, где люди погрязли в лени, тщеславии и чревоугодии. Большинство фанатов считает его безоблачной радужной сказкой. У кого-то складывается впечатление, что Ехо — это город, кажущийся милым, но скрывающий за собой довольно жестоких людей и жестокие поступки...

Все правы. Понимаете, что такое город? Это город сам по себе плюс зритель. То есть житель города или турист. Мы никогда не видим город в чистом виде, мы всегда видим его через фильтр своего восприятия. На что восприятие настроено, то мы и увидим. То же самое можно сказать и о любой книге: никто не читает книгу «в чистом виде», каждый читает её через собственный фильтр. Поэтому всё, что сказано о любом городе, всё, что сказано о любой книге, всегда является правдой. Но с учётом того, что это очень индивидуальная правда. Для одного конкретного человека.

Оттуда же берутся и отсылки, которые читатели находят в ваших произведениях? Они пропускают ваши книги через свою призму восприятия и находят что-то знакомое...

Конечно. Я думаю, книги особенно интересны тем, что через них мы читаем самих себя. Есть вещи, глубоко спрятанные в нас, и, читая книгу, мы увлекаемся, расслабляемся и находим в себе какие-то новые интересные подробности.

Вы не пробовали не только писать Ехо, но и рисовать его?

Лично я — нет. Я не рисую уже очень много лет. С тех пор, как пишу. Это был честный обмен.

Ехо, Тихий Город, Городок в горах...

Безымянный, который в последней книжке «Хроник» всё-таки получает имя Шамхум.

Были ли у них какие-либо прообразы?

Они сами себе прообразы. Совершенно реально существующие города, просто в других мирах. Я суровый реалист, практически писатель-деревенщик, только деревни у меня в странных местах.

При описании персонажей вы ссылаетесь на известные образы. Так, сэр Джуффин предстаёт нам с лицом Рудгера Хауэра...

Вы знаете, это не я, а Макс. Когда он только попал в Ехо, у него было настоящее информационное отравление: слишком много впечатлений. И он в минуту слабости описывал новых знакомых, опираясь на известные ему образы. Такое происходит с очень многими людьми — попытка объяснения чего-то нового через знакомые образы. Это первая и естественная реакция любой здоровой психики. То есть это рассказ не столько о внешности его новых знакомых, сколько о состоянии самого Макса.

Расскажите, пожалуйста, побольше о Меламори. О своего рода «жене декабриста», что не побоялась оставить привычный Ехо и отправилась искать своего человека в другом Мире.

Сравнение с «жёнами декабристов» имело бы смысл в том случае, если бы среди упомя-

нутых жён имелась хотя бы одна, посвятившая свою жизнь, скажем, научным исследованиями нравов и обычаев жителей Сибири, да всё не решавшаяся перейти от теории к практике. То есть оторвать задницу от мягкого дивана и поехать изучать оные обычаи на месте. И тут вдруг такое удачное совпадение: мужа как раз в ту самую Сибирь сослали. Ура-ура, собираю чемодан и еду с любимым! Чтобы, пока он там целыми днями точит на каторге, заниматься своей прекрасной и интересной научной работой.

Я хочу сказать, что Меламори прежде всего интересует магия. В противном случае ей бы не нашлось места среди Тайных Сыщиков. Джуффин всё-таки очень умело подбирает кадры.

И ясно, мне кажется, что отправилась она вовсе не в «ссылку», а в неведомое. Которое и без всяких там распрекрасных Максов притягивало и манило её всю жизнь. Хотя бы потому, что там, откуда она родом, путешествия между Мирами — удел самых могущественных колдунов и высшая, часто недостижимая, но всегда желанная цель их юных коллег.

Просто прежде Меламори для подобных экспериментов не хватало ни решимости, ни умения, ни могущества. А тут такой прекрасный дополнительный повод попробовать. Очень ей в этом смысле повезло. Ну и она сама большая молодец, не упустила шанс.

Ещё вопрос про Макса: он был тщательно продуман или как наваждение к вам пришёл?

Ну разумеется, сэр Макс — это призрак, который сидел на вилле Вальберта в красном кресле. Всё правда. Нет, я понимаю смысл и значение вашей улыбки, но тем не менее я всегда говорю гораздо больше правды, чем могу себе представить. Тщательно сказанная правда звучит как милая выдумка. И это прекрасно.

На самом деле это была улыбка узнавания.

Многие критики считают книги про Ехо апологией эскапизма. Решение Макса принять приглашение сэра Халли — это подвиг или трусость? Считать себя «чужим» в мире, где ты живёшь, не значит ли просто сложить руки и ничего не делать? И его «эмиграция» в Ехо — не предательство ли, не отступление?

Очень странная, мягко говоря, постановка вопроса. Какой «подвиг»? Какая «трусость»? «Предательство» — чего именно?!

Речь в книге идёт об удачной попытке человека совершить переход между Мирами (то есть действие, с общепринятой точки зрения, которую он сам в целом разделял, совершенно невозможное). Он сделал это, следуя инструкции, полученной во сне. Если уж необходимо всё это с чем-то сравнивать, то разве что с мужеством и/или легкомыслием энтузиастов, отправляющихся на край света, чтобы принять участие в диковинных шаманских обрядах. Только в случае Макса не надо было покупать билеты — это здорово упрощает ситуацию. А всё остальное её, напротив, усложняет. Потому что существование шаманов само по себе не подлежит сомнению, их даже по телевизору иногда показывают, а сэра Джуффина Халли — нет. И практически никаких шансов, что этот приснившийся человек действительно где-нибудь есть. А обещанный им трамвай не окажется галлюцинацией, которая приведёт к краю пропасти или, скажем, под колёса самосвала. Например.

А по большому счёту дела обстоят так. Мы с вами — потомки той самой рыбы, которая однажды предала родной океан и вышла на сушу. Гадина такая. Эмигрантка нехорошая.

Не то чтобы я в таком уж восторге от результата её поступка — в смысле, от нас с вами. Но как промежуточный — ладно, сойдёт. И из элементарного уважения к предку-рыбе, которая не стала сидеть на заднем плавнике там, где родилась, нам не следует даже в шутку, в рамках милого окололитературного щебета, употреблять слово «предательство», когда речь идёт о развитии и получении нового опыта, об исполнении предназначения, наконец.

Тем более что мы сами неизбежно начинаем свою жизнь с повторения её (предка-рыбы) подвига и предательства, вероломно покидая материнскую утробу. Хотя могли бы побороться за какие-нибудь светлые идеалы прямо там. Вместо того чтобы трусливо бежать в полную неизвестность.

Вы нас убеждаете, что в рассказывании историй от вас ничего не зависит. Но ведь что-то вы всё равно делаете?

Моя главная задача — не бросать это дело. Я же могу радостно попрокрастинировать и пойти дальше собирать цветочки. Но мне нужно сидеть на стуле и собирать эти разрозненные истории, видения, мысли, догадки. Если мне дарят коробку с пазлом — она уже есть. Моя задача — собрать этот пазл.

Я СУРОВЫЙ РЕАЛИСТ, ПРАКТИЧЕСКИ ПИСАТЕЛЬ-ДЕРЕВЕНЩИК, ТОЛЬКО ДЕРЕВНИ У МЕНЯ В СТРАННЫХ МЕСТАХ

Вспомним «Ключ из жёлтого металла». Почему некоторые истории не умещаются в Ехо?

Потому что некоторые истории, которые произошли в Москве, технически не могут произойти в Нью-Йорке. Специфика действия. То, что произошло в Лондоне, не может произойти в Тирасполе, потому что это разные культуры, разные менталитеты, разные законы и поведение в общественных местах. Место определяет очень многое. Пространство определяет многие сюжетные ходы.

Вы рассказали много историй про Вильнюс, много про Ехо... А какие истории, какие сказки, сюжеты характерны для Питера? Москвы? Усреднённого нестоличного российского городка?

Ну так зачем рассуждать теоретически, когда можно просто взять и почитать? Есть такая идеальная московская история, как «Альтист

ДОСЬЕ: СВЕТЛАНА МАРТЫНЧИК

Светлана Мартынчик родилась в Одессе 9 июня 1965 года. Свой творческий путь под руку с сэром Максом начала почти двадцать лет назад, постепенно расширяя вселенную, в которой живут её персонажи. На данный момент имеет в творческом багаже свыше тридцати книг. Также выступила составителем многочисленных сборников, открыв читателям множество новых авторов. Сейчас Светлана живёт и пишет в Вильнюсе, который стал невольным персонажем целой серии рассказов, что выходят в серии «Сказки старого Вильнюса». Этот год ознаменовался для автора и читателей продолжением серии о Ехо, а также переизданием большинства старых книг.

Данилов» Орлова. У меня есть «Жалобная книга» — тоже очень московская. И немалая часть «Энциклопедии мифов», как ни крути, надиктована именно Москвой. Петербургу, мне кажется, повезло ещё больше, его истории рассказывали Гоголь, Александр Грин («Крысолов», «Фандango») и, скажем, Олег Постнов («О толщине стен», «Фараон», «Господин Ашер, архитектор» и так далее), у Елены Хаецкой есть прекрасный очень питерский цикл «Пришельцы и единороги»; список этот наверняка можно продолжать и продолжать.

А «усреднённого российского городка», разумеется, не существует. Как такое вообще в голову могло прийти? Почитайте — ну вот хотя бы «Карбид и амброзию» Лоры Белоиван, просто для начала. Там не город даже, деревня. Южнорусское Овчарово. Мало не покажется.

Когда вы заканчивали «Лабиринты Ехо», вы действительно думали, что история рассказана, или надеялись ещё к ней вернуться?
Скорее первый вариант. Я была совершенно уверена, что всё закончится. А вот с «Хрониками» всё было совсем наоборот. В последней хронике все это прямо в лоб объясняется — «ша, ша, всё будет».

А будут ли «Сновидения» настолько же большим циклом?
Я надеюсь. Хотелось бы, чтобы они были бесконечно длинными и интересными.

«ЛЮДИ ПРЕКРАСНО УМЕЮТ БОЯТЬСЯ И БЕЗ МОЕЙ ПОМОЩИ»

Один из самых интересных и важных моментов в любом произведении — эволюция персонажа. Какие, на ваш взгляд, были самые важные, ключевые этапы в развитии личности Макса? Даже, можно сказать, «точки невозврата»? И что главное изменилось в нём к моменту возвращения в Ехо?
Весь цикл историй о Максе — это одна большая история взросления мага. И эта история пока не закончена.

От взросления обычного человека этот увлекательный процесс отличается степенью сложности и ответственности.

ТЩАТЕЛЬНО СКАЗАННАЯ ПРАВДА ЗВУЧИТ КАК МИЛАЯ ВЫДУМКА. И ЭТО ПРЕКРАСНО

Вообразите на секунду, что от любого движения мизинца вашей левой руки происходит, скажем, наводнение. Что придётся предпринять в этом случае? Одно из двух: или постоянно дёргать мизинцем, упиваясь своим всевластием, пока вся планета не скроется под водой, или, если вы не совсем несчастный безумец, срочно научиться не шевелить мизинцем ни при каких обстоятельствах. И во сне тоже не шевелить. Довольно велик будет соблазн вовсе отрезать негодный мизинец, но приглашённые специалисты говорят разное: например, что это может привести к досрочному концу света или просто к вашей гибели. Или всё-таки операция пройдёт хорошо и даст желаемый результат. Но, возможно, через сорок лет этот мизинец понадобится вам, чтобы спасти мир (и лукошко пушистых котят в придачу) от страшной засухи. Никто заранее не знает!

В общем, оставляем мизинец и начинаем тренироваться им не шевелить. Чтобы через несколько лет упорного труда выяснить две вещи. Во-первых, с безымянным пальцем теперь ровно такая же беда. А во-вторых, обещанная всемирная засуха всё-таки началась, и теперь нам придётся спешно учится ответственно и аккуратно шевелить соответствующими пальцами таким образом, чтобы наводнение происходило в специально выбранных нами местах и строго в необходимом объёме.

Когда мы научимся справляться и с этим, выяснится, что средний палец левой ноги теперь отвечает за бури, а указательный правой руки — за воскрешение мертвецов на соседнем кладбище. И привет, снова начинаем обучаться с нуля, причём без права на ошибку.

Так вот, для мага любое его действие, мысль и даже настроение — ровно такое же движение левого мизинца. Он весь — один большой левый мизинец, и поди ещё разберись, чей.

А взросление мага — это бесконечный процесс обнаружения в себе всё новых и новых «могущественных мизинцев». И спешное их освоение. И бесконечное внутреннее усилие, чтобы не обезуметь от постоянно растущего разнообразия возможностей и сопутствующих им ответственностей.

А вы говорите — «точка невозврата».

Да у него практически каждый день — очередная такая точка.

С точки зрения рядового читателя, который сам никогда не оказывался в подобном положении, все эти чудесные сверхспособности, которыми стремительно обзаводится Макс, это такие приятные бонусы, как конфетку получить. Ура, теперь я ещё более велик! А на самом деле каждая такая новая способность — это в первую очередь изменение твоего собственного внутреннего устройства, вынуждающее тебя заново осваивать собственный организм, как новый гаджет. Только, если вдруг ошибёшься, взрываться первым — тебе.

А вообще, отвечать на такие вопросы — работа читателя. Автор уже рассказал в книгах абсолютно всё, что хотел рассказать. Давать какие-то дополнительные разъяснения означало бы проявить неуважение к собственному труду и недоверие к читателю. И лишить его огромного, ни с чем не сравнимого удовольствия, известного науке под названием «умственный труд».

Если взять сюжетную арку первого цикла, то получится, что вы взяли героя, поместили его в абсолютно пластичный, комфортный мир, и начали накачивать колоссальным, совершенно бесстыдным могуществом. А потом, когда казалось, что ему уже совершенно всё по плечу, взяли и несколько раз подряд макнули его с головой в ситуации, где его могущество оказалось никчёмно и бесполезно… Это всё и не могло получиться иначе?
Не могло. Более того, так происходит с любым человеком по мере набора сил. Для этого не нужно попадать в какой-то волшебный мир к Джуффину. Люди, которые занимаются, например, цигун, рассказывают, что по мере практики с ними происходят примерно такого рода вещи. Они безудержно и нагло набирают силу, их регулярно обламывают. Это какой-то естественный процесс. Так нас здесь учат.

И никакие умения сэра Макса вроде метания смертных шаров или власти над Тёмной Стороной не помогли ни с Тихим Городом, ни с Книгой огненных страниц.
Да. И Книга огненных страниц — это прекрасный урок для всех нас, чего следует ждать. Как бы силён ни был каждый из нас, в любой момент может померещиться что угодно, в том числе и минуты

нашей полной слабости. Опасность для личности, пусть даже и условная опасность — она есть и внутри нас, и в окружающем мире. И в любой момент собственного могущества мы должны помнить, чего это могущество может стоить.

Книга Огненных страниц — это, по сути, персональный Максов страх, который был только извлечён с помощью артефакта, а вот Тихий Город — это совершенно независимое место, ситуация, где Макс уже не сам себя страшил…
Всё-таки Книга Огненных страниц — тоже внешняя «страшилка», потому что её сделали посторонние люди…

Но это всё равно работа с собственными страхами?
Да, да. И поэтому Из Книги Огненных Страниц Макс смог выбраться только с чужой помощью, если бы друг его не вытащил, то он бы там так и помер.

А с Тайным Городом он справился сам.
Именно. И это очень о многом говорит. О том, на что хватает наших сил. То есть нам никто не страшен, кроме нас самих.

Давайте затронем другую книгу, даже книжный цикл. Кажется, в жанре страшилок всё уже было придумано. Фольклор сформировался, и писатели очень редко могут добавить что-то своё. Накхи из «Энциклопедии мифов» и «Жалобной книги» — именно городская страшилка, плоть от плоти города. Но — совершенно новая, ранее не встречавшаяся.
А просто о них раньше никто не знал. Но у меня есть разные знакомые *(загадочно улыбается)*. И я умею дружить с нужными людьми.

И как бороться с теми, кто стоит над тобой в пищевой цепочке?
Я думаю, что своей волей можно отменить что угодно. Можно просто начинать день с мысли «Я ни для кого не буду пищей». И это сработает. Потому что человеческая воля — невероятное орудие. Есть библейская фраза «Да не убоюсь я зла». На одной этой фразе можно выйти изо всех пищевых цепочек и никогда в них больше не входить.

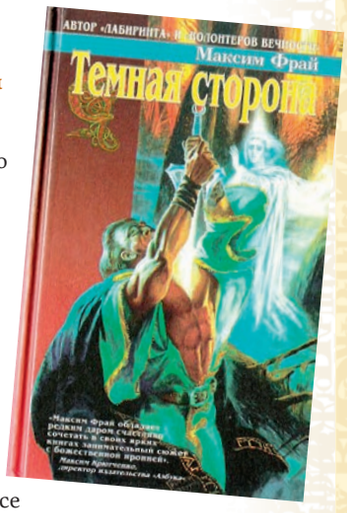
Но в то же время в «Сказки старого Вильнюса» ничего похожего не попало.
Да, я уверена, что тему страшилок надо закрыть. Мы же с опытом начинаем понимать больше. Что из того, что мы умеем делать, нам не стоит делать. Страха в мире и так достаточно. Люди умеют прекрасно бояться и без моей помощи. Страшилки — это только способ рассказа. О любом предмете можно рассказать так, что собеседник испугается и побежит в кладовку прятаться. А можно о том же самом рассказать с других сторон. И собеседник скажет: «Вау, как интересно». Я стараюсь рассказывать о вещах, которые не пугают, а если всё же о таком говорю, то даю и рецепт, как с этим страхом бороться.

И ещё вопрос о «Сказках старого Вильнюса». Очень важный момент в повествовании — сквозные персонажи, общие для разных рассказов элементы реальности…
Конечно. Вильнюс — это Вильнюс. Мы показываем разные его фрагменты, разные улицы, разные сюжеты. И это естественно, что какие-то условные духи-хранители будут «бегать» и не будут сидеть на одном месте. Понятно, что какие-то персонажи, центральные в одной истории, вполне могут быть эпизодическими в другой и спокойно попивать кофе за столиком кафе. Это жизнь, это нормально. Литература в этом смысле ничем от неё не отличается.

ДОСЬЕ: МАКС ФРАЙ

Макс Фрай — простой парень из Москвы, в детстве покинувший СССР и перебравшийся с родителями в Германию. По достижении зрелого возраста, после развода родителей, он вернулся в Россию и зажил абсолютно серой и безынтересной жизнью. До тех пор, пока ему не начал сниться другой мир. О «краже» Джуффином Халли «особо ценного сотрудника» и последующей работе и приключениях сэра Макса в Тайном Сыске мы знаем по его собственным рассказам. Или всё-таки не знаем? Может же быть так, что Макс лишь призрак на вилле Вальберта или до сих пор ищет ключ из жёлтого металла? Может быть, ему шепчут волшебные слова ветра Овертганна и Хугайда, а может, он гуляет по улочкам старого Вильнюса с другом Нёхиси… Кто знает?

«Я ОДИН НА ЛЬДИНЕ»



В Риге в своё время существовал трактирчик «Джуффинова дюжина». Вы там бывали?
Был такой. Более того, его хозяева в своё время спрашивали у меня разрешения его так назвать.

Как вы относитесь к тому, что предметы, названия из ваших книг попадают в нашу реальность?
Понимаете, это нечто неизбежное, это естественный процесс. Не сказала бы, что мечтала об этом всю жизнь, не то чтобы этого хочу, не то чтобы этому сопротивляюсь. Но так есть, и это нормально. Каждый из нас, каждый человек влияет на окружающую реальность, писатель, возможно, влияет чуть-чуть больше, чем все остальные, но это не принципиально. Единственное, мне хотелось бы, чтобы люди относились к этому более ответственно. Те же владельцы «Джуффиновой дюжины» не вняли совету сделать тринадцать столиков. Они сказали, что заведение слишком маленькое и тринадцать столиков не поместятся. Я им посоветовала поставить игрушечные на подоконнике, поставить скульптуру. Сказала: их должно быть тринадцать, или у вас ничего не получится. Они решили, что всё это ерунда, столиков было не тринадцать, и заведение просуществовало недолго. Я не против, но это было предсказано. Надо делать хорошо.

А кроме «Джуффиновой дюжины», были ли ещё прорывы реальности?
Честно говоря, я не знаю. Хозяева «Джуффиновой дюжины» спросили разрешения. Я подозреваю, что куча народу делает такие вещи самостоятельно.

Как-то вы сказали о Харуки Мураками, что ваши с ним книги — как одни и те же сновидения, которые видят два разных человека

и по-разному воспринимают. О ком из писателей вы можете сказать что-то похожее?

Разве я такое говорила? Не припомню уже. Вот знаете, сейчас, в данный момент, я думаю, что таких писателей нет. Фишка в том, что в другой день мне может прийти в голову несколько имён. Сейчас, прямо с утра, у меня нет «духовных братьев и сестёр», я чувствую леденящее одиночество. Но это я не выспалась *(улыбается)*. Нет, мне сейчас в голову никто не приходит. Было выражение в годы моей молодости, которое говорили суровые мужчины, выпятив подбородок: «Я один на льдине». Вот я сейчас «один на льдине».

Каждое время требует своего героя. Когда-то кумиром становился Вертер, когда-то — матрос Железняк, когда-то — Одинокий Рейнджер... Какой герой, на ваш взгляд, нужен людям сейчас?

Мне кажется, герои, позарез необходимые сейчас русской литературе, у неё давным-давно есть. Я говорю о персонажах Александра Грина, писателя, в своё время не просто непонятого, но понятого совершенно превратно и трагически недооценённого.

Существует ли фантастика? А реализм? Если да — то как их различать? Если нет — то зачем возникло такое разделение?

Существует вообще всё, о чём можно поговорить, — для тех, кто об этом говорит, пока продолжается разговор. Как минимум.

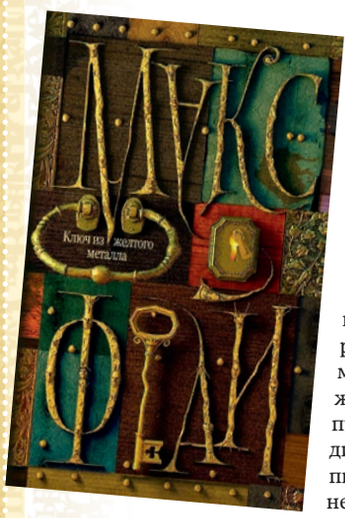
А разделение на жанры всегда возникает по причине несовершенства и лености человеческого разума, склонного к созданию разного рода классификаций и обобщений, облегчающих ему работу. Мой ум в такие игрушки играть не очень любит, но я прекрасно понимаю тех, кто пытается подобным образом хоть немного облегчить себе жизнь. И слова дурного о них не скажу.

Потому что жизнь — действительно трудная штука.

ИНОСКАЗАНИЕ — ЕДИНСТВЕННЫЙ ИЗВЕСТНЫЙ МНЕ СПОСОБ ГОВОРИТЬ ПРАВДУ

У Сергея Лукьяненко в романе «Фальшивые зеркала» цитировались ваши книги. Как говорит сам автор, он создал персонажа, близкого по духу к вашим, и решил вложить в его речь несколько цитат, хотя сам вашим поклонником не является. Как вы относитесь к подобным отсылкам?

Я никак к этому не отношусь. Это, опять же, естественная часть литературного процесса *(разводит руками)*. Как я отношусь к погоде — она есть.



То есть не задевает ваши чувства, не радует...

Как это может задевать мои чувства? Чему тут радоваться?

И нет ни ощущения неприязни за ущемление авторских прав, ни обиды за что-то выдернутое из контекста...

Вполне возможно, что такие заимствования могут выглядеть глупо. Но если это звучит глупо, то это — проблема автора, который это сделал, это не проблема цитируемого. Предположим, я — Пушкин, я лежу мёртвым уже много лет, и вряд ли меня может задевать, что некоторые люди цитируют пушкинские стихи, когда это будет звучать дико и глупо. Некоторые люди будут переписывать их с матерными словами, но это не мои проблемы, а их. Меня это не касается.

И никакой кинетической энергии от вращения в гробу.

Нет. Я надеюсь, что мир не настолько жестоко устроен (*смеётся*).

Известно, что вы очень негативно относитесь к межавторским проектам.

Что вы имеете в виду? Соберётся несколько человек и будут писать под именем Макс Фрай? Я вообще-то человек не злой, но такое мне терпеть сложно.

Вы же однажды человека с таким предложением чуть ли не с лестницы спустили?

Нет, я его с лестницы не спускала, а вытолкала из машины, с пассажирского сиденья. Именно это он мне и предлагал. Я же в большой степени ответственна за эту реальность, за это надпространство. Это моя личная и очень большая ответственность. И пустить туда кого-нибудь я не могу по той же причине, как и пограничник не может пустить нарушителя. У меня, ребята, присяга. Я могу отвечать за каждый свой поступок, за каждую свою строчку, за дыхание. Я могу делать ошибки, и я за них отвечаю.

Но не за другого.

Да, безусловно. Я в этом плане индивидуалист.

В какой ситуации начинался проект ФРАМ, что творилось в это время в литературе? Каким, на ваш взгляд, стал его главный итог? И вопрос-симбионт: а какова литературная ситуация сейчас? Какой литературный проект был бы нужен сейчас?

Проект ФРАМ начинался и развивался в ситуации моего маниакального энтузиазма, вот и всё.

Я очень не люблю, когда хорошие вещи пропадают зря. Ненавижу тщетность усилий. Тщетность — это форма смерти, которой я противостою всеми силами. И ясно, что у меня никаких шансов, человек всегда проигрывает свою битву со смертью, это — условие задачи. Но другое, куда более важное условие — прежде этого окончательного поражения необходимо победить столько раз, сколько получится. А потом хоть трава не расти, где мой конь прошёл.

Поэтому по-настоящему важный итог работы ФРАМа для меня — не изменение литературной ситуации и прочее абстрактное бла-бла-бла. А тот факт, что благодаря моим усилиям несколько сотен очень хороших текстов попали к нескольким десяткам тысяч читателей. Всё.

За этой нехитрой формулой стоит чёрт знает сколько моментов озарения, улыбок, слёз, телефонных звонков друзьям, хлопков дверью, объятий, смеха, воя на луну и прочих удивительных событий, которые иногда случаются с людьми от взаимодействия с хорошей литературой. Если бы не мои усилия, большая часть рукописей осталась бы гнить в архивах своих авторов. А жизнь читателей была бы на несколько духоподъёмных мгновений бедней.

«Это грандиозный результат», — говорит мой практический ум, прекрасно осознающий, что для человека на этой земле невозможным является почти всё.

«Это вообще не результат», — говорит моя мания величия, ежедневно призывающая меня, вывернуть мир наизнанку сразу после завтрака, а потом завоевать Марс.

Оба правы.

Что же касается внешних условий, они, как мне кажется, оказались совершенно неподходящими для такого рода деятельности. Поэтому о проекте ФРАМ очень громко и выразительно молчали все, кому следовало бы говорить (писать) об этом удивительном явлении, не покладая языков и рук. Зато большие издательства старательно копировали наши идеи, передирая иногда даже оранжевый цвет обложек. Что само по себе не обидно; обидно, что до нашего уровня

не удалось подняться никому. И мир заполонила куча бессмысленных сборников на тему «а вот у нас тут ещё рассказики из интернета для родственников и друзей авторов». Вот это очень, очень жаль. Когда тыришь чужую идею, надо преображать её и поднимать на недосягаемые высоты. Смысл как человеческой жизни в целом, так и любого дела — в развитии и совершенствовании. Деградация преступна.

А что касается сегодняшней литературной ситуации, так у нас на глазах во всём так называемом «цивилизованном мире» стремительно возрастает число людей, утрачивающих желание, а потом и способность читать длинные тексты. О гаснущей способности воспринимать сложносочинённые предложения даже говорить не хочу. Очень печальная тема.

И всё, что можно в такой ситуации сделать, — писать очень интересные книжки. Чтобы люди читали их вопреки этому своему свежезаработанному в соцсетях «нимагу».

А там поглядим.

Какие произведения попадали в сборники ФРАМа? Есть ли что-то их объединяющее, что-то обязательное? Какие-то критерии, кроме литературного качества?

У меня по поводу ФРАМа был когда-то разговор с умнейшим собеседником Дмитрием Дейчем. И он тоже спрашивал меня о критериях отбора текстов для ФРАМовских сборников.

И вот таков был мой ответ.

Фритьоф Нансен считал, что само по себе достижение Северного полюса не имеет большого значения. «Основная задача, — писал он, — заключается в том, чтобы исследовать обширные неизученные пространства, окружающие Северный полюс». Вот оно, лучше не скажешь. Исследовать обширные неизученные пространства — именно этим в той или иной степени занимаются все авторы ФРАМа. Исследуют и описывают полученные данные, всяк на свой лад.

В нашем случае речь идёт об исследовании обширных неизученных пространств, пролегающих между небытием и небытием, точнее, между беспамятством и беспамятством. То есть о человеческой жизни.

Тенденция воспринимать и описывать её как пространство обжитое и понятное кажется мне одной из самых опасных составляющих нашего общего культурного контекста, потому что нет ничего опасней тупика.

Так называемый реализм (то, что принято называть реализмом, хроники душного замкнутого мира без намёка на выход наружу, без единого шанса даже на сквозняк извне) на поверку обычно оказывается мошенничеством, преднамеренным или нет — иной вопрос. А так называемая сказка исполнена подлинной, живой правды гораздо чаще, чем может показаться. Даже не потому, что иносказание — единственный известный мне способ говорить правду, просто всякая жизнь при должном к ней подходе — это terra incognita, восхитительная, страшная, сложная, многоцветная, непредсказуемая, где может случиться всё что угодно, и слава богу, что так, потому что предсказуемые варианты вряд ли нам понравятся.

Есть ли авторы, которых вы бы хотели раскрыть, но не успели?

Время идёт, многие фрамовские авторы стали совершенно самостоятельными. Дмитрий Деич, Таня Демировская — я всех и не вспомню. Они ведут взрослую писательскую жизнь. Надеюсь, мы договоримся с издательством АСТ и нам удастся познакомить их с новыми интересными писателями. Тот же ФРАМ — его пришлось закрыть, но, как понимаете, лучше закрыть проект на взлёте, чем ждать. Прошло несколько лет. Может быть,

ФРАМ

ФРАМ — не совсем норвежская парусно-моторная шхуна, точнее, совсем не она. Фрам — это литературный проект, чьё название сложилось из слов ФРай + АМфора. С 2003 по 2011 год это литературное сообщество познакомило читателей со множеством интересных авторов — среди них Лора Белоиван, Елена Хаецкая, Ада Линкс, Юлия Зонис, Александр Шакилов, Феликс Максимов, Линор Горалик, Алексей Карташов, Дмитрий Горчев, Елена Боровицкая, Сергей Кузнецов и многими другие. Проект был направлен на то, чтобы, во-первых, познакомить читателя с новыми именами, а во-вторых — дать начинающим авторам возможность раскрыться. Можно уверенно сказать, что эти цели были достигнуты.

получится сделать что-то новое. Люди никуда не делись, книжки они пишут. И я об этом знаю. И не могу это игнорировать.

Иногда, если делаешь что-то серьёзное, мир начинает словно бы сознательно помогать. Иногда — всеми силами мешать. Понятно, что это в любом случае сигнал: дело это важное, значительное, вызывает реакцию среды... Но всё же как интерпретировать эту реакцию? Или на сигналы мира вообще лучше не обращать внимания, чтобы не путать самого себя?

Мне кажется, следует признать, что договариваться с реальностью довольно непросто. Она сложный собеседник, до которого нам расти и расти.

РЕАЛЬНОСТЬ МОЖЕТ ПОСТУПИТЬСЯ СВОИМИ ШКУРНЫМИ ИНТЕРЕСАМИ — РАДИ ЛЮБВИ

Попытки дорасти до этого собеседника ценны сами по себе. А когда со временем начинаешь понимать хотя бы одну его реплику из дюжины, от этих бесед появляется и практическая польза.

Однако самое важное, что следует знать о реальности, частью которой мы являемся, — она инертна. И всегда будет сопротивляться действиям, которые могут привести к серьёзным её изменениям. И, напротив, будет помогать действиям, способствующим сохранению текущего статуса. На том месте, где у нас обычно наивные представления о «добре» и «зле», у реальности — стремление к покою.

Но если бы это было всей правдой, картина получилась бы довольно унылая. Поэтому вот нам с вами ещё одна часть правды, более оптимистическая: случается, что реальность можно переубедить — волей, обаянием, красотой и смелостью игры. И тогда, как, наверное, любой из нас, реальность может поступиться своими шкурными интересами — ради любви.

Хотя иногда я, как майор Бригс из «Твин Пикса», боюсь, что любви может оказаться недостаточно.

А иногда не боюсь.

«МУЗЫКА ПОПАДАЕТ В КНИГИ В МОМЕНТЫ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ ВЛЮБЛЁННОСТИ»

Макс постоянно сталкивается с поэзией. То его догоняет Тарковский, то Хименес, то на пути попадается Андэ Пу, то оказывается, что лучший друг — знаток и ценитель стихов... А какое место поэзия занимает в вашей собственной жизни?

Поэзия в моей жизни лежит на полке, отведённой под заклинания. Поэзия, не обладающая силой заклинания, в моей жизни никакого места не занимает.

Пополняли ли вы библиотеку короля Мёнина?

Да там, подозреваю, добрая четверть книг — мои.

Я каждый день что-нибудь придумываю. Это как нервный тик.

Можно было бы обеспечить бесперебойной работой довольно большую фабрику, если бы уважаемое человечество потрудилось изобрести текстописательные станки.

Давайте поговорим о чём-нибудь более приятном. В ваших книгах периодически проскальзывают музыкальные композиции, как, например, Tir Na Nog — Time like a promise из книги «Мой Рагнарёк». Как вообще музыка попадает в создаваемые вами миры?

Музыка попадает в книги в моменты эмоциональной влюблённости. Как у молодых поэтов, которые помещают образ возлюбленной во все свои стихи. Так и в момент влюблённости в музыку можно вставить её в свои книжки. Это абсолютно эмоциональный момент признания в любви. Это совершенно не принципиальная позиция, и она даже кажется мне слабостью, но слабостью простительной.

Я КАЖДЫЙ ДЕНЬ ЧТО-НИБУДЬ ПРИДУМЫВАЮ. ЭТО КАК НЕРВНЫЙ ТИК

А вообще есть ли какое-либо направление в музыке или какие-либо песни, которые помогают вам писать?

Мне кажется, чем больше ты во что-либо влюблён, например в музыку, тем ты всеядней, тем больше список того, что ты любишь, и в моём случае этот список бесконечен. Я не люблю шансон, какую-то эстраду. Я не люблю музыку, искалеченную словами, не люблю простые ритмы, но люблю почти всю остальную музыку, в те или иные моменты. Для меня это важно. Как кислород, как витамины, как жизненная субстанция, из которой черпаются силы. Мне очень жаль, что я не музыкант, но я очень благодарный потребитель.

А как вы относитесь к восточной культуре в целом и к японской в частности? Не ограничивается же всё анимацией?

К восточной культуре в целом? Прекрасно отношусь. Как можно плохо относится к культуре? Японская культура интересна в целом, а анимация — лишь следствие многовекового культурного развития, становления. Это всё безумно занимательно. Можно в большей или в меньшей степени интересоваться японской культурой, но нельзя не понимать её значения, её величины, её глубины.

И контраста с западной и европейскими культурами.

Да, конечно. Особенно интересно, что последнее время происходит слияние. В той же самой анимации мы можем наблюдать, как на японскую культуру накладывается некоторое европейское влияние. Никто не рисовал таких красивых городов, как тот же Миядзаки. Европа в представлении японца — это рай земной. Япония ведь долгое время была закрытой, изолированной страной. И как в эту изолированную страну стала приходить внешняя культура, и как японская культура стала её адаптировать... Это безумно интересно, и это отдельная тема. Зачем я не учёный-культуролог?

Вы любите кофейни... Вполне себе волшебные места. Какое самое интересное чудо случалось с вами в кофейнях?

Мне вовсе не кажется, будто кофейни — это непременно «волшебные места». Это просто такие специальные заведения, где можно выпить кофе, назначить встречу с друзьями или просто сделать паузу. Посидеть, подумать, помолчать, посмотреть на других людей, послушать, что они говорят.

В некоторых кофейнях мне удавалось помолчать и подумать целый час кряду. И мне совершенно никто не мешал. И даже телефон не звонил. Если это не чудо, то что тогда оно?

Ясно при этом, что некоторые кофейни вполне могут быть так называемыми «волшебными местами». И даже не так называемыми, и даже без кавычек. Но это целиком зависит от людей, которые там работают. И от людей, которые туда заходят. Ну так в этом смысле кофейни не уникальны, при правильном подборе кадров и магазин электротоваров может «волшебным местом» стать.

Ваши поклонники многократно пробовали найти местный аналог камры. Один из рецептов включает в себя смесь очень сладкого кофе с очень крепким чаем — гадость редкостная. У вас есть какой-нибудь совет для подобных зельеваров, кроме «даже не пытайтесь»?

Если «даже не пытайтесь» не годится, ладно, будет другой совет.

Для начала попробуйте сварить кофе, не имея в своём распоряжении ни единого кофейного зерна, ни огня, ни даже инструментов для его разведения. Когда начнёт получаться, приходите, поговорим про камру.

На этом этапе вам, возможно, будет уже проще понять, что для приготовления всякого напитка нужны совершенно определённые ингредиенты и конкретные технологии. Когда они недоступны, следует отыскать себе какое-нибудь другое развивающее занятие. Например, сварить компот.

Сны — вы много раз это подчёркивали — один из важнейших аспектов жизни. Что бы вы посоветовали тем, кто не запоминает свои сны?

Для начала — высыпаться. И спать в то время суток, когда требует ваш организм, а не внешние обстоятельства. И просыпаться самостоятельно, без будильника и воплей членов семьи, трясущих и требующих немедленно вставать. И хотя бы час после пробуждения молчать, не включая ни компьютер, ни телевизор, ни плеер с музыкой. И чтобы другие люди вокруг тоже молчали.

Только последовать этому простому совету никто не сможет. Для этого придётся полностью перекроить свою жизнь. Современный человек обычно совершенно не властен над режимом своего дня. И с детства так искалечен принудительными подъёмами и чувством вины за каждый «лишний» час сна, что шансов разобраться со своими сновидениями у него исчезающе мало.

Но «исчезающе мало» всё-таки не означает «нет вовсе».

Что сейчас, на ваш взгляд, важнее всего для молодого человека живущего в русскоязычном пространстве, со всеми его противоречиями,

социальной запутанностью, дефицитом доброжелательности и надежды, кризисом идеалов?

Понятно, что быть собой, реализоваться… Но что вот именно сейчас важнее всего на этом пути?

Важнее всего сейчас, как и в любое другое время, научиться правильно дышать. Пока человек не властен над собственным дыханием, нет смысла говорить о чём-то большем.

«УРОВЕНЬ ЭКРАНИЗАЦИИ ДОЛЖЕН ХОТЬ ОТЧАСТИ СООТВЕТСТВОВАТЬ УРОВНЮ НАПИСАНИЯ»

Были ли предложения об экранизации цикла о Ехо?

Смешной вопрос. За всю мою сознательную жизнь не было ни одного стоящего предложения об экранизации.

И при этом многие фанаты видят Ехо именно в анимации, в рисованном виде.

Я тоже вижу только в анимации, художественная экранизация видится гораздо слабее. Хаяо Миядзаки — наш кумир.

И именно в таком стиле видится экранное воплощение?

Конечно. Это должно быть очень красиво, это должно быть круто. Уровень экранизации должен хоть отчасти соответствовать уровню написания.

Один из форматов, в котором можно познакомиться с миром Ехо, — это аудиокниги, которые долгое время озвучивал Денис Веровой. Знакомы ли вы с ним лично и почему последние проекты обходятся без него?

Прежде всего, Дениса Верового выбрали с моей лёгкой руки, потому что мне присылали голоса пробующихся актёров. Было очевидно, что он лучше всех, и выбор этот был очень хороший. Далее.

Проект записи аудиокниг «Амфора» прекратила, потому что книги воровались. Если какие-то книги писались без Дениса, то не уверена, «Амфора» ли это делала. Есть в сети огромное количество всяких пиратских аудионачиток, где очень безграмотно делают ударения, а у Дениса Верового был список правильных ударений. Если у нас всё получится, мы с друзьями приступим к записи новых книжек, и читать будет Денис Веровой, но это пока надежды, а не обещания. Очень уж хочется, чтобы он всё дочитал. Он это хорошо делает, лучше всех, если найдётся способ это сделать — мы это сделаем.

Он и в самом деле лучший. «Амфора» выпустила аудиокниги «Чуб земли» и «Туланский детектив», которые озвучила Маргарита Захарьина…

Женщина озвучила? Ужас-то какой! Это уже без меня выбирали, никакой ответственности за это не несу, но, по-моему, это странно.

Помнится, вы очень долго ругались на первые «азбучные» обложки, потом обложки стали более абстрактными. «Амфора» эту традицию поддержала, а недавно снова вышли книги с цветными, пышными иллюстрациями, чем-то напоминающие первые «азбучные»…

Да. Я, конечно, от них тоже не очень в восторге, но смотрятся они гораздо приличнее. Да и мне к тому времени стало уже всё равно. Обложки Игоря Степина мне нравятся, очень хороши обложки Люси Милько. Совершенно изумительная новая обложка у АСТ. А все эти картинки мне нравятся гораздо меньше, но я не конечная инстанция. Моё мнение не отменяет существования людей, которым нравятся эти цветные картинки.

Может быть, напоследок расскажете и о будущем конкурсе иллюстраций?

В следующем году исполнится — страшно сказать — двадцать лет с тех пор, как первая книжка начала писаться, 1 ноября 1995 года. За это время много людей читали эти книжки, много народу рисовали, как они себе это представляют. Кто-то лучше, кто-то хуже. И пришла идея: устроить конкурс, собрать все эти картинки, выбрать из них разные и сделать юбилейное издание, оформленное читательскими иллюстрациями — самых разных видов, в самых разных стилях. И создать некую объективную картину мира, мост между людьми и текстом. Мне кажется, это будет трогательно и очень интересно. И мы делаем огромный подарок читателям, и они делают подарок авторам.

НОВОЕ ИЗДАНИЕ

Новая история о сэре Максе вышла в издательстве АСТ, которое планирует переиздать и старые книги Фрая. Мы задали несколько вопросов об этом проекте Илье Данишевскому, шеф-редактору редакции «Времена».

Как был найден новый стиль оформления обложек? До сих пор было два основных варианта: «Азбука» и Амфора 2013 (Глашкина и Кондесюк) с относительно реалистичными персонажами и обложки Степина и Милько, выполненные в некотором упрощённом стиле. А новые не похожи ни на те, ни на другие. Как «нащупывалась» эта эстетика?

Я думаю, с книгами Фрая очень легко нащупать что-то новое, «открыть» ещё одну вариацию или воплощение. На самом деле все было очень просто. Мы не держали себя в руках (от слова «совсем») и отразили наше видение.

Книги Фрая переиздавались множество раз. Вы тоже собираетесь не только выпустить новый цикл, но и переиздать старые. Не боитесь ли, что рынок может оказаться «затоварен», как это случилось с Акуниным или Толкиным?

Думаю, это вопрос наличия альтернатив. Мы пытаемся предоставить ещё одно видение старых книг, ещё одну возможность — в том числе и для новых читателей — прочитать эти книги. При этом мы не собираемся плодить сущности и множить внутриздательские переиздания. Новые книги будут выходить в таком же оформлении, как и переиздания, и наша задача — добиться полного единообразия.

Макс Фрай — безумно талантливый творец множества прекрасных миров, покоривших воображение читателей. Останется ли мир Ехо и прочие вселенные только на книжных страницах или же есть планы выпустить, например, комиксы или мультфильмы?

Мы планируем серию графических новелл к следующему лету. Это наша компетенция, в отличие от кинематографа. Миядзаки, к сожалению, пока не высказывал пожеланий.

Книги номера

Текст: **Василий Владимирский**

Роман

Жанр: метафизический боевик

Издательство: «Эксмо», 2014

Серия: «Единственный инеповторимый. Виктор Пелевин»

448 стр., 70 000 экз.

Похожие произведения: игра Angry Birds (2009) Пауло Коэльо «Книга воина Света»

Виктор Пелевин

Любовь к трём цукербринам

Мир несправедлив — это замечал каждый, кто хоть раз задумывался о подобных материях. И всё же, вероятно, у него есть цель и смысл — это тоже многим приходило в голову. Ясновидец Киклоп, главный герой нового романа Виктора Пелевина, знает точно: цель и смысл — есть. Более того, именно от его, Киклопова, усердия зависит, будет ли цель достигнута или мир схлопнется с печальным всхлипом.

Есть старинная русская забава — пить водку с медведем и палить по матрёшкам, наигрывая на балалайке... Ой, я не о том. Старинная русская забава — раз в год ругать новую книгу Пелевина. За вульгарность и безвкусие, за однообразие и предсказуемость, за недостаточную остроту и глумление над святынями, за щедро рассыпанные по тексту грамматические и стилистические ошибки. С последним, похоже, согласны и издатели: в выходных данных «Любви к трём цукербринам» наконец-то упомянут литературный редактор, хотя предыдущие книги Виктора Олеговича выходили «в авторской редакции». Да и прочие претензии не лишены оснований.

Тем не менее Пелевина продолжают читать. Ради чётко отмеренной дозы скепсиса — это отличное противоядие от пафоса, пропитывающего нашу жизнь. Ради выразительных метафор и едких афоризмов. Иногда даже ради метафизических откровений — хотя мудрость веков у него в последние годы сводится к самоповторам. Впрочем, в новом романе появилось кое-что новое: Пелевин не ограничился привычными буддистскими мантрами и обратился к гностическому оправданию зла. «Мир существовал во времени. Время подразумевало изменения. А изменения подразумевали «лучше» и «хуже». Так появилось хорошее и плохое, и чем сложнее становился мир, тем труднее было предсказать их чередование». Иными словами, Демиург в очередной раз сотворил «материю, отягощённую злом» — смотри эпиграф к известной книге братьев Стругацких.

Если говорить о конструкции нового романа Пелевина, то «Любовь к трём цукербринам» смонтирована из двух повестей и одного рассказа. «Добрые люди» — метафизический боевик, основанный на игре Angry Birds. Футуристическая антиутопия Fuck the System — микс из «Матрицы», «1984» и BDSM-хентая (особенно автору удался образ дримбомбера Караева). Ветхозаветный апокриф Dum spero spiro — неожиданно сентиментальная притча, не характерная для Пелевина. В общем, перед нами Ад, Чистилище и Рай — правда, ничуть не похожие на видения Данте. Объединены эти разрозненные фрагменты общими концепциями, несколькими сквозными героями — и, разумеется, пространными рассуждениями героя-повествователя, провидца Киклопа, на плечах которого несколько лет в буквальном смысле держался весь наш мир. Вернее, не наш, а очень похожий, — но это уже нюансы.

> *Средний российский хипстер — это бесхозный блютусно-вайфайный голем с очень ограниченным умственным ресурсом. Многие его ненавидят, в то время как стоило бы пожалеть: чаще всего это сборщик хлопка, из последних сил делающий вид, что он анфан террибль золотого миллиарда. Он не столько даже рассчитывает, сколько мечтает, что всё вокруг рухнет — и его пустят пошустрить в дымящихся руинах, как это случилось с поколением отцов. Но никто не станет ломать ради него свежую корку над магмой. Непуганых строителей коммунизма давно съели, и всё оставшееся от них железо уже записано на живущих в магме чертей. Хипстеру будет трудно убедить их поделиться — черти не боятся фотожаб.*

И хотя действие одной из частей «Цукербринов» разворачивается в антураже, знакомом по тысячам фантастических книг, язык не поворачивается назвать Пелевина фантастом. Однако сам он не стесняется родства с жанровой литературой: в эпоху постмодерна и отмены литературных иерархий, после падения стены, разделяющей высокое элитарное и низкое массовое искусство, это естественно. В новой книге автор нередко обращается за вдохновением к писателям-фантастам — особенно к Брэдбери с его хрестоматийной бабочкой. К сожалению, Пелевин разрабатывает эти залежи неуклюже, то и дело изобретая велосипед. «Джихаути, или Тот. Тот самый, хочется мне сострить». Баян, Виктор Олегович; эту, с позволения сказать, остроту уже использовал Крапивин в романе «Голубятня на жёлтой поляне» (1985). Другой пример: на 2014 году от Рождества Христова Пелевин додумался до концепции Минимального Необходимого Воздействия — чтобы изменить ход истории, не обязательно поднимать народ на баррикады, достаточно в нужный момент проколоть шины броневика или уронить кирпич на голову ключевой политической фигуре. Остроумно — только об этом Айзек Азимов написал роман «Конец Вечности» ещё в 1955 году...

ТОНКИЕ СВЯЗИ

«Любовь к трём цукербринам» косвенно связана с «вампирским» циклом Пелевина («Empire V» и «Бэтман Аполло»). В картину мира, открывшуюся ясновидцу Киклопу, вписывается масса ментальных паразитов, облепивших человечество. Есть среди них и «летучие мыши» — отсылка более чем очевидная.

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

- АФОРИСТИЧНОСТЬ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ МЕТАФОР
- ЕДКОСТЬ СКЕПСИСА

НЕУДАЧНО

- КОМПОЗИЦИОННЫЙ ДИСБАЛАНС
- САМОПОВТОРЫ
- ИЗОБРЕТЕНИЕ ВЕЛОСИПЕДОВ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

Из всех книг Пелевина, написанных за последнее десятилетие, «Любовь к трём цукербринам», пожалуй, наименее желчна. «Срывание масок» и едкая сатира сведены здесь к минимуму. Такое ощущение, что автор жалеет всех своих героев без исключения: и тихую девушку Надю, и террориста Караева, и сетевого хомячка Кешу, и даже могущественного Киклопа. Неожиданный поворот в творчестве Виктора Олеговича — с чего бы это?

Текст: **Василий Владимирский**

Авторский сборник

Жанр: фэнтези, магический реализм

Издательство: «Издательство Союза писателей Санкт-Петербурга. Группа МИД», 2014

720 стр., 1000 экз.

Похожие произведения:
Эльдар Сафин «Звонкая мелочь времени»
Андрей Левицкий «Петля Мёбиуса»

Татьяна Томах

Правила создания дорог

Фантастические рассказы Татьяны Томах начали печататься в журналах и антологиях более десяти лет назад. Но только сегодня у автора появилась возможность собрать их под одной обложкой.

Человек с давних пор ломает голову над тем, как бы достичь счастья, прилагая минимум усилий. Ну или выложившись по полной… Но один-единственный раз, и так, чтобы жизнь — вуаля! — сразу стала удивительной и прекрасной. Как сшить одной нитью все листья судьбы, если выражаться в стиле Татьяны Томах. На этом основано представление о симпатической магии, она же «магия подобия», на этом строятся многие традиционные и новаторские эзотерические практики, от фэншуя до биоэнергетики. И, конечно, это замечательное свойство человеческой психики на полную катушку используют фантасты, в том числе Татьяна Томах на страницах своего первого авторского сборника.

Петербургская писательница отнюдь не дебютантка: публикуется она с 2003 года, а в 2009-м в экспериментальной серии «Другая сторона» издательства «Форум» вышел её роман «Имя твоего волка». В активе у писательницы премии разнообразных сетевых конкурсов, «Дверь в лето 2006» от студии молодых писателей-фантастов под руководством Андрея Балабухи, диплом жюри международного конкурса драматургов «Евразия-2008». И в толстенный, на семьсот с лишним страниц сборник «Правила создания дорог» вошла большая часть её малой прозы, написанной за десять лет. В этом томе собрано практически всё, что Томах успела сделать в жанре рассказа, — то есть в некотором смысле «Правила создания дорог» книга принципиально важная, подводящая итоги целого этапа в творческой биографии писательницы.

ПОИСК ТОЧКИ ПЕРЕГИБА НА ЛИНИИ СУДЬБЫ — ГЛАВНОЕ ЗАНЯТИЕ ГЕРОЕВ БОЛЬШИНСТВА ИСТОРИЙ

Поиск целительной панацеи, философского камня, точки перегиба на линии судьбы, после которой всё изменится самым чудесным образом, — главное занятие героев большинства этих историй. Надо только выткать правильный узор на холсте (рассказ «Светлый шёлк неба»), нарисовать картинку, на которой все вместе и все счастливы («Не потерять»), нащупать в сером безвременье нить, которая поможет спасти угасающую жизнь («Нить»)… В некоторых произведениях жизнь героев изменяется благодаря более масштабным событиям. Племя выбирает «правильного» вождя, готового бросить вызов отжившим людоедским традициям («Танцы над пропастью»). В девичьей спаленке появляется самый настоящий, хоть и миниатюрный дракон («Коврик с драконом»). Бесшабашный юный аристократ отказывается от роскошного приза, чтобы спасти друга («На огненных конях, на ледяных птицах…»). Но всегда это событие единичное, пиковое, определяющее. В одном из рассказов сборника («Рецепт радуги») встречается метафора, мне кажется, многое проясняющая в мировоззрении и творчестве Томах: детская пирамидка из разноцветных колец, нанизанных на общий стержень. Если такого стержня нет, если он исчез, потерялся, как ни мучайся с этой конструкцией, как ни прилаживай друг к другу детальки, ничего хорошего не получится. Зато, если стержень найден, дело тут же пойдёт на лад!.. К сожалению, в концепции «ключевого звена», при всей её очевидной привлекательности, есть много уязвимых моментов. Во-первых, это звено слишком легко сломать, что и происходит в некоторых рассказах Томах. Во-вторых, такой подход ставит под сомнение необходимость ежедневной работы над собой: к чему гнуть спину, если счастье зависит от одного-единственного ключевого события? И, наконец, запросто можно растратить всё отпущенное время на ожидание принца на белом коне — или, скажем, алых парусов на горизонте. Чтобы вдохнуть жизнь в историю Ассоль и Грея, надо обладать поэтическим даром Александра Грина, а это, увы, не наш случай. То, что пишет Татьяна Томах, безусловно, очень женская проза — сентиментальная, не без красивостей, очень серьёзная, с неизменным трагическим пафосом. Но если на пространстве короткого рассказа это ещё работает, то в более крупной форме для драматического эффекта необходимы эмоциональные качели, перепад настроений — а чего нет, того нет.

И на посошок — ложка дёгтя. «Правила создания дорог» изданы малым тиражом, и к печати эту книгу готовил кто угодно, только не профессионалы. Тут есть где разгуляться и редактору, и корректору — пунктуация у Татьяны Томах хромает на все четыре лапы. Про вёрстку и не говорю: из серьёзного издательства такого верстальщика сразу погнали бы прочь. Скверное техническое воплощение заметно портит впечатление от книги — будем надеяться, со временем лучшие из этих рассказов всё-таки найдут более толкового издателя.

> *— Раньше, — объяснил он, — когда-то давно, так и было. Нас не боялись, а любили. Восхищались. Девушки пели про нас песни, старики рассказывали сказки, юноши мечтали стать такими, как мы. К нам шли добровольцы, каждый день. Не было жеребьёвки, не было страха, они приходили сами. С радостью и надеждой.*
>
> *— Это ведь хорошо? — неуверенно спросил Заморыш.*
>
> *— Знаешь, зачем они приходили?*
>
> *— Чтобы стать пограничниками?*
>
> *— За славой. За добычей. За восхищением родителей и соседей. За песнями и любовью девушек. Только не за тем, чтобы держать границу и защищать людей. А на границе неправильный выбор — это смерть.*
>
> ***Рассказ «Жребий»***

САМ СЕБЕ ИЛЛЮСТРАТОР

Татьяна Томах не только автор рассказов, вошедших в эту книгу, — она ещё и проиллюстрировала «Правила создания дорог». Правда, большую часть этих иллюстраций составляют чёрно-белые коллажи.

> *Первое время я вообще отказывалась верить в реальность Артура. Да и впоследствии меня довольно часто посещали сомнения в моей нормальности. Попробуйте-ка поверить в то, что рядом с вами постоянно находится живой дракон — мало того, что он спит в самой большой комнате — хвост в коридоре, голова на кухне, он ест вместе с вами, чавкает и норовит слопать ваше любимое блюдо, он ещё влезает в ваши дела, и, в результате, умудряется стать не только вашим компаньоном, а даже дуться и плеваться огнём, если вы отказываетесь называть его своим шефом.*
>
> ***Рассказ «Коврик с драконом»***

УДАЧНО

- **БОГАТСТВО ФАНТАЗИИ**
- **НАПРЯЖЁННОСТЬ ДЕЙСТВИЯ**

НЕУДАЧНО

- **ИЗБЫТОК КРАСИВОСТЕЙ**
- **ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ НЕДОСТОВЕРНОСТЬ**
- **ОТВРАТИТЕЛЬНОЕ КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ**

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

Книга не без недостатков, — но, если бы в России существовал конкурс на лучший авторский сборник фантастических рассказов, «Правила создания дорог» могли бы претендовать на одно из призовых мест.

Диана Удовиченко

Капитан Блад

Роман • **Жанр:** космическая опера • **Издательство:** «Эксмо», 2014 • **Серия:** «Новый фантастический боевик» • **352 стр., 4500 экз.** • **«Междумирье», часть 2** • **Похожие произведения:** Ольга Громыко «Космоэколухи», Виктор Баженов, Олег Шелонин, цикл «Каботажный крейсер»

Текст: **Игорь Чёрный**

В погоне за чернокнижником Сенкевичем спецагенты ФСБ Данил и Настя переносятся из средневекового Равенсбурга с его кострами инквизиции в далёкое будущее, где звездолёты бороздят просторы галактики. Причём сознание Дана оказывается в теле матёрого космического пирата Айрона Блада, за которым идёт отчаянная охота. И всем троим героям предстоит путешествие на маленькую и загадочную планету Гамма-32 в созвездии Гончих Псов...

Второй роман из цикла Дианы Удовиченко «Междумирье», наверное, станет неожиданностью для поклонников писательницы. Начав с героического фэнтези, а затем увлёкшись мистической фантастикой с элементами истории, ныне Удовиченко предстаёт в роли автора классической космооперы. Космические крейсеры, межзвёздные полёты, инопланетяне, исследование враждебных человеку миров — всё это есть в новой книге писательницы.

И заметно, что для Удовиченко освоение непривычного амплуа оказалось делом непростым. В рамки одного произведения она втиснула едва ли не все расхожие штампы жанра, отчего складывается впечатление, что автор попросту потешается над космооперой, пародирует её. Возможно, так и есть. Ведь повествование ведётся с изрядной долей юмора, и тональность его не меняется даже в самые острые моменты, отчего не всегда верится в драматизм изображаемой ситуации. С самого начала кажется, что бравые герои в любом случае выйдут сухими из воды, а потому за их судьбу не слишком-то переживаешь.

Впрочем, даже космическую тему романистка сумела повернуть в сверхъестественное русло, обожаемое ею с недавних пор. В тексте постепенно нагнетается мистическая, жутковатая атмосфера. А ещё, отбросив всякие условности, Удовиченко то сдабривает повествование солёным словцом, то вводит довольно откровенные постельные сцены, при этом, однако, умудряясь соблюсти меру и приличия. Стоит также отметить, что эпизоды, связанных со всевозможными научными проблемами, выписаны на редкость добросовестно — чувствуется, что автор работал с консультантами.

ИТОГ

Старая добрая космическая опера в лучших традициях жанра, которая не оставит равнодушными поклонников всевозможных «звёздных войн».

УДАЧНО

- ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ
- МЯГКИЙ ЮМОР

НЕУДАЧНО

- ПЕРЕБОР С ЖАНРОВЫМИ ШТАМПАМИ
- ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ ФИНАЛА

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Текст: **Егор Афонин**

Екатерина Казакова, Алёна Харитонова

Жнецы страданий

Роман • **Жанр:** мелодраматическое тёмное фэнтези • **Издательство:** «Альфа-книга», 2014 • **Серия:** «Магия фэнтези» • **345 стр., 5000 экз.** • **Похожие произведения:** Анджей Сапковский, цикл о Ведьмаке, Людмила Астахова «Честь взаймы»

Ночь опасна, это время Ходящих: оборотней, кровососов, непогребённых покойников. Оградить от них людской род способны только Осенённые, люди, что наделены особым Даром. Каждую весну наставники Осенённых объезжают города и веси в поисках тех, кто имеет магические способности, годные для оттачивания в стенах Цитадели. На сей раз в числе новичков оказались чуть-чуть не дождавшаяся сватов Лесана, ученица знахарки Айлиша и хлебопёк Тамир...

Цитадель — не Хогвартс, и обучают здесь вовсе не светлых волшебников. Тяжёлые тренировки, телесные наказания, отсутствие развлечений — всё направлено на то, чтобы вырастить хладнокровных убийц, не ведающих человеческих слабостей, готовых навеки упокоить даже близкого друга или родича, ставшего Ходящим.

Однако в романе, вопреки ожиданиям, не найти кровавых поединков с нечистью а-ля «Блэйд». В фокусе внимания — трансформация главных героев, их весьма правдоподобно описанное преображение из наивных сельских детей в уверенных в себе бойцов. Нет здесь и чёткого разделения на «плохих» и «хороших». Ходящие, поначалу воспринимаемые как абсолютное, нечеловеческое Зло, на поверку оказываются довольно разнородными, — и Осенённые, которые уничтожают нечисть без разбора и жалости, уже не кажутся абсолютно правыми.

У каждого здесь своя правда. Герои не раз сталкиваются со сложным моральным выбором, конфликтом между долгом и собственным разумением. Роман весьма реалистичен и в описаниях — как в скупых, но ёмких изображениях локаций и персонажей, так и в натуралистичных эпизодах, происходящих в местном аналоге анатомического театра.

Но, вопреки реализму и жёсткости, книга порой напоминает... женский роман. Несмотря на строгость царящих в Цитадели порядков, практически все основные персонажи книги оказываются связаны друг с другом любовными узами. Есть в романе и пара-тройка постельных сцен, иные из которых имеют довольно ощутимые последствия для сюжета. Однако в целом эта нить не выбивается из общего полотна книги: жаркие объятия любовников словно оттеняют общую холодность здешнего мира.

ИТОГ

Жестокая, но вполне человечная история о будущих охотниках на нечисть. Яркая книга — и это только первая часть трилогии!

УДАЧНО

- САМОБЫТНЫЙ, ПРОДУМАННЫЙ МИР
- ХОРОШИЙ ЯЗЫК
- ВЫПУКЛЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- ВЗГЛЯД НА МИР «С ОБЕИХ СТОРОН БАРРИКАД»
- ЖИВЫЕ ДИАЛОГИ

НЕУДАЧНО

- ИЗЛИШНЯЯ НАТУРАЛИСТИЧНОСТЬ
- МЕЛКИЕ ЛОГИЧЕСКИЕ НЕСТЫКОВКИ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Дуглас Хьюлик
Свой среди воров

Авантюрно-интриганское фэнтези с толикой нуара, более всего напоминающее самые первые романы Глена Кука о сыщике Гаррете. Роман не зря награждён массой премий — Хьюлик имеет все шансы встать вровень с такими мастерами фэнтези-авантюры, как Скотт Линч или Крис Вудинг.

ОЦЕНКА МФ **9**

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (135) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Кол Бьюкенен
Фарландер

Десять лет идёт война между Священной Империей Манна и городом Бар-Хос. Но конец близок — горожане проигрывают. Однако в события вмешиваются рошуны — вершащие вендетту наёмные мстители, которые, согласно контракту, должны убить жреца культа Манна...

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (117) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Алексей Пехов
Тёмный охотник

Авторский сборник, во всех отношениях показательный срез начального периода пеховского творчества. Если когда-нибудь писатель задумает выпустить что-то наподобие мартиновской «Ретроспективы», то первая часть такой книги у него уже готова.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 12 (40) за 2006 год

Мира Дэй

Мистер Вуду и дни недели

Роман в рассказах • **Жанр:** сказка для взрослых • **Художник:** Э. Мордякова • **Издательство:** «Livebook/Гаятри», 2014 • **240 стр., 2000 экз.** • **Похожие произведения:** Ольга Лукас «Поребрик из бордюрного камня», Александр Милн «Винни Пух и все-все-все»

Текст: **Александра Давыдова**

В одном из домов на окраине Нового Орлеана живёт семья: Старая Миссис Вуду, Мистер Вуду и Маленький Мистер Вуду, а также котёнок, щенок и таракан. На первый взгляд члены этой семьи ничем не отличаются от соседей: ходят на прогулки и по магазинам, опасаются генеральной уборки, любят праздники и едят лимонный пирог. Но если приглядеться повнимательнее...

Когда устаёшь от эпических сражений, от кораблей, бороздящих просторы вселенной, и от бессмертных героев, хочется фантастики обыденной, почти на грани с реализмом. Хочется почитать про таких персонажей, которые могли бы жить на соседней улице, про магию, вплетённую в повседневность, про бытовые мелочи, которые можно счесть как случайностями, так и знаками свыше. Мира Дэй написала именно такую фантастику — тонкую и ненавязчивую.

«Мистер Вуду и дни недели» — это поэтичная, причудливая, неторопливо рассказанная история о почти обычном человеке. У него есть потёртый чёрный цилиндр, смешные привычки, добрая улыбка и страх перед соцработниками. Он обожает курить, сидя на крыльце, гулять по городу и делать куколки — чтобы воткнуть в них иголки, не иначе. Наверно, можно сказать, что это сам дух Нового Орлеана, который заблудился в круговерти дней, притерпелся к современной жизни без магии и живёт себе, неторопливо любуясь по утрам на поливальные машины и солнце в стёклах высоток.

Книга эта похожа на бабушкину шкатулку: только откроешь — на тебя посыплются приметы и присказки, забавные домыслы, нелепости, рассказанные с серьёзным лицом... Они складываются в единую разноцветную мозаику, но при этом остаётся достаточно места для того, чтобы читатель мог придумать свою версию происходящего. Правда, иногда недосказанности слишком много — некоторые ружья, забытые автором, в итоге так и не стреляют. Читателю следует быть внимательным, чтобы не заплутать в деталях и мелочах.

Казалось бы, подобные «лоскутные» книжки можно читать с любого места, однако в этом тексте лучше идти по порядку, так как в финале сюжет делает неожиданный поворот и отдельные очерки и истории складываются в единую картину. И приходится кардинально переосмысливать прочитанное...

ИТОГ

Сборник «повседневных сказок на ночь», литературный концентрат доброты и уюта.

УДАЧНО

- «РАЗНОЦВЕТНЫЕ» МЕЛОЧИ И ДЕТАЛИ
- ОЧЕНЬ ДОСТОВЕРНЫЕ ГЕРОИ
- ПОЭТИЧНАЯ ИНТОНАЦИЯ

НЕУДАЧНО

- СЮЖЕТНАЯ НЕДОСКАЗАННОСТЬ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

Текст: **Лилия Чужова**

Ирина Молчанова

Дорога в небо

Роман • **Жанр:** сказка • **Издательство:** АСТ, 2014 • **Серия:** «Семь жемчужин власти» • **480 стр., 3000 экз.** • **«Семь жемчужин власти», часть 1** • **Похожие произведения:** Филип Пулман, цикл «Тёмные начала», Александр Волков «Волшебник Изумрудного города»

Обычные дети Руслан и Даша, отдыхая на даче, случайно попадают в неведомую страну, где правит жестокая принцесса с каменным сердцем, заставляющая зверей ходить на двух ногах. В надежде вернуться домой герои отправляются на поиски Волшебницы страны Восходящего солнца, которая, по слухам, сможет им помочь. Но всё идёт не так, как планировалось...

Хорошая сказка сейчас жанр вымирающий. Книжные полки наводняют стереотипные истории об «избранных», а чисто сказочной детской литературе уделяется всё меньше внимания. Правда, назвать «Дорогу в небо» романом для детей язык не у всякого повернётся. Ведь в книге Молчановой можно встретить и смерть, и жестокость, и даже одну обнажённую принцессу. Впрочем, неоднозначные сказочные истории Филипа Пулмана и Клайва Льюиса убедительно доказали: детям можно рассказывать о том, что в жизни встречаются довольно неприглядные вещи и добро далеко не всегда побеждает зло.

Самое большое достижение автора — это герои. Почти все решения Руслана и Даши кажутся логичными и обоснованными — именно это делает главных героев такими живыми. А ещё в романе множество симпатичных второстепенных персонажей, от динозавров до Бабы Яги. Немало и приключений, и путешествий. Вместе с протагонистами читатель успевает побывать в пещерах гномов, погостить у сварливых лесных эльфов и познакомиться со странными морскими существами — ионниками. Несмотря на то, что мифология романа представляет собой сборную солянку, автору удаётся гармонично сочетать разнообразные элементы чужих вселенных, перемешивая их со своими собственными выдумками.

Книга не станет прорывом в жанре, но вполне способна рассказать как маленькому, так и более взрослому читателю много интересного: дети получат удовольствие от увлекательной истории, а взрослые, может быть, обретут возможность узнать, каким видит сложный мир взаимоотношений между людьми обычный ребёнок.

ИТОГ

Добрая и немного грустная история о приключениях двух детей в удивительном магическом мире. Можно смело порекомендовать как детям, так и их родителям.

УДАЧНО

- ПРАВДОПОДОБНЫЕ ГЕРОИ
- ЖИВОЙ ЯЗЫК
- АТМОСФЕРА СКАЗКИ

НЕУДАЧНО

- ОБИЛИЕ СЮЖЕТНЫХ ШТАМПОВ
- НЕ СОВСЕМ ОПРАВДАННЫЙ ФИНАЛ

ОЦЕНКА МФ *неплохо* **6**

А ВЫ ЧИТАЛИ?

НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Брайан Олдисс
Птицы Марса

Земля перенаселена, люди страдают от нехватки продовольствия и пресной воды. Техногенные катастрофы разрушают планету, террористы и религиозные фанатики усугубляют кризис. Шанс стряхнуть путы «нового средневековья» — бежать на Марс и начать всё сначала...

ОЦЕНКА МФ **7**

РЕЦЕНЗИЯ в № 8 (132) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Морис Ж. Дантек
Вавилонские младенцы

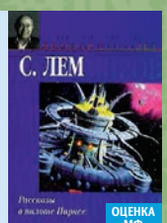
Наёмник Тороп получает задание сопроводить за границу странноватую девушку Мари Зорн. Однако «товар», который перевозит Мари, не совсем обычный — он может изменить мир раз и навсегда... Под маской киберпанк-экшена скрывается размышление о будущем человечества.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 10 (110) за 2012 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Станислав Лем
Рассказы о пилоте Пирксе



Конечно, давно написанные истории о Пирксе полны анахронизмов. Однако главное ничуть не кажется литературным реликтом: идеи, персонажи, непростые ситуации, в которых оказываются люди. Наверное, потому, что книга — именно о людях. Ну и о космосе, конечно.

ОЦЕНКА МФ **10**

РЕЦЕНЗИЯ в № 10 (50) за 2007 год

Текст: **Игорь Чёрный**

Ирина Шевченко

Алмазное сердце

Роман • **Жанр:** романтическое фэнтези • **Издательство:** «Альфа-книга», 2014 • **Серия:** «Магия фэнтези» • **409 стр., 6000 экз.** • **Похожие произведения:** Ольга Громыко «Год Крысы», Елена Самойлова, цикл «Змеиное золото»

Оборотень Джед Селан в поисках ценного артефакта вляпался в неприятную историю и вынужден выполнить одно щекотливое поручение. Он знакомится с юной магичкой-целительницей Лисанной Дманевской, которая бежала из дома, не желая выходить замуж по принуждению. Случайно они узнают тайну, одно прикосновение к которой чревато ужасными последствиями.

Книга Ирины Шевченко написана в популярном у читательниц жанре романтического фэнтези: Он, Она, Любовь, за которую нужно сражаться, соперники и соперницы — всё как и положено для таких историй. Однако есть некая изюминка, которая выделяет этот роман из общей массы подобной литературы.

Прежде всего, любовно-сентиментальный жанр здесь разбавлен изрядной толикой жанра авантюрно-детективного. Герой и героиня попадают в переплёт, связанный с криминальными загадками. Несколько смертей, таинственные бумаги, за которыми охотятся сильные мира сего, неведомый наследник неведомо чего, погони, переодевания, схватки... Все эти атрибуты романов «плаща и шпаги», напоминающие сочинения несравненного Дюма-отца и первые тома цикла супругов Голон о неукротимой Анжелике, делают книгу интересной не только для целевой аудитории, но и для представителей сильного пола. Тем более, что — и это, наверное, главное — автору удалось избежать традиционной для такого рода произведений слащавой тягомотины, всевозможных «ахов и вздохов», противопоставив им углублённый психологический анализ и тонкий лиризм.

Путь Джеда и Лисанны друг к другу ухабист и тернист, его преодоление стоит героям немалых усилий, о чём с достоверностью и щемящей искренностью говорит романистка. Причём говорит так, что поневоле забываешь: речь-то, в конце концов, идёт о нежных чувствах между человеком и нелюдью. А ещё книга написана по-настоящему хорошим языком. Автор мастерски владеет не только основным его инструментарием, но и всевозможными дополнительными средствами вроде образных метафор.

УДАЧНО
- ТОНКИЙ ЛИРИЗМ
- ХОРОШО ПРОРАБОТАННЫЕ ХАРАКТЕРЫ
- ЛИХО ЗАКРУЧЕННАЯ ИНТРИГА

НЕУДАЧНО
- МАЛО РАССКАЗАНО ОБ ОПИСЫВАЕМОМ МИРЕ
- ИЗБЫТОК ЛИТЕРАТУРНЫХ АЛЛЮЗИЙ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ *Захватывающая чудесная сказка о красавице, сумевшей укротить и покорить чудовище.*

Текст: **Игорь Чёрный**

Алексей Волков

Игра по чужим правилам

Роман • **Жанр:** научная фантастика • **Издательство:** «Эксмо», 2014 • **Серия:** «Народная фантастика» • **384 стр., 2500 экз.** • **Похожие произведения:** Александр Мирер «Главный полдень», Евгений Малинин «Братство Конца. Шут королевы Кины»

Трое давних боевых друзей в кои-то веки выбрались отдохнуть на природу. И надо же такому случиться, чтобы в облюбованных ими для рыбалки местах группа золотой молодёжи решила провести фэнтезийную ролевую игру: замки, рыцари, ведьмы, эльфы, орки, гоблины, менестрели... Однако на каком-то этапе игра пошла не так и превратилась в кровавый кошмар.

Алексей Волков в романе «Игра по чужим правилам» выступил в несколько непривычном для себя амплуа. Известный автор историко-фантастической прозы, обыгрывающей, как правило, военные сюжеты, на сей раз сочинил НФ о контакте землян с инопланетянами. Причём автор выбрал форму молодёжного слэшера, где кровь льётся рекой и трупы попадаются на каждом шагу.

В результате складывается чёткое впечатление, что перед нами сценарий голливудского фильма ужасов в духе Сэма Рэйми. Произведение очень динамично и построено в своеобразной «клиповой» манере. Оно состоит из ряда сценкадров, где писатель словно использует эффект наезжающей камеры: сначала показан общий план, где фиксируется то один, то другой элемент окружающей обстановки, а затем внимание сосредотачивается на центральном персонаже эпизода — его фигуре, позе, глазах. Выглядит эффектно, но не слишком осмысленно.

Однако, несмотря на эксперименты с формой, по сути Волков остался верен себе. В романе есть два основных пласта. Первый связан с типичными для автора героями — группой ветеранов Афганистана, спаянных фронтовой дружбой, готовых к любым испытаниям, способных на глубокие и искренние чувства. Второй рассказывает о бездуховной, ничего не умеющей делать богатенькой молодёжи, которая любыми путями пытается избавиться от скуки. Можно попенять автору за излишний дидактизм... Хотя Волков всё же старается не впадать в крайность «вот были люди в наше время, не то что нынешнее племя» и показывает, что современное юношество всё-таки способно учиться на ошибках и исправляться в лучшую сторону.

ИТОГ *Динамичный кровавый триллер с инопланетянами и переизбытком морализаторства.*

УДАЧНО
- ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ ХАРАКТЕРЫ
- БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

НЕУДАЧНО
- ОДНОТИПНОСТЬ СЮЖЕТНЫХ ХОДОВ
- ИЗБЫТОК ПЕРСОНАЖЕЙ
- ЛОБОВАЯ ДИДАКТИКА

ОЦЕНКА МФ *неплохо* **6**

МИСТИКА

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Питер Страуб
Тёмная материя

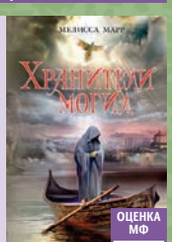
В достоверности персонажам романа не откажешь. Детальные психологические портреты, выписанные автором, придают долю правдоподобия мистической составляющей «Тёмной материи»: о невероятном и неведомом мы узнаём от людей совершенно реальных — и верим им.

ОЦЕНКА МФ **7**

РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (133) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Мелисса Марр
Хранители могил



Обаятельный, оригинальный и атмосферный роман. Ребекка Барроу возвращается в родной Клейсвил после загадочной гибели своей бабушки Мэйлин. Вскоре героиня узнаёт, что ей и её бойфренду отведена особая роль не только в городе, но и в потустороннем мире...

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (114) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Кодзи Судзуки
Тёмные воды

День за днём старуха Кайо ходит на пляж, покрытый мусором: его сбрасывают с кораблей, его выносят в Токийский залив реки. И за каждой вещью скрывается история. Судзуки мастерски создаёт атмосферу мистического триллера на грани реального и потустороннего.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 1 (29) за 2006 год

Текст: **Василий Владимирский**

Обыденный дозор. Лучшая фантастика 2015

Ежегодная антология • **Жанр:** фантастика, фэнтези • **Составитель:** Андрей Синицын • **Издательство:** АСТ, 2014 • **416 стр., 11 000 экз.** • **Похожие произведения:** ежегодник «Русская фантастика», ежегодник «Настоящая фантастика»

Великие маги из Ночного дозора и Адольф Гитлер, практикующий некромантию в джунглях Латинской Америки, странные дети, готовые учинить массовый геноцид, и непреходящее безумие нашего мира — всё это ждёт читателей на страницах антологии с многообещающим подзаголовком «Лучшая фантастика 2015».

В 2013 году издательство АСТ возродило давнюю традицию выпуска ежегодных антологий фантастики. Сборник «Новогодний дозор. Лучшая фантастика 2014» состоял практически из одних хитов — пусть и не первой свежести, успевших засветиться на авторских сайтах и конкурсных площадках. Увы, с ежегодниками есть одна проблема: единожды задрав планку, трудно удерживать её постоянно, год за годом. Неизбежно приходится разбавлять резонансные тексты менее ударными — просто ради сохранения периодичности. Кроме того, у любого издательства есть свой пул хорошо продающихся авторов — представить их на страницах ежегодной антологии требуют соображения корпоративной солидарности. В «Обыденном дозоре» демоверсия нового романа Сергея Лукьяненко из цикла о Дозорах (фрагмент, который обрывается «на самом интересном месте») соседствует с печальными сатирами Евгения Лукина («Они тебя защитят») и Леонида Каганова («Когда меня отпустит»), фэнтези Святослава Логинова («Дар любви») — с трэшевым ужастиком Юлии Зонис («Игра в гольф на крикетном поле»: уж не пародия ли это на «латиноамериканские» истории Карины Шаинян?)... Всё это «гвозди», произведения, которые предсказуемо привлекут внимание, даже если автор до уровня лучших своих вещей не дотянул. Но что можно сказать, например, о «Чёрных кораблях» Виктора Дубчека? Ну, рассказ. Не бездарный, не графоманское лопотание, грамотно выстроенный, с ударной, хотя и предсказуемой концовкой. Может быть, слегка затянутый и суховатый. Но в целом — вполне тривиальный. И таких в сборнике треть, если не больше. Увы, «Новогоднему дозору» «Обыденный...» проигрывает всухую — в полном соответствии с названием.

УДАЧНО

- РАЗНОСТИЛЬНОСТЬ
- ГРОМКИЕ ИМЕНА
- НЕСКОЛЬКО УДАРНЫХ РАССКАЗОВ

НЕУДАЧНО

- ОБИЛИЕ ПРОХОДНЫХ ТЕКСТОВ
- УСРЕДНЁННОСТЬ
- НЕСООТВЕТСТВИЕ ПОДЗАГОЛОВКУ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

Сборник не хуже и не лучше многих других — в последние годы у нас таких выходило немало. Подзаголовок «Лучшая фантастика 2015» целиком и полностью остаётся на совести издательских маркетологов.

Мариам Петросян

Сказка про собаку, которая умела летать

Сказка • **Жанр:** сказочная притча • **Издательство:** АСТ, 2014 • **48 стр., 5000 экз.** • **Похожие произведения:** Эрлбрух Хольцварт «Маленький крот, который хотел знать, кто наделал ему на голову», Владимир Сорокин «Норма»

В этом городе никогда не случалось ничего из ряда вон выходящего. Исторические бури, о которых пишут в учебниках и путеводителях, всегда обходили его стороной. Горожанам бы радоваться, счастливчикам, а не комплексовать... Но всё меняется, когда мальчик Топ находит в овраге некое ароматное вещество, которое ушлые домохозяйки решают использовать в качестве экзотической приправы.

Текст: **Анатолий Гусев**

В 2009 году армянская художница Мариам Петросян взорвала читателям мозг романом «Дом, в котором...» — романом чудесным, удивительным, не вписывающимся ни в какие рамки. В многочисленных интервью на вопрос журналистов «Над чем вы сейчас работаете?» Петросян отвечала однообразно: ни над чем. Успешно дебютировав, она планировала распрощаться с литературой навсегда. И вот — не удержалась... «Сказка про собаку, которая умела летать», как и «Дом...», совсем не то, чем кажется на первый взгляд. Фантастическую историю о маленьком, никому не известном городке, где внезапно завёлся гигантский летающий щенок, можно назвать сказкой — но уж всяко не «для младшего школьного возраста» (именно этой аудитории адресованы иллюстрации Наиры Мурадян). И уж точно это не добрая сказка — учитывая шокирующую кульминацию. Скорее это притча о том, что бывает, когда сбывается давняя заветная мечта большой группы людей. Жители городка давно и страстно мечтали прославить своё захолустье на весь свет — и получили разом два чуда: добродушного крылатого пса размером с годовалого телёнка и чудесную ароматную приправу, благоухающую цветами и мёдом. Только вот никому не пришло в голову поискать связь между первым и вторым. В результате мечтатели наелись этой самой «приправы» до отвала — и, в общем, по заслугам, ведь никто их силой не тянул.

УДАЧНО

- КРАТКОСТЬ
- КРАСОЧНЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ

НЕУДАЧНО

- ШОКИРУЮЩАЯ КУЛЬМИНАЦИЯ
- ЦИНИЧНОСТЬ
- МИЗАНТРОПИЧНОСТЬ

ОЦЕНКА МФ *так себе* **4**

ИТОГ

Не думал, что скажу такое, но уж лучше бы Мариам Петросян сдержала слово, данное пять лет назад. Поклонники «Дома...» избежали бы разочарования, а дети, которым попала в руки «Сказка...», — ряда крайне неприятных впечатлений.

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ДЕТЕКТИВНОЕ ФЭНТЕЗИ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Сергей Лукьяненко, Алекс де Клемешье
Участковый

Стилизация под обстоятельный «таёжный» детектив 1970-х. Роман написан не слишком простым, но очень правильным языком, который неизбежно будит ностальгию по книгам в традициях советской литературы.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (133) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Энн Райс
Слуга праха

Бессмертный и могущественный дух Азриэль рассказывает, как он стал таким и почему пытается найти убийцу незнакомой ему девушки. Книга словно пришла из эпохи модерна с её увлечением мистикой и древними цивилизациями, что добавляет детективному тексту атмосферности.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 12 (112) за 2012 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Антология
Мистика

Антология Стивена Джонса в оригинале называется «Детективы Тьмы», что гораздо более отвечает сути книги, нежели просто «Мистика». Сыщики, герои этого качественного сборника, сталкиваются с событиями, лежащими за гранью представлений человека о возможном.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (81) за 2010 год

Джеймс Кори

Врата Абаддона

James S. A. Corey Abaddon's Gate • **Роман** • **Жанр:** космическая опера • **Год издания на языке оригинала:** 2013 • **Издательство:** «Фантастика Книжный клуб», 2014 • **Переводчик:** Г. Соловьёва • **512 стр., 2500 экз.** • **«Пространство», часть 3** • **Похожие произведения:** фильм «Миссия „Серенити"» (2005), серия игр Dead Space (2008–2013)

Протомолекула, детище инопланетного разума, создала на орбите Урана космический портал. К загадочному кольцу устремляются корабли со всех миров, населённых человечеством, в том числе и «Росинант», открывший протомолекулу. Но капитан Холден и его команда нажили немало врагов, и один из них полон решимости отомстить.

Текст: **Дмитрий Злотницкий**

«Пробуждение Левиафана», первый том цикла «Пространство», сочетало фантастический детектив и ужасы, второй, «Война Калибана», был почти чистокровным политическим триллером. Во «Вратах Абаддона» Кори остался верен себе: жанр и стиль вновь изменились.

В основе своей это роман-катастрофа: флот, пройдя сквозь портал, оказывается в смертельной ловушке. Отчаянная борьба экипажей кораблей за выживание не менее увлекательна, чем детективные расследования и политические интриги. Но сюжет не сводится к выживанию в негостеприимной среде. Другой ключевой темой стало столкновение с неведомым. Автор здорово воссоздаёт ощущение неожиданности, правда, к сожалению, только ставит перед читателем вопросы, не давая никаких ответов. Наконец, «Врата Аббадона» ещё и захватывающий роман о мести, эдакий космический «Граф Монте-Кристо».

Не изменил Кори и другому своему правилу — в каждом томе вводить новых героев-рассказчиков. Во «Вратах Абаддона» их аж трое. Компанию Холдену, появлявшемуся во всех книгах цикла, составили священница Аннушка Воловодова, специалист по безопасности Бык и загадочная девушка Мелбой, у которой есть свои счёты с капитаном «Росинанта». К сожалению, интересным и сложным персонажем получилась только Мелбой. История её вендетты по-настоящему захватывает. А вот Бык и Аннушка нужны автору, кажется, только как «корреспонденты» с места действия. В их главах темп повествования заметно провисает.

УДАЧНО

- ОЩУЩЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ С НЕИЗВЕДАННЫМ
- НОВЫЙ ПОВОРОТ В РАЗВИТИИ СЕРИИ
- ИНТРИГУЮЩЕЕ РАЗВИТИЕ МАГИСТРАЛЬНОГО СЮЖЕТА

НЕУДАЧНО

- НЕ СЛИШКОМ ИНТЕРЕСНЫЕ ПЕРСОНАЖИ-РАССКАЗЧИКИ
- МЕСТАМИ ПРОВИСАЮЩЕЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

Каждая новая книга цикла пока что заметно отличается от предыдущих, и готовность Кори к экспериментам внушает уважение. Но из-за пары блёклых героев результат на сей раз не дотянул до уровня ожиданий, заданного предыдущими романами.

Фантастические создания

Unnatural Creatures • **Антология** • **Жанр:** фэнтези • **Составители:** Нил Гейман, Мария Хэдли • **Год издания на языке оригинала:** 2013 • **Издательство:** АСТ, 2014 • **Серия:** «Нил Гейман» • **512 стр., 5000 экз.** • **Похожие произведения:** антология «Все новые сказки», Хорхе Луис Борхес, Маргарита Герреро «Книга вымышленных существ»

Тематическая антология, составленная Нилом Гейманом и Марией Хэдли, посвящена чудовищам, по большей части мифологическим и сказочным. Но не только: среди «фантастических созданий», которым отданы на откуп эти страницы, затесались и боги, и леди Смерть, и даже один красный французский гоночный велосипед.

Текст: **Василий Владимирский**

«Фантастические создания» — книга-разочарование. Сборник открывается унылыми рассказами с тривиальным, до дыр затёртым месседжем: человек — самый страшный, самый отвратительный из всех монстров, мифологические чудовища ему в подмётки не годятся. Писательницы-феминистки (Мария Хэдли в «Подвижном чудовище», Нало Хопкинсон в «Улыбке на лице») смакуют, как их героини при помощи сверхъестественных созданий изобретательно наказывают «мужских шовинистических свиней» и утверждают свою гендерную независимость — такой поворот тоже вряд ли можно назвать особо оригинальным. Сам Нил Гейман отделался изящной безделушкой «Жар-птица», рассказом забавным, но для писателя такого уровня вполне проходным. Что-то живое, небанальное обнаруживается только в новеллах, стоящих на грани абсурда, там, где «фантастические создания» отступают на задний план. Чем выше градус весёлого безумия, тем увлекательнее чтение: «Проходите, леди Смерть» Питера Бигла, «Призматика» Сэмюэля Дилэни, «И устрицами полные моря» Аврама Дэвидсона, «Какадукан» Эдит Несбит... Но все эти тексты, написанные в легко узнаваемой сказочной стилистике («в неком царстве-государстве... в далёкой-далёкой галактике...»), принадлежат перу классиков. Рассказ Несбит так и вовсе был опубликован на рубеже XIX и XX веков. А что же современники — именитые, титулованные, отмеченные высшими жанровыми наградами? Боюсь, о них лучше всего сказал в предисловии сам Гейман: «окаменевшие скелеты динозавров и пыльные странные животные в стеклянных витринах, не очень похожие на настоящих». Точная характеристика — хотя составитель, разумеется, имел в виду нечто совершенно иное.

УДАЧНО

- РАЗНООБРАЗИЕ ЧУДОВИЩ
- ШИРОКИЙ ХРОНОЛОГИЧЕСКИЙ ОХВАТ

НЕУДАЧНО

- ОДНООБРАЗИЕ ФАБУЛ
- БАНАЛЬНОСТЬ МЕССЕДЖЕЙ
- ПОВЕРХНОСТНОСТЬ ТРАКТОВОК

ОЦЕНКА МФ *средне* **5**

ИТОГ

Увы, писательский дар далеко не всегда сочетается с талантом редактора-составителя. Антология «Фантастические создания» убедительно это подтверждает.

А ВЫ ЧИТАЛИ?

САТИРИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Чак Паланик
Обречённые

Умершая девочка Мэдисон Спенсер застревает на Земле и узнаёт, что её родители основали новую безумную религию. И именно от Мэдисон зависит судьба мира — ведь Бог оказался не лучше, чем дьявол, а родители со своим «скотинизмом» вот-вот приведут человечество в ад...

ОЦЕНКА МФ **7**

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (135) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Кристофер Мур
На подсосе

Одиночество для вампира страшнее голода. Джоди осталась единственным вампиром Сан-Франциско — и попыталась поделиться с людьми своим тёмным даром. Кто бы мог подумать, что процесс превращения окружающих в вампиров пойдёт по нарастающей, а драма превратится в фарс?

ОЦЕНКА МФ **7**

РЕЦЕНЗИЯ в № 7 (119) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Мэри Дженис Дэвидсон
Бессмертная и незамужняя

Вампирский «Секс в большом городе». Легкомысленная героиня, обожающая коллекционную обувь — в меру симпатичная, достаточно добродушная, чуточку стервозная. Немного интриг. Немного сражений. Куча иронических шуточек. И секс, как же без него, родимого.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 12 (52) за 2007 год

Текст: **Владимир Пузий**

Greg Egan
Distress

Роман

Жанр: «твёрдая» НФ

Год издания на языке оригинала: 1995

Переводчики: Е. Доброхотова-Майкова, М. Звенигородская

Издательство: АСТ, 2014

Серия: «Сны разума»

480 стр., 2000 экз.

Похожие произведения:
Питер Уоттс «Ложная слепота»
Артур Кларк «Фонтаны рая»

Грег Иган

Отчаяние

В 2055 году мир вплотную подойдёт к решению ключевой загадки мироздания — формулировке ТВ (теории всего), которая описывает все известные фундаментальные взаимодействия: сильное, слабое, гравитационное и электромагнитное. Но, увы, научные успехи не отменяют житейских проблем: непонимания между близкими людьми, зависти, нетерпимости, злобы...

«Отчаяние» — всего-то второй из вышедших на русском романов Грега Игана. И если зазор между публикацией «Карантина» на английском и на русском составлял пять лет, то «Отчаяние» шло к отечественному читателю почти два десятилетия. Для научной фантастики это серьёзный срок: есть немалый риск попросту устареть, превратиться в этакое милое ретро, которое будет интересно лишь узкому кругу фанатов.

К счастью, опасения эти в случае с «Отчаянием» не оправдываются. Если роман и способен чем-то отпугнуть читателя, то разве что отсылкой к теоретической физике. Не всякому близок поиск «теории всего», те же, кто интересуется подобными вещами, скорее снимут с полки нон-фикшн Стивена Хокинга или Брайана Грина.

Но «Отчаяние» не научный трактат. В спорах о том, что важнее в НФ — «оригинальная идея» или всё же художественная составляющая, — смысла мало. Важно и то, и другое, — и Грег Иган в этом романе ухитряется выдерживать баланс.

ИГАН УСПЕШНО ЧЕРЕДУЕТ НАУЧНЫЕ ОТСТУПЛЕНИЯ С ДИНАМИЧНЫМИ ЭПИЗОДАМИ

Главный герой «Отчаяния» — Эндрю Уорт, журналист новой эпохи, который после вполне заурядной (для своего времени) операции становится этакой ходячей камерой. Всё, что он видит и слышит, фиксируется на вживлённый в его брюшную полость компьютер — стоит лишь отдать команду. После работы над сложным документальным фильмом и разрыва с девушкой Эндрю берёт себе задание попроще, хотя в теме он не разбирается.

Уорту предстоит полёт на искуственный остров, где существует особый социальный строй — Безгосударство. Эта непризнанная страна живёт по странным законам, и именно здесь проходит конференция, на которой три величайших физика должны представить своим коллегам три теории всего. Одна из учёных, молодая Вайолет Мосала, лауреат Нобелевской премии, и должна стать героиней следующего фильма Эндрю.

Благодаря тому, что обо всём нам рассказывает Уорт, мы не только из первых рук узнаём о происходящем, но и естественным образом получаем всю необходимую информацию о мире и о научном фундаменте, на котором базируется идея романа. Уорт пытается вникнуть в ТВ, постичь необычные взаимоотношения в Безгосударстве, понять, отчего вдруг за Вайолет начинают охоту представители сразу нескольких организаций. Высокая наука, оказывается, крайне беспокоит мистиков и культистов, а Эндрю — едва ли не единственный человек, способный спасти Вайолет.

— Как, не утруждая мозги, победить в споре?
— Вам придётся растолковать. Я не мастер разгадывать загадки.
— Вы можете сказать, что вашему собеседнику недостаёт человечности. <...> А это и есть умственная лень. Усомниться в чьей-либо человечности — значит поставить его в ряд с наёмными убийцами, тогда можно не трудиться и не вникать в его взгляды. При этом вы как бы уверены, что существует воображаемый консенсус, что за вашей спиной стоит разгневанное большинство и подтверждает каждое ваше слово.

МАСТЕР «ТВЁРДОЙ» НФ

Австралиец Грег Иган пишет то, что называется «твёрдой» НФ, — и в этом направлении он один из наиболее значительных авторов. Математик по образованию, он долгое время работал программистом и занимался исследованиями в области медицины и биохимии, однако стремление сочинять истории перевесило. На данный момент на его счету двенадцать романов, пять повестей и несколько десятков рассказов, многие — премированные. В своих произведениях Иган много внимания уделяет ключевым вопросам естественных наук, нередко пишет о далёком будущем и мирах, живущих по принципиально иным физическим или биологическим законам.

И тут меня схватили за ноги и потянули вниз. Я насчитал пять фигур в гидрокостюмах и аквалангах. Все от лодыжек до запястий в полимере, все в перчатках и масках. Ни пяди открытой кожи. Почему? Я слабо сопротивлялся, но двое ныряльщиков держали меня крепко, пытаясь ткнуть в лицо какой-то металлический прибор. Я оттолкнул его.
Вдали, едва видимый в пронизанной солнечными лучами полупрозрачной воде, появился сборщик улова, и тут на меня впервые накатил приступ животного страха. Если щупальца отравлены — преобразованы естественные гены, — мы покойники.

Иган успешно чередует научные отступления с динамичными эпизодами, полными интриг, перестрелок и взрывов. Читатель узнаёт о том, как можно «из ничего» создать вполне сбалансированную островную экосистему, понаблюдает за эвакуацией целого города, побывает на выступлении Нобелевского лауреата и окажется в трюме судна террористов... Всё это выписано профессионально и читается с удовольствием, однако вряд ли поразит искушённого любителя НФ. Чем ближе мы подбираемся к финалу, тем сильнее разгорается любопытство: а справится ли Иган со сверхзадачей, которую поставил перед человечеством — и перед собой?.. Вот она, грань, за которой — познание ТВ и полное, базисное изменение людей. Как сумеет Иган (не сформулировавший ТВ и не переживший соответствующую метаморфозу) всё это описать — да так, чтобы я, читатель, поверил?

А ведь сумел! Да ещё приберёг для финала несколько весьма неожиданных сюжетных поворотов! И если первые две трети «Отчаяния» — это хороший уровень беллетристики плюс высочайший уровень НФ, то финал заставляет снять шляпу перед авторским мастерством. А заодно и перед мастерством переводчиков: в книгах подобного рода именно от них зависит, сумеете ли вы понять автора или будете продираться через конструкции невнятных словес. А ведь перевод «Отчаяния» пролежал «в столе» несколько лет — пока, наконец, редакция «Снов разума» не узнала о нём и не решилась выпустить на рынок книгу автора, который традиционно считается слишком сложным. Надеюсь, читатели докажут, что издатели не ошиблись, и следующие книги Игана мы увидим через год-два, а не через десятилетие.

УДАЧНО
- РАЗУМНЫЙ БАЛАНС МЕЖДУ НАУЧНОСТЬЮ И БЕЛЛЕТРИСТИКОЙ
- ОРИГИНАЛЬНЫЙ МИР
- УБЕДИТЕЛЬНЫЕ ГЕРОИ
- ОТЛИЧНЫЙ ПЕРЕВОД

НЕУДАЧНО
- НЕСКОЛЬКО ПРЕДСКАЗУЕМЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ПОВОРОТЫ

ОЦЕНКА МФ *отлично* **9**

ИТОГ

Отличный роман, одна из ярчайших научно-фантастических книг, вышедшая на русском в этом году.

Текст: **Александра Давыдова**

Tales of Trenzalore: The Eleventh Doctor's Last Stand

Доктор Кто. Сказания Трензалора

Антология • **Жанр:** рождественская сказка, новеллизация • **Год издания на языке оригинала:** 2014 • **Переводчик:** М. Шмидт • **Издательство:** АСТ, 2014 • **224 стр., 10 000 экз.** • **Похожие произведения:** Элизабет Рудник «Малефисента», Элиза Уиллард «Зачарованные. Сила трёх»

У жителей посёлка Рождество на планете Трензалор нет особых забот. Главное — вовремя заметить инопланетных врагов. А дальше всё по накатанной схеме: Доктор изучит противника «в лицо» и придумает безотказный способ с ним справиться.

Прежде чем рассуждать о достоинствах и недостатках этой книги, стоит сразу отметить: скорее всего, она будет интересна только фанатам знаменитого британского сериала. А у читателя, не знакомого со вселенной Доктора Кто, текст вызовет слишком много вопросов. Зачем главному герою сидеть на богом забытой планетке? Кто он? Каковы мотивы его решений и поступков?.. Читатель не дождётся объяснений — разве что очень пафосное предисловие поведает, что герой обладает Великой Миссией.

Впрочем, жанр сказки не требует проработанного бэкграунда. Нужен лишь зачин, повод для Доктора проявить смекалку и обвести врагов вокруг пальца. И так четыре раза подряд — на протяжении четырёх повестей Джастина Ричардса, Джорджа Манна, Пола Финча, Марка Морриса. Общий тон повествования выдержан в антологии настолько хорошо, что нельзя не отметить: авторы, составитель и переводчик постарались на славу. Единство места, времени, персонажа и деталей просто идеальное, ничего не выбивается из общей канвы. И от фигуры Доктора ничто не отвлекает, ибо второстепенные персонажи обладают сомнительной степенью индивидуальности, отличаясь друг от друга примерно как один снежный сугроб от другого.

Язык антологии предельно прост, каких-то изысков и открытий ждать не стоит. Сюжет сначала держит в напряжении и кажется довольно интересным, однако, когда одна и та же схема повторяется вновь и вновь, уже с трудом сдерживаешь зевоту.

Собственно, по итогам прочтения главный вопрос возникает не к тексту, а к издательству: почему для перевода и печати был выбран именно этот сборник, в то время как существуют гораздо более оригинальные произведения, которые могли бы не только потешить фанатов сериала, но и обеспечить ему новых зрителей.

УДАЧНО
- ПОВЕСТВОВАНИЕ В ЕДИНОМ СТИЛЕ
- КАНОНИЧНЫЙ ОБРАЗ ДОКТОРА

НЕУДАЧНО
- ОДНООБРАЗИЕ СЮЖЕТНЫХ СХЕМ
- НЕ РАСКРЫТЫ ПРИЧИНЫ ПРОИСХОДЯЩЕГО

ОЦЕНКА МФ *неплохо* **6**

ИТОГ

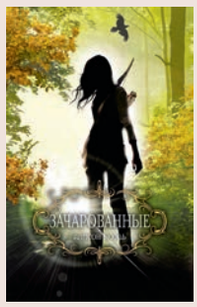
Чтение на один раз, желательно у камина в преддверии Рождества. Фанатам «Доктора Кто» может понравиться, остальных, скорее всего, оставит в недоумении.

Алисон Ноэль

Искатели душ. Книга первая. Зачарованные

Alyson Noel The Soul Seekers: Fated • **Роман** • **Жанр:** любовная мистика • **Год издания на языке оригинала:** 2012 • **Переводчик:** Ф. Гомонова • **Издательство:** «Эксмо», 2014 • **Серия:** «Романтическая мистика» • **384 стр., 4000 экз.** • **«Искатели душ», часть 1** • **Похожие произведения:** Ками Гарсия, цикл «Легион», Маргарет Штоль, Ками Гарсия, цикл «Хроники Кастеров»

Текст: **Лилия Чужова**



Школьницу Дайру Лайонс посещают странные видения о светящихся людях и отрубленных головах. Врачи решают, что Дайра сошла с ума, но внезапно в жизни девушки появляется бабушка Палома Сантос, мать её давно погибшего отца. Вместе с бабулей Дайра отправляется в маленький городок Очарование, где девушке предстоит постичь своё истинное предназначение...

Открывая очередную книгу о подростке, который стал Избранным или обрёл суперспособности, не ожидаешь увидеть ничего оригинального. Но и среди типового фэнтези для подростков находятся книги, способные удивить. Основные отличия романа Ноэль от прочих представителей жанра — невероятно живописные локации и незаезженная система магии. Действие происходит в крохотном местечке Очарование, затерянном в штате Нью-Мексико. Автор живо передаёт местный колорит — особенно яркими получились аборигены, живущие в глиняных домиках посреди пустыни.

Оказавшись в глуши, Дайра поначалу бунтует, как бунтовал бы любой подросток на её месте. Но со временем девушка начинает меняться и взрослеть. Ноэль мастерски показывает постепенное превращение Дайры из несмышлёной девочки в сильную молодую женщину.

Антагонистами в романе служат династия шаманов Эль Койот и семья Рихтеров, выступающие против клана Искателей, к которым принадлежит Дайра. Однако героине чаще приходится бороться со своими внутренними страхами, нежели с реальным врагом. Много страниц посвящено духовным путешествиям Дайры в так называемом Нижнем мире, где обитают священные животные и зловещая Повелительница костей. Нетипичная магия — явная удача книги. На фоне стандартных историй о демонах, вампирах и прочей европейской нечисти обращение к шаманизму североамериканских индейцев кажется оригинальным и свежим ходом.

Увы, автор не избежала штампов: текст завален Великими Пророчествами об Избранной и нехитрыми перипетиями Запретной Любви между Дайрой и одним из Рихтеров.

УДАЧНО
- ЭТНИЧЕСКИЙ КОЛОРИТ
- ЯРКИЕ ГЕРОИ
- ЖИВОПИСНЫЙ АНТУРАЖ

НЕУДАЧНО
- ЖАНРОВЫЕ ШТАМПЫ
- ПРОВИСАЮЩАЯ СЮЖЕТНАЯ ДИНАМИКА

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

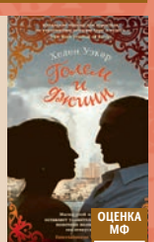
Недурная история о шаманах, любви и поиске себя. Но если бы автор избавила текст от банальностей, книга могла бы получиться куда лучше.

А ВЫ ЧИТАЛИ?

РОМАНТИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Хелен Уэкер
Голем и Джинн



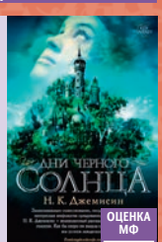
«Голем и Джинн» прекрасно подходит как для любителей фантастики, так и для тех, кто обходит её за версту. Это неторопливый и спокойный роман, который подробно, без лишней суеты описывает жизнь двух магических существ в городе с непривычной для них культурой.

ОЦЕНКА МФ **7**

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (135) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Н. К. Джемисин
Дни чёрного солнца



Орри Шот — художница из города Древа, по улицам которого гуляют даже боги. А ещё Орри — одна из смертных, кто владеет бытовой магией... Книга неторопливая и совсем не героическая, но сюжет захватывает с первой страницы, а персонажам сопереживаешь от всей души.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 7 (119) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Елезавета Дворецкая
Лес на той стороне

Дева Будущего предъявляет права на княжича Зимобора. В обмен на верность божественная возлюбленная поможет изгнаннику вернуть отцовское наследие и принесёт удачу в бою. Но если Зимобор осмелится полюбить смертную девушку, то его ждёт страшная месть...

ОЦЕНКА МФ **9**

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (39) за 2006 год

Текст: **Владимир Пузий**

Терри Пратчетт

Дело табак

Каждый имеет право на отпуск, даже такой трудоголик, как сэр Сэмюэль Ваймс. Подумать только: чуть ли не в приказном порядке доблестного командора отправляют в родовое имение его супруги — вместе с семьёй. Впрочем, у патриция Витинари свои резоны: если он и спровадил одного из лучших сынов Анк-Морпорка прочь из города, то не только приятно проведённых дней ради, но и пользы для. Словом, среди всех этих буколических малиновок, осин и коровьих лепёшек Ваймсу очень даже не помешает латунный кастет в кармане…

Terry Pratchett
Snuff

Роман

Жанр: юмористическое фэнтези

Год издания на языке оригинала: 2011

Переводчик: В. Сергеева

Издательство: «Эксмо», 2014

Серия: «Терри Пратчетт»

480 стр., 15 000 экз.

Похожие произведения: Пратчетт есть Пратчетт!

Из всех фэнтезийных циклов истории о Плоском мире уникальны уже хотя бы потому, что читать их можно в любом порядке. Разумеется, время от времени там появляются отсылки к прежним событиям, но всё существенное для данной конкретной книги Терри Пратчетт всегда разъясняет в ней же, причём без излишнего занудства. Это вам не «Песнь льда и пламени» и не «Малазанская Книга Павших», где, если не читал первые тома, будешь чувствовать себя новичком на корпоративной вечеринке.

«Дело табак» в этом смысле типичный пратчеттовский роман, полноценная завершённая история. Из подцикла о Городской Страже она выделяется прежде всего необычными декорациями и некоторой камерностью: действие в основном происходит в деревне да на реке, а доблестные стражники, за вычетом нескольких эпизодов, и вовсе не появляются. Это уже не пародия на полицейский детектив, как первые тома подцикла, и даже, в общем-то, не попытка сочинить нечто вроде оммажа Агате Кристи.

Вообще, детектива как такового здесь нет. События, которые происходили и происходят вокруг Овнец-Холла и земель, принадлежащих Ваймсу и Сибилле, для читателя ничего таинственного не представляют. Интрига, впрочем, и не строится на поисках преступников — скорее на том, как будет вести себя Ваймс в некомфортных для него условиях.

«Дело табак» — роман одного героя, но, как ни парадоксально это звучит, более интересными порой оказываются второстепенные персонажи. Дворецкий Ваймса Вилликинс, местный констебль Фини Наконец, детская писательница мисс Бидл, трактирщик Джимини, капитаны речных кораблей… Ваймс, разумеется, не превратился в бездушную марионетку — в новом романе он по-прежнему живой, полноценный, он меняется и развивается… однако вместе с тем он, как ни крути, предсказуем. Мы ведь читали не один роман о его приключениях и знаем, чего ожидать от доблестного командора. О да, он полон сомнений, ему непросто, он оказывается в сложных ситуациях… но читатель-то даже не сомневается: Ваймс не пострадает и с честью выйдет изо всех испытаний. В этом смысле «Дело табак» скорее социальный, проблемный роман, а не приключенческая книга, при том что приключений в ней хватает.

> *«В уличном университете Ваймс постиг, что драка — это наука. Наука сделать так, чтобы противник оказался мордой вниз на земле как можно быстрее и при минимуме усилий. Потом, разумеется, появлялась масса приятных возможностей и время, чтобы их обдумать. Но если ты хотел драться честно — или, по крайней мере, честнее, чем в большинстве случаев, — тогда нужно было знать, как бить, куда и под каким углом. Бережно хранимый латунный кастет, конечно, был опциональным, хоть и весьма полезным дополнением, но, с точки зрения Ваймса, который растирал пальцы, чтобы восстановить кровообращение, любой суд, посмотрев на Десять-Галлонов, простил бы ему даже удар кувалдой.*
>
> *Он взглянул на кастет. Тот даже не погнулся. Старое доброе анк-морпоркское ноу-хау. «Пускай у деревни мышцы, но у города технологии», — подумал Ваймс, убирая кастет обратно в карман.»*

Столь же предсказуемым может показаться основной конфликт романа, ведь на первый взгляд он связан с темой равноправия разных видов живых существ, — а уж об этом Пратчетт написал не одну и не две книги. Но в действительности «Дело табак» посвящён не равноправию видов, а равноправию граждан — тому, что закон для всех одинаков. Именно это пытается объяснить Ваймс своим деревенским соседям, как знатным, так и простолюдинам.

Гоблины — самый забитый, презренный, лишённый самоуважения вид разумных существ на Диске — служат лишь иллюстрацией максимы о равенстве всех перед законом. К сожалению, иллюстрацией, опять же, предсказуемой. Мы заранее знаем: они окажутся «на лицо ужасными, добрыми внутри», — и что же, такими они и оказываются! Более того, как раз гоблинская линия в романе не очень развита: они одарены чудесными способностями, однако природа их остаётся нераскрытой и многие загадки подаются как данность.

НА ФИНИШНОЙ ПРЯМОЙ

После нескольких лет паузы, когда «Эксмо» крайне вяло занималось переводом новых романов Пратчетта, наконец-то взят реванш! В итоге все основные циклы на русском уже вышли, остались только трилогия о Мойсте фон Липвиге, тетралогия о юной ведьмочке Тиффани да роман про Маурициа и его просвещённых грызунов. Конечно, во франшизе полным-полно других книг — путеводители по Плоскому миру и атласы, четырёхтомная «Наука Плоского мира», сборник рассказов, — и, похоже, часть из них мы тоже имеем шанс увидеть на русском.

УДАЧНО

- МОРАЛЬНО-ЭТИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМАТИКА
- ГАРМОНИЧНОЕ СОЧЕТАНИЕ СЮЖЕТА И ИДЕИ
- ФИРМЕННОЕ ПРАТЧЕТТОВСКОЕ ОСТРОУМИЕ

НЕУДАЧНО

- НЕКОТОРАЯ ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ
- НЕУЯЗВИМОСТЬ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

Хорошо написанный, качественный, увлекательный, но слегка предсказуемый роман. Впрочем, любители Пратчетта будут довольны!

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ИСТОРИЧЕСКАЯ ФАНТАЗИЯ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Федерико Андахази
Книга запретных наслаждений

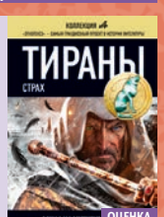
Майнц, 1455 год. Маньяк жестоко убивает проституток, а первопечатника Иоганна Гутенберга судят по обвинению в колдовстве. В многослойных одеждах псевдоисторического романа кроется философский экзерсис на тему пользы и губительности знаний.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (135) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Вадим Чекунов
Тираны. Страх



Иван Грозный выступает в поход на Новгород, чтобы подавить мятеж. И пощады не будет никому… Это совсем не лёгкое чтиво, тем, кто жаждет позитива и приключений, придётся разочароваться. Но если нравится читать о ярости, страхе, терзаниях и сумасшествии…

ОЦЕНКА МФ 7

РЕЦЕНЗИЯ в № 1 (125) за 2014 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Салман Рушди
Флорентийская чародейка

Странный путешественник прибывает ко двору Акбара, властителя империи Великих Моголов. И хотя странник оказался самозванцем, заинтригованный император сохраняет ему жизнь, оставляет при себе и относится к проходимцу как к приёмному сыну…

ОЦЕНКА МФ 9

РЕЦЕНЗИЯ в № 1 (77) за 2010 год

Дин Кунц

Невинность

Dean Koontz Innocence • **Роман** • **Жанр:** мистика, городское фэнтези • **Год издания на языке оригинала:** 2013 • **Переводчик:** В. Вебер • **Издательство:** «Эксмо», 2014 • **Серия:** «Новинки зарубежной мистики» • **400 стр., 3000 экз.** • **Похожие произведения:** Чайна Мьевиль «Крысиный король», Олег Кожин «Охота на удачу»

Текст: **Владислав Женевский**

Аддисон Гудхарт живёт в подземном убежище, выбираясь на улицы только по ночам. Иначе нельзя: один его жуткий вид вызывает у людей такую ярость, что те не остановятся и перед убийством. Но однажды судьба сводит его с юной девушкой, которой угрожает страшная опасность. Чтобы выжить, красавице и чудовищу придётся объединить усилия.

Стивена Кинга принято считать плодовитым автором, но в сравнении с иными коллегами он сущий котёнок: за пятьдесят без малого лет карьеры Дин Кунц выдал на-гора сто с лишним романов, не брезгуя и малой прозой. В последние годы писатель трудился в основном над сериалами и циклами, которые принесли ему даже больший успех, чем всё созданное ранее. Роман «Невинность» стоит особняком среди «Франкенштейнов» и «странных Томасов», но в прочих отношениях так же типичен, как лужайка перед домом среднего американца.

В первой трети книга сулит немало: мир большого города, увиденный глазами одинокого изгоя, чарует и затягивает. Однако вскоре на сцену выходит опереточный злодей, который так и не находит, чем бы себя занять, — не считая, конечно же, парытройки показательных убийств. Сюжет разжижается бесчисленными экскурсами в прошлое, где событий оказывается ничуть не больше, чем в настоящем, а главный герой не столько реагирует на происходящее вокруг, сколько предаётся воспоминаниям. Как и нам, ему остаётся лишь следовать за более решительной, но не слишком харизматичной героиней. При этом через каждые несколько глав автор вводит в повествование новый сюжетный элемент — тут и загадочные существа из иного мира, и зловещие марионетки, и удивительная маленькая девочка, и немного криминала, а напоследок и наивные библейские мотивы. Второстепенные персонажи появляются, чтобы тут же уйти в расход. Финал застаёт и читателей, и героев врасплох, но в итоге лишь высвечивает принципиальную ненужность почти всего, что ему предшествовало. В этом смысле рассказ «Дикое место», идущий приложением к роману, смотрится намного выигрышней.

ИТОГ

Увы, невинность ещё не означает оригинальности и цельности. А об оригинальности Дин Кунц, к сожалению, давно подзабыл — человеку не до творчества, он свой банковский счёт пополняет.

УДАЧНО

- ПОЭТИЧНОСТЬ
- ТАЙНА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ
- ЭМОЦИОНАЛЬНОСТЬ
- ГУМАНИЗМ

НЕУДАЧНО

- БУКВАЛИСТСКИЙ ПЕРЕВОД
- ГРОМОЗДКАЯ КОМПОЗИЦИЯ
- ШАБЛОННЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- СПОРНЫЙ ФИНАЛ
- ИЗЛИШЕК СЮЖЕТНЫХ ХОДОВ

ОЦЕНКА МФ *средне* **5**

Ками Гарсия

Легион. Непобедимые

Kami Garcia Unbreakable • **Роман** • **Жанр:** подростковое фэнтези • **Год издания на языке оригинала:** 2013 • **Переводчик:** И. Тетерина • **Издательства:** «Азбука», «Азбука-Аттикус», 2014 • **Серия:** Lady Fantasy • **288 стр., 5000 экз.** • **Похожие произведения:** Л.Дж. Смит «Дневники вампира», Стефани Майер «Сумерки»

Текст: **Ирина Нечаева**

Семнадцатилетняя Кеннеди встречает на кладбище призрака, что явно не к добру: сразу после этого умирает её мать, а потом кто-то пытается убить и саму девушку. Её спасают близнецы Локхарты, которые и объясняют Кеннеди, что погибшая мама входила в тайное общество Легион, призванное защитить мир от древнего демона и его подручных. Легион, в ряды которого вступает Кеннеди, отправляется на поиски единственного оружия, способного уничтожить врага...

С первой же страницы становится понятно, что это очередная совершенно типичная история про американскую девочку из маленького городка, столкнувшуюся с Неведомым. Характерные для всех этих героинь проблемы в школе, комплекс неполноценности, несчастная любовь... а потом происходит нечто *внезапное* — и жизнь переворачивается навсегда.

В новой жизни есть очень тайное общество, состоящее из пяти подростков, охота за привидениями и поиск артефакта, предназначенного для уничтожения демонов. Не обошлось и без зловещего ордена иллюминатов, который вместе с тамплиерами ответственен за всё мировое зло, двух безумно красивых братьев-близнецов, влюблённых в героиню, и попыток Легиона симулировать обычную тинейджерскую жизнь в перерывах между убийством духов.

Несмотря на крайнюю неоригинальность, роман ладно скроен и читается довольно интересно, здесь нет никаких провисаний сюжета и лишних отступлений. Язык вполне пристоен, даже без скидок на жанр. Есть и кое-какие симпатичные авторские находки. Ну а главное достоинство текста — финал, который оказывается совершенно неожиданным.

Так что любителям жанра можно порекомендовать книгу от всей души — ведь это отличный образец подобных историй, неплохо написанный и чётко предназначенный для совершенно определённой целевой аудитории.

ИТОГ

Милое и бодрое фэнтези для девочек-подростков. Спасение мира на фоне девичьих терзаний, страшные мистические тайны, теория заговора и прочие неотъемлемые элементы жанра на месте, но кое-что новенькое тоже найдётся.

УДАЧНО

- НЕОЖИДАННЫЙ ФИНАЛ
- ПРИЛИЧНЫЙ ЯЗЫК

НЕУДАЧНО

- ВТОРИЧНОСТЬ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ДЕТСКОЕ ФЭНТЕЗИ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Кэтрин М. Валенте
Девочка, которая объехала Волшебную Страну на самодельном корабле

Умная сказка о девочке Сентябрь, к которой явился добряк Зелёный Ветер и позвал к себе в Волшебную Страну. Однако в Волшебной Стране есть не только чудеса, но и голод, усталость, испытания, потери...

ОЦЕНКА МФ **7**

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (135) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Алексей Олейников
Печать Магуса

Дженни Далфин была обычной циркачкой, пока не стала членом Магуса, замаскированного под цирк сообщества, которое защищает мир от созданий с Той стороны. Девочка попадает в Норвегию, где знакомится с мифологией Скандинавии — в лице разнообразных монстров...

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (121) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Диана Уинн Джонс
Ходячий замок

На первый взгляд «Ходячий замок» — всего лишь милая сказочка. Но это отличный роман, пропитанный духом гуманизма, взаимопонимания и терпимости к слабостям друг друга. Книга для тех, кому интересно, что было бы, если бы Красавица и Чудовище поменялись местами.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (30) за 2006 год

Текст: **Владимир Пузий**

Мишель Фейбер

Под кожей

По дорогам Шотландии колесит в машине одинокая женщина. Очень странная, к слову сказать: она охотно берётся подвезти автостопщиков, однако прежде осматривает их, даже специально делает для этого несколько поездок туда-сюда. Ей нужны мощные, крупные мужчины. С которыми она раз за разом заводит беседу об их житье-бытье...

Michel Faber
Under the Skin

Роман

Жанр: магический реализм, НФ

Год издания на языке оригинала: 2000

Переводчик: С. Ильин

Издательство: «Машины творения», 2014

320 стр., 2000 экз.

Похожие произведения:
Франц Кафка «Превращение»
Эжен Ионеско «Носороги»

Литературоведы и критики любят порассуждать, существует ли фантастическое гетто. Каждый при этом понимает под «гетто» что-то своё, не говоря уж о «фантастике». Самый надёжный критерий, самая честная проверка — практикой. Открываешь «Кысь» Татьяны Толстой или «Слепоту» Жозе Сарамаго и сразу понимаешь: вроде и фантастика, а всё-таки нет, всё сделано по другим законам, написано для читателя с другими исходными ожиданиями. То же можно сказать и о дебютном романе Мишеля Фейбера «Под кожей»: метод использован фантастический, но к «жанровой» литературе книга имеет мало отношения.

Представьте, что за тот же сюжет взялись бы Саймак, Кинг или Питер Уоттс. Дано: молодая женщина с внушительной грудью подбирает автостопщиков, оценивает их (соблазняя своим декольте), затем — если испытуемый проходит проверку — нажимает некий рычажок, впрыскивает в ягодицы мужчин жидкость, которая их вырубает... Дальше ждёшь или сурового кинговского триллера, или приключенческого романа о борьбе против гнусных вторженцев, или хотя бы попыток наладить контакт с принципиально иным, чуждым нам разумом. Даже не надейтесь! У Фейбера не будет ни триллера, ни приключений, ни НФ-изысков.

Главная героиня — женщина по имени Иссерли — невероятно, неисправимо одинока. С утра до вечера она занимается простой работой. Но жизнь её бессмысленна, потому что для выполнения этой работы Иссерли навсегда покинула родную планету, её тело изувечили, она живёт с теми, кто считает её уродиной (точнее, она так думает!); сама же Иссерли вынуждена общаться с существами, которых, по её мнению, и «людьми»-то считать нельзя. Фейбер описывает происходящее с точки зрения Иссерли — приём не новый, но использованный с изяществом. Далеко не сразу понимаешь, что, когда речь идёт о «мужчинах и женщинах», имеются в виду отнюдь не представители вида «человек разумный», — и наоборот, они, эти представители, именуются не иначе как животными.

О том, кто такая Иссерли, мы узнаём далеко не сразу — как и о её миссии. Но главная интрига заключена не в этом; главное — постепенное погружение в глубины инопланетной психологии. И вот парадокс: чем больше мы узнаём о природе героини, чем больше понимаем, насколько она чужда нам, тем сильнее проникаемся к ней сочувствием. Начинаем смотреть на мир с её точки зрения. Оказываемся в её шкуре.

> *Иссерли выключила телевизор. Уже почти проснувшаяся, она вспомнила то, о чём могла бы подумать и включая его: попытки сориентироваться в реальности с помощью телевидения бессмысленны. От него только хуже становится.*

НА ГРАНИ МЕЙНСТРИМА И ФАНТАСТИКИ

Мишель Фейбер — один из наиболее интересных современных авторов. Родился в Голландии, рос в Австралии, затем переехал в Шотландию. Двадцать лет писал «в стол», первые же публикации собрали огромное количество мейнстримовских премий, а magnum opus Фейбера, роман «Багровый лепесток и белый», был экранизирован в 2011 году в виде мини-сериала. Позднее, в 2013 году, вышел на экраны и фильм, снятый по роману «Под кожей». Осенью 2014 года будет опубликована новая книга Фейбера, в которой тот снова обратился к фантастическому сюжету, на сей раз — о миссионере, попавшем на иную планету.

Это уже второе издание романа на русском — и второй перевод; я не знаком с первым, но прежний вариант названия «Побудь в моей шкуре» в чём-то был точнее по смыслу. Разумеется, Фейбер иногда использует смещённую точку зрения для того, чтобы с сарказмом поговорить о нашей жизни, но основное для автора — тема одиночества и непонимания. Иссерли сознательно отстраняется от своих соотечественников, прилетевших на Землю вместе с ней. Она вынуждена воспринимать землян как грубых животных (иначе ей будет сложнее выполнять задание). Она жаждет сочувствия к себе со стороны Амлиса, избалованного сына магнатов с её далёкой родины, — но при этом не понимает его, когда тот пытается разглядеть человеческое, разумное в землянах. Она закрывает глаза на их страдания, лжёт Амлису, что земляне — обычные животные, но уже в следующем эпизоде вынуждена выкрикивать ровно то же слово, которым — безуспешно — взывал к милосердию один из ею же пойманных.

«Под кожей» — книга, где сюжет превращается в лабиринт зеркал. В одних персонажи видят изображения самих себя, другие зеркала показывают читателю его собственное отражение. Неспешное поначалу, повествование затягивает, увлекает всё сильнее; пейзажи Шотландии сменяются реалистичными описаниями тайных этажей под фермой, на которой живёт Иссерли; вы постепенно начинаете смотреть на привычные явления с неожиданных точек зрения — и вот уже не знаете, кому сочувствовать, убийце или жертвам. Но в этом и состоит задача автора: показать, что сочувствия достоин любой, вне зависимости от «кожи», в которую он облачён.

УДАЧНО
- НАСЫЩЕННАЯ СМЫСЛОМ ПРОЗА
- ВЫСОКОЕ ПИСАТЕЛЬСКОЕ МАСТЕРСТВО

НЕУДАЧНО
- НЕБРЕЖНАЯ РАБОТА КОРРЕКТОРА

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

Качественный роман из категории «большой литературы», где во главе угла стоит не проблема пришельцев как таковых, но тема чуждости, отстранённости, непонимания.

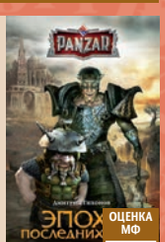
А ВЫ ЧИТАЛИ?

ЭПИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Дмитрий Тихонов
Эпоха последних слов

Безумный бог Кайракс проклял всё и вся заклинаниями, известными как Сказанные-во-Тьме. Сотни лет спустя любопытные гномы наткнулись на саркофаг бога. Соблазнившись возможными богатствами, они открыли его, выпустив на свободу последние Слова Кайракса...



ОЦЕНКА МФ **7**

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (135) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Дэвид Дархем
Кровавое заклятие

Автор взял мартиновскую манеру описания событий: эпичность, сразу несколько точек зрения и честность в оценках. Получилось качественное эпическое фэнтези, и хотя до уровня Мартина Дархему ещё далеко, роман придётся по вкусу даже взыскательному читателю.

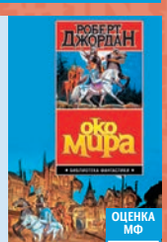
ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (82) за 2010 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Роберт Джордан
Око мира

Увлекательная авантюра в тщательно проработанном мире. Роман открывает чуть ли не самую внушительную фэнтезийную эпопею в истории жанра — «Колесо Времени». Автору удалось создать масштабную вторичную реальность, основанную на мифологии как Запада, так и Востока.



ОЦЕНКА МФ **9**

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (51) за 2007 год

Текст: **Андрей Зильберштейн**

Песни Умирающей Земли

На Западе Джек Вэнс считается культовым автором, чьё влияние на судьбы американской фантастики было ничуть не меньшим, чем у Хайнлайна или Азимова. Одним из глобальных вкладов Вэнса в жанр стала «Умирающая Земля» — роман и одноимённый цикл, чьё название подарило имя целому направлению фантастики. И когда в 2009 году Джордж Мартин и Гарднер Дозуа решили собрать в честь Джека Вэнса антологию малой прозы, то выбор пал именно на вселенную «Умирающей Земли»...

Songs of the Dying Earth: Stories in Honor of Jack Vance

Антология-трибьют

Жанр: фэнтези

Составители: Джордж Р.Р. Мартин, Гарднер Дозуа

Год издания на языке оригинала: 2009

Переводчики: Ю. Никифорова, Н. Осояну, Г. Соловьёва и другие

Издательство: «Фантастика Книжный Клуб», 2014

544 стр., 3000 экз.

Похожие произведения: Джек Вэнс, цикл об Умирающей Земле антология-трибьют «Курсанты Академии»

Сначала стоит напомнить, о чём писал Вэнс. Мир Умирающей Земли — это эпоха заката человечества. Науку заменила магия (или наука стала магией — вопрос остаётся открытым), на развалинах некогда великих цивилизаций обычные люди доживают свой век, вернувшись в аналог средневековья. Планету заполонили странные существа — от каннибалов-деоданов до человечков-твк, летающих на стрекозах и готовых работать за крупицу соли. В небесах парят крылатые разумные хищники пельграны, а демоны Верхнего и Нижнего миров готовы откликнуться на зов любого волшебника (ну и убить его при случае, конечно). Мир Умирающей Земли — это эпоха чародеев, чьим приключениям Вэнс посвятил множество страниц. А ещё книги цикла пропитаны тонким авторским юмором, который не так-то просто повторить, и атмосферой «конца времён». Но не мрачной, нет. Не ощущением безнадёжной гибели вселенной, а светлой лёгкой грустью, что мир уже никогда не станет прежним. И всё это решились воспроизвести в своих текстах авторы антологии-трибьюта. «Нереально!» — скажет поклонник творчества Вэнса и... ошибётся.

Среди двадцати двух авторов антологии, многие из которых — писатели первого эшелона американской фантастики, многие сумели так или иначе передать очарование Умирающей Земли. Хотя и не все. Причём оказалось, что «звёздность» автора никак не влияет на качество его рассказа. Скажем, от истории Нила Геймана «Блокиратор любопытства», завершающей книгу, остаётся ощущение, что она написана на коленке за два часа перед отправкой составителю. Она скучна, вторична и лишь косвенно связана с описываемым миром. А действие рассказа Элизабет Мун «Случай в Усквоске» может происходить где угодно — специфики Умирающей Земли здесь нет.

Однако подавляющее большинство авторов решило обыграть реалии книг Вэнса. Взять знакомых персонажей и добавить в копилку их приключений ещё одно. Или отправить собственных героев по местам, описанным в «Глазах чужого мира» или «Саге о Кугеле». Или и вовсе написать историю в манере самого Вэнса. Именно таков блестящий рассказ Тэда Уильямса, который сумел мастерски обыграть один из любимых сюжетов Вэнса: считающий себя безупречным мошенник вынуждает волшебника поделиться с ним парой-тройкой заклятий, но попадает в переплёт, из которого не так-то просто выпутаться. Уильямс соединил фирменную иронию серии о Кугеле с собственной манерой подачи и неожиданным финалом, в результате чего его «Печальная комическая трагедия» стала настоящей жемчужиной антологии. Другую грань мира Вэнса использовала Пола Волски, чей рассказ «Традиции Каржа» описывает странствия юного наследника дворянского рода в поисках магии, способной спасти его от страшной отравы. Классический квест с обязательными опасностями и трудностями, полный иронии над собственным сюжетом, полностью укладывается в традиции Вэнса.

> *— Если не можешь освободить меня обычным путём, ты должен подумать о том, чтобы снять браслет и позволить мне убить тебя. Таким образом, по крайней мере, один из нас сможет жить своей жизнью так, как этого хотели духи пустоты.*
>
> *— Ничего подобного! — возразил уязвлённый Ликсаль. — Почему это я должен позволять тебе убить меня? С тем же успехом ты можешь убить и себя — полагаю, что эти острые когти справятся с твоим собственным горлом так же эффективно, как и с моим. И тогда я смогу и дальше жить своей собственной жизнью, куда более похвальной, чем твоё существование похитителя детей и пожирателя падали.*
>
> *— Очевидно, здесь нам нелегко будет прийти к соглашению, — признал деодан.*
>
> ***Тэд Уильямс, рассказ «Печальная комическая трагедия (или Забавная трагическая комедия) Ликсаля Лакави»***

Стоит отметить, что большинство писателей предпочло обратиться за вдохновением к первым книгам «Умирающей Земли». Повести же о волшебниках, вошедшие в сборник «Риальто Великолепный», явно пользуются меньшей популярностью. Тем интереснее выглядит «Добрый волшебник» Глена Кука, в котором сообщество чародеев (очень напоминающее Незримый Университет, каким он был в первых книгах Пратчетта) стремится исследовать возникшее из глубин времени поселение, созданное одним из величайших магов предыдущих эпох. Здесь в центре авторского внимания уже не причудливый антураж, но диалоги между магами.

Естественно, без внимания не мог остаться Кугель Хитроумный — любимый персонаж Вэнса. О дальнейшей судьбе этого незадачливого прохвоста рассказывают Кейдж Бейкер («Зелёная птица»), Люциус Шепард («Манифест Сильгармо»), Байрон Тетрик («Коллегиум магии»). Увы, ни одному из них не удалось передать черты характера Кугеля так, как их описывал создатель, причём в тексте Шепарда очаровательный мошенник стал совершенно однозначным злодеем. Прочтение неожиданное, но уж очень отличающееся от оригинала.

Нельзя не отметить истории Танит Ли «Эвилло Бесхитростный», Джорджа Мартина «Ночь в гостинице „У озера“«, Дэна Симмонса «Указующий нос Ульфэнта Бандерооза» и Терри Доулинга «Дверь Копси». Все они, используя приёмы Вэнса, немного изменяют описываемый мир, раскрывая его более полно. Обратный пример — повесть Джона Райта «Гайял Хранитель», сюжетно похожая на оригинальные произведения цикла, но при том написанная настолько скучно, что её хочется бросить на середине. К счастью, таких текстов здесь немного.

ПОЧТИ КОНФЕТКА!

Изданный питерской «Фантастикой» томик «Песен» — пример того, как надо делать книги для взыскательного читателя: увеличенный формат, полностью сохранённые оригинальные иллюстрации не только на обложке, но и внутри текста. В переводе оставлены все справки о творчестве авторов, а также послесловия писателей — о роли, которую сыграл Джек Вэнс в их собственном творчестве. Отдельно стоит отметить качество переводов. А вот редакторы подкачали — как минимум два текста не согласованы по терминологии с остальными рассказами цикла. В остальном не издание, а конфетка!

УДАЧНО

- УДАЧНЫЕ СТИЛИЗАЦИИ ПОД ДЖЕКА ВЭНСА
- ОБИЛИЕ НЕОЖИДАННЫХ ФИНАЛОВ
- ПОПЫТКИ РАЗВИТЬ СЮЖЕТЫ ОРИГИНАЛА
- ОЧЕНЬ КАЧЕСТВЕННОЕ ИЗДАНИЕ

НЕУДАЧНО

- НЕКОТОРЫЕ ХАЛТУРНЫЕ РАССКАЗЫ
- ОШИБКИ РЕДАКТУРЫ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

Если вы любите цикл Вэнса, как любит автор этих строк, то обязательно берите и читайте «Песни»! Всем же остальным стоит порекомендовать сначала обратиться к оригинальным историям об Умирающей Земле.

Текст: **Дмитрий Злотницкий**

Артбук

Жанр: путеводитель по вымышленной вселенной

Год издания на языке оригинала: 2013

Переводчик: А. Синицкая

Издательство: «Комильфо», 2014

184 стр., тираж не указан

Похожие произведения:
артбук «Искусство вселенной Mass Effect»
артбук «Аватар. Фантастический мир Джеймса Кэмерона»

Мир BioShock Infinite

Парящий мегаполис Колумбия, который был призван стать воплощением американской мечты, по праву может считаться одним из самых запоминающихся фантастических городов, созданных разработчиками игр. Альбом «Мир BioShock Infinite» предлагает нам узнать, как рождался сам город, а также образы населяющих его людей, монстров и, конечно, главных героев игры.

Петербургское издательство «Комильфо» до недавнего времени занималось выпуском преимущественно необычных авторских комиксов вроде «The Arrival. Прибытие» и развлекательных книг с картинками наподобие «Бабушки Смерти». Однако в нынешнем году оно взялось и за более мейнстримные проекты. Первыми ласточками стали серия комиксов о похождениях Черепашек-ниндзя и артбук по одной из лучших игр 2013 года — BioShock Infinite.

Такое звание эта игра завоевала благодаря обширному перечню достоинств, не последними из которых были неповторимый мир и яркие главные герои. Само собой, прежде чем в игре появились Колумбия, Букер, Элизабет и Соловей, их образы не раз менялись — подчас кардинально. Благодаря «Миру BioShock Infinite» мы можем заглянуть за кулисы и увидеть, как это происходило.

Скажем, Колумбия на ранних концепт-артах представала мрачным мегаполисом сродни Восторгу из первого и второго BioShock. А Элизабет вполне могла оказаться не девочкой-подростком, а ребёнком или, наоборот, женщиной в летах — художники перебрали десятки вариантов, прежде чем спутница главного героя обрела финальный облик. И если не все, то многие из рабочих вариантов представлены на страницах альбома.

Кроме эволюции знакомых нам обитателей Колумбии, на страницах книги мы увидим наброски персонажей и существ, которые в итоге в игру не попали, — например, не вписавшись в тот визуальный стиль, на котором в итоге остановились разработчики.

В общем, посмотреть в книге есть на что — на её страницах собрано огромное количество красивых иллюстраций, благодаря которым появился на свет один из самых необычных и запоминающихся игровых миров последних лет.

А вот текстовое сопровождение, к сожалению, оставляет желать лучшего. Кен Левин со своей командой откровенно поскупились на комментарии — их не более чем по абзацу на страницу. И в основном разработчики отделываются общими словами, не раскрывая никаких занимательных подробностей о том, как создавался мир Колумбии. Почитать об этом было бы очень интересно, и немного жаль, что авторы решили почти не говорить о том, как работали над вселенной игры и принимали те или иные творческие решения. Впрочем, недостаток этот типичен для подобных изданий и всерьёз пенять за него именно «Миру BioShock Infinite» едва ли стоит.

> *«Никаких конкретных установок у нас не было, и наша невероятно талантливая команда художников смогла дать волю воображению. Они рассмотрели не только самые очевидные и безумные варианты, но и всё, что могло оказаться между ними. Они создали заново всё, что только можно: от архитектуры и нарядов до граждан и странных существо множества Америк, обитающих в бесконечном числе параллельных измерений.»*
>
> ***Кен Левин***

НОВАЯ ЭПОХА BIOSHOCK

В феврале нынешнего года Кен Левин объявил, что студия Irrational Games прекращает существование, а сам он в ближайшем будущем вместе с небольшой командой займётся разработкой менее масштабных и дорогих проектов, нежели BioShock. Сериал, впрочем, продолжит развиваться и без своего отца-основателя. Теперь BioShock находится в ведении студии 2K Marin, занимавшейся разработкой второй части серии.

В BioShock Infinite встречается множество разных Элизабет, а в книге мы увидим даже тех, что в игру не попали

УДАЧНО

- КРАСОЧНЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ
- ВОЗМОЖНОСТЬ ЗАГЛЯНУТЬ ЗА КУЛИСЫ РАЗРАБОТКИ ИГРЫ
- ИНТЕРЕСНЫЕ СОПРОВОДИТЕЛЬНЫЕ ТЕКСТЫ

НЕУДАЧНО

- СКУПЫЕ КОММЕНТАРИИ РАЗРАБОТЧИКОВ
- ЗАПОЗДАВШИЙ ВЫХОД

ОЦЕНКА МФ *отлично* **9**

ИТОГ

Шикарный альбом по прекрасной игре. Очень радует, что подобные издания всё чаще появляются на прилавках российских магазинов. Будем надеяться, «Комильфо» продолжит в том же духе.

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Никита Аверин
Метро 2033: Крым 2. Остров головорезов

Пошта, боец крымского клана листоног, пытается добраться до бункеров с техникой, с помощью которой можно развязать новую войну — почище той, что уничтожила цивилизацию... Весьма бодрый постапокалипсис.

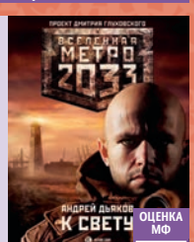
ОЦЕНКА МФ 7

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (135) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Андрей Дьяков
Метро 2033: К свету

Главный герой — мальчик Глеб, которому потеря близких не оставляет шансов на долгую и счастливую жизнь. Но вдруг случается чудо: на станцию питерского метро приходит вооружённый до зубов сталкер по прозвищу Таран, который делает Глеба своим оруженосцем...



ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 7 (83) за 2010 год

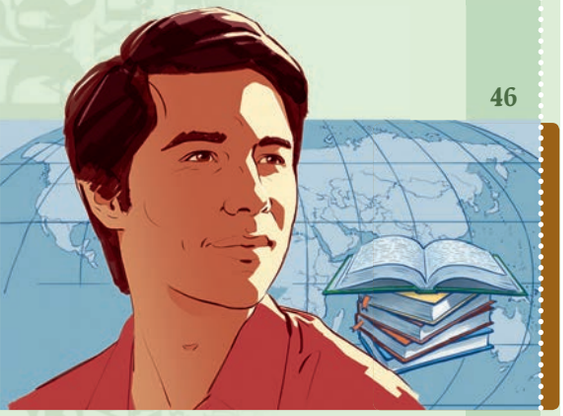
ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Тим Пауэрс
Ужин во Дворце Извращений

Проблемы выживания человечества после глобальной катастрофы не особо волнуют автора. Он с жаром ухватился за возможность нарисовать поверх нашей реальности новый, стильный, красочный и вызывающе-непривычный для читателя мир постъядерной Калифорнии.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 3 (31) за 2006 год



Книжный ряд
Иностранная литература

Ведущий:
Дмитрий Злотницкий

Прошлой весной компания Lucasfilm объявила, что Расширенная вселенная «Звёздных войн» — то есть все книги, комиксы, компьютерные и настольные игры — больше не считаются частью саги и переведены в категорию «Легенды». Само собой, сделано это было, чтобы освободить в хронологии место для более свежих историй — в угоду коммерческим интересам новые владельцы пустили под нож детально проработанную вселенную. Далёкая галактика лишилась львиной доли персонажей и конфликтов, за которыми фанаты следили с начала девяностых, когда появилась Расширенная вселенная.

В официальном каноне были оставлены только шесть фильмов да бездарный мультсериал «Войны клонов» 2008–2014 годов. Конечно, Lucasfilm уже готовит огромное количество новых историй, но будут ли они по уровню превосходить прежние или хотя бы не уступать им? Первый роман обновлённой саги оптимизма не внушает — последняя книга «Легенд» получилась куда более удачной.

Ещё один роман, оказавшийся в поле моего зрения, тоже связан со «Звёздными войнами», пусть и опосредованно. Он написал Тимоти Заном, автором, который в своё время положил начало Расширенной вселенной.

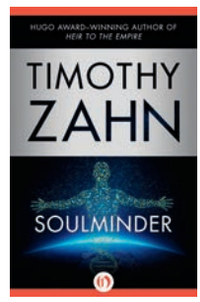
ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Энди Вейер «Марсианин»

Нахваливал этот роман ещё до выхода в России, а теперь, когда он вышел на великом и могучем, сделаю это снова. «Марсианин» — одна из лучших фантастических книг последних лет. Блистательная космическая робинзонада, предельно реалистичная и проникнутая верой в силу человеческого духа.

Мартин *у границ России*

Будущим летом Джордж Мартин окажется на редкость близко к российским границам. С 25 по 28 июня мэтр будет почётным гостем конвента Archipelacon, который пройдёт в Финляндии, на Аландских островах. Поскольку в Россию Мартин в обозримом будущем не собирается, это, вероятно, лучший шанс для поклонников добраться до Джорджа, чтобы лично задать ему интересующие вопросы и взять автограф.



Тимоти Зан
Соулмайндер

Роман

Издательство: Open Road Media Sci-Fi & Fantasy, 2014

283 стр

Timothy Zahn
Soulminder

В России Тимоти Зан известен прежде всего по романам цикла «Звёздные войны», но ими творчество писателя отнюдь не ограничивается. На счету Зана хватает и отдельных незаурядных книг, таких как «Дар Юпитера», «Звёздные всадники» или «Планета по имени Тигрис». Достойным пополнением этого списка стал свежий роман автора — «Соулмайндер».

В отличие от большинства прежних научно-фантастических работ Зана, в которых он заглядывал в далёкое будущее и на иные планеты, здесь речь идёт о Земле XXI века. В основе романа лежит одно-единственное фантастическое допущение. Группе учёных удаётся создать машину, «Соулмайндер», которая позволяет в случае смерти человека сохранить внутри специальной ловушки его личность или, если хотите, душу. Изначально изобретение призвано исключительно спасать жизни — скажем, оно может перенести личность пациента в машину на время опасной операции, чтобы дать врачам возможность работать, не рискуя убить больного.

Однако последствия появления «Соулмайндера» оказываются куда более серьёзными, чем ожидали создатели машины. Зан скрупулёзно исследует возможное влияние такой технологии на общество, цивилизацию и отдельных людей. Некоторые из последствий лежат на поверхности — например, обострение конфликта между наукой и религией или использование «Соулмайндера» для похищения чужого тела. Другие не столь очевидны. Так, технология кардинально меняет судебную систему, ведь благодаря ей жертва убийства может, на время позаимствовав тело добровольца, выступить свидетелем в суде. А тоталитарные режимы находят способ использовать «Соулмайндер» для того, чтобы ещё сильнее порабощать население или подвергать своих политических противников бесконечным пыткам.

Роман написан в традициях классической научной фантастики, что можно назвать как главным козырем книги, так и её основным недостатком. С одной стороны, Зан поднимает крайне сложные и интересные темы и предлагает весьма нетривиальные ответы на вопросы. С другой — исследованию идей автор уделяет куда больше внимания, чем повествованию или героям, так что особыми художественными достоинствами «Соулмайндер» похвастаться, увы, не может, из-за чего текст зачастую кажется весьма пресным. И это обидно, ведь Зан умеет выписывать колоритных персонажей и сочинять сюжеты, которые держат в напряжении с первой до последней страницы. Удели автор больше внимания литературному качеству своей новой книги, и мог бы получиться почти настоящий шедевр.

Итог: суховатый, но весьма неглупый роман, поднимающий множество крайне любопытных вопросов.

МАЙКЛ СТЭКПОЛ В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ

Майкл Стэкпол, любимец поклонников Расширенной вселенной, станет почётным гостем «Еврокона 2015», который состоится в Санкт-Петербурге с 23 по 26 апреля. Помимо романов о далёкой галактике, Стэкпол известен произведениями по вселенным BattleTech, Shadowrun, World of Warcraft, изрядным количеством собственных циклов, а также сценариями к компьютерным играм, в том числе к обеим частям Wasteland. Другим гостем конвента, кстати, будет Джо Аберкромби.

3 романа из нового канона «Звёздных войн»

James S.A. Corey
Honor Among Thieves

Джеймс Кори
Воровская честь

Роман

Издательство: LucasBooks, 2014

288 стр.

В 2012 году, ещё до того, как далёкая галактика стала собственностью компании Disney, редакторы книжной серии по «Звёздным войнам» решили устроить ей своего рода вливание свежей крови. С этой целью к проекту привлекли трио молодых, но уже прекрасно зарекомендовавших себя фантастов — Марту Уэллс, Джеймса Кори и Кевина Хирна. Каждому из них было поручено написать по одиночному роману — о Лее, Хане и Люке соответственно, — действие которых разворачивалось бы в эпоху классической трилогии.

В итоге книга Хирна проскользнула в новый канон, а вот романам Уэллс и Кори с этим не повезло. Причём «Воровская честь» последнего вообще оказалась заключительным романом, вышедшим в рамках Расширенной вселенной.

Действие «Воровской чести» разворачивается вскоре после битвы при Явине. Пока Альянс повстанцев подбирает место для новой базы, Хан Соло и Чубакка берутся отыскать и вывезти с имперской территории агента мятежников Скарлет Харк. Миссия изначально не выглядит лёгкой прогулкой, но на поверку оказывается даже сложнее, чем предполагали герои.

«Воровская честь» предлагает целый калейдоскоп увлекательных приключений, знакомит с несколькими колоритными персонажами и даёт возможность взглянуть на того Хана Соло, которого мы в последнее время видели нечасто. Здесь он ещё не герой галактического масштаба, а молодой авантюрист с добрым сердцем и замашками циничного контрабандиста.

Этим романом Джеймс Кори (под этим псевдонимом скрывается творческий тандем Дэниела Абрахама и Тая Френка) вновь подтвердил звание одного из лучших авторов, пишущих ныне в жанре космической оперы. А заодно продемонстрировал, что в чужой вселенной может работать не хуже, нежели в собственной.

Итог: у Кори получился отличный приключенческий роман. Можно с уверенностью утверждать, что «легендарная» эпоха «Звёздных войн» завершилась на мажорной ноте.

John Jackson Miller
A New Dawn

Джон Джексон Миллер
Новый рассвет

Роман

Издательство: LucasBooks, 2014

400 стр.

Открыть новую эпоху в истории книг по «Звёздным войнам» доверили Джону Джексону Миллеру, писателю и сценаристу, успевшему немало поработать над Расширенной вселенной. Среди прочего его перу принадлежат шикарный роман Kenobi и отличная серия комиксов Knights of the Old Republic. В общем, автор опытный и успевший себя хорошо зарекомендовать, что давало обновлённой серии «Звёздные войны» надежду на сильный старт. Но не тут-то было.

Роман «Новый рассвет» служит эдаким прологом к мультсериалу «Повстанцы», который начал выходить нынешней осенью, и знакомит нас с его главным героем — джедаем-недоучкой Кананом Ярруссом. Закончить обучение он не успел из-за гибели своей наставницы во время Чистки, последовавшей за Приказом №66. Самому Канану удалось ускользнуть от клонов, и с тех пор он скрывается под видом обыкновенного наёмника. Но и это занятие в конце концов приводит несостоявшегося рыцаря к противостоянию с Империей, и он встаёт перед выбором: вновь бежать или вступить в конфликт.

Прежде всего, «Новый рассвет» насквозь вторичен. Подобных книг и комиксов о джедаях, которые пережили Чистку и теперь пытаются понять, как им жить в галактике, принадлежащей Империи, за последние годы вышло великое множество. Роман Миллера на фоне предшественников если чем и выделяется, то недостатками.

Совершенно проходной сюжет книги не имеет абсолютно никакого значения в масштабах истории далёкой галактики. Антагонистом здесь выступает заурядный и незапоминающийся имперский чиновник. Наконец, сам Канан получился блёклым и невнятным персонажем, который не тянет на роль главного героя эпохи.

Пока что новая авторская команда «Звёздных войн», отменившая Расширенную вселенную, демонстрирует, что ничего выдающегося взамен предложить не способна. А раз так, стоило ли вообще затевать перезагрузку?

Итог: Расширенная вселенная начиналась с великолепной «Трилогии Трауна», которая завоевала неувядающую любовь читателей. А вот «новые» книжные «Звёздные войны» стартовали со слабого, пустого и совершенно необязательного романа.

James Luceno
Tarkin

Джеймс Лучено «Таркин»
Ветеран Расширенной вселенной Джеймс Лучено поведает читателям о карьере гранд-моффа Таркина в эпоху расцвета Империи. А именно о том, как Таркину на пару с Дартом Вейдером приходилось бороться против повстанцев, пока его любимое детище, «Звезда смерти», ещё строилась.

Kevin Hearne
Heir to the Jedi

Кевин Хирн «Наследник джедаев»
Книга, анонсированная ещё до отмены старой Расширенной вселенной, но умудрившаяся попасть в новый канон благодаря поздней дате выхода. Кевин Хирн, прекрасно зарекомендовавший себя на ниве городского фэнтези, поведает о приключении Люка Скайуокера во временном промежутке между фильмами «Новая надежда» и «Империя наносит ответный удар». На страницах «Наследника джедая» Люку предстоит попробовать себя в роли шпиона.

Paul Kemp
Lords of the Sith

Пол Кемп «Повелители ситхов»
Первый в рамках нового канона роман с ситхами в главной роли. Причём не с абы какими, а с самыми что ни на есть известными — Палпатином и Вейдером. Вскоре после окончания Третьего эпизода они вдвоём оказываются на планете, охваченной восстанием. Полагаться ситхи могут только друг на друга и на Тёмную сторону Силы.

Книжный ряд
Комиксы

Ведущий:
Дмитрий Злотницкий

Так исторически сложилось, что более-менее широкая российская аудитория знает супергероев прежде всего по многочисленным адаптациям — кинематографическим, телевизионным, игровым. К сожалению, далеко не все супергерои, даже из числа самых именитых, успели толком засветиться на экранах. В этом месяце в центре внимания комиксы именно о таких персонажах, которым пока не удалось по-настоящему заявить о себе за пределами родной индустрии.

Неуязвимого голливудские студии и разработчики игр пока вовсе обходят вниманием, на счету Дардевила один неудачный фильм да редкие и незначительные роли в анимации и играх, а Дэдпул может похвастаться несколькими минутами в ленте «Люди Икс: Начало. Росомаха», неплохом игровом экшене имени себя любимого и появлением в массовке некоторых других игр из вселенной Marvel. Негусто, учитывая, насколько это интересные герои. Но тем более пристального внимания заслуживают вышедшие в России комиксы, рассказывающие об этих персонажах.

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Дэвид Шефф «Game Over. Как Nintendo завоевала мир»
Компания Nintendo может похвастаться впечатляющей и захватывающей историей. Однако книгу заметно портит восторженный тон автора, его чрезмерный интерес к судебным конфликтам компании, а также то, что повествование обрывается на первой половине 1990-х.

Джо Аберкромби «Красная страна»
Перечитанная на русском, «Красная страна» производит не столь сильное впечатление, как в оригинале, — всё-таки при переводе Аберкромби многое теряет. Но тем, кто любит тёмное фэнтези и вестерны, пропускать роман нельзя: такого удачного смешения этих жанров ещё не приходилось видеть.

Двойной удар

«Азбука» расщедрилась на очередной громкий анонс. Петербургское издательство объявило, что планирует выпустить на русском языке серию Джеффа Лоэба Superman/Batman. Ознакомиться с совместными приключениями Человека из стали и Тёмного рыцаря читатели смогут в 2015 году.

Robert Kirkman
Invincible Vol. 1: Family Matters
Сборник
Год выхода на языке оригинала: 2003
Художник: Кори Уокер
Издательство: «42», 2014
120 стр., 4000 экз.

Роберт Киркман
Неуязвимый.
Том Первый: Дела семейные

В индустрии комиксов верность одному издательству — большая редкость. Большинство известных сценаристов и художников регулярно меняют работодателей, а то и вовсе одновременно трудятся на несколько компаний. К числу немногих исключений принадлежит Роберт Киркман. Если не считать нескольких небольших сторонних проектов, он вот уже одиннадцать с лишним лет бессменно сотрудничает с издательством Image Comics. На протяжении всего этого времени двумя главными проектами Киркмана остаются не нуждающиеся в представлении «Ходячие мертвецы» и оригинальная супергеройская серия «Неуязвимый».

Заглавный герой последней, в миру известный как Марк Грейсон, — сын самого могущественного и прославленного защитника Земли. В самом начале комикса у паренька начинают проявляться суперспособности, унаследованные от родителя, и Марк, само собой, спешит пойти по его стопам: облачившись в цветное трико, он начинает бороться со злом.

История из такой завязки могла вырасти какая угодно — от классического супергеройского эпика до комедии, высмеивающей комиксовые клише, или постмодернистского переосмысления жанра. В «Неуязвимом» есть всё вышеперечисленное — и многое другое. Но это совсем не так здорово, как может показаться на первый взгляд. Похоже, работая над «Делами семейными», автор сам до конца не определился, что же за комикс он создаёт.

В мозаике, сложенной Киркманом, слишком много разнородных элементов, и цельной картины из них пока не складывается. История Марка в первом томе выглядит весьма легковесной и не может похвастаться размахом. Для пародии же здесь маловато смешных эпизодов. Да и оригинальных идей и смелых сюжетных решений недостаточно для того, чтобы «Неуязвимый» мог претендовать на звание нового слова в жанре.

Комикс не лишён сильных сторон — в нём хватает колоритных персонажей, ярких эпизодов и остроумных диалогов, он легко читается и симпатично нарисован. Но от автора выдающихся «Ходячих мертвецов», которые стали настоящей вехой в жанре, ждёшь большего.

Итог: у «Неуязвимого» нешуточный потенциал, но в первом томе он остаётся по большей части нереализованным.

Художник Кори Кокер трудился над первыми семью выпусками «Неуязвимого». Затем ему на смену пришёл Райан Отли

НАСТУПЛЕНИЕ XL MEDIA

Издательство XL Media совсем недавно начало выпускать западные комиксы, но приступило к делу с размахом. В ближайших планах компании — блестящая антиутопия Уоррена Эллиса Transmetropolitan, ужастик Роберта Киркмана Outcast, триллер с налётом эротики Мэта Фракшена Sex Criminals, фэнтезийная серия I Kill Giants от Джо Келли, спин-офф комиксов о Хеллбое B.P.R.D.: 1946, а также адаптация игры The Last of Us (на её основе также выйдет артбук).

3 классические серии о Дардевиле

Frank Miller
Daredevil: Born Again

Сборник

Год выхода на языке оригинала: 1986

Художник: Дэвид Мазукелли

Издательства: Hachette, «Панини Рус», 2014

Серия: «Marvel. Официальная коллекция комиксов»

192 стр., 22 300 экз.

Фрэнк Миллер
Дардевил: Рождённый заново

В конце 1970-х годов серия «Дардевил» («Сорвиголова») переживала плохие времена — её популярность и продажи неуклонно снижались. От краха серию спас художник Фрэнк Миллер, тогда ещё совсем молодой. Сначала он изменил стилистику серии, сделав Нью-Йорк Дардевила более мрачным и приближённым к реальности. А чуть позже Миллер выразил недовольство сюжетами комикса и получил от редактора Marvel Денниса О'Нила... пост сценариста серии.

В руках нового автора «Дардевил» преобразился. Комикс стал взрослым, серьёзным и невероятно драматичным. Результаты не заставили себя ждать. В 1983 году, когда Фрэнк Миллер покинул пост, Дардевил уже числился среди самых популярных персонажей Marvel. Впрочем, попрощался с Сорвиголовой Миллер отнюдь не навсегда. В 1986 году он вернулся к серии, принёсшей ему широкую известность, и написал для неё ещё одну главу — пожалуй, самую сильную за всё время работы Миллера над «Дардевилом».

Фрэнк никогда не был склонен особенно жалеть своих героев, и «Рождённый заново» служит очередным тому доказательством. С первых же страниц автор обрушивает на голову Дардевила одну неприятность за другой. За расставанием с любимой следует крушение карьеры, вскоре герой и вовсе оказывается бездомным, а за всем этим стоит босс преступного мира Кингпин, который прознал тайну личности своего недруга и наконец получил возможность его полностью уничтожить. И ему это почти удаётся.

Столь драматические, эмоциональные и глубокие сюжеты, как «Рождённый заново», появляются на страницах мейнстримовых комиксов нечасто, а уж до России добираются и того реже. У комикса есть только один значимый минус — он не слишком подходит для первого знакомства с Дардевилом. Тем, кто раньше не сталкивался с этим супергероем и его окружением, будет непросто разобраться в причинах многих поступков и нюансах отношений между персонажами.

Итог: имя Фрэнка Миллера на обложке — это всегда знак качества. А «Рождённый заново» к тому же одна из лучших его работ и по совместительству — ключевая веха в биографии Дардевила.

Дуэйн Сверчински
Дэдпул. Война Уэйда Уилсона

О Дэдпуле смело можно сказать, что слава бежит впереди него. Едва ли найдётся любитель супергеройских комиксов, который не слышал бы про этого болтливого наёмника. А ведь на русском до сих пор не выходили комиксы с ним в главной роли. И вот, наконец, благодаря Hachette это упущение было исправлено.

«Война Уэйда Уилсона» не входит в хронологию основой вселенной Marvel и в число наиболее известных комиксов о Дэдпуле, но прекрасно отражает всю суть этого неповторимого героя. Зашкаливающая концентрация безумия, чёрный юмор на грани фола, безудержное смакование насилия — всего этого здесь в достатке.

На протяжении всего комикса болтливый наёмник даёт сенатскому комитету отчёт о своём бурном прошлом и службе в секретном отряде «Икс». В его рядах Дэдпул вместе с несколькими другими антигероями вовсю сеял смерть и разрушение — по указке правительства США, во имя торжества звёздно-полосатых идеалов. О своих былых подвигах Дэдпул рассказывает с нескрываемой гордостью и в свойственной одному ему манере — регулярно беседуя напрямую с читателем, смакуя каждый акт насилия и беспардонно перевирая прошлое, чтобы выставить себя в героическом свете.

Не будем скрывать, чтение это весьма специфическое и, без сомнения, придётся по вкусу далеко не всем любителям супергеройских комиксов. Но тем, кто попадёт под неповторимое обаяние Дэдпула, удовольствие гарантировано.

Бонусом в томик входит одиночный выпуск «Дэдпул: Скоро в кино». Само собой, наёмнику и самому обидно, что он до сих пор не стал звездой большого экрана. В этом комиксе Дэдпул постарался, наконец, пробиться в Голливуд, только в итоге сам оказался этому не рад. Зато мы получили ещё одну насколько жестокую, настолько же и уморительную историю о словоохотливом наёмнике.

Итог: комикс под стать заглавному герою — балансирует на грани трэша, но прекрасен в своём сумасшествии. В общем, даёт отличное представление о том, кто такой Дэдпул.

Duane Swierczynski
Deadpool: Wade Wilson's War

Сборник

Год выхода на языке оригинала: 2001

Художник: Джейсон Пирсон

Издательства: Hachette, «Панини Рус», 2014

Серия: «Marvel. Официальная коллекция комиксов»

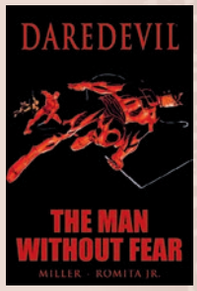
136 стр., 22 200 экз.

Дардевил: Демон-хранитель

Daredevil: Guardian Devil
В конце 1990-х годов назрела необходимость перезапустить несколько забуксовавшую регулярную серию «Дардевил». Вдохнуть в неё новую жизнь Marvel доверило знаменитому режиссёру Кевину Смиту. И он не подкачал, придумав одно из самых необычных приключений в биографии Дардевила, ставшего на страницах «Демона-хранителя» защитником ребёнка, которого считали самим Антихристом.

Дардевил: Человек без страха

Daredevil: The Man Without Fear
Последний на сегодняшний день комикс Фрэнка Миллера о Сорвиголове. В 1993 году сценарист, ставший к тому времени легендой индустрии, вернулся к Дардевилу, чтобы в мини-серии из пяти номеров переписать историю становления героя. «Человек без страха» стал очередным шедевром мастера, новой точкой отсчёта в биографии героя и ориентиром для авторов последующих комиксов.



Дардевил

Daredevil
В 2001 году на пост сценариста серии заступил Брайан Майкл Бендис. Он трудился над комиксом на протяжении четырёх последующих лет и за это время создал целый калейдоскоп очень мощных, пронзительных и нетривиальных сюжетов.

ВИДЕОДРОМ

Редактор: **Александр Гагинский**

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

«Когда дует ветер» (1986)
Душераздирающий мультфильм: сочетание западной и японской анимации, рисованной и кукольной техники, комедии и трагедии, да ещё под музыку Pink Floyd и Боуи.

Год назад в статье «Хватит спасать Коннора!» я писал, почему не жду ничего хорошего от «Терминатора 5». Писал, что франшиза в тупике, каждый новый фильм противоречит предыдущему, а хвалёный Джон Коннор всё никак не исполнит свою миссию — спасти мир. С тех пор ситуация начала меняться. Сценаристы отказались от дурацкой идеи снять римейк первого «Терминатора» в пятидесятых. Команда картины пополнилась солидными актёрами — Эмилией Кларк, Мэттом Смитом. А Шварценеггер и другие источники наперебой обещали сюжет в духе «Назад в будущее 2» с обыгрыванием сцен из первого фильма. Всё это обнадёживало.

И только у меня отлегло от сердца, как в Сеть просочились подробности о черновом сценарии «Терминатора: Генезис». Подробнее о нём вы можете почитать в блоге нашего автора Кирилла Размысловича (kiri2ll.livejournal.com), а здесь выскажу только впечатление: всё очень плохо. Сцены из первого «Терминатора» действительно будут скопированы, но отнюдь не в остроумной манере «Назад в будущее». Сюжет обещает быть совершенно сумбурным: последовательность и внутренняя логика, от которых и так мало оставалось в последних фильмах, окончательно вылетели в трубу. То молодой, то старый Шварценеггер, дерущийся сам с собой; Коннор, порабощённый Скайнетом; Сара, которую вырастил киборг-нянька, насмотревшийся «Улицы Сезам»...

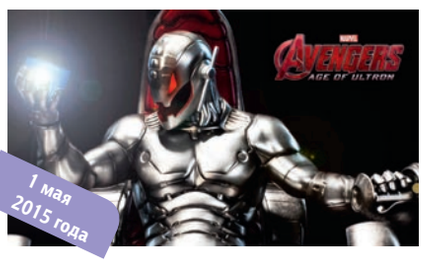
Если этот слив — не неудачная шутка, а реальный сценарий, дела даже печальнее, чем я писал в прошлом году. «Терминатор: Генезис» имеет шансы стать худшим из римейков и перезапусков нашей эры. Новые «Робокоп» и «Вспомнить всё» были хотя бы попытками рассказать старую историю по-новому, а «Терминатор: Да придёт спаситель» — малозначительным дополнением, не развивающим сюжет франшизы. «Генезис» же пока представляется беспардонной эксплуатацией имён и образов, когда-то приносивших деньги.

Третья фаза Marvel

КИНОСТУДИЯ **MARVEL** ОБЪЯВИЛА ГРАФИК ВЫХОДА СВОИХ ФИЛЬМОВ НА НЕСКОЛЬКО ЛЕТ ВПЕРЁД.

«МСТИТ ЕЛИ 2: ЭРА АЛЬТРОНА»

Про эту картину уже известно почти всё: команда Мстителей соберётся ещё раз, чтобы противостоять обезумевшему андроиду Альтрону. В это противостояние окажутся ввязаны и два неоднозначных персонажа — сестра и брат, Алая Ведьма и Ртуть (да-да, последний — герой из «Дней минувшего будущего, но в исполнении другого актёра; всё-таки «Люди Икс» пока в руках иной студии).



1 мая 2015 года

«ЧЕЛОВЕК-МУРАВЕЙ»

Воришка Скотт Лэнг превращается в супергероя Человека-муравья, способного увеличиваться и уменьшаться. Эту технологию создал профессор Хэнк Пим (в ранних комиксах он и был Муравьём), который теперь наставляет Лэнга на путь истинный. Фильм казался очень многообещающим, пока у руля был блистательный Эдгар Райт. Но после долгих скандалов режиссёра сменили на менее опытного Пэйтона Рида, а значит, особых сюрпризов ждать не стоит.

17 июля 2015 года

«ПЕРВЫЙ МСТИТЕЛЬ 3: ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА»

В основу фильма ляжет одна из лучших историй о мире Marvel. Серия комиксов «Гражданская война» — это тонкая сатира на вечный американский спор о свободном ношении оружия. По сюжету Тони Старк добился принятия закона, по которому супергерои обязаны получать лицензию от государства. Чтобы не злоупотребляли суперсилами, конечно. Но свободолюбивый Капитан Америка воскликнул «Ни за что!» и возглавил мятеж против бюрократии. В комиксах победил Старк, но в кино всё могут вывернуть иначе.

6 мая 2016 года

«ДОКТОРСТРЕЙНДЖ»

Стрейндж — самый фэнтезийный из героев Marvel, бывший хирург, который потерял руки, но обрёл магическую силу. Сюжет многообещающий, только почему-то никто не хочет играть роль доктора. Студия вела переговоры с Бенедиктом Камбербэтчем, Хоакином Фениксом, Юэном Макгрегором, Итаном Хоуком и Мэттью Макконахи, и ни один не дал окончательного согласия. Когда верстался номер, прошёл слух, что Камбербэтч таки передумал и взялся за роль. Ждём официального подтверждения.

4 ноября 2016 года

«СТРАЖИ ГАЛАКТИКИ 2»

Самая успешная из новых франшиз, конечно, не останется без продолжения. Marvel обещают, что в этой части мы узнаем, кто настоящий отец Питера Квилла. А могущественный Танос наверняка выйдет из тени и станет полноценным главным злодеем.

5 мая 2017 года

«ТОР 3: РАГНАРЁК»

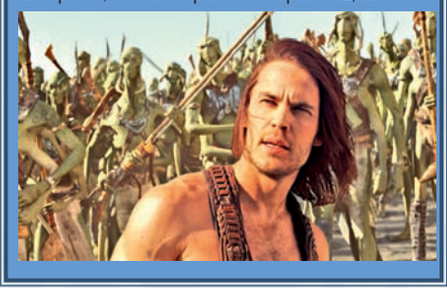
Судя по названию, фильм будет посвящён великой битве между богами Асгарда и великанами. А также, надо думать, финальному выяснению отношений между Тором и Локи. Вопреки скандинавской мифологии, Один в битве участвовать не будет — потому что Энтони Хопкинсу надоело его играть. «Один мёртв, — отрезал актёр-ветеран, — Локи его убил и занял его место».

28 июля 2017 года

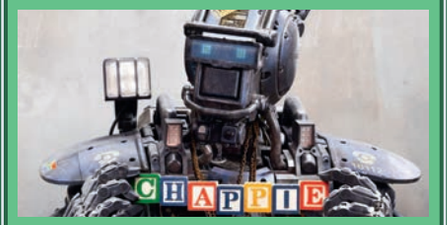
КОРОЧЕ ГОВОРЯ

«Картера 2» не будет

Права на экранизацию книг о Барсуме вернулись к наследникам их автора, Эдгара Берроуза. Правообладатели теперь ищут, кто бы взялся за продолжение «Джона Картера». Студия Disney от такой чести отказалась: для неё этот фильм обернулся кассовым провалом. Правда, виноваты в нём не столько создатели картины, сколько маркетологи и рекламщики.



«Чаппи»



После изматывающих съёмок «Элизиума» Нил Бломкамп зарёкся иметь дело с крупными студиями и бюджетами и вернулся к независимой фантастике. В ноябре стало известно, что он задумал: «Чаппи», историю о человечном роботе, который сбежал от хозяев и исследует мир, а власти пытаются его уничтожить. Идея не новая (кто сказал «Короткое замыкание»?), но в руках хорошего режиссёра может превратиться в достойное кино.

«Отряд самоубийц»

Третьим фильмом в новой киновселенной DC станет «Отряд самоубийц» — история о суперзлодеях, насильно поставленных на службу правительству США. Главным героем, по слухам, может стать Лекс Лютор в исполнении Джесси Айзенберга. А кроме него, в фильме, судя по одноимённым комиксам, должны появиться Харли Квинн, Дэдшот и Дэфстроук.

«ЧЁРНАЯ ПАНТЕРА»

Заглавный герой — африканский вождь Т'Чалла, который носит чёрный костюм (почти как у Женщины-кошки) и обладает нечеловеческими силой и ловкостью. Похоже, фильм об этом малоизвестном персонаже Marvel запланировали в ответ на критику, что все их главные герои — белые.

3 ноября 2017 года

«МСТИТЕЛИ 3: БЕСКОНЕЧНАЯ ВОЙНА. ЧАСТЬ 1»

Судя по названию, это экранизация комикса Infinity War, посвящённого борьбе за сверхъестественную Перчатку Бесконечности. Намёки на эту перчатку уже не раз появлялись в киносерии: сама она мелькнула в «Торе 2», а Тессеракт и Камень Силы, которые должны её украшать, даже играли в фильмах важную роль.

4 мая 2018 года

«КАПИТАН МАРВЕЛ»

Не путайте с Шазамом, супергероем DC, который прежде носил то же имя. Капитан Марвел от Marvel — это инопланетянин с забавным именем Мар-велл, который служил империи Кри (сородичам Ронана из «Стражей»), а потом стал защищать от неё Землю. Мар-велл родом из космоса Marvel и, вероятно, будет пересекаться с командой Стражей галактики.

6 июля 2018 года

«НЕЛЮДИ»

Ещё одна группа героев из космоса. Нелюди (Inhumans) — целый народ мутантов со сверхспособностями, созданных всё той же империей Кри. Одним из главных героев наверняка будет Чёрная Молния — вождь Нелюдей, который всегда молчит, потому что его голос смертоносен.

2 ноября 2018 года

«МСТИТЕЛИ 3: БЕСКОНЕЧНАЯ ВОЙНА. ЧАСТЬ 2»

Как мы и предполагали в предыдущем номере, третью часть «Мстителей» разбили на два фильма.

3 мая 2019 года

«Терминатор 5»: вот эти ребята

Издание Entertainment Weekly опубликовало первые промо-фотографии героев перезапущенного «Терминатора». Выглядят они… скажем прямо, необычно. Судя по всему, фотограф и актёры решили покуражиться на публику. Иначе объяснить эти комично суровые лица не получается.

Что интересно, на одной обложке Entertainment Weekly оказались Сара и Кайл, а другую делят мрачные Коннор, его помощник и… терминатор в виде скелета. Это может быть намёком, что Коннор в фильме — злодей и раб Скайнета, а герой Смита — шпион терминаторов, как и предсказывает утечка.

Сара Коннор (Эмилия Кларк)
Соратник Коннора (Мэтт Смит)
Кайл Рис (Джей Кортни)
Джон Коннор (Джейсон Кларк)

www.mirf.ru

©2014 WARNER BROS ENT. ALL RIGHTS RESERVED.

Текст: **Александр Гагинский**

Жанр: фэнтези

Режиссёр: Питер Джексон

Сценаристы: Питер Джексон, Гильермо дель Торо, Фрэн Уолш

В ролях: Мартин Фримен, Йен Маккелен, Люк Эванс

Премьера в России: 17 декабря 2014 года

Возрастной рейтинг: 12+

Официальный сайт: thehobbit.com

Люди Эсгарота и гномы Одинокой горы готовы передраться из-за сокровищ дракона, да и король эльфов Трандуил требует свою долю. Волшебник Гэндальф томится в плену, а орки и варги собирают великую армию. Ох, и битва же грянет, когда все они встретятся!

Третья эпоха Средиземья подходит к концу. Мало кто из нас застал Первую — мультфильмы Бакши, Рэнкина и Бэсса прошли незамеченными даже на Западе. Но Вторую забыть невозможно. Миллионы людей открыли Средиземье, да и фэнтези в целом, именно в 2001 году, когда Питер Джексон выпустил на экраны «Братство кольца». Не все и не сразу тогда осознали, какого масштаба событие произошло. Кто-то брюзжал про опошляющий Голливуд и требовал своего Бомбадила, кто-то снисходительно предрекал, что мода на эльфов и волшебников скоро канет в Лету. Большое видится на расстоянии: за следующие десять лет «толкинулось» в разы больше людей, чем за предыдущие полвека.

Третья эпоха, трилогия «Хоббит», тоже вызвала много споров. Снова нашлись недовольные. Злые языки поговаривали, что Средиземье уже не то. Что жадный Пиджей выжимает последние соки из старушки-повести и пометок на манжетах Профессора. Что роман Тауриэли с гномом — грубый и постыдный фансервис. Но с Джексона такие обвинения — как с гуся вода, потому что такого яркого и впечатляющего фэнтези, как он, не снимает никто.

Критики правы в одном: мир киносерии — уже не совсем мир Профессора. Это совместная вселенная Толкина, Фрэн Уолш, Йена Маккелена, Энди Серкиса, Говарда Шора, а пуще всего, конечно, Джексона. И Питер не уйдёт из своей вселенной, не хлопнув напоследок дверью как можно громче.

Название последней картины не просто так поменяли с «Туда и обратно» на «Битву пяти воинств». Сорок пять минут фильма будут посвящены грандиозной битве с участием гномов, людей, эльфов, орков, варгов, орлов и одного очень смелого хоббита. Джексон даже заново собирал съёмочную группу, чтобы снять дополнительные сцены к этому сражению. К тому же фильм начнётся с огненной атаки дракона Смауга на озёрный город, а где-то в середине нас явно ждёт штурм Дол-Гулдура. Конечно, Джексон мог ограничиться и простым побегом Гэндальфа из плена, но с чего бы тогда LEGO выпускать набор игрушек, посвящённый битве за этот замок? Спойлеры иногда можно откопать вот в таких неожиданных местах.

Когда выйдет «Битва пяти воинств», у кино-Средиземья не останется светлого будущего. Только великое прошлое. Средиземье, к счастью, не «Человек-паук», эту вселенную наверняка не станут перезапускать ближайшие лет двадцать: слишком уж высокую планку задал Питер. У нас не будет новых «Хоббитов» и «Властелинов», чтобы ждать, останется только вспоминать старых. И это вовсе не так грустно, как кажется. Мы наконец-то увидим все шесть фильмов — полную картину киновселенной, сможем пересматривать их и показывать друзьям, которые ещё не подхватили благородную болезнь фанатства.

Чего ждать дальше, мы уж найдём. Успех «Хоббита», кажется, заставил киностудии снова поверить в высокое фэнтези, рассчитанное не только на детей. Посерьёзнела со вторым фильмом серия «Как приручить дракона», увидел свет очень смелый «Ной», на подходе — «Седьмой сын», а позже будет и «Варкрафт» Дункана Джонса, которому вполне под силу подхватить знамя Джексона.

А ещё будет сам Джексон, свободный от груза ответственности, который он волочил столько лет, и открытый для новых идей. Уж от него-то мы можем ждать чего угодно.

■ Наконец-то мы увидим этих раззолоченных красавцев в деле. Может, дойдёт и до лосиной кавалерии?

Текст: **Александр Гагинский**

Жанр:
мифологический пеплум

Режиссёр: Ридли Скотт

Сценаристы: Адам Купер, Билл Колладж и другие

В ролях: Кристиан Бэйл, Джоэл Эдгертон, Аарон Пол, Сигурни Уивер

Премьера в России:
1 января 2015

Возрастной рейтинг: 12+

Официальный сайт:
exodusgodsandkings.com

ИСХОД
ЦАРИ И БОГИ

ЕВРЕЙ МОИСЕЙ РОДИЛСЯ В ДРЕВНЕМ ЕГИПТЕ И ВЫРОС ПРИ ДВОРЕ ФАРАОНА. НО ПРИХОДИТ ВРЕМЯ, КОГДА БОГ ПРИЗЫВАЕТ МОИСЕЯ. ЕГО ДОЛГ — ОСВОБОДИТЬ ЕВРЕЙСКИЙ НАРОД ИЗ ЕГИПЕТСКОГО РАБСТВА. И РАДИ ЭТОГО МОИСЕЙ ДОЛЖЕН ПОЙТИ ПРОТИВ НАЗВАНОГО БРАТА — ФАРАОНА РАМЗЕСА.

Пеплумами называют киноэпосы о древнем мире — Греции, Риме, Египте и Израиле. В 2014 году этот жанр снова вошёл в моду: подряд вышли четыре фильма об античности, среди которых — неплохие «300 спартанцев: Расцвет империи» и «Геракл». А вот пеплум библейский пока отстаёт: «Ной» оказался далёким от исторического жанра, а «Сын Божий» — малобюджетным и чересчур религиозным. Похоже, ситуацию может исправить только ветеран, патриарх и знаток киноэпоса сэр Ридли Скотт.

Любители фантастики часто забывают об этой ипостаси Скотта. Для нас он в первую очередь режиссёр культовых фильмов «Чужой» и «Бегущий по лезвию». Но в последние десятилетия куда чаще и успешнее, чем фантастику, Скотт снимал масштабные исторические эпосы: «Царство небесное», «Гладиатор», «Робин Гуд», «1492: Завоевание рая»... На них он, что называется, собаку съел — статуэтку «Оскара» за лучший фильм получил именно «Гладиатор», а не «Чужой» или «Бегущий». Скотт вольно обращался с историей, но мало кто на это жаловался. Вернее, многие открывали рот, чтобы пожаловаться, да так и не могли закрыть, глазея на потрясающие пейзажи, грандиозные баталии, героических Рассела Кроу и Орландо Блума в доспехах. «История — это гвоздь, на который я вешаю свою картину», — говорил Александр Дюма, и сэр Ридли не раз доказывал, что этот принцип имеет право на существование.

«Исход» относится к той же категории, что и «Гладиатор», но с одной оговоркой: эту картину повесили не просто на историю, а на хрестоматийный библейский миф. Это значит, что Скотт позволит себе чуть меньше вольностей, ведь для многих его зрителей ветхозаветная легенда священна. Зато масштабы этой легенды позволят ему развернуться вовсю: кровавый дождь, пылающие деревья и, конечно, расступающееся Красное море. Уже по трейлеру видно, с каким размахом «Исход» воплотит на экране библейские чудеса, из-за которых «Мир фантастики» и обратил на картину внимание. А раз в этой версии Моисей не миролюбивый бородач, а суровый повстанец, прибавляйте к чудесам грандиозные батальные сцены, которые Ридли блестяще умеет снимать. И всё это — в тщательно проработанном антураже Древнего Египта. Скотт сам когда-то работал художником-постановщиком, поэтому к декорациям, костюмам и бутафории относится особенно серьёзно.

Впрочем, фильмы Скотта мы любим не только за красивую картинку. Лучшие из них ещё и поднимают непростые вопросы о вере, выборе, сильных личностях и их роли в истории. По всему видно, что «Исход» не просто красивая фантазия на библейские темы. Помимо Бэйла, в фильме задействованы и другие звёзды — Сигурни Уивер (Рипли из серии про Чужих, кто забыл) и сэр Бен Кингсли («Железный человек 3», «Принц Персии», «Игра Эндера»). Подобный состав набирали явно не затем, чтобы актёры просто покрасовались в древних нарядах. А значит, надеемся не только на грандиозный эпос, но и на драму о великих чувствах.

■ Если я — само солнце, то что сейчас озаряет мою лысину?

■ У Сфинкса в этом фильме лицо Джоэла Эдгертона (Рамзес)

Как снимали «Исход»

- Дизайн «Исхода» создавал Артур Макс, постоянный художник Ридли Скотта, который работал с ним практически над всеми фильмами за последние двадцать лет. За два из них — «Гладиатор» и «Ганнибал» — он номинировался на «Оскар».
- Саундтрек композитора Альберто Иглесиаса записывался на знаменитой студии Abbey Road.
- По признанию Кристиана Бэйла, при работе над своей ролью он вдохновлялся... комедиями «Житие Брайана по Монти Пайтону» и «Всемирная история, часть 1».
- Создателей фильма консультировал профессор египтологии Алан Ллойд.
- Поскольку реальных строений времён Древнего Египта сохранилось крайне мало, многое художникам пришлось реконструировать по настенным рисункам той эпохи.

БЕСЕДУЕТ МАРА РУДНЕВА

«Если переводишь, делай это гениально!»

РАЗГОВОР С ПЕРЕВОДЧИКОМ ЛЕОНИДОМ ВОЛОДАРСКИМ

Голос Леонида Володарского в России знаком, наверное, всем, у кого был видеомагнитофон. Были времена, когда этим голосом говорили абсолютно все известные персонажи — от Терминатора до Белоснежки. На счету у Леонида — переводы более пяти тысяч фильмов, множества художественных романов и компьютерных игр. Володарский в совершенстве владеет четырьмя языками и уже тридцать лет занимается переводом. О профессии переводчика мы и решили поговорить с этим легендарным человеком — а также, конечно, о кино и фантастике.

«КАК МОЖНО ДОПУСКАТЬ ОШИБКИ, КОГДА ЕСТЬ GOOGLE?»

Скажите, как вы переводите какие-то слова, которым нет аналога? Как выкручиваетесь, чтобы было понятно, о чём речь?

Терпение и труд, только терпение и труд. Других рецептов и быть не может. Раньше это был поиск реалий. Вот у Стивена Кинга мне попался Persil. Что такое Persil? В конце концов я выяснил, что это марка стирального порошка. Или, например, в американских фильмах есть такое обращение — «kemosabe». Я не знал, что это такое, но я не стесняюсь учиться! Оказывается, в сериале «Одинокий рейнджер» индеец так называл своего белого напарника, это на каком-то индейском языке обозначает «верный друг». Или вот фильм RED — конечно, никакой он не «красный», а retired, extremely dangerous, «особо опасный в отставке»! Так вот, там была фраза — «это его криптонит». Я залез в Google и выяснил, что слово стало идиомой. Криптонит — единственная слабость.

Меня очень удивляет нынешняя ситуация: я смотрю американские сериалы — «Клан Сопрано», «Ад на колёсах», — и все они плохо переведены. Например, переводчики решили, что homeland — это «Родина», а речь шла о Министерстве внутренней безопасности (Homeland Security), которое было создано после 11 сентября. Вот ещё пример: благодаря неграмотным переводчикам появилось мнение, будто в американской полиции есть должность «офицер». Вынужден разочаровать: в американской полиции нет такой должности. А первое значение слова «officer» в словаре — «человек, работающий в офисе». Торжество неграмотности!

Я не понимаю, как люди могут допускать грубые ошибки в переводе. Есть же Google! Вбил в Google слово — там тебе сразу одиннадцать значений дадут!

Как вы относитесь к нецензурной лексике в переводах?

Хочу сказать всем, особенно поклонникам Гоблина... Однажды Рита Райт-Ковалёва перевела «Над пропастью во ржи» Сэлинджера, где много нецензурной лексики. Так вот, в её переводе нет ни одного матерного слова. Хотя ощущение передавалось полностью! Потом появился молодой человек, который сказал: «Да как так можно? Надо матом!» — и перевёл матом. Я его перевод закрыл через полторы страницы. Всё это в подмётки Ковалёвой не годится.

Я считаю, что в разных странах совершенно разная «цена» нецензурной лексики. В Америке пойдите и скажите кому-нибудь бранное слово — на вас в лучшем случае с недоумением посмотрят. Там очень пуританское общество. А безмозглые люди считают за подвиг, что кто-то ругается матом. Ну что с них взять? Ничего не читают — вот и реакция у них бандерлоговская.

«ВСЮ ЛУЧШУЮ ФАНТАСТИКУ ДАВНО ПЕРЕВЕЛИ»

Кого из мэтров классической фантастики вы читаете?

Настоящее искусство — кино, литература — оно выходит за рамки жанра. По жанрам разделяются не очень удачные книжки. Рэй Брэдбери — фантастика? Нет, великая литература. Шекли, Гарри Гаррисон... Великая литература! «Янки при дворе короля Артура» Марка Твена — вот к какому жанру это можно отнести? Фэнтези? Даже не фэнтези.

Как по вашему, осталось что-то непереведённое из фантастики, что надо донести до русского читателя?
Всю лучшую фантастику в советское время перевели. Я могу об этом говорить, потому что я при этом присутствовал. У меня большая библиотека — Шекли, Брэдбери, Азимов... А потом открылись шлюзы и к нам всё дерьмо полилось.

Все эти разговоры, будто чего-то не переводили... Ну, про «1984» все говорили — хорошая книга. Но на меня не произвела впечатления. Может быть, на юношей, по молодости лет... По мере обретения жизненного опыта, во-первых, начинаешь понимать, что «1984» не про Советский Союз, а про Англию, а во-вторых, узнаёшь, что Оруэлл был троцкистом! Если прочесть книгу Оруэлла «Почести в Каталонии», оттуда узнаёшь, что он был бойцом троцкистских военизированных подразделений во время гражданской войны в Испании.

Кого вы считаете хорошим режиссёром?
Такие вопросы всегда ставят в тупик... Из американцев — Клинт Иствуд, братья Коэны. Из наших — Балабанов, и то в последние годы его куда-то не туда несло.

А актёры?
Евгений Миронов. В фильме «Космос как предчувствие» — его лучшая роль. А дальше он стал играть одно и то же.

А зарубежные? Джонни Депп, к примеру?
Актёр начинается с великой роли, а Джонни Депп такой не сыграл. У него колоссальный комедийный талант, те же «Пираты Карибского моря» — хорошее кино, развлекательное, но он-то там совершенно иной. Звезда и хороший актёр — это совершенно разные вещи, которые не обязательно совпадают. Это совпало в случае с Де Ниро, с Хоффманом. Но, например, Мэрилин Монро — кинозвезда, но бездарная актриса.

Я встречался со многими гениальными актёрами, но в жизни они были скучными людьми. Когда на телевидение приглашают актёра, который начинает излагать свои мысли о новейшей истории России, я думаю — зачем? Иди играй!

Что побудило вас перевести «Неудержимых» «по старинке»?
Попросили и предложили за это хорошие деньги. А сам я не проявляю инициативу.

Как вам сам фильм?
Сделано с юмором — а это очень важно! Актёры иронизируют сами над собой, над тем, что они были идолами. Истории Сталлоне и Шварценеггера — это ведь американская мечта, которой уже нет, она умерла давно. Если ты родился в негритянском гетто, ты и помрёшь в негритянском гетто. Ты приехал с Гаити — всё равно у тебя нет шансов. А эти люди вроде как показывают, что американская мечта жива. Тот же Шварценеггер с акцентом говорит! Если ты в Голливуде говоришь с акцентом, ты можешь играть в лучшем случае иностранного бандита. Машков, например, прекрасный актёр, но в Голливуде ему делать нечего... А Арнольду каким-то образом удалось стать звездой.

«ВЕЛИКИЕ ПЕРЕВОДЫ ДЕЛАЮТСЯ ИЗ ЛЮБВИ К ИСКУССТВУ»

Расскажите про закулисье видеопроката. Кто заказывал, кто платил, какие были условия?
Я находил заказчика, он и платил. У него же дома и переводил. Не было даже домашних студий, только я да микрофон. Студии появились только в начале девяностых. Платили хорошо. Конечно, палат каменных воздвигнуть на эти деньги было нельзя, но это обеспечивало приличную жизнь.

Фильмы до перевода посмотреть было порой невозможно. Те, кому я переводил, обычно не могли ждать. Так что посмотреть удавалось только один раз — чтобы подумать, какие слова-выражения не знаешь, придумать остроумную шутку...

Вы работали с видеопиратами?
Почему пиратами? Люди привозили в Россию фильмы и продавали, это было официально. До тех пор, пока не понадобилось где-то галочку поставить.

Сейчас вовсю вводят антипиратские законы. Что вы можете сказать по этому поводу?
У нас в стране сейчас принимают такое количество законов, что я ночью просыпаюсь в тревоге. Но потом всё равно засыпаю. Потому что кто-то из великих, кажется, Салтыков-Щедрин, сказал: «Суровость или жестокость российских законов искупаются только полным их неисполнением». Говорят, человек должен платить за качественный DVD 350-400 рублей. Но это неправильный подход.

А какой правильный?
Я считаю, скоро не будет ни DVD, ни радио, а кино останется. Всё в интернете будет. Давайте за просмотр фильма назначим цену, скажем, 35 рублей, тогда всё пойдёт. И, я думаю, со мной согласится подавляющее большинство людей. Это Америка так воспитана, что знает: лучше быть законопослушной. У нас так не получится.

Вам приходилось делать субтитры?
Нет, неинтересно. Но я могу сделать. Дайте мне монтажный лист — я вам сделаю за три дня очень хороший, литературный перевод, который можно актёрам отдать.

Вы сейчас по монтажному листу переводите или на звук?
На звук. Или по английским титрам.

А технология перевода изменилась?
Нет. Техника, может, и идёт вперёд, а я перевожу на мини-диски в один голос.

Вы вели передачу на радио, недавно стали вести собственный сайт. А где больше отдача от аудитории?
Конечно, на радио. Там меня слушали сотни тысяч, а по регионам, говорят, и миллион набирался! И потом, за работу на радио мне деньги платили, а насчёт сайта... возникают мысли с ним завязать. Потому что писать — это труд, мне он даётся не так легко, мне ближе разговорный жанр. А прибыли от него — копейки.

У сайта уже образовался круг постоянных посетителей, которые активно там пишут. И я горд тем, что на сайт заходят такие люди. Я безжалостно баню хамов, мне их не жалко. Тут собрались разные люди, с разными убеждениями, но они, по крайней мере, вежливо относятся друг к другу.

Как сейчас, в наше время, живут молодые переводчики?
У меня знакомых переводчиков нет. Но если ты собираешься быть переводчиком, ты должен делать это гениально. Технический перевод — это не перевод, это набитая рука. Только настоящим переводчикам сейчас почти не платят, они сидят и из любви к искусству делают великие переводы.

Перевод становится исключительно хобби?
Да. Или прибежищем недорослей.

Какой совет вы могли бы дать начинающим переводчикам?
Учиться! И знать, что огромное количество людей знает всё лучше их. А им, чтобы много знать, надо много стараться и умерить гордыню.

После финальных титров

Текст: **Юлий Ким младший**

Жанр: супергеройский мультфильм

Режиссёры: Дон Холл, Крис Уильямс

Сценаристы: Джордан Робертс, Роберт Бейрд, Дункан Руле

Первоисточник: одноимённая серия комиксов Marvel

Роли озвучивают: Райан Поттер, Дженезис Родригес, Джейме Чанг

Премьера в России: 25 октября 2014 года

Возрастной рейтинг: 6+

Официальный сайт: movies.disney.com/big-hero-6

Похожие произведения: «Суперсемейка» (2004) «ВАЛЛ-И» (2008) «Железный человек» (2008) «Живая сталь» (2011)

Big Hero 6

Город героев

Юный житель Сан-Франсокио Хиро Хамада не хотел учиться, а хотел участвовать в незаконных боях роботов, пока старший брат Тадаши не показал ему, что «ботанский» институт может оказаться по-настоящему крутым местом. После гибели Тадаши Хиро предстоит со многим справиться и во многом разобраться. И ему в этом помогут команда «ботанов» из института и мединцинский робот Бэймакс. Вместе они станут настоящей супергеройской командой.

«Город героев» позиционируется как первая совместная работа аниматоров Disney и приобретённого этой компанией издательства Marvel Comics. И это, как ни странно, может испортить впечатление от просмотра замечательного мультика. Рой Конли в интервью МФ не соврал, что это в первую очередь работа Disney. От комикса остались общая сюжетная канва, персонажи, некоторые детали сеттинга и энное количество гиковского юмора. Немало, конечно, но если бы «Город героев» не был основан на комиксе, никто не заметил бы разницы.

Джон Лассетер мечтал вернуть студии Disney былую славу, и, судя по мультфильмам последних лет, ему это удалось. «Город героев» легко может запасть в душу современным детям, как нам когда-то запали «Король Лев» и «Красавица и чудовище». Здесь есть динамичная, яркая и добрая история, которая по пути к финалу делает несколько вполне предсказуемых, но интригующих и логичных поворотов. Здесь большой, живой и по-настоящему интересный мир — Сан-Франсокио по количеству локаций и масштабам кажется втрое больше, чем всё королевство из «Холодного сердца». Есть здесь и яркие и интересные герои — в первую очередь Бэймакс. Надувной толстяк с походкой младенца в подгузнике и постоянным желанием лечить людей — это самый милый, добрый и смешной робот на экране со времён «ВАЛЛ-И». Если после «Рататуя» хотелось есть, то «Город героев» вызывает неодолимую тягу к объятиям.

Студия Disney по-прежнему умеет трогать сердца. Из кинотеатра благодарный зритель унесёт воспоминания о пущенной слезе во время трогательного переломного момента, об испуге после метаморфозы Бэймакса, о переживаниях за героев и о радости от того, что всё кончилось хорошо. «Город героев» — яркий пример правильного произведения для детей. Он говорит о вещах, которые

В мультфильме замечательно соблюдён баланс западного и японского. Посмотрите хотя бы на кота

в первую очередь полезно знать ребёнку, — как важна дружба, как пережить утрату, о сострадании к другим и о том, что учение тоже может быть весёлым, — но говорит об этом взрослым языком. Мораль не произносится вслух — она понятна без слов, в лучших традициях хорошего кино.

Жаль только, что скорость повествования слишком высока и большая часть героев остаётся недораскрыта. После финальных титров очень хочется, чтобы сняли сиквел, причём именно марвеловский. Стиль Disney подходит для истории становления героев, но не для продолжения, когда эти герои вырастут и наберутся опыта. Увы, такой сиквел мы, скорее всего, никогда не увидим.

ИТОГ

Если вы рассчитывали увидеть анимационных «Мстителей», вас ждёт разочарование. В остальном же это один из лучших мультфильмов уходящего года. И обязательно досидите до конца финальных титров. Это же Marvel!

Злодей вышел колоритный. И неоднозначный

УДАЧНО

- ПОТРЯСАЮЩИЙ ЮМОР
- ЖИВОЙ МИР
- ОБНИМАТЕЛЬНЫЙ РОБОТ

НЕУДАЧНО

- МАЛО ОТ КОМИКСОВ MARVEL
- МНОГО СОБЫТИЙ УТРАМБОВАНО В НЕБОЛЬШОЙ ХРОНОМЕТРАЖ
- ЭКШЕН ДЛЯ ГАЛОЧКИ

ОЦЕНКА МФ *отлично* **9**

МФ оценивал фильм точно не по этой шкале

Текст: **Евгений Пекло**

Interstellar

Интерстеллар

Человечество на грани вымирания — ресурсы кончаются, люди и посевы гибнут от пылевых бурь, и на Земле спасения уже не обрести. Но шанс на выживание всё же есть — возможно, на другом краю червоточины, открывшейся около Сатурна, есть мир, пригодный для жизни...

Жанр: космическая фантастика

Режиссёр: Кристофер Нолан

Сценаристы: Кристофер Нолан, Джонатан Нолан

В ролях: Мэттью Макконахи, Энн Хэтэуэй, Уэс Бентли

Премьера в России: 6 ноября 2014 года

Возрастной рейтинг: 12+

Официальный сайт: interstellar-movie.com

Похожие произведения: «Космическая одиссея 2001 года» (1968) «Голос далекой звезды» (2002)

МИР ФАНТАСТИКИ ВЫБОР РЕДАКЦИИ

УДАЧНО

- **СЦЕНАРИЙ**
- **РЕЖИССУРА**
- **АКТЁРСКАЯ ИГРА**

НЕУДАЧНО

- **ОПЯТЬ НЕ ПЕРЕВЕЛИ НАЗВАНИЕ**

ОЦЕНКА МФ *потрясающе* **10**

Полвека вся космическая фантастика с роботами, высшим разумом, рассуждениями о жизни человека, его предназначении и историческом пути определялась блистательной «Космической одиссеей» Стэнли Кубрика. Мятежный компьютер HAL 9000, мелодия «Так говорил Заратустра» и чёрный монолит-параллелепипед так укоренились в умах публики, что стали архетипами, которыми наполнен и «Интерстеллар». Тут Ханс Циммер берёт знакомую ноту, а вот здесь у нас — робот в форме чёрного параллелепипеда, не доверяющий человеку. Даже расположение червоточины около Сатурна — и то отсылка к Кубрику. Однако кино у Нолана получилось не только про высший разум и поиски ответов на вечные вопросы. Оно про отношения между людьми. Этот фокус на личностях позволил Нолану снять интересный, глубокий, эмоциональный и не слишком претенциозный фильм, сравнимый с «Космической одиссеей».

В центре сюжета — Купер, герой Макконахи, бывший пилот NASA, живущий во времена, когда человечество приблизилось к закату. Буквально парой штрихов Нолан ярко описывает постиндустриальную эру — эпоху людей, осуждающих потребление. Эпоху экономии, фермеров, голода и пылевых бурь. Одной этой темы хватило бы на десяток фантастических лент, но для Нолана это лишь способ обосновать логику героев, вынудить человечество искать спасение в космосе. Ради отчаянной попытки спасти своё потомство и человеческий род Куперу придётся оставить на Земле детей. Те ещё слишком малы, чтобы осознать важность отцовской миссии и глубину его жертвы. Но пока он будет

Хотя фильм про космос, многие важные для героев события произойдут на кукурузном поле. Нет, инопланетяне на них кругов не рисуют!

лететь где-то там, в космосе, они успеют вырасти и переосмыслить всё то, что он им сказал напоследок. Потому что из-за временных парадоксов его полёт для жителей Земли тянется десятилетиями.

Вокруг центральной темы отношений между отцом и детьми, ответственности за будущее, в котором предстоит жить нашим потомкам, формируется целый кокон из других сюжетных и смысловых линий: призраки, Высший разум из пятимерного измерения, кротовые норы, чёрные дыры, путешествия на другие планеты, секрет управления гравитацией и любовь — единственная сила, которая на самом деле может спасти человечество... У другого режиссера получился бы винегрет, однако Нолану хватило таланта сплести всё это в единую и нерушимую структуру. Масштаб замысла завораживает, а от красоты и мастерства его воплощения захватывает дух. Многослойность и метафоричность происходящего вызывает восторг. Особенно интересно наблюдать, как тема отношения детей к отцу, который ушёл ради их спасения, плавно перетекает в аллегорию отношений с Богом.

Эмоциональное воздействие фильма получилось неожиданно сильным — боль персонажей ощущаешь буквально физически. Макконахи играет бесподобно, но и другие персонажи на фоне Купера не выглядят безликими статистами. Особенно удались роботы — TARS уникален и по внешнему виду, и по характеру. Нолан сделал его не гротескной машиной, не психопатической карикатурой, а полноценным и незаменимым членом экипажа корабля. Умным, весёлым и настолько запоминающимся, что начинаешь воспринимать каждую колонну экстренного вызова из метро как памятник этому прямоугольному герою.

Наверняка концовка фильма вызовет многочисленные споры. Одни воспримут ее буквально, другие, как и автор этих строк, не будут удовлетворены объяснением, которое дают персонажи. А Нолан, как и по поводу волчка из «Начала», опять промолчит и будет загадочно улыбаться. Но ему можно — потому что он чёртов гений, который создал настоящий шедевр кинофантастики.

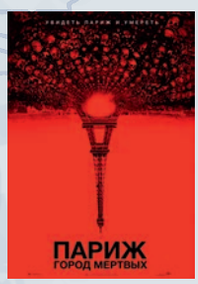
Фильм полон уникальных сцен, надолго врезающихся в память

Пейзажи иных планет завораживают

ИТОГ

Великолепный фильм, при работе над которым все — от сценаристов и консультантов до актёров и композитора — выложились на сто процентов. Глубокий и многослойный шедевр, который стоит увидеть каждому.

Текст: **Алексей Ионов**



Жанр: ужасы

Режиссёры: Джон Эрик Даудл

Сценаристы: Дрю Даудл, Джон Эрик Даудл

В ролях: Пердита Викс, Бен Фельдман, Эдвин Ходж

Премьера в России: 2 октября 2014 года

Возрастной рейтинг: 16+

Официальный сайт: facebook.com/AsAboveSoBelowMovie

ОЦЕНКА МФ *так себе* **4**

As Above, So Below

Париж. Город мёртвых

Археолог и авантюристка Скарлетт Марлоу посвятила жизнь поискам философского камня. Найденная в иранских пещерах зацепка приводит её в Париж, где девушка, заручившись помощью бывшего парня и французских диггеров, спускается в мрачные катакомбы под городом. Однако путешествие под землю становится сошествием в персональный ад.

Многокилометровые парижские катакомбы уже давно притягивают внимание туристов, писателей и сценаристов. Не стал исключением и создатель «Дьявола» и «Карантина» Джон Эрик Даудл, выбравший французские подземелья в качестве места действия своего нового ужастика «Город мёртвых». Для пущей атмосферы картина снята в жанре «найденной плёнки» —происходящее на экране якобы заснято на камеру одним из персонажей, который хочет сделать документальный фильм о главной героине.

Поначалу «Город мёртвых» смотрится бодро и напоминает даже не ужастики, а приключенческие фильмы в стиле «Индианы Джонса» или «Кода да Винчи». Герои носятся по Парижу и разгадывают тайны, не гнушаясь преступать закон и наносить урон памятникам архитектуры. Но как только они спускаются в катакомбы, всякая логика исчезает и дальше фильм скатывается в абсурд. На героев обрушиваются таинственные культисты и давно пропавшие приятели, посреди древних лабиринтов возникают звонящие телефоны и горящие автомобили.

Сценаристы намекают, что персонажи оказались между миром людей и адом и всё происходящее как-то связано с их персональными скелетами в шкафу, но не удосуживаются объяснить, как

именно. Из-за этого сюрреалистический абсурд быстро наскучивает. Образы героев так и остаются нераскрытыми, да и актёры играют неважно. Так что судьба персонажей не вызывает ни сочувствия, ни даже интереса.

ИТОГ

Невнятный сюжет, отсутствие логики и плохая актёрская игра на корню загубили имевшийся у фильма потенциал.

Текст: **Александр Подольский**

Жанр: ужасы

Режиссёр: Джон Р. Леонетти

Сценарист: Гэри Доберман

В ролях: Аннабель Уоллис, Уорд Хортон, Тони Амендола, Элфри Вудард

Премьера в России: 25 сентября 2014 года

Возрастной рейтинг: 16+

Похожие произведения: «Ребёнок Розмари» (1968) «Заклятие» (2013)

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Annabelle

Проклятие Аннабель

Джон и Миа счастливы в браке. Они ждут первенца и обустраивают детскую комнату, приобретая для неё редкости вроде большой старинной куклы. Но вскоре к ним в дом проникает парочка сектантов. Одного убивает полиция, а другая успевает покончить с собой, держа в руках ту самую куклу...

«Проклятие Аннабель» — ответвление «Заклятия» Джеймса Вана, и опирается оно на тот же фундамент, что и успешный во всех отношениях прародитель. Вновь в центре внимания столкновение человека с демоническими силами — нам рассказывают предысторию зловещей куклы Аннабель из музея оккультизма Уорренов. Правда, там, где у Вана получалось «Ух!», у Леонетти по большей части вышло «неплохо». Но сверхзадачи встряхнуть и освежить жанр перед режиссёром и не стояло. В приоритете были вдумчивая проработка неизбежных штампов, качественная визуальная подача «пугалок» и бережное отношение к классике. Главный источник вдохновения создателей становится очевиден после того, как Джон и Миа переезжают в новый дом: фильм полон скрытых и явных отсылок к «Ребёнку Розмари» Романа Полански. Есть даже пара намёков на трагедию в жизни режиссёра, чью беременную супругу убила банда Чарльза Мэнсона.

Фильм не задавливает ужасом, а пугает деликатно, точечно. Душную атмосферу сдвинувшейся реальности, липкое ощущение потустороннего зла Леонетти передать удалось, хоть и с оговорками. Да и несколько по-настоящему классных хоррор-сцен стоит занести режиссёру в актив. Аннабель Уоллис (интересно, случайно ли совпадение?) достойно справляется с ролью перепуганной до чёртиков матери,

неплохи и другие актёры. Что до куклы, то её в фильме используют очень правильно. Аннабель не бегает по квартире, с дьявольским хохотом разрисовывая стены пентаграммами, а мёртвыми глазами наблюдает со стороны, символизируя того, кто гораздо страшнее. Ведь у каждой куклы должен быть кукловод.

ИТОГ

Крепкий фильм ужасов, взращённый на поле чужих идей и методов, но не лишённый проблесков авторского голоса. Просто и со вкусом. Начало новой франшизы о демонической кукле можно признать удачным.

Текст: **Александр Гагинский**

Жанр: паранормальный фильм-катастрофа

Режиссёр: Вик Армстронг

Сценаристы: Пол Лалонд, Джон Патус

Первоисточник: одноимённый роман Тима Лахэя и Джерри Дженкинса

В ролях: Николас Кейдж, Чад Майкл Мюррэй, Касси Томсон

Премьера в России: 2 октября 2014 года

Возрастной рейтинг: 16+

Похожие произведения: повесть Стивена Кинга «Лангольеры» комик-скетч «Крутое пике»

ОЦЕНКА МФ *так себе* 4

Left Behind

Оставленные

Конец света подкрался незаметно: в один миг миллионы людей на Земле исчезли. В том числе и с самолёта, который пилотирует Рэйфорд Стил. Он пытается в одиночку посадить лайнер, а его дочь на земле — понять, что же произошло с миром.

Карьера Николаса Кейджа в последние годы катится по наклонной — провал за провалом. Поэтому «Оставленные» даже немного разочаровывают: здесь нет откровенных трэша и бреда. Скромный, скучноватый малобюджетный фильм даже претендует на философию. Но именно это оказывается хуже всего. «Оставленные» заслуживают спецприз за величайшее профукивание серьёзной темы.

Дело в том, что таинственно исчезают не случайные люди, а праведники, верующие и дети. Героям ничего не стоит сложить два и два: наступил судный день. Оставшиеся на Земле — это грешники, которых не взяли на небеса. Такой смелый сюжет ставит много вопросов. Как поведут себя люди, осознавшие, что Бог есть, но отвернулся от них? Вознесутся ли раскаявшиеся после «судного часа»? Что вообще дальше будет с миром?

А ничего не будет. Дальше Кейдж изобразит мужественное лицо и начнёт героически сажать самолёт, а тот будет старательно гореть и разваливаться. Вторая половина картины — это вылитый скетч «Крутое пике» из комик-шоу «Каламбур», только снятый на полном серьёзе. И как только «Бройлер-747» оказывается на земле, фильм заканчивается. Не ждите никаких выводов, никакого развития темы, никакой философии, за вычетом пары богоборческих монологов.

Наверное, создатели «Оставленных» надеялись раскрыть тему в сиквелах. Цикл Тима Лахэя и Джерри Дженкинса, по первой части которого поставлена картина, насчитывает шестнадцать книг, можно хоть обсниматься. Но, господа, нельзя быть такими наивными, когда делаете малобюджетный фильм о религии, да ещё с Кейджем в главной роли. Легче богатому попасть в Царство небесное, чем такой картине окупиться в прокате.

ИТОГ

«Оставленные» устроили библейский апокалипсис... чтобы Николас Кейдж мужественно посадил горящий лайнер. Давненько религиозную мистику не использовали так бездарно.

Текст: **Алексей Ионов**

Жанр: ужасы

Режиссёр: Стайлз Уайт

Сценаристы: Стайлз Уайт, Джульетт Сноуден

В ролях: Оливия Кук, Дуглас Смит, Ана Кото, Дарен Кагасоф, Шелли Хенниг

Премьера в России: 13 ноября 2014 года

Возрастной рейтинг: 12+

Официальный сайт: facebook.com/ouijamovie

ОЦЕНКА МФ *так себе* 4

Ouija

Уиджи. Доска дьявола

Когда успешная старшеклассница Дебби внезапно кончает жизнь самоубийством, её лучшая подруга Лейни не может смириться с утратой. Вспомнив о детском увлечении спиритической доской Уиджи, девушка собирает друзей и пытается пообщаться с духом подруги. Но вместо Дебби компания сталкивается с кем-то куда более зловещим.

В это сложно поверить, но, когда в 2008 году впервые заговорили об экранизации настольной игры производства Hasbro, из неё планировали сделать высокобюджетный блокбастер уровня «Пиратов Карибского моря». К счастью, на студии Universal вовремя одумались, и съёмочной группе в итоге удалось уложиться всего в пять миллионов долларов. При этом они пригласили приличных, хотя и неизвестных актёров и добились неплохого качества картинки.

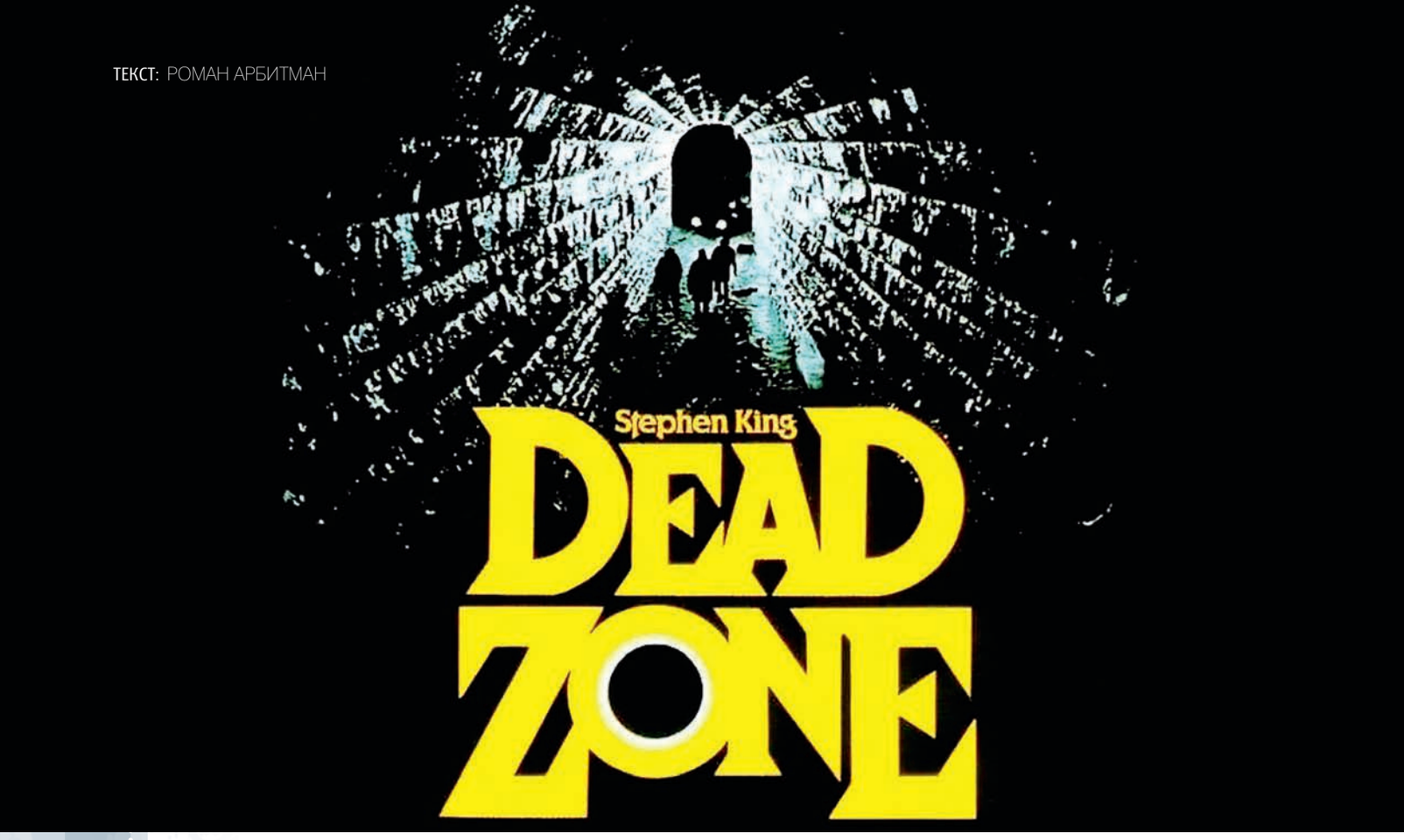
На этом достоинства «Уиджи» заканчиваются. Первое, на чём явно сэкономили создатели фильма, это нормальный сценарий. Его авторы Стайлз Уайт и Джульетт Сноуден не утруждали себя попытками логически обосновать действия персонажей и творящиеся с ними безобразия. Кроме того, сюжет напрочь лишён оригинальности, и хотя в конце картины зрителей поджидает два «неожиданных» поворота, знатоки жанра легко угадают не только кто из героев умрёт, но и в каком порядке.

Второй существенный недостаток фильма — его затянутость. Хронометраж «Уиджи» без всякого вреда для сюжета можно было сократить раза в два. Наконец, третий минус ленты кроется в том, что она удивительно стерильна. Из-за низкого возрастного рейтинга здесь нет ни откровенных сцен, ни рек крови, ни по-настоящему страшных моментов. Только самые впечатлительные зрители, может быть, схватятся за сердце раза два за весь сеанс. Если перед этим не заснут от скуки.

ИТОГ

Экранизация настольной игры с Майклом Бэем в кресле исполнительного продюсера и низким возрастным рейтингом. Неужели кто-то и вправду думал, что из этого выйдет нечто годное?

ТЕКСТ: РОМАН АРБИТМАН



Пророк с винтовкой

МЁРТВАЯ ЗОНА (THE DEAD ZONE)

Учитель Джон Смит (Кристофер Уокен) после автокатастрофы попадает в кому. Очнувшись пять лет спустя, герой открывает в себе способности экстрасенса: теперь он знает тайны прошлого и прозревает грядущее. Смит предупреждает медсестру о пожаре в её доме, помогает шерифу (Том Скерритт) поймать серийного убийцу и спасает от смерти своего ученика. Случайно пожав руку политику-популисту Грегу Стилсону (Мартин Шин), Джон видит картинку из будущего: Стилсон, ставший президентом, начинает ядерную войну. Чтобы спасти мир, Смит должен убить Стилсона...

Жанр: фантастическая драма

Режиссёр: Дэвид Кроненберг

Сценарист: Джеффри Боам

Первоисточник: одноимённый роман Стивена Кинга

В ролях: Кристофер Уокен, Брук Эдамс, Том Скерритт, Мартин Шин

Мировая премьера: 21 октября 1983 года

Награды: «Сатурн» за лучший фильм ужасов

К моменту выхода фильма на экран из трёх его основных создателей — писателя, режиссёра и исполнителя главной роли — самым известным был, пожалуй, Стивен Кинг. У него уже вышли романы «Кэрри» (экранизирован Брайаном Де Пальмой), «Сияние» (экранизирован Стэнли Кубриком), «Воспламеняющая взглядом», «Кристина» и прочие книги, ныне признанные классикой жанра. У Кристофера Уокена, сыгравшего Джонни Смита, самые известные роли были ещё впереди (Зорин в «Виде на убийство», дон Винченце в «Настоящей любви», Хикс в «Герое-одиночке»), но и в его копилке уже был «Оскар» за «Охотника на оленей». Канадцу Дэвиду Кроненбергу повезло меньше: его главные фильмы — «Муха», «Паук», «Обед нагишом» — ещё ждали своего часа. Только «Видеодром» был уже снят — он провалился в прокате, зато вызвал ошеломление у критиков.

Так что в «Мёртвой зоне» пересекаются пути восходящей звёзды литературных ужасов, будущего знаменитого исполнителя злодейских ролей и режиссёра-визионера, чьи фильмы скоро назовут культовыми. И именно в этом проекте каждый из троицы ломает стереотипы. Кинг чуть ли не впервые с начала литературной карьеры изменяет жанру мистического хоррора, написав научно-фантастический роман с политическим месседжем. Уокен — редкость для этого актёра! — создаёт образ по-настоящему положительного героя. Что до Кроненберга, он здесь обходится без аудиовизуальных и прочих киноизысков: простая картинка, гармоничный саундтрек и внятный сюжет, даже более прямолинейный, чем в оригинале.

Кристофер Уокен в этом фильме нетипично добр

Возможно, всё дело в духе времени, которое диктовало свои правила игры. Начало восьмидесятых — период, когда лёгкое потепление брежневской «разрядки» сменяется новым витком Холодной войны. Советские войска увязают в Афганистане. Новый генсек Андропов «закручивает гайки». «Ястребы» по обе стороны океана с удовольствием бряцают атомными мечами. Выражения «звёздные войны» и «империя зла» переходят из голливудских фильмов в лексикон обывателя. Главными «творцами ужаса» становятся не писатели и режиссёры, а политики и военные. Призрак грядущей Третьей мировой способен испугать куда сильнее, чем вся потусторонняя нечисть вместе взятая…

Кинг и Кроненберг ставили перед собой разные задачи, но пришли к одному ответу. Кто такой Грег Стилсон из романа? Вместилище «химически чистого» зла; разум, начисто выеденный иррациональной ненавистью; феномен не психологический, а, строго говоря, уже биологический (как сенбернар Куджо из одноимённой повести Кинга, поражённый вирусом бешенства). А кто такой Грег Стилсон из фильма? Социопат в маске патриота; фанатик, который всеми силами пытается реализовать себя именно в той сфере, где можно отомстить разом всему миру. Отговорить такого невозможно, выход один: чудище надо остановить любым способом — тут фантаст и режиссёр единодушны.

При этом оба знают, что названную миссию должен осуществить не профессиональный герой, не Стрелок, Ван Хельсинг или Капитан Америка. Авторы книги и фильма вкладывают винтовку в руки человеку с почти карикатурно усреднёнными именем и фамилией. «Джон Смит» — всё равно что случайное «Эй, ты!», обращённое к толпе. И гражданин из толпы откликается на зов. Впрочем, Джонни Смит не обычный провинциал, он ещё и школьный преподаватель литературы. Чтобы наставить оружие на живого человека (не на поле боя) и спустить курок, главному герою требуется усилие. Тем не менее Кинг с Кроненбергом не нарушают психологической достоверности образа: кому, как не учителю словесности, для которого «Ворон» Эдгара По понятнее и прозрачнее, чем предвыборный плакат, дано право материализовать абстракцию и закрыть собою амбразуру?

В ту самую минуту, когда Джонни Смит понимает, что его пророческий дар не проклятье и что явленное ему будущее можно изменить, герой осознаёт и своё предназначение. Целый мир завис над пропастью во ржи, и Джонни Смит, как Холден Колфилд из романа Сэлинджера, не может позволить ему упасть…

МИСТИЧЕСКИЕ СОВПАДЕНИЯ

В дальнейшей карьере Кристофера Уокена нашлось немало «рифм» к его роли в «Мёртвой зоне». Например, актёр снялся в трёх картинах со словом «Пророчество» в названии. В фильме «В последний момент» персонаж Уокена тоже организует покушение на политика и притом значится в титрах как «мистер Смит». Главный герой «Мёртвой зоны» рассказывает ученикам о безголовом рыцаре из «Сонной лощины» Вашингтона Ирвинга — и этого же монстра Уокен сыграл в одноимённом фильме Тима Бёртона.

И если киношный Стилсон так и не достиг Белого дома, то исполнитель его роли Мартин Шин семь лет исполнял роль хозяина Белого дома в телесериале «Западное крыло» (1999—2006). Правда, его президент США Бартлет, в отличие от Стилсона, маньяком не был и к ядерной кнопке, по счастью, не тянулся…

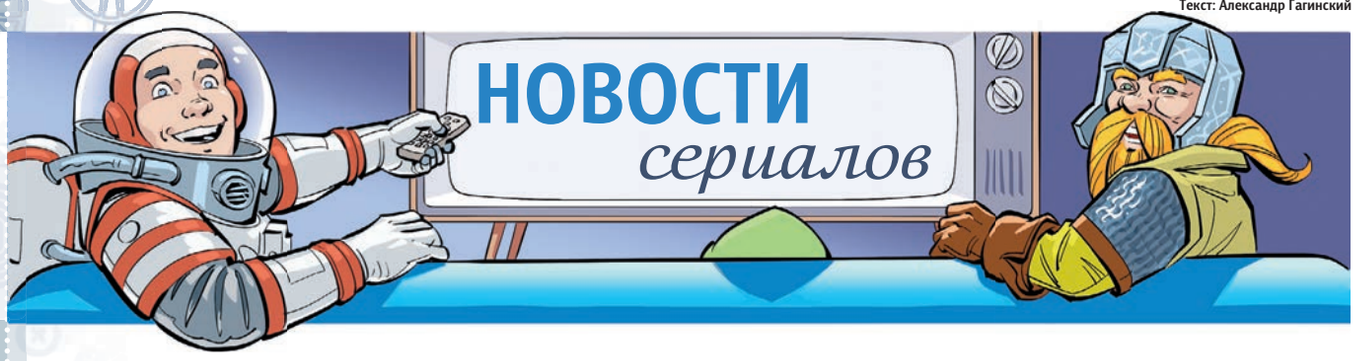
ДРУГАЯ «ЗОНА»

Фильм Кроненберга был первой, но не последней попыткой перевести «Мёртвую зону» на язык кино. В 2002—2007 годы на канале USA Network выходил одноимённый сериал с Энтони Майклом Холлом в главной роли. Но это всё-таки была не экранизация, а самостоятельное произведение по мотивам, как тактично говорилось в титрах, «персонажей Стивена Кинга». Превратив небольшой роман в долгий телемарафон, авторы были вынуждены пренебречь элементарной логикой. Джонни Смит ещё в первом сезоне узнавал, что Стилсон в будущем подтолкнёт планету к ядерному Апокалипсису. Однако семь сезонов подряд герой использовал свой дар пророка для чего угодно (предотвращал падение самолёта, спасал город от эпидемии китайского вируса, препятствовал стрельбе в школе и тому подобное) и никак не мог остановить злодея Стилсона.

Воистину телевидение — зона странностей, где законы природы отказываются работать… Кстати, среди вариантов перевода названия «The Dead Zone» на «пиратских» кассетах с фильмом Кроненберга значился и такой: «Гиблое место».

Сцена самоубийства ножницами в ванной: Кроненберг в своём репертуаре

Текст: Александр Гагинский



НОВОСТИ сериалов

«Твин Пикс» возвращается

Осенью 1991 года детективно-мистический сериал Дэвида Линча «Твин Пикс» оборвался. Упавшие со вторым сезоном рейтинги вынудили канал ABC закрыть шоу. Линч не успел раскрыть секреты маленького городка, в котором убили Лору Палмер. Теперь у него будет такая возможность. Продолжение «Твин Пикса» выйдет на кабельном канале Showtime. Это будет минисериал из девяти эпизодов, и его премьера назначена на 2016 год. Линч и второй создатель оригинала Марк Фрост пишут сценарий и клянутся, что о перезапуске речи не идёт — только полноценное продолжение!

Резонный вопрос: как быть с актёрами, постаревшими на четверть века? Линч предусмотрел и это. Действие нового «Твин Пикса» будет происходить со старыми героями, но в новую эпоху. Вернуться могут даже те герои, от которых этого не ждут: Рэй Уайз, исполнивший роль Лиланда Палмера (умершего во втором сезоне), проболтался, что Линч позвал его в новый сериал.

«Звёздные войны: Повстанцы» на канале Disney

Мультсериал «Звёздные войны: Повстанцы» покажут по российскому ТВ. Премьера состоится зимой 2015 года, на канале Disney. «Повстанцы» созданы как замена сериалу «Войны клонов» их же продюсером Дэйвом Филони и сценаристом киносерии «Люди Икс» Саймоном Кинбергом. Сериал задуман как дань памяти художнику старых «Звёздных войн» Ральфу Маккуори: дизайн кораблей основан на его эскизах.

На российском «Комик-коне» прошёл показ первого эпизода «Повстанцев», на котором побывали и мы. Судя по тому, что мы увидели, «Повстанцы» — это «Светлячок» вселенной Star Wars. Герои промышляют контрабандой под носом Империи и поначалу не рвутся спасать мир — но, конечно, со временем осознают свою ответственность.

Главный герой, юный мошенник Эзра, волей случая оказывается на корабле «Призрак». Команда зведолёта состоит из колоритных персонажей: «космический ковбой» с тёмным прошлым Кэнан, твилечка-пилот Гера, легкомысленная подрывница Сабин, брутальный бородач Зеб из почти вымершей расы ласатов да непременный андроид Чоппер. Знакомых по фильмам героев в первой серии не появилось, но её финал даёт понять, что связь с киновселенной у сериала теснее, чем казалось. По крайней мере на картинке, сопровождающей новость, вы видите как минимум одного джедая.

НОВЫЕ ЭКРАНИЗАЦИИ

Обительтеней
(Shadowland)

Мистические ужасы

Оригинал: роман Питера Страуба.

О чём: два мальчика приехали на лето к своему дяде-фокуснику, а тот внезапно оказался настоящим чёрным магом, призывающим демонов из ада.

Кто снимает: Дэвид Гойер, сценарист «Тёмного рыцаря» и продюсер «Демонов Да Винчи» и нового «Константина». Он и сценарий пишет (вместе с Джеком Торном), и съёмки организовывает. Выйдет сериал на канале NBC.

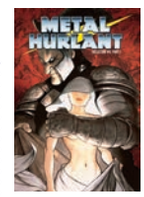
Тёмнаяматерия
(Dark Matter)

Космическая фантастика

Оригинал: комикс от издательства Dark Horse.

О чём: шестеро космонавтов очнулись на корабле, полностью потеряв память. Корабль привозит их в мятежную колонию, жители которой в панике ожидают отряд карателей с Земли...

Кто снимает: канал Syfy. Продюсировать экранизацию будут создатели комикса — Джозеф Маллоцци и Пол Мулли. Запланировано 13 эпизодов.



Тяж ёлый металл: Начало
(Metal Hurlant: Origins)

Космическая опера

Оригинал: знаменитый французский журнал комиксов Metal Hurlant (более известный под американским названием Heavy Metal).

О чём: заранее судить невозможно. Экранизации Heavy Metal — это антологии из историй по отдельным комиксам. Впрочем, сценаристы обещают, что в новом сериале будет больше связи между сериями. «Начало» станет перезапуском выходившего с 2012 года сериала «Тяжёлый металл: Хроники».

Кто снимает: французская студия Atlantique Productions. Сценарий пишет Джейми Мэтисон («Доктор Кто», «Быть человеком»). Премьера назначена на осень 2015 года.

Мист
(Myst)

Фэнтези

Оригинал: серия приключенческих игр Myst.

О чём: на туманном острове Мист волшебник Атрус создавал книги, перемещающие во времени и пространстве. В этих книгах оказались заточены его сыновья. Герою по кличке Странник нужно разобраться, кого стоит освобождать, а кого нет. Впрочем, сюжет сериала вряд ли совпадёт с игровым. Об этом говорят планы компании Cyan Worlds выпустить... игровую адаптацию экранизации. Вряд ли они намерены издать точно такую же игру, верно?

Кто снимает: студия Legendary TV.

Текст: **Ксения Аташева**

Жанр: фантастический триллер, мелодрама

Создатели: Стивен Спилберг, Грег Уолкер, Бруклин Уивер

В ролях: Холли Берри, Горан Вишнич, Пирс Гэнон, Хироюки Санада

Премьерный показ: 9 июля — 17 сентября 2014 года, CBS

Продолжительность: 13 серий по 42 минуты

Возрастной рейтинг: не присваивался

УДАЧНО

- НЕОЖИДАННЫЕ ПОВОРОТЫ СЮЖЕТА
- ЗАВЕРШЁННОСТЬ ПОВЕСТВОВАНИЯ
- ОТЛИЧНАЯ АКТЁРСКАЯ ИГРА

НЕУДАЧНО

- ШАБЛОННЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- ЧРЕЗМЕРНАЯ СЕНТИМЕНТАЛЬНОСТЬ ГЕРОИНИ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

СЕРИАЛ Extant **1 СЕЗОН**

За пределами

По возвращении из длительной миссии на космической станции астронавт Молли Вудс узнаёт, что беременна. Эта новость одновременно шокирует и радует героиню, но разобраться в чувствах ей не дают: инопланетное дитя похищают. Молли решает во что бы то ни стало найти ребёнка, однако её муж-учёный и сын-андроид не уверены, что ради этого стоит подвергать семью опасности.

Это история о Земле, о семье и о выживании.
Заключительная фраза заставки

«За пределами» однозначно умеет удивлять. Стильные трейлеры сериала обманули, пообещав слезоточивую мелодраму с фантастическим уклоном. Продукт, казалось бы, на любителя, но завязка сюжета достаточно оригинальна, чтобы заинтересовать самую широкую аудиторию, от моментально узревших отсылки к «Солярису» фанатов жанра до скучающих домохозяек. К радости последних, начало сериала отдаёт «мылом». Однако, когда от обилия трогательных воссоединений, объятий и признаний в любви начинает подташнивать, сюжет делает резкий поворот.

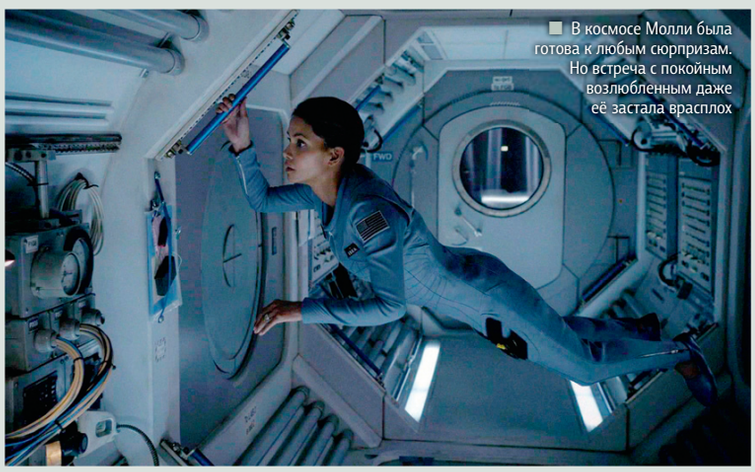
Космическое дитя оказывается похоже не на доброго «Инопланетянина», а скорее на кого-то из «Похитителей тел». Оно манипулирует людьми и убивает их без зазрения совести, подчиняет своей воле и насылает видения. Опасность контакта с такой машиной для промывания мозгов очевидна, но, конечно, находится влиятельный безумец, готовый на всё, чтобы завладеть инопланетным чудом. В поисках ребёнка Молли предстоит столкнуться с тайными научными исследованиями и корпоративными заговорами, поучаствовать в погонях и перестрелках. Причём о своей земной семье героиня тоже не забывает. Созданный её мужем мальчик-андроид нуждается в материнской любви и заботе. Ведь это только для родителей он любимый сын и член семьи. Большинство людей видят в нём лишь опасную машину, созданную эксцентричным учёным.

Вроде бы обычная счастливая семья. И не догадаешься, что мальчик — робот

И глазом моргнуть не успеваешь, как мелодрама превращается в триллер, триллер — в лихой боевик, который, в свою очередь, становится детективом, а потом драмой. Сценаристы мастерски жонглируют жанрами, даже самые странные их сочетания смотрятся органично, и практически ни один не успевает надоесть. Догадаться, что ожидает героиню и её необыкновенную семью за новым поворотом, непросто. История получилась захватывающей и, что немаловажно, завершённой. Авторы сериала не стали растекаться мыслью по древу, а показали в тринадцати эпизодах полноценный сюжет с завязкой, кульминацией и развязкой. Зацепок для новых сюжетов, конечно, хватит ещё не на один сезон, но «За гранью» можно воспринимать как цельное произведение, а не прелюдию к эпическому полотну, которое могут и не снять.

Не менее умело сочетаются в сериале и различные фантастические мотивы. Есть тут и космическая фантастика с таинственными пришельцами, и киберпанк с роботом, пытающимся стать человеком, и даже немного мистики. «За гранью» попеременно напоминает то «Космическую одиссею», то «Искусственный разум», то «Секретные материалы», а кого-то заставит вспомнить и такую классику, как «Чужой» и «Солярис». Сравнение для свежего сериала крайне лестное, но обилие отсылок и знакомых образов производит двоякое впечатление. Переплюнуть классику сложно, а штампы, как умело их ни тасуй, останутся штампами.

Особенно это мешает восприятию персонажей. Отважная женщина-астронавт Молли и её сын-андроид Итон не западают в душу: их места уже заняли Рипли и Дэвид. И это особенно обидно, потому что актёры «За гранью» мастерски сыграли свои роли: необычные персонажи в их исполнении смотрятся совершенно естественно. Смущает разве что их чрезмерная эмоциональность, но в этом вина не актёров, а сценаристов. Они пытались сделать из Молли мать-героиню, готовую рисковать жизнью ради ребёнка. Но её бесконечные увещевания, что инопланетное дитя — хорошее, просто испуганное, на фоне гор трупов смотрятся нелепо. Как, впрочем, и готовность опытных учёных с распростёртыми объятиями встретить восставшую из мёртвых родню. Правда, это хотя бы можно объяснить телепатическим воздействием — сериал всё-таки фантастический.



В космосе Молли была готова к любым сюрпризам. Но встреча с покойным возлюбленным даже её застала врасплох

ИТОГ

Сериал с захватывающим сюжетом и отличной актёрской игрой смотрится на одном дыхании, но вряд ли запомнится из-за вторичности: подобные темы, сценарии и образы мы уже неоднократно встречали.

Текст: **Юлий Ким младший**

СЕРИАЛ Da Vinci's Demons

2 СЕЗОН

Демоны Да Винчи

Приключения бравого героя, изобретателя, плейбоя и бастарда Леонардо Да Винчи продолжаются. Перед ним стоит нелёгкая задача: нужно успеть выполнить патриотический долг перед родной Флоренцией, которую разрывает гражданская война, и успеть на корабль, который должен привести его к Книге Жизни. И открыть Америку заодно.

Жанр: криптоисторическое фэнтези

Страна: Великобритания, США

Продюсеры: Джули Гарднер, Дэвид Гойер

В ролях: Том Райли, Лора Хэддок, Эллиот Кауэн, Лара Пулвер

Премьерный показ: март—май 2014, Starz

Продолжительность: 10 серий по 60 минут

Возрастной рейтинг: 18+

Чтобы правильно воспринимать «Демонов Да Винчи», нужно постоянно держать в уме слоган сериала: «История — ложь». Создатели обращаются с историческими событиями и особенно с историческими фигурами, мягко говоря, вольно. Повествование постоянно балансирует на тонкой границе между весёлыми приключениями и откровенным бредом. Выдержать этот баланс Дэвиду Гойеру удаётся далеко не всегда. Его герои серьёзно относятся к своим целям, рассуждают о патриотизме, преданности, вере и судьбах мира. Но всё это совершенно не сочетается с постмодернистской несерьёзностью событий, циничными шутками и ироничными отсылками. Впрочем, не стоит относиться к этим фантазиям всерьёз. В первом сезоне уже появлялся Дракула, Да Винчи изобрёл акваланг, а артуровский меч в камне обнаружился в секретных подвалах Ватикана. Тем, кого всё это не покоробило, не о чем беспокоиться. Дальше будет только круче.

Сценаристы начали постепенно расширять масштабы происходящего. Если в первом сезоне действие практически не выходило за пределы Флоренции и окрестностей, то во втором герои посетили Неаполь, Константинополь и сплавали на соседний, пока ещё безымянный континент. Чтобы охватить несколько частей света, героев пришлось основательно развести по разным сюжетным веткам. Так что зрителю предстоит наблюдать четыре параллельных истории, персонажи которых почти не пересекаются. По-настоящему дали развернуться Кларисе Орсини (Лара Пулвер — Ирен Адлер из «Шерлока»), которая вынуждена в одиночку удерживать порядок в беспокойной Флоренции, пока её муж, Франческо Медичи, отправляется вместе с отцом Леонардо заключать союз с Неаполем. Возлюбленная Леонардо, Лукреция Донати тоже ведёт свою игру, которая заводит её в сердце Оттоманской империи, Константинополь.

Лора Хэддок в перерыве между съёмками успела заскочить в «Стражей Галактики»

Совместный плен — залог крепкой дружбы

Новый континент — новая девушка

К чести сценаристов стоит отметить, что линии второстепенных персонажей лишь немногим уступают приключениям заглавного героя в стране индейцев майя, куда он отправился на поиски Книги Жизни. В этом путешествии Леонардо пришлось объединить силы со своим смертельным врагом Джироламо Риарио — поворот предсказуемый, но именно он оказался одной из главных жемчужин сезона. При этом Блейк Ритсон (Риарио) явно переигрывает Тома Райли (Леонардо): он и харизматичнее, и убедительнее. Даже немного жаль, что рано или поздно им придётся снова стать врагами.

Взаимоотношения героев и эволюция их характеров — одна из сильных сторон сериала. Новые герои отлично вписываются в ансамбль, а старые расцветают новыми красками. Особо стоит отметить подмастерье Леонардо, Никколо, который очень сильно меняется по сравнению с первым сезоном и преподносит зрителям отличный сюрприз (впрочем, знатоки истории уже наверняка догадались, кем он окажется). Единственным серьёзным минусом, пожалуй, можно считать романтическую линию между Леонардо и Лукрецией Донати. Этот роман и в первом сезоне смотрелся несколько надуманно, а во втором вообще не имеет смысла. Тем более что герои пересекаются всего пару раз за весь сезон.

Вторая глава приключений Леонардо, как и первая, обрывается на самом интересном месте и оставляет зрителя на пороге действительно масштабных событий. Ждать третьего сезона, несомненно, стоит.

УДАЧНО

- ОТЛИЧНАЯ ИГРА АКТЁРОВ
- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИНТРИГИ
- ОБАЯТЕЛЬНЫЕ ГЕРОИ

НЕУДАЧНО

- ИСТОРИЯ? КАКАЯ ИСТОРИЯ?
- СЛАБАЯ РОМАНТИЧЕСКАЯ ЛИНИЯ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

Если верить сценаристам, Леонардо Да Винчи изобрёл и открыл абсолютно всё, от подводной лодки до гелиоцентрической системы мира. Тех, кого такие шутки не коробят, ждёт масса приключений в компании харизматичных героев.

Текст: **Ксения Аташева**

Жанр: городское фэнтези, ужасы

Создатель: Джон Логан

В ролях: Ева Грин, Тимоти Далтон, Гарри Тредэвэй, Джош Хартнетт

Премьерный показ: 11 мая — 29 июня 2014 года, Showtime

Продолжительность: 8 серий по 47 минут

Возрастной рейтинг: 16+

УДАЧНО

- КРАСИВЫЕ КОСТЮМЫ И ДЕКОРАЦИИ
- ОТЛИЧНАЯ РЕЖИССУРА И АКТЁРСКАЯ ИГРА
- ОРИГИНАЛЬНАЯ ИНТЕРПРЕТАЦИЯ КЛАССИКИ

НЕУДАЧНО

- ПЛОХО ПОСТАВЛЕННЫЕ БОЕВЫЕ СЦЕНЫ
- МЕДЛЕННОЕ РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА
- ХАРАКТЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ НЕ РАСКРЫТЫ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

СЕРИАЛ Penny Dreadful **1 СЕЗОН**

Страшные сказки

Кровожадный вампир и его свита терроризируют жителей викторианского Лондона. Дать им отпор собирается колоритная компания, состоящая из одержимой дьяволом дамы, престарелого путешественника, таинственного стрелка из Америки и самого доктора Франкенштейна, которого преследует созданное им чудовище.

Мрачный шарм Англии XVIII–XIX веков не сводится только к красоте дамских платьев и неоготических особняков. Стремительное развитие науки и промышленности в эту эпоху перевернуло весь жизненный уклад, способствовало распространению грамотности и развитию индустрии развлечений. В сочетании со строгими моральными нормами это привело к появлению иногда комичных, а иногда странных и жутких правил и ритуалов. А сколько знаменитых персонажей связано с этой эпохой! На мрачных улочках Лондона могли встретиться побывавшая в Стране чудес Алиса и Шерлок Холмс, чудовище Франкенштейна и Дориан Грей.

Свести вместе обитателей мистической британской столицы и решили авторы «Страшных сказок». Но вместо весёлого капустника с участием известных героев они сняли серьёзный и самодостаточный сериал. Поэтому в центре повествования здесь оказались ранее не известные, но от этого не менее колоритные герои. Их даже положительными сложно назвать: у каждого скелетов в шкафу хватит на целое кладбище. И встречи с вампиром они ищут не потому, что намерены наказать убийцу и защитить невинных горожан. Старый географ и дама-медиум хотят спасти похищенную дочь и подругу, а остальные герои помогают им — кто из личной симпатии, а кто банально за деньги.

Впрочем, на фоне проблем самих героев их миссия по спасению девушки из лап вампира отходит на второй план. Медиум Ванесса постоянно борется с демоном, завладевшим её душой. Одержимость наделила её рядом способностей, но цена оказалась высокой: стоит Ванессе ослабить контроль над собой, как дьявольская природа берёт верх. Добросердечный стрелок Итан бежит от прошлого и тщательно скрывает свои необычные таланты. Молодого учёного Франкенштейна преследует созданное и брошенное им чудовище, которое требует создать для него невесту.

Мрачный шарм и роскошные наряды приковывают к Ванессе внимание

История каждого из героев по-своему интересна, но в цельный сюжет они складываться не хотят, да и развиваются очень медленно. В первом сезоне лишь Ванесса раскрыла свои тайны, остальные персонажи так и остались тёмными лошадками. И хотя в следующем году сериал получит продолжение, не верится, что ещё за восемь эпизодов успеют обстоятельно рассказать о каждом из персонажей. Авторы «Страшных сказок» спешки не любят. А зря, ведь при всем многообразии сериалу не хватает динамики и чёткой завершённой истории. Сюжетных линий здесь так много, что трудно понять, о чём вообще рассказывает сериал. О демонах, оборотнях, вампирах? О трудных судьбах охотников на нечисть? О взаимоотношениях странных людей, встретившихся в британской столице? Кажется, Джон Логан и его команда сами это не до конца понимают.

Увы, для головокружительных погонь, драк и перестрелок в сериале места не нашлось, хотя сюжет вроде бы к ним располагал. Герои сталкиваются с вампиром и его слугами всего пару раз, и показаны их поединки скомканно и скучно. На гриме авторы тоже сэкономили: в свою свиту вампир набрал исключительно нечёсаных молодых девиц, которые внезапно просыпаются и набрасываются на незваных гостей. Отсылка к старому доброму «Дракуле» очевидна, только ситуацию это не спасает. Но в остальном к визуальной части претензий нет никаких. Декорации и костюмы в «Страшных сказках» роскошные, хороши и режиссура, и монтаж.

Актёры тоже отлично вжились в свои неоднозначные роли. Чего стоит сцена спиритического сеанса, в которой демон берёт Ванессу под контроль, или бегство Франкенштейна от только что созданного чудовища, кричащего от ужаса и боли! Пусть отдельные моменты и плохо складываются в единую цепь событий, многие из них впечатляют и запоминаются.

Какие только мерзости не творятся в закоулках викторианского Лондона! Убийства, оргии, препарация трупов чудовищ...

Монстр Франкенштейна в сериале выглядит не таким уж страшным, но отличается вредным и мстительным характером

ИТОГ

Сказка получилась не очень страшной, но убедительной, стильной и оригинальной. Экшена от неё ждать не стоит, а вот полюбоваться на интересных героев в красивых мрачных декорациях тут можно вволю.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ ИОНОВ

Геракл — это герой, который, мы надеемся, где-то существует. Зена — это герой, который, мы верим, живёт внутри нас.

Роб Тейперт

Удивительные Странствия Королевы Воинов

«ЗЕНА» И «ГЕРАКЛ»: ДВА СЕРИАЛА С ОДНОЙ СУДЬБОЙ

В девяностые годы фэнтезийные сериалы были не такими, как сейчас. Телевидение тогда предпочитало лёгкие, забавные и бесхитростные истории — такие, как в сериалах про Зену и Геракла, с премьеры которых в 2015 году минует двадцать лет. Сейчас, в эпоху моды на мрачные и запутанные сюжеты, легко иронизировать над полубогом в рокерских штанах и амазонкой в бронелифчике. Но мы предпочтём помянуть их добрым словом и разобраться, чем Геракл и Зена покорили сердца зрителей и как спин-оффу о второстепенной героине удалось затмить оригинал.

РОЖДЕНИЕ ГЕРОЯ

Будущий продюсер Роб Тейперт в молодости не думал о телевизионной карьере и собирался стать экономистом. Но в университете Роб познакомился с Сэмом Рэйми, и молодой режиссёр привлёк приятеля к созданию фильмов, главные роли в которых играли братья Сэма Тэд и Айвен, а также его друг детства Брюс Кэмпбелл. Успех пришёл быстро: малобюджетный ужастик «Зловещие мертвецы» стал для Рэйми и Тейперта пропуском в мир большого кино. Воспользовались они этим шансом по-разному. Сэм продолжил снимать полнометражные картины и стал прославленным режиссёром, которого мы теперь знаем по трилогии «Человек-паук» и «Озу: Великому и ужасному». А Роб ушёл на телевидение, где долго не мог добиться успеха.

Всё изменилось в начале девяностых, когда Тейперту позвонили со студии Universal. Студийное руководство искало, кому заказать пилотные эпизоды новых проектов, которые при хороших рейтингах превратились бы в полноценные сериалы. Большинство проектов были научно-фантастическими и детективными, но Тейперту и Рэйми предложили заняться фэнтези. Правда, студия не возлагала на проект особых надежд, не горели поначалу энтузиазмом и продюсеры. Тейперт хотел снять сериал про Конана, но помешала неразбериха с авторскими правами. Поэтому друзья решили слепить собственного «Конана» из греческого полубога Геракла.

Но затем Тейперт и Рэйми пересмотрели старые фильмы о Геракле и поняли, что ещё один помпезный качок в бронетрусах никого не заинтересует. Тогда продюсеры придумали совершенно нового Геракла, который, несмотря на нечеловеческую силу и божественное происхождение, был простым парнем, из тех, с кем запросто можно выпить пивка в таверне. На роль такого компанейского полубога пригласили тридцатипятилетнего

Роб Тейперт, «папа» Зены и Геракла. Сзади, если что

Геракл

Великий греческий герой, сын бога Зевса и земной женщины Алкмены. Неоднократно спасал Грецию и весь мир, изобрёл Олимпийские игры и (если верить шуточным специальным выпускам) дожил до двадцатого века, прикидываясь Кевином Сорбо.

Актёр: Кевин Сорбо

До 1998 года карьера Кевина выглядела многообещающей: помимо Геракла, он сыграл Кулла-завоевателя в одноимённом фильме и по всем признакам должен был стать новой голливудской звездой. Но после болезни, которая едва не убила актёра, о «большом кино» пришлось надолго забыть. Хотя уже сразу после конца «Геракла» Кевин получил ещё одну ведущую роль в научно-фантастическом сериале «Андромеда».

Кевина Сорбо, чьим единственным достижением на тот момент были съёмки в рекламе виски «Джим Бим». Сорбо в те годы ещё не накачал внушительную мускулатуру, поэтому сперва счёл приглашение за неуместную шутку, но, прочитав сценарий, моментально согласился.

Из шести пилотных эпизодов «Геракл» собрал лучшие отзывы и получил собственный сериал. Студийные боссы всё ещё сохраняли скепсис и заказали урезанный первый сезон, состоящий всего из тринадцати эпизодов. Но назло всем скептикам «Удивительные странствия» с первых же дней оказались на вершине телерейтингов.

Казалось бы, сериал не представлял собой ничего особенного. Большинство эпизодов было скроено по одному лекалу — Геракл в одиночку или с другом Иолаем влипал в очередную неприятность, спасал попавших в беду людей, распутывал очередные козни Геры или бога войны Ареса. К тому же спецэффекты были слабыми. Нарисованные с помощью компьютерной анимации монстры смотрелись неубедительно, а в боевых сценах бросалось в глаза, что враги разлетались от ударов Геракла при помощи канатов (острые на язык фанаты назвали такой стиль единоборства «канат-фу»). Что до оригинальных мифов, от них в сериале остались только имена и названия.

Но приятная атмосфера и хороший юмор с лихвой компенсировали все недостатки. Понимая, что серьёзно воспринимать сериал никто не будет, сценаристы избегали лишней патетики и делали упор на иронию и остроумные диалоги. А актёры отлично вжились в свои роли и буквально влюбили в себя зрителей. Шарма сериалу придавали и роскошные пейзажи — съёмки проходили в Новой Зеландии, красоты которой через восемь лет прославил на весь мир Питер Джексон.

Руководство студии было в восторге от рейтингов, и вскоре Тейперту и Рэйми предложили создать ещё одну шоу в пару к «Гераклу». Тут мнения друзей разделились: Сэм предлагал снимать про Ясона и аргонавтов, а Тейперт убеждал его, что такой сериал будет никому не нужной копией «Удивительных странствий». Сам же Роб предложил снять фэнтези-сериал про женщину — суровую, крутую и самостоятельную. Такая героиня у Тейперта была.

По мнению Люси Лоулесс, роман между Зеной и Габриэль можно считать каноническим. Хотя по ходу съёмок актрисы об этом даже не думали

ИХ СТАЛО ДВОЕ

Зена, королева (вернее, княгиня) воинов, впервые появилась на экране в одном из эпизодов «Геракла» как проходной «злодей недели». Коварная красавица-амазонка пыталась натравить на Геракла его лучшего друга Иолая, но её планы потерпели крах. В финале Зена, прокричав для приличия «Ты обо мне ещё услышишь!», исчезла за горизонтом. Как

Зена

В прошлом — жестокая наёмница, слава о подвигах которой гремела от Британии до Китая. После встречи с Гераклом Зена решила искупить грехи молодости и начала помогать слабым и угнетённым. Любимое оружие Зены — чакрам, метательный диск-бумеранг с заострёнными краями.

Актриса: Люси Лоулесс

На роль Зены планировали взять Ванессу Энджел, так как Лоулесс уже дважды появлялась в «Геракле». Но Ванесса приболела, и Тейперт принял главное решение в своей жизни. В 1998 году Люси вышла замуж за Роба, они воспитали троих детей. После «Зены» Лоулесс снялась в сериалах «Спартак: Кровь и песок» и «Звёздный крейсер „Галактика“». А в последние годы экс-Зена принялась спасать мир в реальности: стала активисткой Greenpeace и участвует в акциях протеста.

Многие ныне известные актёры начинали с эпизодических ролей в «Зене» и «Геракле». Например, Карл Урбан (будущий Эомер, судья Дредд и доктор Маккой) сыграл Купидона и Юлия Цезаря

Иолай

Лучший друг и спутник Геракла. Не так силён, как его товарищ, но хитёр и ловок. Дерётся в необычном стиле, напоминающем танец. Регулярно попадает в неприятности, из которых Геракл вынужден его спасать.

Актёр: Майкл Хёрст

Почти вся карьера Майкла связана с фантастикой: после закрытия «Геракла» он засветился вместе со своим другом Сорбо в «Андромеде», а позже промелькнул в эпизодах фэнтезийных сериалов «Легенда об искателе» и «Всемогущие Джонсоны».

Габриэль

Спутница Зены, наивная и миролюбивая девушка, которая уравновешивает свою суровую и воинственную подругу. Со временем Габриэль сама превратилась в бравую воительницу и даже получала предложения стать королевой амазонок.

Актриса: Рене О'Коннор

Рене не только сыграла одну из главных ролей, но и поставила несколько эпизодов «Зены» как режиссёр. После закрытия «Зены» играет в основном в малобюджетных независимых фильмах вроде «Инопланетного апокалипсиса».

ни странно, обещание она выполнила. Спустя пару эпизодов Геракл снова встретил Зену — уже при совсем других обстоятельствах: приспешники свергли королеву воинов, прогнали сквозь строй и бросили на произвол судьбы. Полубог убедил опозоренную, но ещё не потерявшую моральных принципов героиню ступить на путь искупления.

По замыслу сценаристов, при следующем появлении Зена должна была героически погибнуть. Но амазонка полюбилась зрителям, а актриса Люси Лоулесс — лично Тейперту, и студия дала продюсеру карт-бланш на эксперимент. Королева воинов обзавелась собственным шоу.

Поначалу «Зена» была чистейшей калькой «Удивительных странствий», только с героями другого пола. Даже второстепенные персонажи в сериалах были одни и те же — вор Автолик, торговец Сальмоней, бог войны Арес и воительница Каллисто. Но со временем продюсеры решили разграничить героев и выдать каждому собственных спутников и врагов. Единственным, кто регулярно появлялся в обоих сериалах, стал коварный Арес, главный злодей (ну, поначалу) всей франшизы.

Вскоре «Зена» начала теснить «Геракла» с вершин рейтингов. На то было несколько причин. Во-первых, надо понимать, что сценаристы «Королевы воинов» имели куда больше творческой свободы. Всё-таки Геракл был классическим идеализированным героем, в шкафу которого не могло быть по-настоящему страшных скелетов. Зена же искупала грехи тёмного прошлого, поэтому ей приходилось сталкиваться с деяниями своих рук и бывшими подельниками. Это позволяло сценаристам поднимать на экране более серьёзные темы. Во-вторых, Геракл, при всём его обаянии, был всего лишь очередным крутым мужиком из телевизора, который не так уж отличался

Съёмочные площадки сериалов оказались настоящей «брачной конторой». Кевин Сорбо женился на Сэм Дженкинс, игравшей возлюбленную Геракла, а Люси Лоулесс вышла за Роба Тейперта

Джоксер

Комический персонаж, поклонник Габриэль, называющий себя величайшим воином. На самом деле Джоксер — добрый, но глуповатый растяпа и хвастун, абсолютно бесполезный в бою. Смеха ради сценаристы придумали ему двух братьев-близнецов, гораздо более могучих и ловких.

Актёр: Тэд Рэйми

Младший брат Сэма Рэйми снялся почти во всех его фильмах, от «Зловещих мертвецов» до «Человека-паука» и «Оза».

от Конана и его клонов. Зена, крутая *женщина*, способная в одиночку решить свои проблемы и перебить между делом десяток-другой врагов, была телезрителям в новинку.

Перца «Королеве воинов» добавляли намёки на романтические отношения между Зеной и её спутницей Габриэль. Ни Тейперт, ни сценаристы однополой любви не задумывали — в первых сезонах у обеих героинь хватало воздыхателей. Но между Люси Лоулесс и Рене О'Коннор возникла, что называется, «экранная химия», и зрители увидели намёки там, где их не было. Заметив такую реакцию, сценаристы принялись дразнить аудиторию уже осознанно.

Создатели провели исследование и выяснили, что самые преданные фанаты мечтают о развитии романа, но остальная часть аудитории категорически этого не приемлет. Поэтому Тейперту пришлось лавировать меж двух лагерей: намёки на лесбийскую романтику становились всё толще, но сценаристы не переходили опасную черту. Ясность в отношения Зены и Габриэль внесли лишь в конце сериала, до которого дотерпели только самые верные поклонники.

ОТ ОЛИМПА ДО ФУДЗИЯМЫ

Первые сезоны «Геракла» и «Зены» разворачивались в мифической Греции, но вскоре фантазия унесла сценаристов далеко за её пределы. Вселенная сериалов, прозванная фанатами «Зенаверс», превратилась в мешанину из разных периодов истории, мифов и легенд народов мира. В разных сериях появлялись Цезарь, Клеопатра, Мерлин, Беовульф, Ясон, Гильгамеш, Люцифер, Дракула… Герои успели посетить Сибирь, Скандинавию, Китай, Индию, Японию и Римскую Империю, которая в Зенаверсе возникла сразу после окончания Троянской войны.

Поначалу в сериалах не было сквозных сюжетных линий, но постепенно сценаристы стали усложнять истории и сталкивать персонажей с последствиями принятых ими ранее решений. Поскольку большинство экспериментов приходилось на «Зену», именно она стала площадкой для первого магистрального конфликта: в третьем сезоне сценаристы двенадцать серий вбивали клин в отношения Зены и Габриэль. Затем уже Геракл полгода противостоял вторжению демона Дахака в наш мир. Но самой яркой сюжетной линией стали сумерки олимпийцев.

ЗЕНА НА БУМАГЕ

По «Гераклу» и «Зене» вышло несколько иллюстрированных путеводителей с биографиями создателей, обзором серий и множеством подробностей. С 1996 года свет увидело несколько романов о приключениях Геракла и Зены, причём авторы не ограничивались новелизациями серий и придумывали героям новые похождения. А в 1998 году вышли мемуары «Зена: Всем, что я знаю, я обязана королеве воинов», якобы написанные Габриэль и «переведённые» на современный английский.

Комиксы о приключениях Зены публиковались в издательствах Topps и Dark Horse, а сейчас лицензия принадлежит Dynamite. По слухам, Роб Тейперт комиксами недоволен: авторы якобы извратили его идеи. Выходили по мотивам сериалов и видеоигры, но ничего особенного собой не представляли и ныне всеми забыты.

После того, как Зену в очередной раз распяли на кресте, она попала в место, напоминающее христианский рай. Пару серий спустя воительница вернулась на Землю и обнаружила, что беременна. А до олимпийских богов дошли слухи, что непорочно зачатому ребёнку королевы воинов суждено их уничтожить. Зевс, Аид и Посейдон устроили охоту на Зену, но за подругу неожиданно вступился Геракл, который, не моргнув глазом, прикончил родного отца. В конце концов некий «единый бог любви» Илай даровал Зене возможность убивать олимпийцев (ничего себе бог любви!), и с остатками греческого пантеона разгневанная мать расправилась уже сама. Уцелели только Арес, Афродита и те немногие, кто не участвовал в травле Зены.

Действие последних сезонов «Королевы воинов» разворачивается в резко изменившемся мире. Греческие боги утратили влияние, Римская империя вступает в пору расцвета, а по всему миру расходятся адепты Илая.

Арес

Бог войны, строящий козни против человечества из зависти к своему брату Гераклу, которого папа-Зевс любит больше. Именно Арес превратил Зену в жестокую амазонку и был разочарован, когда она перевоспиталась.

Актёр: Кевин Смит

Главный злодей Зенаверса был кумиром всех телезрительниц, и в первую очередь это заслуга Кевина Смита (не путать с его полным тёзкой, режиссёром «Догмы»). После закрытия «Зены» Кевин стал получать приглашения в Голливуд и рассчитывал на блестящую карьеру, но уже следующая роль стала для него роковой. В 2002 году на съёмках боевика «Доблестные воины 2: Возвращение в Тао» Кевин упал с восьмиметровой декорации и умер от черепно-мозговой травмы.

РАСШИРЕННЫЙ ЗЕНАВЕРС

Увидев, какой успех имело ответвление «Геракла», Тейперт принялся и дальше расширять свою вселенную. В 1998 году на видео вышел мультфильм «Геракл и Зена: Сражение за Олимп», где герои, озвученные Сорбо, Лоулесс и прочими актёрами из оригинала, сражались с титанами.

Осенью того же года на канале Fox Kids начал выходить сериал «Молодой Геракл». Его действие разворачивалось в академии кентавра Хирона, где юный полубог обучался воинскому искусству. Несмотря на достаточно высокие рейтинги, сериал продержался всего один сезон, зато в него вошло аж 50 эпизодов. Секрет кроется в ускоренном методе съёмок: большинство сериалов снимают по серии за раз, а на площадке «Юного Геракла» одновременно шла работа сразу над четырьмя эпизодами. В каждом из них были схожие локации и герои, даже если сюжеты не пересекались.

Ещё одно ответвление, «Школа амазонок», не пошло дальше пилота. По сюжету современная девушка из Лос-Анджелеса переносилась в королевство амазонок. Героиня в новой обстановке не терялась и учила новых подруг жевать жвачку и пользоваться помадой, а те тренировали её как воительницу. Пилотный эпизод с треском провалился на тестовых просмотрах, но Тейперту использовал отснятый материал в одной из серий «Зены». Сама же идея после переработки легла в основу сериала «Клеопатра 2525».

Сальмоней

Ловкий торговец и мошенник, которого герои часто встречают на просторах мифической Эллады. Постоянно ввязывается в новые авантюры, не всегда законные.

Актёр: Роберт Требор

Один из самых опытных актёров в команде. Роберт сыграл в «Зене» уже на закате своей карьеры, в которой были роли в «Байках из склепа», «Пурпурной розе Каира» и «Универсальном солдате».

Каллисто

Мать и сестра Каллисто погибли от рук Зены. Обуреваемая жаждой мести, девушка превратилась в безжалостную амазонку, которая вечно пытается убить Зену или расстроить её планы. Каллисто это удавалось бы лучше, если бы не приступы слепой ярости и привычка подолгу насмехаться над поверженными врагами.

Актриса: Хадсон Лейк

Для неё роль Каллисто так и осталась звёздным часом. Хадсон по сей день постоянно играет в телесериалах, но почти всегда — эпизодические роли.

Сюжеты обоих сериалов непоследовательны и противоречивы — но к этому, в общем-то, и стремился Роб Тейперт. Он ничем не ограничивал фантазию сценаристов и не уставал повторять, что единственное незыблемое правило в Зенаверсе — «Не бойся ломать канон». Потому что никакого канона в принципе не было.

ТРАДИЦИИ И ПРИВЫЧКИ

Рамки вселенной сценаристов не сдерживали, а вот возрастной рейтинг — ещё как. И если стиль «Зены» со временем менялся — её последние сезоны гораздо серьёзнее и мрачнее первых, — то «Удивительные странствия» так до конца и не вышли за рамки шоу «для всей семьи». Драки в них были комичные, несерьёзные, никто никого не убивал, поэтому Гераклу иногда приходилось несколько раз за серию лупить одних и тех же плохих парней. Лишь изредка герой сталкивался с по-настоящему опасными противниками, которые, чтобы подчеркнуть свою серьёзность, убивали невинных направо и налево. Например, Зена, пока была злодейкой, пачками отправляла противников на тот свет.

При этом каждый из сквозных героев и «Геракла», и «Зены» умирал как минимум однажды, но всякий раз ненадолго. Традицию начал Иолай: он погиб ещё в пилотном эпизоде «Геракл и амазонки», но актёр Майкл Хёрст так впечатлил продюсеров своей игрой, что Иолая при первой же возможности воскресили. Начало было положено. Смерти героев стали формальностью: в конце эпизода или, на крайний случай, в одном из следующих покойник возвращался в мир живых.

> *Я ненавидел эти постоянные воскрешения! Я воевал со сценаристами, с продюсерами, но всё без толку. Я твердил им: «Это глупо, зачем мы принимаем наших зрителей за идиотов? Ну, сделали мы это один раз, отлично, но зачем регулярно это повторять? Если любого можно вернуть с того света, почему Геракл просто не воскресит свою семью?» Это сводило меня с ума.*
>
> ***Кевин Сорбо***

Для сквозного сюжета «смерти понарошку» ничего не значили. Исключением стала лишь третья смерть Иолая, сыгравшая важную роль в пятом сезоне «Геракла»: полубогу пришлось мстить убийцам, а потом долго привыкать к мысли, что друга больше нет. Но Хёрст снова не захотел оставаться без работы, поэтому сперва в сериале появился Иолай из параллельной вселенной, а в последних сериях с того света вернулся и «оригинал».

Это, кстати, не единственный случай, когда один актёр играл в сериале сразу несколько ролей. Прежде чем стать Зеной, Люси Лоулесс побывала амазонкой и подружкой кентавра, Рене О'Коннор была царицей, а Кевин Смит до роли Ареса играл брата Геракла — Ификла. Порой сценаристы намеренно вводили в сюжет двойников для комического эффекта — так на экране появились несколько Зен, ещё один Иолай и два близнеца Джоксера. Исключением не стал и Сорбо, сыгравший Суверена — злую версию Геракла.

КОНЕЦ ЭПОХИ

И «Геракл», и «Зена» тяжело давались актёрам, которым приходилось сниматься в авральном режиме и выполнять опасные трюки. Лоулесс однажды упала с лошади и серьёзно повредила спину. Сорбо досталось ещё больше: летом 1998 года актёр перенёс три инсульта, после которых у него резко ухудшилось зрение. Восстановление здоровья оказалось долгим. Болезнь Кевина сказалась и на «Геракле» — создателям пришлось хитрить с монтажом и дублёрами, чтобы скрыть состояние актёра. О болезни Сорбо публика узнала только через десять лет, когда Кевин рассказал о своём восстановлении в мемуарах «Истинная сила».

На съёмочной площадке сериалов росла напряжённость. Сорбо ревновал к славе «Зены», его не устраивало, что «Геракл» оказался в тени.

> *«Зена» увела всех моих режиссёров, половину моих сценаристов, все стоящие специалисты ушли работать над «Королевой воинов». Половина команды «Геракла»! Меня такой подход очень расстроил. Зачем бить нас в спину? Ведь всё начиналось с «Удивительных странствий»!*
>
> *Я считаю, нам надо было делать больше совместных серий, переплетать сюжеты обоих шоу. И хотя Зена живёт в мифологическом мире Геракла, я думаю, ей не надо было давать способность убивать богов. Она должна была сражаться с разбойниками, тиранами и местными царьками. Так наши сериалы куда лучше стыковались бы между собой. Но продюсеры решили по-другому и, на мой взгляд, прогадали.*
>
> ***Кевин Сорбо***

Но вскоре и по «Зене» был нанесён такой же удар. Питер Джексон начал снимать в Новой Зеландии свою трилогию «Властелин колец» и переманил большую часть персонала из обоих сериалов. Дошло до того, что к Джексону чуть не ушла… Люси Лоулесс, которая пробовалась на роль Галадриэли (трудно такое представить, правда?). Тейперту пришлось срочно искать замену людям, на опыт и профессионализм которых он привык полагаться.

Работа над новыми сериями теперь велась спустя рукава: те из команды, кто остался, уже потеряли остатки энтузиазма. Не стал исключением и сам Тейперт. Он уже не успевал следить за каждым этапом производства, поскольку основательно загрузил себя новыми проектами — к «Зене», «Гераклу» и спин-оффу «Молодой Геракл» добавились ещё комедийные сериалы «Мастер на все руки» и «Клеопатра 2525». Качество серий снизилось, а следом начали падать и рейтинги.

Наконец так полностью и не восстановившийся после болезни Сорбо решил завязать с «Гераклом». Перед шестым сезоном Тейперт предложил Кевину новый трёхлетний контракт, однако Сорбо продлил соглашение лишь на год. Узнав об этом, руководство студии ограничило сезон всего восемью эпизодами. Поэтому финала с подведением итогов у «Геракла» не получилось: герои просто уходят в закат навстречу приключениям, которых уже не покажут.

Год спустя Тейперт закрыл и «Зену». На сей раз концовку он придумал, причём мрачную и крайне спорную. В финальной серии Зена пожертвовала собой ради победы над врагом, а когда ей представился шанс вернуться в мир живых, предпочла остаться среди мёртвых, чтобы искупить былые грехи. Такая концовка, если подумать, обесценила все подвиги Зены — как будто их не хватало для искупления. Кроме того, отказавшись вернуться, героиня оставила слабых и обездоленных без своей защиты. Студия предлагала выпустить один или два телефильма, подводящих итоги «Зены», но продюсер отказался. Позже Тейперт жалел, что «убил» Зену и не показал, как Габриэль продолжает дело подруги, однако было уже поздно.

Автолик

Легендарный вор, мастер побегов из тюрьмы. Придерживается твёрдого кодекса чести, который не позволяет ему убивать. Время от времени присоединяется к команде Зены или Геракла.

Актёр: Брюс Кэмпбелл

Для великолепного Брюса, прославившегося ролью Эша Уильямса в трилогии «Зловещие мертвецы», участие в «Зене» было мимолётной подработкой: Сэм Рэйми приглашал друга детства почти во все свои проекты.

Тейперт вообще часто противоречил себе. То он говорил, что не планировал снимать полнометражные фильмы, то заявлял, что хотел снять аж четыре картины, но Лоулесс и О'Коннор якобы не согласились, поскольку готовились стать матерями. В другой раз Роб признался, что у него не было планов на седьмой сезон, а потом заявил, что задумок хватило бы ещё на пару лет. Сейчас он считает, что если продолжение «Зены» и появится, то, подобно «Ангелам Чарли», будет перезапуском с совершенно другими актрисами.

* * *

Слухи, что вот-вот начнутся съёмки полнометражной «Зены», возникали ещё не раз, но оказывались ложными. В 2011 году отчаявшиеся фанаты начали кампанию по возвращению «Зены» на экран и забросали студию Universal десятками писем. После этого Лоулесс написала в твиттере, что получила предложение вернуться к роли Зены. Впрочем, актриса отметила, что радоваться ещё рано, и, похоже, была права. Прошло три года, а о новой «Зене» по-прежнему ничего не слышно. Но в наши дни модно воскрешать культовые проекты прошлых лет, так что для королевы воинов ещё не всё потеряно. Будет ли перезапуск соответствовать духу оригинала — это уже совершенно другой вопрос.

Ведущая: **Ксения Аташева**

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛА:

Sailor Moon Crystal

Долгожданное возвращение героини детства оказалось омрачено посредственной графикой и второпях рассказанным сюжетом, которым могут проникнуться только самые преданные фанаты оригинальной манги. Одно хорошо — теперь можно накупить фигурок, музыкальных шкатулок, лунных призм и прочих игрушек, которых в девяностые было не достать.

ИГРОВОЙ КЛУБ
ВИДЕОИГРЫ

Забавно, как обесценилось в последние годы понятие хардкора. Ведь, если вдуматься, ставшая теперь эталоном хардкора Dark Souls не то чтобы очень сложна. Это не Ultima Online, где с трупа персонажа запросто могут снять всё обмундирование, ресурсы для создания которого ты добывал неделями, и не какой-нибудь уровень в «Марио», где нужно прыгать по платформам, нажимая кнопки с ювелирной точностью. Всё, чего, по сути, требует Dark Souls, это не лезть на рожон и держать глаза открытыми, подмечая нюансы окружения и поведения врагов. Чтобы пройти игру, вовсе не обязательно обладать огромным игровым опытом или молниеносной реакцией, читать длинные мануалы или часами качаться ради победы над боссом. Да, ежеминутно сохраняться нельзя, но с этим консольные игроки жили десятилетиями и считали это совершенно нормальным.

И ладно Dark Souls — её звание самой хардкорной серии современности можно списать на любовь людей к ярлыкам и громким слоганам. Да и ряд оригинальных черт вроде невозможности поставить игру на паузу и правда делает её сложнее многих. Но адскую сложность приписывают не только ей. Некоторые вот считают Alien: Isolation хардкорной, потому что там можно потерять целых двадцать минут времени, если умереть, не дойдя до точки сохранения! А для Shin Megami Tensei IV выпустили специальное дополнение, упрощающее игру, потому как даже минимальный уровень сложности оказался кому-то не по зубам.

Нет, каждый волен сам выбирать сложность игры в зависимости от навыков и настроения. Но как же хочется, чтобы вещи называли своими именами! Игры, где герои умирают, а не встают после боя, как ни в чём не бывало, где надо подгадывать момент для удара и приходится снова проходить отрезок пути, на котором ты сплоховал, — они не сложные, они нормальные. А вот перманентная смерть персонажа, потеря всех его вещей, изнурительные часы прокачки и подбора оружия для битвы с боссом — это уже больше похоже на хардкор.

ГЛАВНОЕ ЗА МЕСЯЦ

Космос будет нашим

Студия Double Damage Games, основанная выходцами из Runic Games, дизайнером Torchlight Трэвисом Балдри и помощником дизайнера Diablo 2 Эриком Шаффером, анонсировала свою первую игру, космический симулятор Rebel Galaxy. Сами авторы описывают свою работу как космическое приключение с полными экшена поединками, исследованиями, открытиями и торговлей. В ней игроку предстоит примерить на себя роль капитана корабля, рассекающего по космическим просторам. Герою нужно будет изучать разные феномены, добывать ресурсы, отбиваться от пиратов и вести переговоры с диковинными обитателями миров на краю изученной вселенной. Детали сюжета и прочая информация об игре пока не разглашаются. Известно лишь, что она выйдет на PC, PlayStation 4 и, возможно, Xbox One в 2015 году.

Любителям космических баталий с другими игроками стоит обратить внимание на игру Fractured Space. Она выйдет в следующем году, но сыграть в её незавершённую версию можно будет уже в этом, причём бесплатно. В Fractured Space бои будут происходить между двумя командами из пяти человек. Управлять им предстоит массивными и неповоротливыми, но мощными кораблями, и упор в игре будет сделан не на скорость реакции, а на тактические решения и огромные возможности по кастомизации корабля. Авторы игры считают, что такой подход лучше поможет им передать масштабность космических битв. У Edge Case Games, созданной сотрудниками Born Ready Games, опыт в успешном изображении космоса уже есть — их предыдущая работа Strike Suit Zero шедевром хоть и не была, но выглядела стильно и атмосферно.

Rebel Galaxy

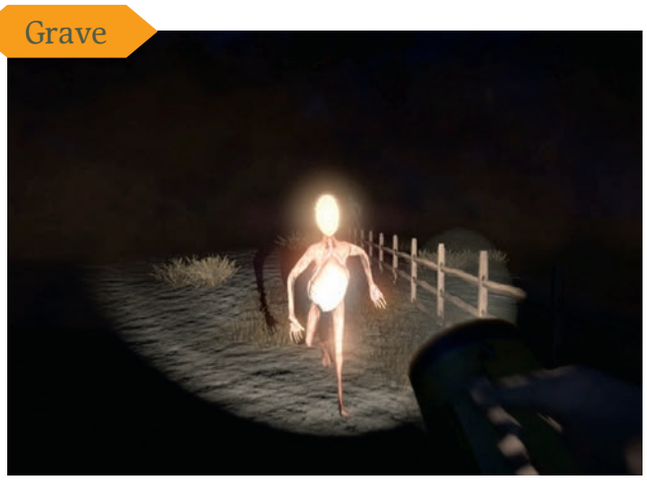
Ужасы на любой вкус

Игры в жанре хоррора продолжают выходить с пугающей частотой. В начале следующего года на PC, Mac, Linux и Xbox One выйдет Grave, ужастик от первого лица, созданный независимым разработчиком Broken Window Studios на средства, собранные на платформе Kickstarter. Его герою предстоит выживать в пустыне, где по ночам появляются жуткие существа, которые боятся лишь одного — света. Поэтому днём герою придётся рыскать по окрестностям в поисках фонарей, спичек и прочих ресурсов, способных помочь ему спастись. Каждую ночь мир случайным образом меняется, в пустыне могут появляться оазисы или артефакты из далёких мест и времён, так что процедуру придётся повторять.

Самым же оригинальным из будущих хорроров должен стать выходящий в октябре следующего года Nevermind. Игра обещает не просто пугать, но и считывать реакцию игрока с помощью поддерживаемой периферии вроде камеры RealSense от Intel и измерителя пульса от Garmin, фиксирующей его сердцебиение и движения. Чем сильнее будет напуган игрок, тем более жуткой будет становиться игра, так что Nevermind послужит ещё и хорошей тренировкой самообладания. Впрочем, разработчики из компании Flying Mollusk уверены, что в их творение интересно будет играть и без датчиков. История врача, путешествующего по сознанию страдающих от психологических травм пациентов, обещает быть оригинальной, стильной и страшной. К тому же игра постарается угадать состояние игрока по движению персонажа и камеры — но, конечно, точности специализированной аппаратуры от неё ждать не стоит.

Поклонники более традиционных игр могут дождаться выхода сиквела успешного хоррора Outlast. Но ждать придётся долго: времени на проработку новой игры маленькой независимой студии Appeal потребуется много.

Grave



ИГРОКАМ НА ЗАМЕТКУ

Nintendo
без региональных ограничений

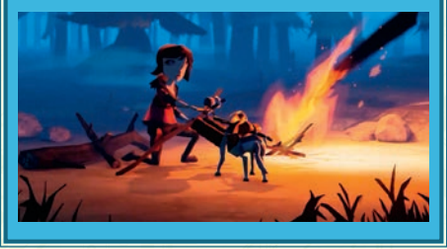
Вернувшийся к работе после болезни президент Nintendo Сатору Ивата на первой же пресс-конференции объявил, что его компания задумывается об отмене региональных ограничений на своих консолях, и признал, что проблем с маркетингом и долгими локализациями от этого действительно больше, чем выгоды. Самое время, ведь Wii U осталась единственной из консолей текущего поколения с подобными ограничениями.

Полёт
валькирий на PC

Тактическая ролевая игра Valkyria Chronicles, ставшая хитом продаж на PlayStation 3 и обросшая парой продолжений и аниме, вскоре будет портирована на PC, причём со всеми загружаемыми дополнениями. Новость хорошая, игра отличная, но многое будет зависеть от того, насколько старательно Sega перенесёт свой шедевр на PC — консольную графику 2008 года хорошо бы подтянуть, и управление стоит продумать.

Побороть стихию

Попавшие под сокращение разработчики BioShock не растерялись и основали независимую студию Molasses Flood, чьей первой игрой станет The Flame in the Flood, приключенческая игра о девочке и её собаке, которые пытаются выжить в затопленном мире, передвигаясь между островами на плоте и собирая ресурсы. Выйти эта симпатичная игра должна в июле следующего года на PC и Mac.



Миры большие и маленькие

Геймдизайнер Джоннеманн Нордхаген, приложивший руку к созданию Gone Home и BioShock 2, рассказал о новом проекте основанной им студии Dim Bulb Games. Ей станет Where the Water Tastes Like Wine — сюрреалистичная приключенческая игра, основанная на американском фольклоре. Её герою предстоит свободно бродить по прериям, заходить в города и находить необычные места, общаться с разными персонажами и решать загадки. Сюжет игры будет нелинейным. Авторы сравнивают его со сборником рассказов, вдохновлённым историями о путешествиях по Америке былых времён, от «Приключений Гекльберри Финна» Марка Твена до «В дороге» Джека Керуака. Детали игрового процесса пока не разглашаются. Известно лишь, что покорять просторы Запада предстоит в трёх измерениях и с видом от третьего лица, а встречи с другими героями и визиты в памятные места будут нарисованы в 2D.

Почувствовать себя первооткрывателем, но уже не американских степей, а маленьких фантастических миров, можно будет в симпатичной игре InnerSpace независимой студии PolyKnight. Там герою, управляющему самолётом, предстоит составлять карты небольших миров-сфер, искать артефакты и улучшать с их помощью свой летательный аппарат. Будут там и опасности в виде ядовитых растений, неизвестных форм жизни и гигантских существ — богов, почитаемых жителями разных миров. Но драться с ними не обязательно. Тем более что самолёт героя, хоть и оснащён пушками и лезвиями на крыльях, предназначен скорее для решения задачек, которые требуют сбивать мишени или перерезать тросы, чем для боевых действий. Если авторы соберут необходимую сумму на Kickstarter, этот амбициозный проект выйдет в октябре следующего года на платформах PC, Mac и Linux.

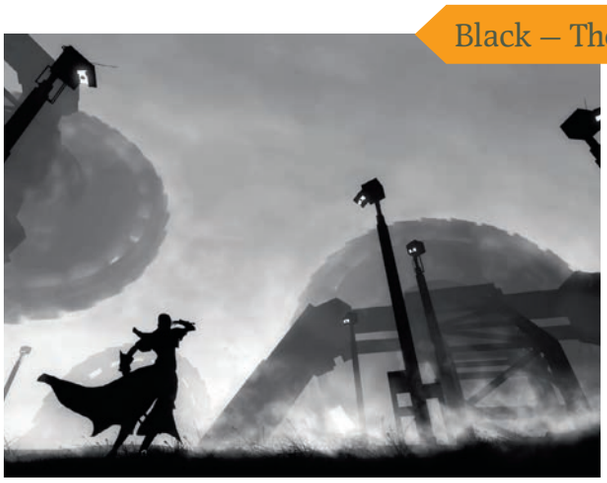
Where the Water Tastes Like Wine

Эра двухмерного киберпанка

В августе 2015 года должен увидеть свет двухмерный платформер Black — The Fall. От десятков игр жанра, выпускаемых независимыми разработчиками, он отличается не только монохромной цветовой гаммой и антуражем киберпанка с громадными шагающими роботами и вездесущими дронами, но и любопытной игровой особенностью. Фишка игры в том, как окружающие персонажи реагируют на действия игрока. Если он будет палить во всех без разбора, они станут строить баррикады и нападать на него, а если он кому-то поможет, персонажи могут поделиться информацией или ещё как-нибудь его отблагодарить. Так что Black — The Fall обещает быть не просто аркадой, а смесью платформера со стелсом и приключенческой игрой. Сюжет его, правда, довольно прост: страдающий амнезией герой бросает вызов тоталитарному режиму. Зато плоское окружение обещает временами обретать объём: для большей кинематографичности происходящего в особенно напряжённые моменты камера будет смещаться, показывая вещи под новым углом.

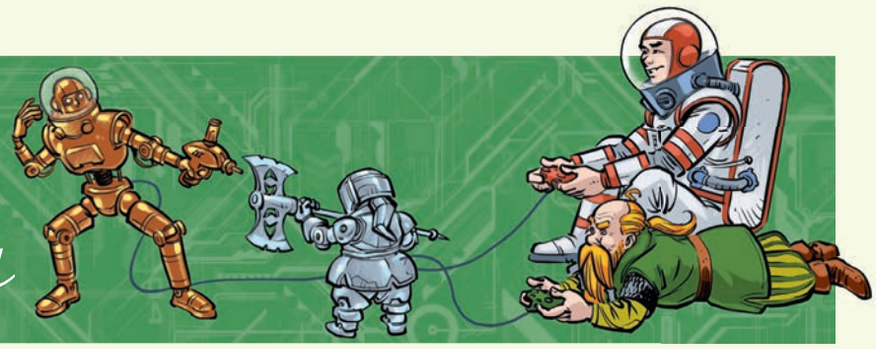
Бегать по футуристическому городу, взламывая компьютеры и воруя всё, что плохо лежит, можно будет в киберпанковском платформере The Swindle от автора Gun Monkeys и Time Gentlemen, Please. Эта игра тоже не лишена изюминки : характеристики подконтрольного игроку воришки-хакера можно будет улучшать с помощью апгрейдов. Занятный гибрид платформера и ролевой игры должен выйти в начале следующего года на PC.

Black — The Fall



www.mirf.ru

Лучшие видеоигры



Текст: **Александр Киселев**

Жанр: экшен с видом от третьего лица

Разработчик: Monolith Productions

Издатель: Warner Bros. Interactive Entertainment

Издатель в России: «1С-СофтКлаб»

Возрастной рейтинг: 18+

Перевод: субтитры

Играли на: PS4

Похожие произведения: серия Batman: Arkham
серия Assassin's Creed

Middle-earth: Shadow of Mordor

Средиземье: Тени Мордора

Период между событиями «Хоббита» и «Властелина колец». Талион, следопыт из Гондора, не смог отбить дерзкий орочий набег. Высокопоставленный приспешник Саурона перерезает горло сыну и жене Талиона у него на глазах, а затем убивает и самого следопыта. Однако смерть не принимает воина. Он возвращается к жизни, заручается поддержкой эльфа-призрака и намеревается отомстить врагам.

«Средиземье: Тени Мордора» не ролевая игра или остросюжетное приключение по живописному миру Джона Р. Р. Толкина. Это настоящий симулятор партизанской войны в мрачном Мордоре. Пока орки готовятся к военным походам и выясняют отношения между собой, игроку в обличье Талиона предстоит бегать по их лагерям, наводить смуту и набираться опыта, чтобы позже дать отпор куда более могущественным подручным Саурона.

Игра представляет собой экшен с видом от третьего лица, совмещающий агрессивные рукопашные схватки, стрельбу, паркур и стелс. Ролевые элементы ограничиваются получением опыта и разблокированием новых способностей, а также усилением некоторых боевых приёмов. Этим «Тени Мордора» напоминают серию Batman: Arkham.

Главным достижением Monolith Productions стало созданное с нуля и не имеющее аналогов орочье общество. Мордор в игре — настоящий мир, живущий по собственным законам. Орки поглощены рутиной: угнетением людей, охраной лагерей, распитием грога и междоусобными разборками. Так, рядовой боец, прославившийся в боях с игроком или другими орками, может со временем обучиться новым приёмам и лишиться некоторых страхов (например, перед огнём), а затем стать грозным лидером. Для победы над ним Талиону потребуется разведать его слабости, чтобы затем застать врасплох и убить. Убийство дезориентирует всё войско, но ненадолго — на место мёртвого лидера придёт один из его подручных, поэтому праздновать победу будет некогда — придётся сразу браться за выполнение следующей задачи.

По ходу прохождения игра подбрасывает новые способы взаимодействия с орочьим обществом. Благодаря этому игровой процесс приобретает тактическую глубину и становится многограннее. Однако в конечном счёте всё сводится к банальной шинковке орков. Битвы очень радуют динамикой, разнообразием ходов и эффектными сценами добиваний (уж кто-кто, а авторы F.E.A.R. и Blood знают толк в жестокости), но есть риск, что игра надоест раньше, чем на экране появятся финальные титры. И ни стилизация под фильмы Джексона, ни сюжет, ни второстепенные задания по изучению мира не способны будут избавить от чувства однообразия.

ИТОГ

Невыдающийся, но качественный экшен с живущим по своим законам виртуальным миром, способный развлечь любителей жестокой поножовщины и поклонников вселенной «Властелина колец».

С орком, оказывается, можно сделать много интересного. Убить, выпытать сведения, жестоко казнить, чтобы другие испугались, переработать на стрелы и много чего ещё

УДАЧНО

- ПОГРУЖЕНИЕ В МИР ОРКОВ
- ЖЕСТОКИЕ И ЗРЕЛИЩНЫЕ УБИЙСТВА
- ВИЗУАЛЬНОЕ СООТВЕТСТВИЕ ФИЛЬМАМ О СРЕДИЗЕМЬЕ

НЕУДАЧНО

- НЕВЫРАЗИТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- УСТАРЕВШАЯ ГРАФИКА
- ПРИМИТИВНАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА

ОЦЕНКА МФ 7
хорошо

Текст: **Дмитрий Злотницкий**

Жанр: ролевая игра
Разработчик: InXile Entertainment
Издатель: Deep Silver
Издатель в России: «Бука»
Возрастной рейтинг: 18+
Перевод: отсутствует
Сайт: wasteland.inxile-entertainment.com
Похожие произведения: Fallout Tactics (2001) Shadowrun Returns (2013)

Wasteland 2

Более века минуло с тех пор, как цивилизация погибла в огне ядерной войны. Потомкам тех, кому посчастливилось её пережить, приходится вести отчаянную борьбу с жестокой природой, расплодившимися мутантами и людьми, в которых не осталось почти ничего человеческого. В пустошах Аризоны эту борьбу возглавляют местные рейнджеры, стремящиеся возродить в постапокалиптической Америке закон и порядок. Четвёрка новобранцев получает задание расследовать исчезновение одного из самых опытных рейнджеров и оказывается в самом центре конфликта, от которого зависит будущее пустошей.

Оригинальная Wasteland, вышедшая в далёком 1988 году, произвела настоящую революцию в ролевых играх и стала одним из главных столпов жанра. Именно она подружила компьютерные RPG и постапокалипсис и была в числе первых игр, где использовалась ролевая система, основанная на навыках, а не классах. Наконец, Wasteland поражала тем, что мир в ней менялся под влиянием поступков героев.

Лучшим доказательством величия игры стал грандиозный успех кампании по сбору средств на разработку сиквела… спустя без малого четверть века после выхода оригинала. Несмотря на прошедшие годы, нашлось более шестидесяти тысяч человек, которые пожертвовали на создание второй части Wasteland около трёх миллионов долларов. Такая щедрость выглядела вполне оправданной. Ведь Брайан Фарго, собравший для работы над продолжением почти всех авторов первой Wasteland, обещал сложную, глубокую и многогранную ролевую игру в лучших традициях оригинала. Подобные проекты в последнее десятилетие стали большой редкостью. Как тут было не польститься на посулы знаменитого геймдизайнера?

И, надо сказать, Фарго не обманул ожидания. Wasteland 2 действительно выглядит эдаким гостем из далёкого прошлого. К сожалению, не только в хорошем, но и в плохом смысле. Да, в Wasteland 2 есть всё, за что игроки в своё время полюбили первую часть и её идейных наследников — Fallout 1 и 2. Тут есть и множество возможностей по развитию героев — на одной только стадии создания персонажа можно застрять на несколько часов, подбирая команду себе по вкусу. И великолепно воссозданное ощущение беспощадной выжженной пустоши, где любой неосторожный шаг грозит обернуться гибелью. И огромный мир, на исследование которого можно потратить не один десяток часов. И интригующий магистральный сюжет, сопровождаемый массой побочных заданий, большинство из которых рассказывает свою интересную историю. И завидная вариативность: квесты можно пройти самыми разными способами, а сюжет регулярно заставляет принимать непростые решения.

В то же время у Wasteland 2 хватает недостатков. Прежде всего, нарекания вызывает техническая сторона игры. Визуально она кажется устаревшей минимум лет на пять — особенно удручающе выглядят уродцы-персонажи. Львиная доля диалогов осталась без озвучания. И, несмотря на то, что игра более полугода находилась в «Раннем доступе» Steam, даже в финальном релизе наблюдается изрядное количество багов.

Wasteland 2 подчёркнуто недружелюбна и легко может оттолкнуть игроков молодого поколения, которые не любят гадать, чего же хотят от них авторы квеста, или оказываться в ситуации, когда небольшая ошибка или воля случая заставляют переигрывать длительный бой. А местные бои достаточно однообразны и сами по себе могут легко приесться.

Наконец, если первая часть стала новым словом в ролевых играх, то Wasteland 2 оказалась не более чем повторением пройденного, без какого-либо намёка на свежие идеи. И это, пожалуй, расстраивает больше всего.

РЕКОРДСМЕН KICKSTARTER

Через год после успешного сбора средств на разработку Wasteland 2 Брайан Фарго и его команда попросили у поклонников деньги на выпуск ещё одной олдскульной ролевой игры — Torment: Tides of Numenera. Как и намекает название, она будет идейной наследницей великолепной Planescape: Torment. Правда, разработчикам не удалось договориться с компанией Wizards of the Coast об использовании сеттинга Planescape, так что действие игры развернётся в совершенно другой вселенной.

Хотя в своё время Planescape: Torment особого коммерческого успеха не имела, её имя принесло InXile Entertainment золотые горы — на новый проект студии пожертвовали более 4 миллионов долларов, что до сих пор остаётся рекордом Kickstarter для игрового проекта. Что и говорить, давать соблазнительные обещания Фарго умеет.

ИТОГ

Грань между старомодной и устаревшей игрой очень тонка, и в Wasteland 2 она порой становится почти незаметной. Это эдакий привет из прошлого, которой, без сомнения, доставит море удовольствия тем, кто вырос на первых частях Fallout, и ветеранам, помнящим оригинальный Wasteland, но очень легко может оттолкнуть новичков.

Мы начинаем игру с четырьмя героями. По ходу приключений к группе может присоединиться ещё до трёх персонажей

УДАЧНО

- ВЕРНОСТЬ ТРАДИЦИЯМ ПЕРВОЙ ЧАСТИ
- АТМОСФЕРНОСТЬ
- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- БОГАТАЯ РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

НЕУДАЧНО

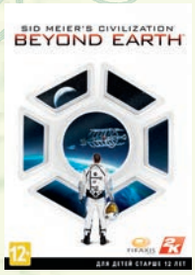
- НЕВЗРАЧНЫЙ ВИДЕОРЯД
- НЕДРУЖЕЛЮБИЕ К НОВИЧКАМ
- ОТСУТСТВИЕ СВЕЖИХ ИДЕЙ
- НАДОЕДАЮЩИЕ СО ВРЕМЕНЕМ ПОШАГОВЫЕ БОИ
- ОБИЛИЕ БАГОВ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Sid Meier's Civilization: Beyond Earth

История циклична, как и природа. Империи исчезают, чтобы появиться вновь, а люди умирают, чтобы на их место пришли новые. Что делать нации, которая смогла проложить себе путь от каменных топоров до ядерного оружия? Правильно, начать всё заново, только в космосе.

Текст: **Ян Трифонов**



Жанр: стратегия
Разработчик: Firaxis Games
Издатель: 2k Games
Издатель/дистрибьютор в России: «1С-СофтКлаб»
Возрастной рейтинг: 12+
Перевод: полный
Сайт: civilization.com
Похожие произведения: Endless Space (2012), Sid Meier's Alpha Centauri (1999)

УДАЧНО

- НОВОЕ ДРЕВО РАЗВИТИЯ
- НФ-АТМОСФЕРА
- РЕСУРСЫ ОПРЕДЕЛЯЮТ ГЕЙМПЛЕЙ

НЕУДАЧНО

- МАЛО ПРИНЦИПИАЛЬНЫХ НОВОВВЕДЕНИЙ
- ГЛУПЫЙ ИИ
- НЕТ ТЕРРАМОРФИНГА

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

Beyond Earth — очень интересное продолжение Civilization 5. Новички обрадуются: «Цивилизация наконец-то вышла в космос!»; те, кто постарше, наверняка вспомнят Sid Meier's Alpha Centauri 1999 года выпуска. Но при более глубоком рассмотрении отличия найдутся как от пятой «Цивилизация», так и от более далёкого предка.

По механике Beyond Earth на первый взгляд выглядит как дополненная вариация Civilization 5. Строительство, развитие инфраструктуры и культуры, научные исследования, подготовка армии и проведение войн получили по парочке интересных нововведений, но проблемы с искусственным интеллектом, ставшие бичом пятой «Цивилизации», никуда не делись. Основополагающим отличием новой игры стало технологическое древо, которое больше не привязано к эпохам. Оно представляет собой комплекс из десятков независимых дисциплин вроде физики, биологии или генетики, изучение которых даст доступ к уникальным технологиям. Благодаря такому подходу развитие наций и сражения между ними стали куда более динамичными и непредсказуемыми.

Но куда интереснее другое. В оригинальных «Цивилизациях» страна, сильная в научном плане, быстрее всего добивалась «технологической победы», а нация с богатой культурой — «культурной победы». В Beyond Earth всё иначе. Здесь не склонности нации определяют путь развития, а один их трёх новых ресурсов: фираксит, антигравий и ксеномасса. От них зависят идеология, концовка, уникальные юниты и постройки, а также особенности геймплея.

У колонистов, приземлившихся на территории, богатой фиракситом, идея «нового сверхчеловека, воспитанного на традициях старой Земли» сочетается с желанием построить империю, схожую с Третьим рейхом, и, создав межпланетные врата, устроить землянам глобальный Освенцим. Путь антигравия чуть скучнее и предполагает сидение на планете с последующим открытием врат для родственников с Земли. А путь ксеномассы вместо борьбы с агрессивной фауной и надежды спасти людей с умирающей Земли подразумевает гармонию с местной природой и стремление познать её секреты. Только с помощью ксеномассы можно обернуть ярость планеты и её обитателей на пользу колонистам.

Вот только даже культуре, освоившей ксеномассу, неподвластен рельеф. Из-за отсутствия полноценного терраморфинга местности исследователем подчас приходится пробираться через территории, полные враждебных аборигенов, ядовитых испарений и жутких тварей. Агрессивная среда, где на каждом шагу подстерегают неизвестные человеку опасности, заставляют почувствовать себя первопроходцем новых, неизведанных миров. Серии Civilization определённо не хватало толики научной фантастики, привнесённой Beyond Earth.

ИТОГ

Полёт Firaxis Games в космос можно считать удавшимся. Sid Meier's Civilization Beyond Earth разнообразила и без того богатый и многогранный геймплей оригинальной Civilization 5. Однако нерешённые проблемы с ИИ и отсутствие терраморфинга могут подпортить впечатление от игры. Да и в целом наследник Alpha Centauri не предлагает для жанра ничего революционного.

Фираксит, ксеномасса и антигравий — своеобразные вариации спайса с планеты Арракис. Здесь даже свой Шай-Хулуд есть. Он упитанный и красивый, но проблем доставит не меньше

Текст: **Ян Трифонов**

Endless Legend

Некогда предки одной из рас, населяющих Аургу, бороздили космические просторы. Но те времена давно прошли, и теперь непохожие друг на друга народы заперты на одной планете. Сможет ли кто-то из них окончательно победить или добиться мира? Никто не знает ответа на этот вопрос. Ни Маги, ни Хранители со своими технологиями.

Жанр: стратегия
Разработчик: Amplitude Studios
Издатель: Amplitude Studios
Возрастной рейтинг: не присваивался
Перевод: субтитры
Сайт: amplitude-studios.com
Похожие произведения:
Endless Space (2012)
Civilization 5 (2010)
Age of Wonders 3 (2014)

МИР ФАНТАСТИКИ ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Нынешний год выдался на редкость интересным для любителей стратегий. Тут вам и Age of Wonders 3, и Warlock 2: The Exiled, и новая часть культовой серии Sid Meier's Civilization: Beyond Earth. Однако похоже, что у последней игры появился очень серьёзный конкурент на звание лучшей стратегии года — Endless Legend.

Разработчик игры, студия Amplitude Studios, сделала очень умный ход. Позаимствовав у безупречно выверенного детища Сида Мейера очень многие игровые механики, они дополнили Endless Legend огромным количеством самобытных и свежих идей.

Прежде всего надо отметить фракции, за которые предстоит играть. У каждого народа есть своя, ни на что не похожая история. Например, Некрофаги мечтают вернуть себе планету, а Хранители хотят улететь с неё к звёздам. Всего в Endless Legend восемь полноценных историй со своими персонажами, сценами, эпилогами, причём они динамически развиваются по ходу партии в зависимости от действий игрока. Ничего подобного у конкурентов просто нет.

Восемь народов не просто различаются юнитами или внешностью — от выбора стороны зависят основы игрового процесса. Например, кочевникам, чьи города расположены на спинах огромных жуков, тотального превосходства придётся добиваться мирным путём — объявлять войну они не могут. А вот Некрофаги только тем и занимаются, что истребляют всех непокорных, и радости дипломатии им недоступны.

Да, солдат и героев можно прокачивать, одевать и всячески обхаживать, но не обманывайтесь. Все они бездушные болванчики и не вызывают даже малейшего сопереживания

ЗИМА БЛИЗКО

Зима в Endless Legend, как у Джорджа Мартина, страшный и неумолимый враг. Она всегда приходит внезапно, и пережить её очень тяжело. Движения юнитов замедляются, народные волнения усиливаются, а на границах вашей империи начинается голод. Не удивляйтесь, если к концу зимы вымрет половина населения, а соседи придут с гуманитарной помощью в виде нового оружия.

Дипломатические возможности разработчики элегантно ограничили политическими баллами, которые необходимы для совершения любых действий в рамках внешней и внутренней политики. Больше не получится, используя развитую дипломатию, заполучить все технологии или подружиться сразу со всеми, как бывает в подобных играх. Каждый раз придётся решать, что выгоднее — усмирить нейтральное племя, чтобы впоследствии его ассимилировать, уничтожить его ради экономии ресурсов или выполнить для него простенький квест, которых в игре предостаточно. Последние здорово разбавляют игровой процесс задачками, но на сюжет особо не влияют.

Увы, без мелких промахов не обошлось. В отличие от большинства конкурентов, в Endless Legend бои не ограничиваются перестановкой фишек на глобальной карте, но тактические сражения с расстановкой солдат, учетом рельефа и раздачей приказов мало того что быстро надоедают из-за однообразия, так ещё и сильно зависят от грубой силы. Даже тщательно спланировав тактику и стратегию, местный полководец рискует проиграть, если у противника больше солдат. Можно было бы посетовать и на безликость героев, — но благодаря уникальности народов на это практически не обращаешь внимания.

ИТОГ

У Amplitude Studios получилась невероятно самобытная и захватывающая стратегия. Здесь каждый найдёт себе развлечение по вкусу. Кому-то по нраву высокотехнологичный плуг, а кому-то подавай хитиновые жвалы и море насилия.

Территории разбиты на своеобразные ячейки, и в каждой из них можно построить лишь один город. Придётся не только выбирать место для постройки, но и отслеживать баланс населения. Чем больше людей, тем сложнее пережить зиму

УДАЧНО

- ОЧЕНЬ БОГАТЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ
- ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ
- МАССА ОРИГИНАЛЬНЫХ НАХОДОК

НЕУДАЧНО

- БЕСПОЛЕЗНЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ
- БЕЗЛИКИЕ ГЕРОИ

ОЦЕНКА МФ *отлично* **9**

Alien: Isolation

Дочь Эллен Рипли Аманда прибывает на космическую станцию «Севастополь», чтобы изучить доставленный туда бортовой самописец с «Ностромо» — корабля, вместе с которым пятнадцать лет назад пропала её мать. Но станция оказывается заброшенной, а по её закоулкам бродит кровожадный монстр. И сбежать оттуда не получится.

Текст: **Ксения Аташева**

Жанр: хоррор
Разработчик: The Creative Assembly
Издатель: Sega
Издатель/дистрибьютор в России: «1С-СофтКлаб»
Возрастной рейтинг: 18+
Перевод: полный
Сайт: alienisolation.com
Играли на: PC
Похожие произведения: Dead Space (2008) The Thing (2002)

Вселенной «Чужого» патологически не везёт с видеоиграми. Неординарные проекты вроде Aliens Infestation для Nintendo DS проходили незамеченными, а громкие релизы типа Aliens: Colonial Marines с треском проваливались. Однако Sega не стала расставаться с одним из самых знаменитых фантастических монстров и решила выпустить ещё одну игру с его участием, причём на этот раз не экшен, а самый настоящий хоррор. Сложно сказать, что подтолкнуло компанию к такому решению: желание вернуться к триллерным корням самого первого фильма или растущая популярность жанра. В любом случае, подошла она к своей работе старательно.

Оформлена игра просто изумительно. Да, качество графики не идеально и анимация персонажей оставляет желать лучшего. Но Alien: Isolation — именно тот случай, когда о технических помарках моментально забываешь из-за виртуозного дизайна. Художники The Creative Assembly с невероятной точностью передали дух и стиль фильма 1979 года. Станция, на борту которой оказывается Аманда Рипли, выглядит так, как её могли бы представлять фантасты того времени. На «Севастополе» данные хранятся на громоздких терминалах с монохромными дисплеями, из кассетных магнитофонов льётся бодрая музыка, а сохранить свой прогресс можно на перфокарту с помощью аппарата, напоминающего старый телефон.

В стиле ретрофутуризма здесь оформлены и мебель, и плакаты на стенах, то приглашающие в бар, то призывающие соблюдать технику безопасности. От внимания дизайнеров не ускользнули даже самые мелкие детали: на столах разложены бумаги и расставлены чашки, на стенах висят календари с пометками и семейные фото. Бродя по залам и коридорам «Севастополя», невозможно не поддаться ностальгии по фильму Скотта.

И хотя перед нами ужастик, грязи и крови на экране совсем немного. Авторы Alien: Isolation предпочитают медленно нагнетать атмосферу и пугать игрока более изящными методами. Например, доносящимся непонятно откуда скрежетом. Ведь с ходу не поймёшь, издаёт этот звук разваливающаяся обшивка станции, искорёженная система вентиляции или Чужой, медленно, но неотвратимо подбирающийся к жертве.

Рекламные ролики не врали: встреча с ксеноморфом в игре действительно смертельно опасна. Убить эту тварь нельзя — даже струя пламени из огнемёта или «коктейль Молотова» его лишь на время отгонят. Приходится прятаться — в шкафах, под столами, за любым предметом, способным укрыть героиню от глаз чудовища. Но и слух у монстра отменный: писк аппаратуры и даже дыхание могут привлечь его внимание (а в консольной версии при использовании Kinnect или PlayStation Eye — даже звуки в комнате игрока). При этом соображает ксеноморф отлично, в его действиях практически нет шаблонов, поэтому каждая встреча с ним непредсказуема и опасна.

Но инопланетный монстр — не единственный враг Рипли на станции. Перепуганный персонал готов без малейшего зазрения совести пристрелить чужака, да и местные андроиды о первом законе робототехники, похоже, не слышали. Но с ними разобраться проще. Рипли-младшая — дама не промах. Она и пострелять может, и массу полезных предметов, от аптечки до горючей смеси, из подручного хлама соберёт. Однако по законам жанра амуниции у героини всегда в обрез, а здоровье кончается от пары пойманных пуль, так что и тут стоит проявлять осторожность.

Как ни парадоксально, портит эту захватывающую игру её длительность. Не самый оригинальный сюжет авторы умудрились растянуть на двадцать часов и заставили героиню кругами бегать по станции, собирая ключи и открывая двери. Занятие при наличии дышащего в спину чудовища, конечно, увлекательное, но довольно однообразное.

ИТОГ

Вселенная «Чужого» пополнилась красивой и интересной, хоть и затянутой игрой. Терпения Alien: Isolation требует море — и чтобы прятаться от монстра, и чтобы не скучать, проходя одни и те же локации по несколько раз. Однако оно вознаграждается сторицей — леденящие кровь встречи с ксеноморфом надолго запомнятся всем любителям стелса, хоррора и фантастической классики.

Ксеноморф проработан так детально, что хочется дать Аманде несколько раз умереть просто ради того, чтобы рассмотреть его

УДАЧНО

- СТИЛЬНЫЕ ДЕКОРАЦИИ
- УМНЫЕ ПРОТИВНИКИ
- ЖУТКАЯ АТМОСФЕРА

НЕУДАЧНО

- ПРЕДСКАЗУЕМЫЙ СЮЖЕТ
- ОДНООБРАЗИЕ
- ЗАТЯНУТОСТЬ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

The Evil Within

Полицейский детектив Себастьян Кастелланос прибывает в психиатрическую клинику, чтобы расследовать совершённое там массовое убийство, и попадает в самый настоящий ад. Город вокруг начинает рушиться, люди превращаются в зомби, а сам герой едва успевает унести ноги от маньяка, вооружённого бензопилой. Теперь задача Себастьяна — выжить и по возможности разобраться в творящейся вокруг чертовщине.

Текст: **Ксения Аташева**

Жанр: хоррор
Разработчик: Tango Gameworks
Издатель: Bethesda Softworks
Издатель/дистрибьютор в России: «1С-СофтКлаб»
Возрастной рейтинг: 18+
Перевод: субтитры
Сайт: theevilwithin.com
Играли на: PC
Похожие произведения: Resident Evil 5 (2009), The Last of Us (2013)

Вот мы и дождались ренессанса жанра хоррор. И если выход свежих частей таких знаменитых серий, как Silent Hill или Fatal Frame, нам ещё предстоит увидеть, то новой работой Синдзи Миками, вышедшей аккурат в канун Хэллоуина, уже можно вволю пощекотать себе нервы. Хотя методы мэтра довольно старомодны, создатель Resident Evil знает, как держать игрока в напряжении и заставить его бояться каждого шороха. Сюжет игры оригинальностью не блещет и развивается медленно, но тем не менее затягивает. Герои здесь самые что ни на есть классические: психи, копы, случайные жертвы страшных событий, вынужденные спасаться от толп зомби, вооружённых психопатов и прочих не раз уже виденных в играх и фильмах тварей.

С обилием крови в кадре дизайнеры несколько переборщили. Горы трупов, выпотрошенные внутренности и прочие жуткие картины пугают только первые несколько минут игры, после чего приедаются и вызывают уже не страх, а лёгкий дискомфорт и брезгливость. Хотя атмосферу подобные декорации создают правильную — мрачную, давящую, заставляющую понять, что один неловкий шаг — и следующим телом в этой братской могиле станет твоё собственное. Игра пробуждает то почти забытое чувство, когда каждую новую дверь открываешь нехотя, с замирающим сердцем. Ведь за ней может быть что угодно, от полезной вещицы до толпы врагов, готовой незамедлительно броситься в атаку.

Погибнуть в The Evil Within действительно проще простого. Любые припасы, будь то патроны, аптечки, спички или детали для сборки ловушек, здесь на вес золота, а самый обычный зомби может прикончить героя за пару ударов. Поэтому на рожон лучше не лезть, благо детектив умеет быстро бегать, красться и прятаться, может отвлечь врагов кинутой бутылкой и тихо убить, подойдя сзади. Но и скрытность не становится панацеей: монстров много, они достаточно быстры и внимательны, а многие ещё и обладают особыми способностями вроде невидимости.

Чтобы выжить в этом аду, нужно разработать тактику. Помимо зомби, локации кишат ловушками. Герой может попасть туда, а может обезвредить ловушки, разобрать на части и использовать для истребления неприятелей. В ход идёт всё, что может колоть, стрелять, гореть или взрываться, — снопы сена, баки с горючим, капканы и самодельные мины. Отыскивать и создавать подобные полосы препятствий и заманивать туда зомби особенно увлекательно. А с боссами без подобных хитростей и вовсе не справиться.

Увы, если игровому процессу и дизайну ориентация на классику жанра и лёгкое ретроградство пошли на пользу, то о технических аспектах The Evil Within этого не скажешь. Игра выглядит безбожно устаревшей. В первую очередь это заметно по графике: низкая частота кадров и мутные текстуры сразу бросаются в глаза. Чёрные же полосы вверху и внизу экрана мешают рассмотреть хоть что-то в тёмной картинке, выхваченной не самой отзывчивой игровой камерой.

Неудобное управление тоже портит впечатление. Ностальгическое умиление неповоротливостью героя, двигающегося прямо как в старых добрых хоррорах начала двухтысячных годов, уже через считаные минуты сменяется раздражением. Поворачивается он медленно, стреляет мимо даже в упор, что при высокой сложности игры приводит к частым, нелепым и нечестным поражениям. И переиграть испорченную сцену будет не так просто: сохраниться в любой момент здесь нельзя.

Игрокам, проходящим The Evil Within на PC, незабываемую атмосферу ретро создаст ещё и проседающая графика с медленно загружающимися текстурами, неудобная раскладка, тормозящие скрипты и прочие прелести игры, на скорую руку портированной с консоли. Возможно, часть этих проблем позже исправят патчами. Однако исходную версию игры для PC без содрогания пройти сложно.

ИТОГ

Сложный и атмосферный хоррор, интересный геймплей которого капитально подпорчен устаревшей графикой и неудобным управлением. Чтобы проникнуться The Evil Within, нужно иметь колоссальное терпение.

Монстры соображают хорошо, так что драться сразу с толпой опасно, даже если у тебя полные карманы патронов

УДАЧНО

- ЖУТКАЯ АТМОСФЕРА
- ЗАТЯГИВАЮЩАЯ ИСТОРИЯ
- ВЫСОКАЯ СЛОЖНОСТЬ ПРОХОЖДЕНИЯ

НЕУДАЧНО

- ВТОРИЧНОСТЬ
- НЕУДОБНОЕ УПРАВЛЕНИЕ
- УСТАРЕВШАЯ ГРАФИКА
- НЕКАЧЕСТВЕННЫЙ ПОРТ НА PC

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Legend of Grimrock 2

Когда ты преступник, всем наплевать на твою участь. Говорят, где-то есть гора под названием Гримрок, куда скидывают подобных нам. Возможно, корабль, который везёт нас, направляется именно туда. Надеюсь, мы потерпим крушение и сможем бежать... Ведь каждый заслуживает права на второй шанс.

Текст: **Ян Трифонов**

Жанр: ролевая игра
Разработчик: Almost Human
Издатель: Almost Human
Возрастной рейтинг: не присваивался
Перевод: отсутствует
Сайт: grimrock.net
Играли на: PC
Похожие произведения:
серия Wizardry (1981–2001)
серия Lands of Lore (1990–1999)
Eye of the Beholder (1990)

Вышедшая два года назад Legend of Grimrock неожиданно оказалась весьма успешной среди аудитории, уставшей от историй о спасении мира очередным Избранным. Однако прекрасная «бродилка по подземельям» не отличалась разнообразием пейзажей, да и количество интересных загадок оставляло желать лучшего. Делая продолжение, студия Almost Human внимательно отнеслась к пожеланиям фанатов и сделала практически идеальный сиквел.

Главное изменение — приключения героев не ограничены одним подземельем. В их распоряжении огромный живописный остров, полный загадочных существ и интригующих тайн. Никогда не знаешь, что ожидает тебя за углом. Там может оказаться как сундук с сокровищами, так и толпа агрессивных мумий.

Базовая механика игры осталась прежней. Та же четвёрка приключенцев, поочерёдно бьющих монстров, та же клеточная пошаговая система и тот же условный сюжет. Боевая система также практически не изменилась, зато ролевая расширилась основательно. К имеющимся расам, классам и навыкам добавились новые, но это только усложняет прокачку: очков развития очень мало, а попробовать хочется всё и сразу. Ещё одним приятный нововведением стала алхимия, вот только за ингредиентами придётся изрядно побегать.

Количество загадок, заставляющих по-настоящему напрячь мозг, в Legend of Grimrock 2 по сравнению с первой частью увеличилось в разы. По сути, вся игра представляет собой один большой пазл. Но это не значит, что боевые навыки не потребуются — в игре появилось множество новых монстров, а также по-настоящему сложные боссы, которые тоже станут достойным испытанием для приключенцев.

ОЦЕНКА МФ 8
очень хорошо

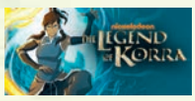
ИТОГ

Механика боя и клеточная пошаговая система, напоминающая о Might and Magic X, понравятся далеко не всем. Однако с этими недостатками можно смириться, так как Almost Human провели колоссальную работу. Legend of Grimrock 2 — реальный пример того, что сиквел может превосходить оригинал. Игра стала масштабнее, красивее и богаче на приключения.

The Legend of Korra

Древнее зло, называющее себя Хуньдунь, случайно прорывается в мир по вине Корры и начинает сеять хаос. Девушка-аватар должна остановить его, но тут встаёт другая проблема: она лишилась большей части своих магических способностей.

Текст: **Антон Датий**



Жанр: слэшер
Разработчик: PlatinumGames
Издатель: Activision
Возрастной рейтинг: 12+
Перевод: отсутствует
Сайт: platinumgames.com/games/the-legend-of-korra
Играли на: PC
Похожие произведения:
Metal Gear Rising: Revengeance (2013)
One Piece: Unlimited World Red (2013)

«Аватар: Легенда об Аанге» — культовый мультсериал, ставший, пожалуй, самой узнаваемой франшизой канала Nickelodeon. Но с его продолжением, «Легендой о Корре», дела обстоят не так хорошо: несмотря на высокие оценки критиков и зрителей, рейтинги продолжали убывать. Падают они, впрочем, не так сильно, чтобы Nickelodeon перестал поддерживать франшизу. Теперь студии Platinum, авторам великолепных слэшеров Bayonetta и Metal Gear Rising, поручили сделать игру по мотивам сериала.

Хронологически Legend of Korra располагается между вторым и третьим сезонами сериала, но это практически не имеет значения. События игры вырваны из контекста и к тому же совершенно не важны для жизненного пути Корры. На фоне того, с каким трепетом к истории относятся в сериале, такой подход особенно обескураживает.

При этом с точки зрения механики Legend of Korra — отличный слэшер с динамичными битвами. Корра владеет четырьмя стихиями, и на каждую приходится отдельный набор движений. Врагов тут мало, но все они весьма хитрые. Одни умеют временно «отключать» магию Корры, другие хорошо владеют стихийной магией. А когда появляются боевые роботы, Legend of Korra превращается в Metal Gear Rising: Revengeance, разве что без наномашин.

Legend of Korra губит то, как быстро она себя исчерпывает. По ходу игры вы побываете во всех знаковых локациях сериала, но, кроме стиля, отличий между ними никаких — каждый раз вас загоняют на линейный уровень с небольшими ответвлениями и закоулками. В перерывах между драками дают исследовать уровень и поиграть в мини-игру, в которой Корра верхом на своём питомце Наге носится по улицам и уворачивается от препятствий, пытаясь набрать как можно больше очков. И, в общем-то, всё. Через два-три часа ситуация повторяется почти дословно: те же драки, те же роботы, те же скачки. Меняются только декорации и некоторые мелкие детали. Запал, который Metal Gear Rising копила вплоть до финала, в «Корре» иссякает на середине.

УДАЧНО

- КАЧЕСТВЕННЫЙ ЭКШЕН
- МНОГО БОЕВЫХ ПРИЁМОВ
- СТИЛЬНАЯ ГРАФИКА

НЕУДАЧНО

- СЛАБЫЙ СЮЖЕТ
- ВИЗУАЛЬНЫЕ ОГРЕХИ
- ОДНООБРАЗИЕ

ОЦЕНКА МФ 6
неплохо

ИТОГ

Куцая игра, построенная на хорошей слэшерной механике. Эта механика — единственное, что исправно работает в Legend of Korra. Остальное же никуда не годится. Обидно, ведь вселенная «Корры» точно заслуживает большего.

Текст: **Ксения Аташева**

Жанр: экшен с видом от третьего лица, ролевая игра

Разработчики: Deck13 Interactive, CI Games

Издатель: Square Enix

Издатель/дистрибьютор в России: «Бука»

Возрастной рейтинг: 16+

Перевод: субтитры

Сайт: lordsofthefallen.com

Играли на: PC

Похожие произведения: Dark Souls 2 (2014) Dragon's Dogma (2012)

Lords of the Fallen

Армии демонов готовятся завоевать мир, и освобождённый преступник Харкин решает дать им отпор. Дело это опасное, но упустить единственный шанс искупить свои грехи герой не может. К тому же мало кто способен его заменить: без могущественной магии порождений ада не победить, а даётся она лишь избранным.

На музыкальной сцене порой встречается занятное явление: песни и даже целые альбомы, очень похожие на работы известных групп, выдаются за новые работы именитых исполнителей. Так вот, свежая разработка CI Games — это своеобразный бутлег Dark Souls. И, продолжая музыкальные аналогии, бутлег попсовый.

У работы From Software Lords of the Fallen позаимствовала очень многое, от основ геймплея и накопления опыта до интерфейса и анимации ударов. Герою здесь тоже приходится биться с противниками, большинство из которых быстры, сильны и умеют блокировать удары. И если с рядовыми монстрами можно справиться, проявив немного внимания и изучив их тактику, то с боссами надо быть осторожнее: здоровья, как и боевых приёмов, у них куда больше. Как и в Dark Souls, каждое действие в Lords of the Fallen тратит запас выносливости, и нужно следить за ним, дабы не оставить Харкина переводить дух под ударами врага.

Сохраниться можно у специальных кристаллов, там же можно пополнить склянки с лечащим зельем и потратить заработанный опыт, улучшив физические характеристики персонажа или его магические способности. И тут у игры наконец появляется собственная фишка. Умирая, Харкин оставляет весь свой опыт на месте гибели, и вернуть его можно, только заново прорубив путь к этому злополучному пятачку земли. При этом опыт со временем теряется, так что с возвращением за нажитым добром лучше не тянуть. Получаемый опыт и количество предметов тоже можно увеличить: с каждым поверженным противником коэффициент их получения растёт и обнуляется только при трате опыта на прокачку. Придётся выбирать, стать ли чуть-чуть сильнее сейчас или рискнуть потерять всё в надежде на щедрую награду.

Но, в отличие от той же Dark Souls, кристаллов для сохранения в достатке, воскрешающихся при смене локации слабых врагов, на которых удобно качаться, — тоже, а оружие и обмундирование можно найти в сундуке или на трупе монстра. Lords of the Fallen не позволяет расслабляться и без разбору тыкать мечом во все стороны, но и сосредоточенности, прославившей серию Dark Souls, от игрока не требует. Игра отнюдь не так сложна, как хочет казаться. И хотя любителей хардкора это может разочаровать, более широкой публике такое положение дел придётся по вкусу.

Lords of the Fallen слишком сильно пытается всем понравиться, однако так и не доводит ни одну из своих сторон до совершенства. Игра позаимствовала кучу приёмов из Dark Souls, но из страха отпугнуть игроков не рискнула скопировать самое главное — её бескомпромиссную сложность. Сюжет Lords of the Fallen рассказывает красивую эпическую историю, но из-за обилия штампов она пролетает мимо ушей. Сделать историю веселее смогло бы её совместное прохождение с друзьями, но, увы, ни одного сетевого режима в Lords of the Fallen нет.

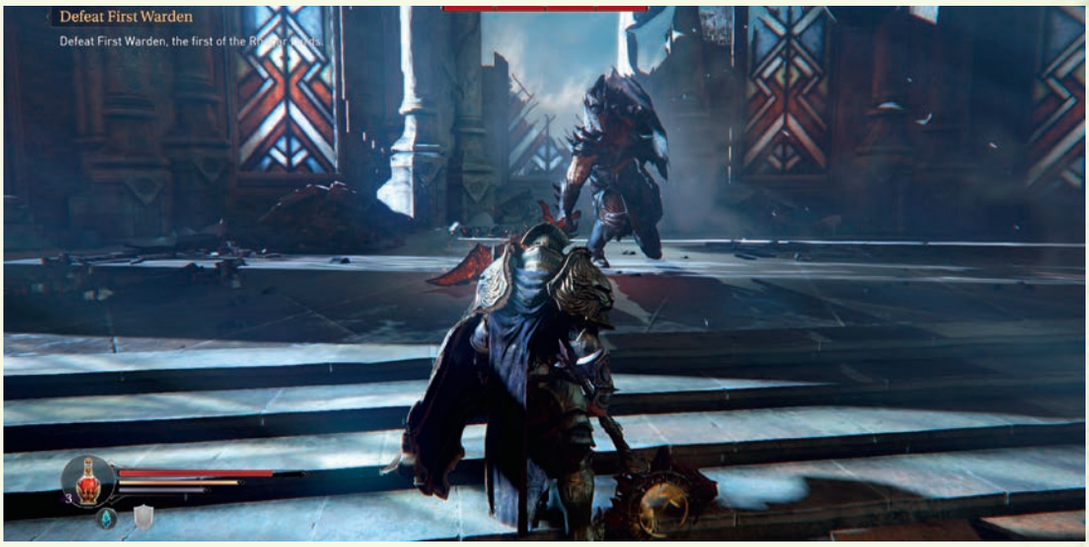
Дизайнеры игры тоже фантазией не блеснули. Зомби, демонические рыцари, гигантские пауки и прочие враждебно настроенные твари нарисованы в самом расхожем фэнтезийном стиле, как и замки, монастыри и прочие места их обитания. Но графика в игре при всей своей шаблонности весьма красива. На свет, льющийся в зал из окон, сполохи магического пламени или затейливые узоры на доспехах Харкина действительно можно засмотреться.

НАСТОЯЩАЯ УЛИЧНАЯ МАГИЯ

Хотя главный герой игры Харкин и выглядит как дуболом, искусство волшебства ему отнюдь не чуждо. В распоряжении героя заклинания трёх школ магии, с помощью которых можно увеличить мощь атаки и нанести дополнительный урон противнику, защититься или отразить урон либо скрыться или отвлечь внимание врага. Также у него есть стреляющая сгустками энергии перчатка, с помощью которой легко расправляться с недругами на расстоянии.

ИТОГ

Lords of the Fallen попыталась вобрать в себя все лучшие стороны известных хитов. Она позаимствовала геймплей у Dark Souls, стиль и сюжет у Darksiders с Castlevania, но ей не хватило самого главного — индивидуальности. Побеждать демонов мечом и магией здесь весело, но искренне насладиться процессом опытные игроки вряд ли смогут. Все фишки этой игры мы уже видели, причём зачастую в лучшем исполнении.



Местные боссы любят по ходу боя менять стиль атаки. Этот, например, может бросить щит и перехватить меч в две руки

УДАЧНО

- КРАСИВАЯ ГРАФИКА
- ЗАТЯГИВАЮЩИЙ ГЕЙМПЛЕЙ
- УМЕРЕННАЯ СЛОЖНОСТЬ

НЕУДАЧНО

- ОТСУТСТВИЕ НОВИЗНЫ
- НЕТ КООПЕРАТИВНОГО РЕЖИМА
- ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ НА PC

ОЦЕНКА МФ 7
хорошо

Текст: **Евгений Пекло**

Жанр: экшен с видом от первого лица
Разработчик: Gearbox Software, 2K Australia
Издатель: 2K Games
Издатель в России: «1С-СофтКлаб»
Возрастной рейтинг: 18+
Перевод: субтитры
Сайт: borderlandsthegame.com
Играли на: PC
Похожие произведения: «Звёздные войны. Эпизод III: Месть ситхов» (2005)
Borderlands 2 (2012)

Borderlands: The Pre-Sequel!

Каждый интересный злодей должен иметь свою историю падения. Borderlands: The Pre-Sequel! рассказывает о том, как Красавчик Джек стал одним из самых ярких фантастических антагонистов последних лет и какое участие в его становлении приняли Искатели Хранилища.

The Pre-Sequel! сложно назвать полноценной игрой серии — скорее это большое самостоятельное дополнение ко второй части. Новая сюжетная линия, новые персонажи, другое место действия да парочка геймплейных находок — вот, собственно, и всё, чем The Pre-Sequel! отличается от Borderlands 2. Не сказать, чтобы это было плохо, но монстры да бандиты уже успели изрядно поднадоесть за две первые игры, да и шикарных шуток и необычных заданий стало гораздо меньше. Играть по-прежнему весело и интересно, но такого восторга, какой вызывали прошлые части, уже не наблюдается.

Упор в The Pre-Sequel! явно сделан на историю, а не на новые геймпейные фишки. Но пара любопытных вещей всё-таки добавилась. Так как действие происходит на Луне, приходится постоянно следить за запасами кислорода и делать поправку на низкую гравитацию. В остальном игровой процесс практически такой же, как в Borderlands 2.

А вот новые персонажи получились просто великолепными — помимо совершенно безумного робота Железяки, можно сыграть за Афину, знакомую игрокам по дополнениям к первой Borderlands, полукиборга Вильгельма и Нишу, которая одевается как ковбой, стреляет как ковбой и даже пользуется кнутом для рукопашной атаки. Но лучше всего раскрыт, конечно, Джек. Вначале он слегка слабохарактерный, но в целом неплохой человек. По мере развития сюжета он мужает буквально на глазах,

превращаясь из бестолкового молодого парня в харизматичного лидера, — потому что именно такой Джек нужен Пандоре в настоящий момент. И наблюдать за этой метаморфозой очень интересно.

Неплохо проработаны и отношения героев. Например, Афина влюблена в Джека и склонна его идеализировать, а робот чувствует некоторую дискриминацию со стороны Красавчика, который его постоянно подкалывает. Ради разных точек зрения на главного героя и на происходящее стоит несколько раз перепройти The Pre-Sequel!, играя за разных персонажей.

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ *Неплохая сюжетная добавка к истории Borderlands 2. Играется весело, проходится бодро — поклонникам серии определённо придётся по вкусу.*

Текст: **Ян Трифонов**

Жанр: приключение
Разработчик: The Astronauts
Издатель: The Astronauts
Возрастной рейтинг: не присваивался
Перевод: отсутствует
Сайт: ethancartergame.com
Играли на: PC
Похожие произведения: Murdered: The Soul Suspect (2014)
Alan Wake (2010)
творчество Г.Ф. Лавкрафта
сериал «Сумеречная зона» (1959–1964)

The Vanishing of Ethan Carter

Пол Просперо, частный детектив с паранормальными способностями, получает письмо из городка Ред Крик-Вэлли. В письме маленький мальчик по имени Итан Картер просит помощи: с ним и его родителями случилась какая-то беда. Прибыв в город, детектив сразу же чувствует присутствие потустороннего зла.

Выход The Vanishing of Ethan Carter изрядно удивил. От студии The Astronauts, известной по ураганному шутеру Bulletstorm, ждали чего угодно, но только не спокойной интерактивной драмы с лавкрафтовской атмосферой. Что ещё удивительней, эксперимент удался, хоть и не полностью.

Ступив в город, герой видит идиллическую картину. Пасторальный пейзаж с заходящим солнцем, чьи лучи пробиваются сквозь ветви пушистых елей, так красив, что хочется взять краски и сесть рисовать. Однако чувствуется, что эти красота и умиротворённость обманчивы. Атмосфера тихого селения, где страхом и ожиданием чего-то нечеловеческого пропитана каждая травинка, разработчикам удалась идеально.

Вот только, оказавшись в этом красивом открытом мире, не каждый сообразит, что надо делать. Конечно, кровавый след от ноги на рельсах, на который натыкается герой, покажет путь до места преступления, где игрок сможет впервые опробовать экстрасенсорные способности Пола, чтобы восстановить картину ужасных событий. Герой может изучать улики, анализировать обстановку и реконструировать события. Но после осмотра игрок оказывается в свободном плавании с единственной целью: отыскать пропавшего Итана Картера. Как он будет это делать — вопрос. Да, благодаря своим способностям Просперо легко находит нужные объекты и выстраивает цепочку событий, но эту самую цепочку ещё надо с чего-то начать. Исследовать локацию, решить

пару загадок, но так толком и не разобраться в произошедшем здесь обычное дело. Чтобы добраться до разгадки, придётся изучить каждый уголок и раскрыть его секрет. Даже если решение неочевидно, оно всё равно окажется поразительно логичным. Правда, загадки порой чересчур просты.

Несмотря на то, что в сюжете замешано древнее кровожадное зло, The Vanishing of Ethan Carter совсем не пугает. Да, здесь нашлось место жутким убийствам и мистике, но игра по атмосфере скорее напоминает детективный триллер пополам с драмой. И детективная часть игры на диво хороша.

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ *Неожиданно удачный эксперимент от студии, прежде известной по лихим боевикам. Правда, вместо хоррора у разработчиков получился хороший мистический триллер напополам с детективом.*

Shin Megami Tensei IV

Порядок в процветающем королевстве Микадо нарушает таинственная женщина, раздающая книги, читатели которых превращаются в демонов. Выследить и остановить её поручают молодому самураю Флинну и его друзьям. Герои отправляются в погоню за женщиной по лабиринтам и руинам Токио, где немногие выжившие люди пытаются совладать с захватившими город демонами.

Текст: **Ксения Аташева**

Жанр: ролевая игра
Разработчик: Atlus
Издатель: Atlus
Издатель/дистрибьютор в России: Nintendo
Возрастной рейтинг: 16+
Перевод: нет
Сайт: atlus.com/smt4
Похожие произведения: Shin Megami Tensei: Strange Journey (2009)
Shin Megami Tensei: Persona 4 (2008)

Сетуя на большую задержку в исполнении планов, обычно говорят: «Не прошло и года». Но в отношении европейского издания Shin Megami Tensei IV и этого не скажешь, ведь год с выхода американского релиза игры, не говоря уж о японском, давно прошёл. Такое отношение к игре, продолжающей серию с уже более чем двадцатилетней историей удивляет. Хотя ролевая линейка Shin Megami Tensei не так известна, как, например, Final Fantasy, она всегда славилась сложностью, неординарным дизайном и проработанным сюжетом. Всё перечисленное присутствует и в четвёртой части основной серии.

Игровой процесс Shin Megami Tensei IV прост, как и всё гениальное, и в меру старомоден. Под контролем игрока находятся герой и трое подчинённых ему демонов, каждый из которых обладает собственным набором атак и заклинаний, своими сильными и слабыми сторонами. Есть особенности и у враждебных существ, поэтому нужно следить за тем, какая атака наносит больший урон, а какая может отразиться и ударить по партии героя. Бои проходят в пошаговом режиме, и, попав по слабому месту противника, можно получить дополнительный ход. Или, наоборот, потерять свой, если враг найдёт слабое место героя или его подопечных.

Подбор партии — особое развлечение. Чтобы заручиться поддержкой новых союзников, нужно уговорить их присоединиться к себе. При этом никогда заранее не знаешь, какой подход приведёт к успеху. Некоторые демоны падки на комплименты, другим стоит пригрозить, третьих — подкупить. Причём одинаковые существа могут реагировать совершенно по-разному: одна фея присоединится к партии после пары ласковых слов, а другая выпросит взятку и внезапно атакует. Пойманные демоны, как и герой, получают опыт, узнают новые заклинания и могут обучить им Флинна. Они также могут объединиться в новое существо с рядом унаследованных от «родителей» свойств. Это может казаться лишними хлопотами, но иначе игру не пройти: чтобы справиться с боссом, придётся подбирать партию, способную нанести ему урон и при этом держать удар.

Персонажи игры не лишены обаяния, но оригинальными и детально проработанными характерами похвастаться не могут

Визуальное оформление у игры стильное и разнообразное. И совсем не напоминает аниме

И это лишь часть неповторимого шарма Shin Megami Tensei IV. Несмотря на простенькую графику, игра радует глаз аккуратностью спрайтов и изобретательностью дизайна демонов и героев. Они выглядят ярко и оригинально, но при этом лаконично и узнаваемо. Хотя анимированных роликов могли бы нарисовать и побольше. Но то ли бюджет проекта, то ли любовь авторов к старой школе не позволила.

Интригует и сюжет игры. Представления героя об окружающем его мире раз за разом переворачиваются, и ему приходится делать сложный моральный выбор. Причём, какую бы идеологию он ни поддержал и какое бы будущее ни решил строить, без жертв не обойтись. В том числе и среди ближайших соратников героя. Но за них, к сожалению, сильно переживать не приходится: характеры их проработаны средне, и персонажи скорее воспринимаются как воплощения представляемых ими идей, а не как живые люди.

Главным же недочётом Shin Megami Tensei IV неожиданно стала совершенно банальная вещь — карта, по которой перемещаются герой со товарищи. Она так невнятно нарисована и так скупа на обозначения, что зачастую непонятно, где ты находишься и куда нужно идти. Долгие шатания по улицам с постоянными случайными боями настолько раздражают и выматывают, что впору поступиться гордостью и подсмотреть в прохождение. Благо их за год с лишним, прошедший с американского релиза игры, написали предостаточно.

ПРИКЛАДНАЯ ДЕМОНОЛОГИЯ

Ещё одна отличительная черта серия Shin Megami Tensei — почти все герои взяты из известных легенд. Среди демонов в играх числятся гремлины, вендиго, преты, они, кикиморы и многие другие мифические существа со всех уголков мира. Некоторые из них даже дают задания. В четвёртой части, например, можно помочь египетской богине Исиде собрать тело её мужа Осириса или потренироваться вместе с ирландским воителем Кухулином. Причём написаны квесты так интересно, что после игры хочется открыть справочник по мифологии и больше узнать о происхождении героев.

Королевство Микадо достижениями науки и техники похвастаться не может, зато подданные его живут в мире и согласии уже долгие годы. И только герою и его друзьям предстоит узнать, какова цена этой идиллии

УДАЧНО

- ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ ГЕЙМПЛЕЙ
- ОРИГИНАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН
- ИНТЕРЕСНЫЙ СЮЖЕТ

НЕУДАЧНО

- НЕУДОБНАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ КАРТА
- НЕИНТЕРЕСНЫЕ ГЕРОИ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* 8

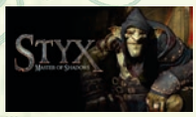
ИТОГ

Несколько старомодная, но очень стильная и качественная игра для тех, кто ценит глубокие истории и классические игровые механики. Недочётов в интерфейсе и сюжете игры авторам избежать не удалось, да и новые художники проигрывают предыдущим, но игра всё равно не на шутку затягивает и оставляет весьма приятное впечатление.

Styx: Master of Shadows

Вот уже две сотни лет я убиваю и ворую, скрываясь в тенях, но их безмолвные объятия не всегда меня защищают. Моя кровь даёт мне особые силы, но их необходимо подпитывать, иначе бы я не полез в эту смрадную башню Акенаш ради смолы Древа. Башня просто кишит этими двуногими паразитами... Людьми... Эльфами... Таких, как я, они истребляют, но встречи со мной они не переживут.

Текст: **Ян Трифонов**



Жанр: ролевая игра, стелс-экшен

Разработчик: Cyanide Studio

Издатель: Focus Home Interactive

Издатель/дистрибьютор в России: «1С-СофтКлаб»

Возрастной рейтинг: 16+

Перевод: субтитры

Сайт: styx-thegame.com

Играли на: PC

Похожие произведения:
серия Thief (1998–2014)
Of Orcs and Men (2012)
некоторые романы Глена Кука

Вот так незатейливо и без прелюдий начинается Styx: Master of Shadows, один из лучших стелс-экшенов последних лет. Герой игры — умный и циничный гоблин Стикс, уже знакомый тем, кто играл в Of Orcs and Men. Разработавшая обе игры Cyanide Studio явно любит тёмное фэнтези. И если Of Orcs and Men напоминала цикл Стэна Николса «Орки», то похождения Стикса скорее отдают духом Аберкромби и Сапковского с поправкой на расу героя.

Игроки терпели многочисленные недостатки Of Orcs and Men ради интересного сюжета и сложных отношений между орком Аркаилом и собственно Стиксом. Но история гоблина в Master of Shadows получилась ещё сильнее. Подпасть под мрачное обаяние главного героя легче лёгкого. Монологи мудрого гоблина о природе зла полны мизантропии, благодаря чему слушать их — одно удовольствие.

Styx: Master of Shadows — предельно жёсткий, а на высшем уровне сложности даже жестокий к игроку стелс, где ошибки смерти подобны. Забудьте про зрелищные бои лицом к лицу с охраной. Столкнувшись с первым же стражником, зеленокожий, скорее всего, умрёт — из-за довольно топорного управления. Убить кого-то в открытую Стикс может, лишь несколько раз парировав удары противника и только после этого проведя эффектную контратаку. Правда, в это время на беднягу будут сыпаться удары других участников потасовки. Гораздо надёжнее при обнаружении отступить и спрятаться.

Скрытность в Styx — единственный способ выжить. Заденете чашку, и любопытный охранник тут как тут. Оставите труп на виду, и целый взвод будет шерстить местность, заглядывая даже в бочки. Попробуете убить кого-то в паре шагов от напарника — на голову быстро обрушится острозаточенная месть.

Когда же патрули пополнятся специалистами вроде рыцарей, раскроется вся прелесть игры. Придётся, как в старые времена, заучивать маршруты, вычислять слабости обороны и чуть ли не зарисовывать локации. Столь роскошных и правильных игр в кошки-мышки с бдительной охраной не было со времён старой Thief.

Хоть место действия и ограничивается башней Акенаш, этого хватит надолго. Локации — одно из главных достоинств игры. Они многоуровневые, с запутанной структурой и огромным количеством тайных путей и нор, которые Стиксу предстоит отыскать. Даже повторное посещение уже пройденных мест не покажется скучным: охрана давно сменила позиции, стрелки притаились в неожиданных местах, и планировать свой путь придётся заново.

Разработчики снабдили Стикса скромным, но крайней полезным арсеналом. В его распоряжении — метательные ножи, песок для тушения факелов и склянки с различным содержимым. Здесь есть, например, кислота, растворяющую тело без остатка, — её можно использовать в случаях, когда прятать труп некогда, а его живые коллеги вот-вот выйдут из-за угла.

Но самое интересное наступает, когда в руки героя попадает янтарь, та самая смола Древа. С её помощью Стикс сможет применять различные способности вроде невидимости, особого зрения, отравления воды и даже создания собственных двойников, которые могут отвлекать стражу.

ИТОГ

Если вы любите тёмное фэнтези, сюжет Styx: Master of Shadows не оставит вас равнодушным. А корявое управление не сможет испортить впечатление от шикарного геймплея, интереснейших уровней и органичной ролевой системы.

Низкобюджетность проекта видна сразу. Качество картинки оставляет желать лучшего

УДАЧНО

- ИНТЕРЕСНЫЙ ГЕРОЙ
- ЛУЧШИЙ СТЕЛС ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ
- МНОГОУРОВНЕВЫЕ ЛОКАЦИИ

НЕУДАЧНО

- КРИВОЕ УПРАВЛЕНИЕ
- ЧЕРЕСЧУР ВЫСОКАЯ СЛОЖНОСТЬ
- СЛАБАЯ ГРАФИКА

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

Текст: **Ян Трифонов**

Жанр: приключения
Разработчик: Zojoi Studios
Издатель: Reverb Triple XP
Возрастной рейтинг: не присваивался
Перевод: отсутствует
Сайт: zojoi.com/shadowgate
Играли на: PC
Похожие произведения:
Legend of Grimrock (2012)
Dark Souls (2011)
Dungeon Master (1987)

Shadowgate

Приключения непредсказуемы. В конце путешествия героя могут ждать как великие сокровища, так и погибель, — всё зависит от удачи. Одному храбрецу крайне не повезло. Он попал в самое страшное и опасное путешествие в своей жизни. Дорога привела его в замок «Врата Тени».

Обычно, создавая римейки старых игр, разработчики вынуждены считаться с требованиями современных игроков, привыкших к простому и понятному геймплею. Но студия Zojoi пошла против системы. Если смешать Legend of Grimrock с Dark Souls и прибавить к ним садистское управление из квестов девяностых, получится Shadowgate.

Эта интеллектуальная приключенческая игра от первого лица стала достойным наследником одноимённого оригинала 1987 года. Местные головоломки получились по-настоящему интересными и частенько требуют чуть ли не шерлокхолмсовской дедукции. Но в то же время Shadowgate возвращает к жизни давно забытое явление «пиксельхантинг» — поиск той единственной точки, на которую нужно кликнуть, чтобы пройти дальше. Это требует колоссального напряжения интеллекта.

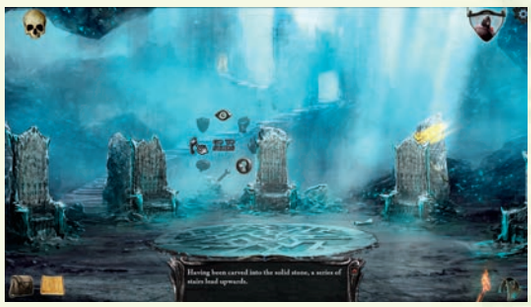
Помимо головоломок и жутких монстров, игроку угрожают и другие опасности. Здесь легко можно сломать шею из-за не вовремя потухшего факела. Летающий череп Йорик, сопровождающий героя в путешествиях, не забудет отпустить при этом пару ехидных комментариев. Но считать такую хардкорность недостатком нельзя. Всего-то и надо, что быть внимательным и тщательно обдумывать каждое действие.

А действий игроку доступно очень много. Выбор есть во всём, даже замки можно открывать различными способами, будь то ключ, секретный рычаг или заклинание. Правда, мгновенного перемещения между локациями нет, поэтому игроку нередко придётся долго и нудно прокладывать путь назад через ловушки, если где-нибудь открылась дверь или тайная стена.

Такие монотонные забеги серьёзно портят впечатление от Shadowgate. Ещё больше огорчает жуткое управление. В худших традициях старых квестов в игре нет простых действий вроде «атаковать» и «открыть». Чтобы отпереть дверь, нужно сначала найти в инвентаре ключ, нажать на него, закрыть инвентарь, кликнуть на дверь и, наконец, выбрать действие «открыть». Сталкиваться с такими ситуациями придётся постоянно — даже чаще, чем умирать. Встречи со смертью здесь обычное дело. Можно, конечно, уменьшить сложность,

Половина смертей в игре будет начинаться именно с таких невинных картинок

Управление игры не отличается изяществом и простотой. Впрочем, какая игра, такой и подход к игроку. Страдать так страдать



но это повлечёт за собой серьёзные последствия. В лёгком режиме игра не просто упрощается, а натурально урезается. Пропадает львиная доля загадок, предметов и даже локаций. Настоящий Shadowgate начинается лишь на высоком уровне сложности. Впрочем, для тех, кто любит трудности, это не будет недостатком.

ИТОГ

Равнодушие разработчиков к комфорту игроков достойно восхищения — порой Shadowgate приводит в ярость. Но ироничный Йорик, отличная атмосфера и вызов, который бросает игра, заставляют продираться дальше.

Вот он, ад «пиксельхантинга». Каждый из этих томов придётся основательно прощупать курсором, прежде чем удастся отыскать хоть какой-нибудь предмет

УДАЧНО

- ПРИЯТНАЯ ГРАФИКА
- ИНТЕРЕСНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ
- УВЛЕКАЮЩАЯ СЛОЖНОСТЬ

НЕУДАЧНО

- КОРЯВЫЙ ИНТЕРФЕЙС
- СКУЧНЫЕ ЗАБЕГИ ПО ИССЛЕДОВАННЫМ МЕСТАМ
- КОЛИЧЕСТВО КОНТЕНТА ЗАВИСИТ ОТ СЛОЖНОСТИ

ОЦЕНКА МФ 6
неплохо

Ведущий: **Павел Ильин**

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Энтони Райан «Песнь крови»

Довольно заурядная история про обучение мальчика в школе воинов порадовала макиавеллиевскими злодеями и интересными линиями, связанными с религией.

Райан — автор с потенциалом, но слишком часто использует штампы. Спишем это на дебют и дождёмся... например, его пятой книги.

ИГРОВОЙ КЛУБ
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

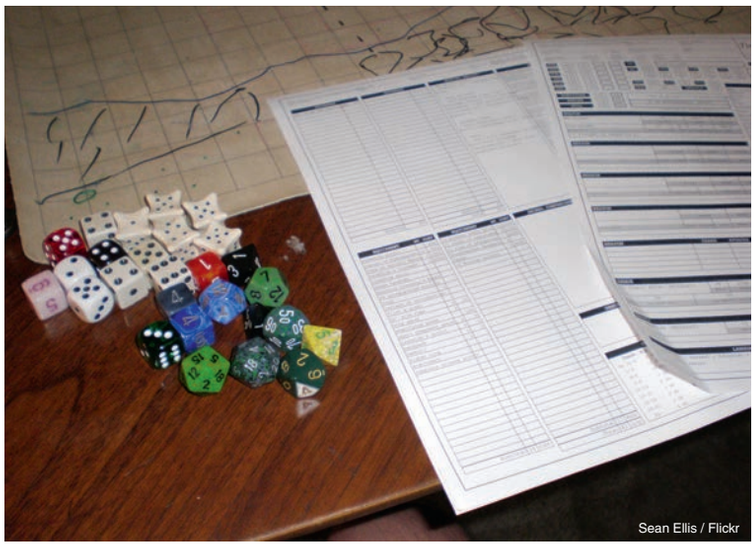
Конвенты — отличный повод познакомиться с неизвестным или малознакомым хобби, будь то комиксы или настольные игры. Удобно — столы расставлены, игры распакованы, специально обученные волонтёры объясняют правила. С ролевыми играми всё ещё интереснее: кроме таких очевидных вещей, как распечатанные листы персонажей, карандаши и фигурки монстров, необходимы ведущие. Настольщикам проще — объяснить правила новичку сможет практически каждый. А у ролевиков на десяток игроков — один ведущий, а из десяти ведущих только один готов придумать сюжет специально для конвента. Остальные девять — кто боится, кто новичков не любит, а кто и вовсе играет только «на кухне». Пора с этим бороться!

Придумать приключение для мероприятия — не такая уж сложная задача, это по плечам даже начинающему ведущему. «Выстрелить» сможет любой сюжет, лишь бы он был хоть немного обдуман заранее. Игра на конвенте будет заметно отличаться от домашней посиделки или вождения в клубе — есть несколько «подводных камней», на которые может наступить неопытный мастер. В сегодняшней колонке мы расскажем всем ведущим и им сочувствующим, как обойти такие камни. Это несложно — стоит лишь держать в голове несколько вещей. Первое: время ограничено, приключение должно уложиться в 3-6 часов и содержать завязку, кульминацию и развязку. Второе: знакомство игроков с правилами и возможностями персонажей следует провести максимально быстро, встроив этот процесс в саму игру. Лучше придумать готовых персонажей и раздать игрокам заполненные листы, чем тратить часы на выбор заклинаний и навыков. Третье: конечно, это ролевая игра и действия персонажей должны иметь последствия, но «малая форма» располагает скорее к линейному и немного предсказуемому сюжету, чем к восьми сюжетным линиям «Игры престолов».

Советы начинающим ведущим

Первое важное решение, которое стоит принять перед написанием приключения, — это выбор системы. На наш взгляд, далеко не все популярные системы хорошо подходят для конвентов. Многие ведущие боятся пробовать новые игры и годами водят одно и то же, не задумываясь, подходит ли система под их идеи. Популярная в народе Dungeons & Dragons во всех редакциях подразумевает затяжные бои со сложной структурой хода и большое количество цифр; если же вы хотите больше общения и отыгрыша роли, стоит подобрать что-то другое. Конвент — лучшее место для экспериментов. Подумайте, чем вы собираетесь занять своих игроков. Сложные бои с монстрами? Детектив, расследование, поиски улик? Тайны мадридского двора, интриги, предательства и разоблачения? От этого и будет зависеть выбор системы. Хотите удивить игроков? Не поленитесь, ознакомьтесь с инди-играми и продуктами по популярным франшизам. Желающих поиграть в «Игру престолов» и Dragon Age по специально написанным правилам будет хоть отбавляй.

Второй важный выбор — использовать готовые материалы или свои наработки. К мало-мальски серьёзным системам есть много готовых приключений, где описаны все повороты сюжета, важные предметы и персонажи, вплоть до последнего статиста. Если вы намерены придумать сюжет с нуля, то на готовые приключения всё равно стоит обратить внимание. Вдруг вам пригодятся характеристики ожившего доспеха или подробные правила по диагностике ядов? Сдвинуться с мёртвой точки и построить сюжет за один час могут помочь сборники идей, кочующие по интернету.



Sean Ellis / Flickr

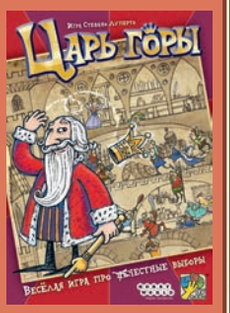
Время у вас ограничено, за несколько часов вам предстоит познакомить игроков с правилами (на конвентах много новичков) и рассказать им целую историю, поэтому постарайтесь сделать ваш сюжет динамичным, интригующим и не слишком сложным, чтобы игроки не запутались. Разделите приключение на сцены (законченные эпизоды, к примеру, аудиенция у короля или бой с волками на просёлочной дороге). Две-три сцены оставьте на завязку, знакомство игроков друг с другом и с системой. Одна сцена должна стать финальной. Остальные — их будет примерно шесть-восемь — составят ядро вашего сюжета. Старайтесь чередовать динамичные и спокойные эпизоды: после автомобильной погони с перестрелкой — допрос свидетелей или сбор улик на месте преступления. Если за каждым поворотом игроков ждут злые орки, а всякий стражник во дворце хмурится и не пропускает героев дальше — это скучное приключение.

Ориентируйтесь на ваших героев. Именно поэтому рекомендуется создать заранее готовых персонажей, вписанных в сюжет. Так вы сможете сразу наделить их нужными навыками и предметами, каждый человек будет полезным и незаменимым. Старайтесь, чтобы каждый персонаж привносил в историю что-то своё и в то же время нуждался в поддержке. Воин выдержит атаку целой банды гоблинов, но не сможет прочитать письмо на эльфийском языке. Старому магу прочитать письмо будет нетрудно, но ему понадобится вор, чтобы выкрасть из музея кристалл, о котором говорится в этом письме...

И напоследок: помните, что и вы, и игроки собираетесь на конвенте не обыграть друг друга, а хорошо провести время. Даже если ваше приключение полно угроз и опасностей, дайте игрокам шанс их преодолеть. Не сводите самые важные решения к броскам кубиков, поощряйте хороший отыгрыш. Скорее всего, вам придётся много импровизировать — игроки редко идут по рельсам сюжета достаточно долго. Не бойтесь нарушать правила системы, если это поможет создать нужную атмосферу, но не пытайтесь обманывать игроков. Запомнят ещё, а вам их потом снова водить, на следующем конвенте.

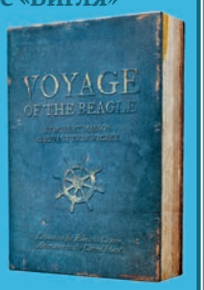
НОВЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Царь горы



Бородатому царю наскучила красивая жизнь, и в один прекрасный день он сказал: «Я устал, я ухожу». Но оставлять страну без правителя не дело, нужно выбрать преемника. Именно так начинается сюжет игры King Up!, локализацию которой готовит компания Hobby World. Игроки управляют всеми обитателями двора, от принца до последнего конюха, стремясь продвинуть своих протеже как можно выше по карьерной лестнице. Вся соль в том, что, взобравшись слишком высоко, персонаж рискует закончить свои дни на плахе.

Робинзон Крузо: Путешествие «Бигля»



Дополнение к популярной игре «Робинзон Крузо» обращается уже не к приключенческой литературе, а к реальной истории. Центральным персонажем станет знаменитый Чарльз Дарвин — пять новых сценариев будут посвящены его путешествию на корабле «Бигль». Акценты игры немного сместятся: помимо выживания на негостеприимном острове, игрокам предстоит стать натуралистами, а также оснащать корабль, подготавливая его к бурям и прочим неприятностям. В одном из сценариев, где придётся иметь дело с недоверчивыми туземцами, раскрывается второй новый персонаж, Миссионер.

Андор: В северные земли

Второе дополнение к настольному приключению «Андор» появится на русском языке под названием «В северные земли». Новые правила значительно изменят игру. Теперь героям не нужно защищать замок — их ждут морские волны, водовороты, штили и злые ветра. Можно сказать, что новое дополнение — это другая игра с похожей механикой. Буквально никакие игровые компоненты не встречались в оригинале. Поле, колода событий, монстры — всё новое.

Главное за месяц

Не только Октоберфест

Каждый год в октябре традиционно проводится главное мероприятие в настольной индустрии всего мира — выставка Essen Spiel. В этом году количество стендов уменьшилось в три раза по сравнению с прошлым, но посетителей через выставку прошло уж точно не меньше! Именно здесь можно опробовать горячие новинки, достать на барахолке редкую игру и получить автограф от художника или автора любимой настолки. В этот раз моду на весь настольный год задали следующие хиты: Imperial Settlers (стратегия на движке от 51st state), очередная «Цивилизация» Historia, яркая Five Tribes и на первый взгляд мозголомная Alchemists с интересной механикой смешивания веществ и создания зелий.

Будни мироходцев

Величайшая коллекционная карточная игра всех времён и народов, Magic: The Gathering, получила новое воплощение, на этот раз в виде настольного варгейма. Игрокам предстоит заниматься тем же, что и в карточном прародителе, — вести армии своего героя-мироходца к победе. Обещается модульное поле, уникальные способности и заклинания для каждой армии. Некоторые механики перешли в новую Magic: The Gathering из закрытого несколько лет назад варгейма Heroscape.

Немцы в Антарктиде

Российское издательство комиксов Bubble выпустит карточную игру по мотивам одной из своих серии, «Красной фурии», повествующей о приключениях обаятельной и привлекательной рыжей воровки (казалось бы, при чём здесь Чёрная Вдова?). Об игровой механике известно мало. В первом наборе будут присутствовать колоды четырёх фракций — в их числе неонацисты со подлодками, наёмники американских корпораций, потомки викингов и простые русские солдаты.

Тяжело в учении, легко в бою

Компания Days of Wonder выпустила в продажу английское издание руководства по стратегии и тактике для игры Memoir'44. Увесистый том (512 страниц) содержит подробные инструкции для 139 игровых сценариев из базовой игры и дополнений, а также общие указания по ведению боя за все стороны конфликта, учит эффективно распоряжаться картами действий и понимать обстановку на поле. Редкий пример справочной литературы по современной настольной игре. К сожалению, книга доступна только в печатной версии — в электронном виде можно ознакомиться лишь с 14 страницами.

Ядерная осень

Семейство ролевых игр по правилам Apocalypse World пополнится новым колоритным сеттингом Broken World. Сохранив оригинальную эстетику мрачного послевоенного будущего, автор игры добавил к ней изрядную порцию сатиры. Главный источник вдохновения — первые две Fallout, поэтому в правилах уделено много внимания мутациям и выживанию на пустоши. Несмотря на то, что игра только недавно получила финансирование, уже известно, что «Студия 101» займётся русским изданием.

Лучшие настольные игры

Текст: **Павел Ильин**

Жанр: тактический варгейм
Автор: Михал Орач
Художник: Пётр Фоксович
Издатель: Portal Games
Издатель в России: «Магеллан»
Количество игроков: 2–4
Длительность партии: 1,5–3 часа
Язык игры: русский
Похожие произведения: Hive (2001)

Neuroshima Hex

Нейрошима-6

В постапокалиптическом мире остатки человечества сражаются за территорию, пищу и другие ресурсы. Различные банды объединены в Гегемонию, которой противостоит организованная армия Аванпоста. Но главная угроза — Молох, армия машин, некогда практически уничтожившая человечество. Кроме того, в пустошах появилась ещё одна могущественная сила — мутанты...

Если вы считаете, что в настоящем варгейме должно быть много бросков кубика, возни с цифрами и целые стопки карточек, Михал Орач готов с вами поспорить. Его игра заставит вас вспомнить не арифметику, а геометрию.

Neuroshima Hex входит в большую игровую вселенную, к которой также относятся одноимённая настольная ролевая игра, карточная 51st State и дуэльная The Convoy. Сюжет посвящён мелким стычкам между разными группировками на пустоши, в которую превратился мир. В новом издании Neuroshima Hex (третьем по счёту, которое стало первым, выпущенным на русском) представлены отряды четырёх основных участников конфликта: две фракции людей — Аванпост и Гегемония, мутанты Борго и восставшие роботы Молох. Этого вполне хватит для разнообразных сражений: все четыре армии совершенно непохожи друг на друга. Тем не менее правила третьей редакции допускают использование всех ранее вышедших армий (а их больше десятка). Среди них встречаются такие оригинальные находки, как разумные джунгли и армия из одного солдата.

В чём же преимущество «Нейрошимы» перед другими популярными военными играми — например, Nexus Ops и Memoir'44? Её выгодно отличает по-настоящему оригинальная система планирования битвы. Цель игры — нанести как можно больше урона командным центрам соперника и при этом сберечь свой. Для этого игрок может выставлять на поле боевые отряды, вспомогательные модули, а также использовать гексы с одноразовыми действиями. Экономики в игре нет вообще: каждый ход игроки получают по три гекса из стопки своей армии и могут использовать любые два. Солдат и модули можно выставить на любой участок поля, даже вплотную к вражеской базе. Войска останутся там... стоять и ждать приказов.

В «Нейрошиму» можно играть и одному. А вот вчетвером на поле станет тесно

Да, в «Нейрошиме» бой — не слишком частое, но однозначно увлекательное событие. Схватка начинается только после того, как один из игроков сыграет специальный приказ. После этого его ход приостанавливается и выставленные на поле войска всех игроков атакуют друг друга в порядке инициативы.

На гексах войск нарисованы треугольники, символы ближней и дальней атаки, которые указывают, в каких направлениях солдаты нанесут удары. Первыми действуют самые быстрые, но слабые отряды, затем — всё более и более мощные. Есть шанс, что медленный робот просто не успеет нанести удар и падёт от удачно брошенного «коктейля Молотова». Но если он выстоит, людишкам мало не покажется! Подготовка к бою превращается в геометрическую задачу. Куда поставить воина с сетью? Что выгоднее — заблокировать мощного мутанта или прикрыть свою базу? Будет ли полезен модуль медика или лучше нанести авиаудар?

Баланс армий в игре достаточно хороший, правда, у некоторых армий меньше солдат и больше действий. Это порой приводит к тому, что игроку ход за ходом будут приходить гексы с одноразовыми действиями. Мутанты сильны в рукопашной, люди из Аванпоста — на расстоянии, роботы Молоха мощны, но очень медлительны, Гегемония имеет в распоряжении много воинов с сетью, способной обездвижить вражеский отряд.

Лучше всего «Нейрошима» раскрывается при игре вдвоём. При большем числе игроков на поле становится уж слишком тесно, из-за чего увеличивается роль случая. Третье издание игры даёт возможность поиграть и в одиночку. Прямиком из планшетной версии в настолку перекочевали этюды, в которых нужно изменить ситуацию на столе в свою пользу, используя лишь несколько тайлов.

УДАЧНО

- РАЗНООБРАЗНЫЕ АРМИИ
- ОРИГИНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА БОЯ
- ПРОРАБОТАННЫЙ МИР

НЕУДАЧНО

- ВОЗМОЖНЫ НЕУДАЧНЫЕ РАСКЛАДЫ
- ОЧЕНЬ МАЛЕНЬКОЕ ПОЛЕ

ОЦЕНКА МФ 8
очень хорошо

ИТОГ

Оригинальная, отлично сбалансированная военная игра, в которую хочется играть снова и снова.

Текст: **Влад Стерхов**

Жанр: казуальная
Автор: Оливер Саффре
Художник: Кванчай Мория
Издатель: Flatlined Games
Издатель в России: «Магеллан»
Количество игроков: 3–6 человек
Возраст игроков: от 8 лет
Длительность партии: 20 минут
Язык игры: русский

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Rumble in the House

Коммуналка

«Должен остаться только один!» — проревел Ктулху, вышвыривая из столовой Роботессу в розовой юбке. Однако он не заметил, как сзади к нему подкрался пингвин с динамитом. Раздалось оглушительное «Бум!». Впрочем, эти стены видали и не такое...

«Rumble in the House», история о том, как удержать на вечеринке фантастических гостей, в российской локализации превратилась в «Коммуналку». В распоряжении игроков — двусторонние карточки с комнатами, совершенно невероятные фантастические персонажи и фишки с ними. Каждый игрок получает две фишки с героями, которых он должен хранить в тайне. В свой ход у игрока на выбор всего два действия. Можно либо переместить одинокого персонажа в другую комнату, либо удалить из комнаты одного персонажа. В конце раунда (всего их три) фишки вскрываются, и чем позже выбыл персонаж, тем больше очков получает его владелец.

Игра настолько простая, что её легко поймёт даже ребёнок, а вот любителям сложной многоступенчатой механики она может показаться слишком примитивной, ведь здесь даже кубики не нужно бросать. Зато игрокам пригодится умение блефовать, чтобы их тайные персонажи не были разгаданы и не выбыли раньше времени. К тому же, на ход игры может оказать влияние форма самого «домика»: у каждой комнаты есть четыре выхода, и, соединяя помещения между собой, можно создавать различные варианты планировки. Строго говоря, их не так много, но при определённом раскладе может получиться так, что завершение раунда, в котором осталось всего два персонажа, станет практически бесконечным, так как они смогут постоянно ускользать друг от друга. Кроме того, тот, кто ходит первым, имеет некоторое преимущество, поэтому очерёдность ходов в каждом раунде должна меняться.

ИТОГ

Компактная, лёгкая, весёлая и очень быстрая игра, в которую можно поиграть и с детьми, и в дружеской компании. При условии, что ваши друзья не фанаты интеллектуальных многочасовых партий.

Текст: **Влад Стерхов**

Жанр: колодостроительная
Авторы: Дарвин Касл, Роберт Доэрти
Художник: Вито Джезуальди
Издатель: White Wizard Games
Издатель в России: Hobby World
Количество игроков: 2–6 человек
Возраст игроков: от 12 лет
Длительность партии: 15–30 минут
Язык игры: русский
Похожие произведения: серия Ascension
World of Tanks: Rush (2013)

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Star Realms

Звёздные империи

В далёком будущем в беспощадном межгалактическом противостоянии яростно схлестнулись Торговая Федерация, звёздная Империя, Технокульт и коллективный разум Слизней. Это война всех против всех, до последнего корабля, и наёмники охотно присоединяются к тому, кто готов заплатить больше. На карту поставлена судьба галактики, и лишь немногим под силу изменить ход событий.

Возможно, эта игра покажется вам смутно знакомой. «Звёздные империи», локализация успешного проекта Star Realms, имеет много общих черт с Ascension и по механике очень похожа на World of Tanks: Rush. Вы приобретаете корабли, укрепляете базы, атакуете противника и обороняетесь, а при поражении теряете очки влияния.

У каждой из четырёх игровых фракций есть свои особенности и уникальные свойства. Например, некоторые корабли Империи увеличивают боевые характеристики всего флота, а приверженцы Технокульта могут копировать другие корабли. Карты разных фракций могут взаимодействовать, усиливая друг друга. Помимо техники, в распоряжении фракций есть ещё нейтральные базовые корабли, у которых тоже имеются полезные свойства, а некоторые базы служат неприступными аванпостами. Побеждает тот, кто сумеет грамотно распорядиться техникой и ресурсами и, собрав самую сильную армию, разгромит противника, полностью лишив его очков влияния.

Хотя по сути «Звёздные империи» ближе к обычным филлерам, чем к колодостроительным играм, эта игра не так уж и проста. Но это не значит, что она сложная: новичкам нужно внимательно изучить правила и текст на картах и в процессе игры многое станет понятно.

Следует учесть, что одного комплекта игры хватит только на дуэль. Чтобы поиграть большой компанией, потребуются дополнительные коробки, а в правилах для этого предусмотрены соответствующие сценарии.

ИТОГ

Хороший выбор для любителей динамичных боёвок и космической фантастики. Гармоничное сочетание стратегии с элементами случайности, вносящими в игру азарт и напряжение.

Die Legenden von Andor: Der Sternenschild

Андор. Легенда о Звёздном щите

Настольная игра «Андор» сразу привлекла к себе особое внимание. Базовая версия игры содержала в себе пять сценариев — частей одной большой легенды об Андоре. Казалось, что с победой над драконом в последней части должен был наступить счастливый конец. Но нет, не скоро ещё уходить на покой отважным героям. В свет вышло первое русскоязычное дополнение к «Андору» под названием «Легенда о Звёздном щите».

Текст: **Алексей Сапонов**

Жанр: кооперативная
Автор: Михаэль Менцель
Художники: Михаэль Менцель, Михаэла Кинле
Издатель: Kosmos
Издатель в России: «Звезда»
Количество игроков: 2–4
Возраст игроков: от 10 лет
Длительность партии: 1,5–2 часа
Язык игры: русский

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

От других настольных игр «Андор» отличают предельно краткие правила и возможность начать игру буквально через несколько минут после открытия коробки. Дело в том, что книга правил содержит лишь общие моменты, а основной процесс умело вплетён в легенду, представленную колодой карточек, открываемых поочерёдно, по мере продвижения по повествованию. Между вскрытием карт легенды игроки действуют в соответствии со складывающимися на поле обстоятельствами и появляющимися заданиями. Основной ресурс здесь время, а ключ к победе над злом — кооперативная игра и умелое использование навыков своих персонажей.

В дополнении игроки заново окунутся в волшебный мир Андора. В коробку с новой легендой входят дополнительные жетоны предметов, новые монстры и сборные конструкции, 36 карточек с текстом легенды, а также дополнительные специальные карты предметов, угроз и подсказок. Главное отличие в новой системе карт легенд. Теперь в состав игры входит несколько наборов карточек, помеченных одинаковыми буквами. Например, в главе G герои узнают о существовании Звёздного щита и получают подсказку, как и где его искать. При этом в колоде пять карточек с главой G, однако в игре единовременно используется только одна из них, выбранная

случайным образом перед партией. Это отлично борется с главным недостатком игры — ограниченным числом легенд. Ну и конечно, нельзя не отметить оформление и качество компонентов — всё это по-прежнему на очень высоком уровне.

ИТОГ

Дарить ощущение присутствия и сопричастности событиям, разворачивающимся на игровом поле, — одна из главных целей «Андора». И автору дополнения удалось её достичь. Вы словно читаете книгу, в которой главные персонажи — это вы сами.

Descent: Shadow of Nerekhall

Descent: Тень Нерекхолла

«Descent: Странствия во Тьме» — промежуточное звено между настольной и ролевой игрой. Здесь есть сюжет, не уступающий по накалу страстей приключениям в Dungeons & Dragons, есть храбрые герои и Властелин подземелья, строящий им козни. Как можно развить успех хорошей игры? Выпустить к ней дополнение, конечно же.

Текст: **Павел Ильин**

Жанр: приключения
Автор: Джастин Кемппайнен
Издатель: Fantasy Flight Games
Издатель в России: Hobby World
Сайт издателя: hobbyworld.ru
Количество игроков: 2–5
Возраст игроков: от 14 лет
Длительность партии: 3–5 часов
Язык игры: русский
Похожие произведения: Gears of War: The Board Game (2011)
Battles of Westeros (2010)

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

«Тень Нерекхолла» — второе большое дополнение для Descent. От остальных коробок с монстрами для Властелина его выгодно отличает проработанный сюжет. 19 сценариев — это целая кампания; в оригинальной игре их было всего на один больше. Всё действие происходит в городе Нерекхолл и его окрестностях, что уже само по себе оригинально, ведь обычно героев заносит в недружелюбную дикую местность. Сюжет заставит игроков бороться с перевёртышами, способными принимать облик

любого человека. Властелин получит новый класс лейтенанта и специальные карты влияния, от которых зависит, какой из сюжетных персонажей станет агентом тёмных сил и будет бороться с игроками.

Очень интересными получились новые классы, особенно рубака и бард. Первый умеет сражаться двумя видами оружия, второй активирует два полезных эффекта жетонами музыки и умеет снимать с друзей жетоны усталости. В колоде вещей появились самозарядный арбалет и клинок, пьющий кровь владельца. При атаке они используют новые зелёные кубики, на которых мало «сердечек», зато «молнии»-запалы притаились на четырёх гранях из шести. Монстры, прибывшие на подмогу Властелину, способны задать жару: помимо могучих перевёртышей, в дополнении представлены ожившие статуи, инфернальные демоны и рои крыс из городской канализации.

ИТОГ

Новые оригинальные карты способностей и предметов — уже повод считать «Тень Нерекхолла» удачным дополнением. Благодаря интересной механике перевёртышей и закрученному сюжету это дополнение можно смело назвать лучшим в линейке Descent.

Текст: **Влад Стерхов**

Жанр: приключения
Автор: Торстен Райхван
Художник: Антон Квасоваров
Издатель: Hobby World
Количество игроков: 2–5 человек
Возраст игроков: от 10 лет
Длительность партии: 30–60 минут
Язык игры: русский

За пятью печатями

Что происходит, когда вдруг неизвестно куда пропадает Самый Главный Архимаг? Разумеется, сперва его некоторое время ищут, но потом, махнув рукой на это безнадёжное занятие, начинают кастинг на звание нового Архимага, благо всегда есть желающие занять его место.

Итак, вы один из пяти претендентов на должность Архимага и должны пройти испытание. Возможно, за стенами Башни магии вы очень и очень могущественны, но здесь, в лабиринте, вам помогут только удача и зверь-фамильяр. Ваша задача — пройти по узким коридорам и собрать как можно больше свитков с заклинаниями. Путь регулярно будут преграждать расставленные повсюду магические печати. На свитках они тоже есть — чтобы кто попало не смог приобщиться к тайным знаниям. Каждая печать имеет своё значение силы и принадлежит к определённой стихии, и, чтобы её взломать, нужно бросить один или несколько кубиков определённого цвета. Получив свиток с заклинанием, его можно тут же пустить в ход, поскольку заклинания позволяют совершать манипуляции с кубиками. Словом, всё довольно просто: передвигаем фигурки, бросаем кубики, если выпавший результат нас не устраивает — применяем заклинания и двигаемся дальше.

Игровое поле сделано таким образом, что может уменьшаться или увеличиваться в зависимости от количества игроков. Печати и свитки раскладываются по полю в определённом порядке по значению силы. А вот стихии выкладываются произвольно. Заклинания делятся на несколько классов (кругов) и в зависимости от этого позволяют манипулировать не только кубиками, но и другими игровыми элементами, а также взаимодействовать с соперниками.

Для успешной игры магу придётся продумать стратегию: прикинуть, как быстрее добраться до самых дальних и «дорогих» свитков, сколько и каких кубиков потребуется в пути и какими заклинаниями можно максимально упростить задачу. Кроме того, нужно следить за другими игроками и по возможности создавать для них преграды или хотя бы не давать им воспользоваться чужим трудом — с этим помогут фамильяры.

Игра не обошлась без недостатков. Во-первых, слишком велика роль случая — это добавляет напряжения и эмоций, но может свести на нет самую продуманную стратегию. Во-вторых, некоторые универсальные заклинания могут вносить дисбаланс, так как существуют в единственном экземпляре и дают своему обладателю значительно больше возможностей, чем другим игрокам. Фактически для победы достаточно собрать несколько определённых заклинаний, которые в совокупности дают такой эффект, при котором уже практически не важно, что выпало на кубиках. Если это происходит в начале партии, дальнейшее состязание можно считать бесполезным. Кроме того, хотя каждый персонаж и фамильяр уникален, их особенности, по сути, не дают им никаких игровых свойств. Немного странно, учитывая, что это не безликие фишки, а тщательно прорисованные образы.

К оформлению игры и качеству компонентов создатели подошли очень ответственно и заботливо. Бумажные в игре только правила, всё остальное, кроме кубиков, — твёрдый плотный картон. Даже карточки свитков с заклинаниями, что, прямо скажем, неожиданно. Ещё один плюс в том, что поле и мелкие элементы на нём — контрастных цветов, они не сливаются друг с другом, так что мучительно шарить взглядом по столу в поисках фишек не приходится. Игра оформлена в красочном мультипликационном стиле и наверняка понравится детям.

УДАЧНО

- **ПРОСТЫЕ И ПОНЯТНЫЕ ПРАВИЛА**
- **ОТЛИЧНОЕ КАЧЕСТВО КОМПОНЕНТОВ**
- **КРАСОЧНОЕ ОФОРМЛЕНИЕ**
- **ВЫСОКАЯ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ**

НЕУДАЧНО

- **НЕ СЛИШКОМ ОРИГИНАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ**
- **БОЛЬШОЕ ВЛИЯНИЕ СЛУЧАЙНОСТИ**
- **НЕКОТОРЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПРИВОДЯТ К ДИСБАЛАНСУ**

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

Несложная, довольно быстрая и интересная игра, которая подойдёт и для семейных посиделок, и для дружеской вечеринки.

Редактор: **Татьяна Луговская**

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛА:

Макс Фрай «Мастер ветров и закатов»

В новой книге Фрая всё как мы любим. Быть может, Ехо — это вообще самый тёплый и душевный мир во всей русскоязычной фантастике. Надо со вкусом поесть, выпить камры, пообщаться со старыми друзьями — а приключения придут сами!

ВРАТА МИРОВ

«Не дай мне бог сойти с ума. Нет, легче посох и сума», — писал в своё время Александр Пушкин. Действительно, что может быть страшнее, чем ситуация, когда тебя подводит самое главное, можно даже сказать — ты сам! Как угодно искажается восприятие, непредсказуемым образом изменяются реакции, теряется уверенность в чём бы то ни было...

Любопытно, однако, что аналогичные эффекты — правда, обычно всё же в меньшем масштабе, к счастью, — мы можем наблюдать чуть ли не каждый день на себе же. Человеческий мозг работает отнюдь не безукоризненно, и сбоит он куда чаще, чем мы это фиксируем. Это совсем нетрудно заметить даже по телесным ощущениям (попробуйте скрестить два соседних пальца и, закрыв глаза, провести ими по спинке носа — неожиданно для себя вы почувствуете, что у вас не один нос, а два!), однако куда ярче всевозможные ошибки или искажения проявляются в когнитивной и социальной сферах. Средневековые психические эпидемии и нынешняя эйфория во время рок-концерта имеют не так уж мало общего. Забывание на экзамене именно того вопроса, который, казалось, был выучен лучше всего; неуловимо сбоящая логика во время споров на важные темы (и чем они важнее — тем чаще она отказывает); удивительная «слепота» по отношению к близким людям или коллегам, нередко оборачивающаяся чрезвычайно болезненными конфликтами, а то и вовсе потерями... Человеческое восприятие оказывается изрядно избирательным. Наши собственные реакции порой удивляют нас самих. И можем ли мы быть уверенными в других или в мире, если мы не уверены даже в человеке, что отражается перед нами в зеркале?

Когнитивные искажения, к сожалению, абсолютная реальность, регулярно даваемая нам в ощущениях (и не всегда приятных). Мы несовершенны. Это хорошо бы помнить и внимательно отслеживать — не то получится... как в фантастике. И в жизни.

Текст: **Татьяна Луговская, Алексей Мальский**

Информаторий

Прислать свои вопросы для информатория вы можете на электронный (faq@mirf.ru) или почтовый адрес МФ.

> ***Вопрос:*** *Когда состоялся первый фантастический конвент в России? Или всё это было ещё до распада СССР и, соответственно, надо писать «в Советском Союзе»?*
>
> ***Марианна***

Да, задолго до распада СССР и даже до перестройки. Старейший российский конвент фантастов — «Аэлита» — впервые прошёл в Свердловске (ныне Екатеринбург) в 1981 году под эгидой журнала «Уральский следопыт» и Свердловского отделения Союза писателей РСФСР. Впрочем, слово «конвент» пришло позже — «Аэлита» называлась фестивалем.

В те времена организация конвентов была делом куда более сложным, чем в нынешние: помимо всего прочего, власти отнюдь не всегда благосклонно относились к «инициативам снизу» вообще и к непонятным тогдашнему партийному руководству клубам любителей фантастики — в частности. Так что судьба у «Аэлиты» выдалась нелёгкая. В 1984 году постановлением ЦК КПСС были фактически запрещены КЛФ-ы — так что открыто проводить «Аэлиту» стало невозможно. Если в следующем году пришлось организовывать полуподпольный конвент, то в 1986-м он вообще не смог состояться. С наступлением перестройки и последующим течением истории старые проблемы ушли, сменившись новыми. Так что перерывы в проведении «Аэлиты» были и позднее — так, в 1995-1996 годах конвент не проводился из-за финансовых трудностей и смерти одного из основных организаторов, Виталия Бугрова.

Однако, невзирая ни на что, «Аэлита» жива и продолжает ежегодно собирать на Урале любителей фантастики. Сейчас это Евроазиатский фестиваль фантастики, его главный организатор и председатель оргкомитета — российский писатель-фантаст Борис Долинго. На фестивале вручаются премии: «Аэлита» (с самого начала, то есть с 1981 года; сейчас — «За вклад в фантастику», до 1997 года — «За лучшую книгу российской фантастики»), «Приз имени Ивана Ефремова» (с 1987 года — «За популяризацию фантастики»), «Старт» (с 1989 года — «За лучший дебют»), «Приз имени Виталия Бугрова» (с 1997 года — «За вклад в фантастиковедение»), «Орден рыцарей фантастики имени Игоря Халымбаджи» (с 2002 года — «За заслуги перед фэндомом»).

Критик, библиограф и редактор Виталий Бугров — во многом благодаря ему стал возможен первый советский фантастический конвент

Лауреаты «Аэлиты-1981» — Аркадий Стругацкий и Александр Казанцев (фотография Владимира Коблова)

Под такими лозунгами тогда проводился конвент. Александру Казанцеву вручают куклу-неваляшку, Аркадий Стругацкий не может сдержать улыбки (фотография Владимира Коблова)

Лауреатами главной премии «Аэлиты» за эти долгие годы были братья Стругацкие, Александр Казанцев, Владислав Крапивин, Кир Булычёв, Геннадий Прашкевич, Василий Звягинцев, Исай Давыдов, Генри Лайон Олди, Евгений Войскунский, Святослав Логинов, Евгений Лукин, Марина и Сергей Дяченко и многие другие. «Аэлита-2014» проходила с 25 по 28 июня этого года.

> ***Вопрос:*** *Со школы ещё мечтал об учебнике литературы — но сплошь из фантастики! Но если по двадцатому веку всё понятно, то кого бы включить из классиков?*
>
> ***Garri***

Ну давайте попробуем прикинуть. Ограничимся при этом антологией русской литературы; более того, составим только «топ-10», а то ответ в «Информатории» имеет все шансы разрастись до полноценной статьи.

Почётное первое место и максимальный объём — Николаю Гоголю. Тут и знаменитейшие «Вечера на хуторе близ Диканьки», и «Вий», и «Нос». Можно вспомнить ещё и «Портрет», хотя Гоголь его не жаловал и в ходе редактуры фантастики в этой повести изрядно поубавил. Но всё равно русской фантастике XIX века без Гоголя никак не обойтись.

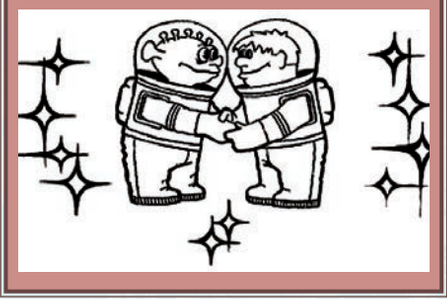
Второе место также несомненно — это Владимир Одоевский. Помимо сказок (самая знаменитая из которых — «Городок в табакерке»), своё место должны занять повести «Импровизатор», Opere del cavaliere Gianbattista Piranesi, «Город без имени», «Сильфида» и, конечно же, «Косморама» — прекрасный образец мистики, одно из лучших фантастических произведений XIX века.

Дальше с местами не так очевидно, но предположим, что третье — у Николая Карамзина, чья повесть «Остров Борнхольм» стала первым фантастическим произведением русской литературы (если подходить к фантастике достаточно строго и не относить туда сказки и мифы). Кстати, «Островом» дело не ограничилось — Карамзин обогатил фантастику и повестью «Сиерра-Морена». Четвёртое — у «нашего всего»: спасибо Александру Пушкину за «Пиковую даму» и за «Гробовщика». Пятое, видимо, займёт Алексей Толстой и его «Упырь», шестое — Всеволод Соловьёв («Волхвы» и «Великий розенкрейцер»), седьмое — Александр Бестужев-Марлинский («Страшное гаданье», «Кровь за кровь», «Латник»). Замкнут же наш список Орест Сомов («Приказ с того света»,

ДРУГИЕ СТАРЫЕ КОНВЕНТЫ

Интерпресскон

Проводится с 1990 года (в первый год своего существования назывался «Фэнзинкон»), как правило, в Ленинградской области, однако проходил и в Санкт-Петербурге (тогда ещё Ленинграде), и в Москве. Долгое время почётным председателем «Интерпресскона» был Борис Стругацкий.



Зиланткон

Проводится с 1991 года во время ноябрьских каникул в Казани. Это крупнейший российский конвент любителей фантастики, толкинистики и ролевых игр: сейчас среднее число участников — около двух тысяч. На первом же «Зиланте» собралось всего сто с небольшим человек.

Звёздный мост

Впервые был проведён в середине сентября 1999 года в Харькове. С тех пор проводился ежегодно вплоть до 2012 года, когда из-за политических неурядиц конвент остался без финансирования, помещения и сайта. Сейчас о возобновлении «Звёздного моста» говорить по понятным причинам сложно, но мы всё же надеемся...

«Вечера на хуторе близ Диканьки» весьма популярны и в наше время

«Кикимора», «Киевские ведьмы»), Алексей Апухтин («Между жизнью и смертью») и Константин Аксаков («Вальтер Эйзенберг», «Облако»).

Да, такая антология будет довольно сильно отличаться от привычной нам с курса русской литературы...

> ***Вопрос:*** *Фантастику мы читаем и смотрим в основном американскую. А интересно, много ли среди тамошних писателей и актёров выходцев из России?*
>
> ***Пётр***

США — страна иммигрантов, а из СССР и России уезжали целыми волнами — поэтому неудивительно, что американские знаменитости то и дело упоминают в интервью свои русские корни. В первую очередь на ум приходит один из мэтров классической научной фантастики — Айзек Азимов. Его «иностранное» имя несложно расшифровать: писатель сам как-то раз сетовал, что переводчики коверкают каноничное еврейское имя «Исаак» (а если совсем точно — Ицхак). А его родина — деревня Петровичи Смоленской области. Из наших современников можно вспомнить Дрю Карпишина — писателя и сценариста, который трудился над играми Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic и Mass Effect. Сам Карпишин — канадец, но фамилия у него, по собственному признанию, украинская.

Среди тружеников экрана наших земляков и «почти земляков» гораздо больше. Вскоре после Октябрьской революции русские мигранты прямо-таки заполонили Голливуд — и сделали огромный вклад в кинематограф. Именно их стараниями за океан попала система Станиславского, на которую до сих пор оглядываются не только артисты отечественных театров, но и звёзды блокбастеров. Дошло до того, что на заре киноиндустрии появилась мода на русские корни — например, чистокровный британец Уильям Пратт взял себе псевдоним «Борис Карлофф» и под этим именем блистал в фильмах ужасов 1930-х, от «Франкенштейна» до «Мумии». А вот настоящие мигранты, как правило, обходили фантастику стороной.

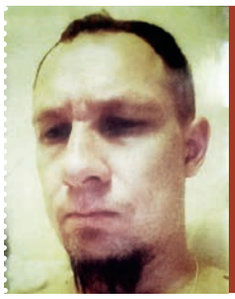
В следующие годы актёры чаще всего были детьми или внуками мигрантов — сами они зачастую говорили уже только по-английски, и происхождение было всего лишь строчкой в их биографии. Видимо, американцам не очень хотелось вникать в тонкости геополитики, поэтому под «русскими корнями» могла пониматься любая восточноевропейская страна.

Хорошим примером может послужить актёрский состав «Звёздного пути». Создатели сериала специально хотели набрать как можно более разношёрстную команду — ведь в будущем нет никаких предрассудков! Они не только осмелились показать на экране межрасовый поцелуй, но и ввели в сюжет русского героя Михаила Чехова — а ведь был разгар Холодной войны. Играл Михаила Уолтер Кёниг, родители которого действительно приехали из СССР — правда, из Литвы. Чуть получше замаскировался мистер Спок: родители Леонарда Нимоя — вовсе не вулканцы, а украинские евреи. Хитрее всего получилось с продюсером «Индианы Джонса» и «Возвращения джедая»: он носил поистине инопланетную фамилию «Кэйзейджиан». Язык сломаешь! Но стоит вспомнить об армянских корнях продюсера — всё становится просто: его зовут Казанян.

И среди современных актёров потомки наших соотечественников встречаются на каждом шагу. Мила Йовович и Мила Кунис сами родились в Украине, а евреи из многочисленных советских республик (обычно — бабушки или дедушки) есть в роду у Роберта Дауни-младшего, Леонардо Ди Каприо, Сета Грина, Харрисона Форда, Кэрри Фишер, Дженнифер Коннели и даже у режиссёра Майкла Бэя.

Конечно, можно сказать, что генеалогия — дело десятое, а Бэй или Дауни — уже стопроцентные американцы (последний, кстати, сам себя считает ирландцем, тоже по одному из предков). В эпоху глобализма критерии с каждым годом всё больше расплываются. Например, можно ли считать русским актёром Жерара Депардье, получившего российский паспорт? Стал ли частью Голливуда Тимур Бекмамбетов или снявшийся в «Игре престолов» Юрий Колокольников? А к какой стране отнести живущего в Вильнюсе Макса Фрая или харьковчан Олди?

Ещё лет пятьдесят-сто, и разобраться в таких вопросах будет уже невозможно. Что, в общем-то, и к лучшему.



Разговор с Василием Половцевым

Василий Половцев родился 1 марта 1972 года в Ростове-на-Дону. Учился в художественном училище имени М.Б. Грекова, закончил его в 1993-м. Несколько лет провёл в Санкт-Петербурге, сейчас живёт в Москве. Сотрудничал с множеством книжных издательств — «Эксмо», «РИПОЛ классик», «ОЛМА Медиа Групп» и другими. На данный момент работает в издательстве АСТ. Василий Половцев создал обложки и иллюстрации к массе фантастических книг — Говарда Филлипса Лавкрафта, Нила Геймана, Чайны Мьевиля, Чака Паланика, Макса Фрая и других авторов.

«Обожаю тентакли, пароходы и футуризм!»

Не так-то просто создать книжную обложку, которая воспринимается как цельное произведение искусства. Однако некоторым художникам это удаётся — в том числе и Василию Половцеву. В его работах, как говорится, прекрасно всё: и шрифты, и дизайн, и, конечно, иллюстрации — удивительные, сюрреалистичные, которые можно рассматривать очень долго. Вы наверняка видели книги Нила Геймана или Чайны Мьевиля в оформлении Василия Половцева, — а сейчас можете поближе познакомиться и с самим художником.

Вы мечтали стать капитаном дальнего плавания, а стали художником. Как так получилось?

Так вышло, что детство и юность я провёл в городе Ростове-на-Дону. На дворе стоял 1988 год. Любимыми игрушками подрастающего поколения были нож и кастет. У нас на районе, если у тебя нет оружия, ты не человек! Но в девятом классе средней школы, после очередного привода в милицию, в школьной библиотеке, где я ожидал своей участи во время совещания учителей, мне на глаза попалась картинка из журнала «Юность». На ней была изображена обнажённая женщина, парящая в воздухе над каменной плитой, и звери, выпрыгивающие изо рта красной рыбы. Как я узнал впоследствии, это была картина Сальвадора Дали — «Сон, вызванный полётом пчелы вокруг граната за секунду до пробуждения». Я был в шоке! Я не мог поверить собственным глазам: до этого я думал, что картины — это «Опять двойка» и «Мишки в лесу», а тут такое! Поскольку журнал был из библиотеки, мне пришлось лезвием бритвы вырезать страницу с репродукцией, после чего я повесил её на стене в своей комнате и в тот же вечер простым карандашом сделал копию картины. Потом я нарисовал клетку в разрезе для кабинета биологии, за что получил пятёрку в полугодии. Воодушевлённый успехом, я записался на подготовительные курсы в Ростовское художественное училище, вместо того чтобы пойти в мореходку.

Карта мира, придуманного Максом Фраем.

По вашим работам и вправду создаётся впечатление, что вы цените сюрреализм. А какие у вас любимые художники, не считая Дали?

Если говорить о сюрреализме — сначала это были, кроме Дали, Эрнест Фукс, Здзислав Бексиньский и Яцек Йерка. Сейчас, после появления интернета, попадается на глаза так много талантливых и интересных современных художников, что всех и не упомнишь.

Помните, какую книгу вы проиллюстрировали самой первой?

Это были так называемые «детские садистские стишки» (маленький мальчик нашёл пулемёт — больше в деревне никто не живёт...) в издательстве «Феникс». Я, когда ознакомился со всеми этими стишками, за голову схватился — тут же сплошное мясо, а книгу редактор хотел позиционировать для детей-подростков. Но ничего, придумал, как сделать без расчленёнки. Помог сюрреализм! Хотя расчленёнка всё же была, но немного.

Многие ругают современные книжные обложки, называя их безвкусными. Однако часто выходит так, что хорошую, в сущности, картинку портит бездарный дизайн, банальные шрифты... Вам в своих работах удаётся этого избежать. Как вы добиваетесь того, чтобы дизайн смотрелся гармонично?

Долго и упорно работаю над композицией, пока не останусь доволен результатом.

А вы сначала создаёте основной рисунок или сразу продумываете весь дизайн целиком?

Чтобы обложка получилась гармоничной, желательно придумывать всё одновременно. И картинку, и дизайн. Иногда всё начинается с образа, а потом к нему прирастают шрифты, иногда наоборот. Но в любом случае нужно, чтобы все элементы композиции сочетались между собой. Сначала я обычно делаю эскиз шариковой ручкой в блокноте.

Когда вам нужно выполнить обложку к книге, её приходится прочитывать полностью или достаточно отрывков?
Всё зависит от времени и от редактора. Если написан хороший синопсис, в точности передающий основную идею произведения, и описаны персонажи, можно и не читать полностью книгу. Опять же, если на изготовление обложки даётся неделя, то прочитать пятисотстраничную книгу, придумать иллюстрацию и дизайн бывает довольно затруднительно. Конечно, когда мне недостаточно синопсиса и тех отрывков, что присылает редакция, я читаю книгу до тех самых пор, пока не понимаю, что можно изобразить на обложке.

Насколько ограничена фантазия художника при создании обложки? Часто ли издательства или писатели просят вас переделать работу?
Фантазия художника безгранична! *(Смеётся.)*

На самом деле нужно по возможности заранее всё согласовывать, делать эскизы, обсуждать. Хотя, конечно, порой приходится переделывать.

Случается ли при работе над обложкой пообщаться непосредственно с писателем? Насколько его мнение для вас важно?
Лучше всего, если писатель уже умер. Шутка. Общаться с автором всегда интересно, пусть и не всегда продуктивно. Например, есть писатели, для которых обложка — это киноэкран, на котором череда образов сменяет друг друга в бесконечном калейдоскопе.

Естественно, для меня важно мнение автора. В конце концов, ведь это он написал книгу!

Иные из ваших обложек (например, с лавкрафтовскими монстрами) весьма жутковаты. Как, рисуя «страшную» обложку, выдержать баланс — чтобы она напугала, но не отвратила читателя?
Это секрет.

Многие считают, что иллюстрации, на которых изображены герои книги, ограничивают читательское воображение: «А я вижу их по-другому!». Что вы об этом думаете?
Если персонажи тщательно описаны в книге, а художнику удаются люди, то почему бы и нет! *(Смеётся.)*

Когда вы изображаете на обложке персонажей книги, на что ориентируетесь? Берёте ли за образец каких-либо реальных людей?
Да, я постоянно использую реальных людей. Людей, которые меня повсюду окружают: на работе, дома, в вагонах метро и на страницах Фейсбука. У каждого, кто попадает в поле моего зрения, есть шанс оказаться персонажем с обложки книги.

Конечно, если речь идёт о фантастических персонажах, приходится есть мухоморы и уходить в астрал, но это уже совсем другая история.

Вы один из немногих художников, работающих над внутренними иллюстрациями к книгам. Что, на ваш взгляд, они дают тексту? Чего он без них лишается?
Всегда приятно посмотреть на картинки, особенно если они красивые! *(Смеётся.)*

Среди ваших работ немало картин в стиле «стимпанк». Так подобрались заказы — или вам действительно близка эта эстетика?
Мне всегда были интересны огромные, шагающие механизмы, пароходы и эпоха ранней индустриализации. Поэтому можно сказать,что мы нашли друг друга.

Каково, на ваш взгляд, будущее книжного иллюстратора в «цифровом» мире?
Хотелось бы верить, что самое радужное! *(Смеётся.)*

Есть ли книга, которую вы мечтаете проиллюстрировать?
В последнее время мне интересен формат графических новелл, таких, например, как книга Шона Тана The Arrival. Хотелось бы работать в этом направлении.

Обложки для книг Макса Фрая, вышедших в издательстве АСТ. Они были придуманы вместе с Андреем Ферезом.

Персонаж для книги «Хаггопиана» Брайана Ламли. Хотя изначально он был сделан для сборника рассказов Лавкрафта «Тени над Иннсмутом», было принято решение проиллюстрировать им «Хаггопиану».

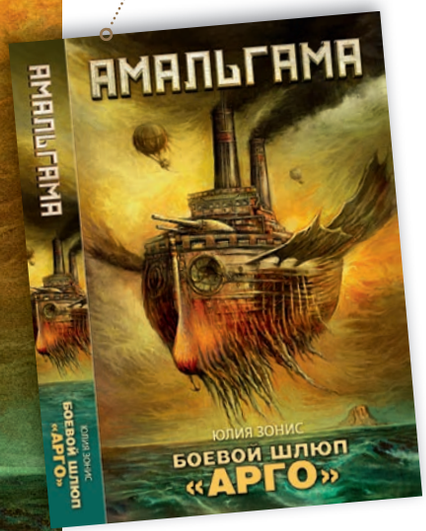
А это картинка для той самой книги «Тени над Иннсмутом», сделанная уже позже. Обожаю тентакли! Рядом — эскиз для этой картинки.

Антропоморфный город для книги Андрея Рубанова «Живая земля».

Человек-растение для книги Андрея Рубанова «Хлорофилия».

Робот Бендер из XIX века, работающий на угле. Персонаж для книги Шимуна Врочека «Танго железного сердца».

Летающий чудо-пароход для книги Юлии Зонис «Боевой шлюп Арго».



Ужасный демон Баал, любитель жертвоприношений и просто господин тёмного мира — для книги Георгия Зотова «Печать луны».

Идёт смерть по улице, несет блины на блюдце... «Страшный суд 3D», книга Георгия Зотова.

Обложка книги Чайны Мьевиля «Вокзал потерянных снов» Собирательный образ города Нью-Кробюзон.

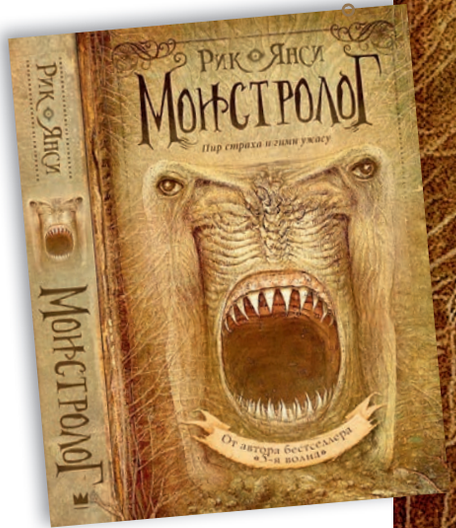
Форзац для книги Чайны Мьевиля «Шрам».

Внутренние иллюстрации для книги Дмитрия Глуховского «Рассказы о родине». Основным пожеланием автора было, чтобы иллюстрации вышли парадоксальными.

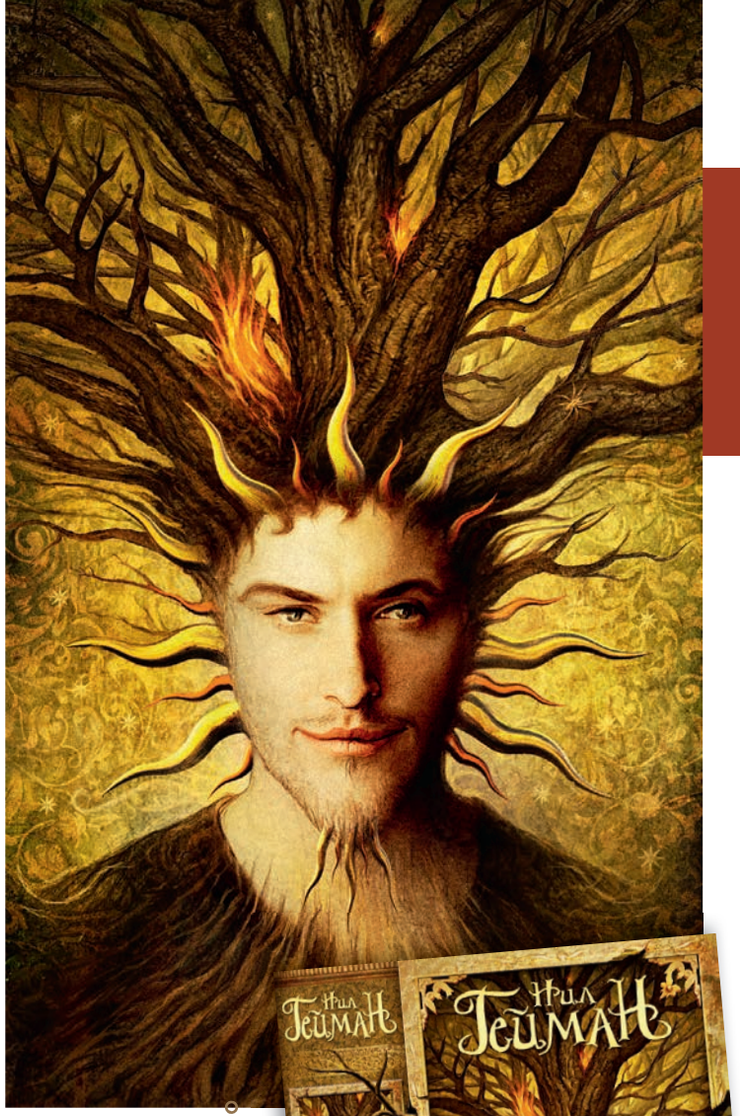
Форзац для книги Чайны Мьевиля «Железный совет».

Котик-вампир, предводитель котов-вампиров города Сан-Франциско. А в небе — горящие попугаи! Смешная книга Кристофера Мура «Выкуси. История любви».

Милый детёныш антропофага. Он просто хочет покушать! Мама, ням-ням!



Мачеха Белоснежки из рассказа Нила Геймана «Снег, зеркало, яблоко». Книга «Дым и зеркала». Рядом — эскиз для этой обложки.



Один из старых богов. Нил Гейман «Американские боги».

Химера из сборника рассказов «Фантастические создания».

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ МАЛЬСКИЙ

На грани разумного

КОГНИТИВНЫЕ ИСКАЖЕНИЯ В ФАНТАСТИКЕ

Когда-то, много веков назад, у некоторых землян было хобби: они с удовольствием выискивали в фильмах и книгах ошибки. Теперь, когда реальных сведений о той эпохе осталось совсем немного, похожим делом занялись историки. Облик прошлого вполне можно восстановить и по художественным произведениям — но сначала надо понять, где кончаются достоверные свидетельства об эпохе и начинаются домыслы авторов.

Когда историки взялись за фантастику XX-XXI веков, они были готовы к любым неожиданностям. Но никто не был готов к тому, что даже поведение персонажей будет на каждом шагу противоречить здравому смыслу...

Здесь приводится сокращённая стенограмма, записанная во время рабочих заседаний в библиотечном архиве.

ЛОЖНЫЕ УБЕЖДЕНИЯ

Специалист 1: Я в замешательстве. Во всех произведениях, которые мне попадаются, поведение персонажей на каждом шагу противоречит здравому смыслу. Практически на каждой странице — самые примитивные, самые азбучные ошибки, которых сейчас не совершил бы даже первоклассник! Давайте пойдём по стандартному протоколу. Выдвигаю гипотезу: описания, которые нам встретятся, достоверны. Из этого следует, что люди той эпохи действительно были совершенно не приспособлены к жизни. Разумеется, моя задача — опровергнуть собственную версию.

Специалист 2: Что ж, логично будет выдвинуть встречную гипотезу: люди вели себя примерно так же, как мы, просто описания недостоверны. Возможно, авторы таким образом шутили — или же откровенно халтурили. Я постараюсь выступить в защиту фантастов.

Специалист 1: Забавно: первая же особенность, которая бросилась мне в глаза, прямо связана с нашим протоколом. Представьте себе совершенно невероятную ситуацию: человек, выдвинувший гипотезу, отказывается проверять её на прочность. Мы ведь всегда ищем не только свидетельства, но и опровержения, — даже если речь идёт о бытовых вопросах, а не только о научных. Начну с довольно невинного на вид примера. В комиксах и фильмах студии Marvel мне попался любопытный персонаж — редактор Джеймсон. Он считает, что Человек-паук — закоренелый преступник, а любые его «героические» поступки — это попытка пустить пыль в глаза или часть дьявольского плана. Любые свидетельства, даже если они говорят об обратном, редактор трактует исключительно в свою пользу. Представляете, какое искажение? Могу только предположить, что это комический персонаж и он нужен, чтобы читатели посмеялись над его глупостью.

Специалист 2: Да нет, такое случается сплошь и рядом. Мне только что попался роман «Дюна», где многие персонажи проходят специальную психоло-

А если ты ошибся и Нео не Избранный?
— Э-э-э, я как-то об это не думал. Уж больно версия красивая

гическую подготовку. Часть из них — воспитанники ордена Бене Гессерит, другие называются ментатами. Уж таких-то героев автор точно должен был наделить разумом! Но в самом начале книги прошедшая обучение Джессика и её сын Пауль Атрейдес узнают о том, что среди их приближённых есть предатель. И оба ведут себя совершенно нелогично. Джессика видит: доктор Ю что-то скрывает, но заключает, что должна больше доверять своим друзьям. Пауль сразу и без аргументов отбрасывает ещё двух подозреваемых, а младших офицеров заранее оправдывает тем, что их семьи уже много поколений преданы Атрейдесам.

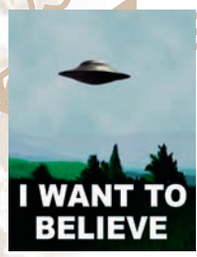
Специалист 1: Тем не менее некоторые персонажи-исследователи честно обходятся со своими теориями. Вспомните Скалли из «Секретных материалов». Её гипотеза неверна: в описанном мире инопланетяне существуют. Но она совершенно справедливо не верит Малдеру, потому что тому раз за разом не удаётся предоставить ей хоть какие-нибудь убедительные свидетельства.

Специалист 2: Увы, подобная честность встречается редко. Как должен поступить настоящий скептик, оказавшийся в фантастическом мире? Разумеется, в первую очередь подвергнуть сомнению собственные

КАРМАННЫЙ СЛОВАРИК

- **Когнитивные искажения** — ошибки в мышлении и восприятии мира, которые есть у всех. Видимо, в Небесной Канцелярии отдел тестировщиков попал под сокращение, поэтому исправлять баги никто не стал. Мол, «вырастет — само исправит». В итоге что выросло, то выросло…
- **Научный метод** — самая главная и страшная тайна учёных. Это подход, при котором все теории обязательно проверяют с помощью экспериментов по строгим правилам, постепенно отсекая все неверные версии. Если кто-то загрузит себе в голову все знания современного человечества и отправится в фэнтези-мир, он будет бессилен: там даже законы физики другие. А вот с научным методом можно даже без исходных знаний довольно быстро разобраться, что к чему, — и запустить заводик по промышленному производству живой воды.
- **Двойной слепой метод** — хитрость, с помощью которой учёные обманывают самих себя. Сначала они скрывают от подопытных суть эксперимента, а потом и себе сдают карты вслепую. Например, при тесте лекарства врач сам не будет знать, кому дал настоящие таблетки, а кому аскорбинку.
- **Контрольная группа** — это те подопытные, с которыми во время эксперимента не делают ровным счётом ничего. Разве что аскорбинкой их угостят, если повезёт. Нужны они для сравнения — а то вдруг выяснится, что все выздоравливают сами по себе?
- **Теорема Байеса**, она же **формула Байеса** — звучит как страшная высшая математика без цифр. На самом деле это простенькая дробь, которая помогает «на коленке» посчитать вероятность. Самое любопытное, что если прикидывать шансы «на глазок», то результат обычно получается очень далёким от истины.

А USB мы назовём «das USB», чтобы никто не догадался



Мантра скептика: если инопланетяне существуют, я хочу верить, что они существуют. Если инопланетян не существует, я хочу верить, что их не существует

убеждения. Если вера расходится с реальностью — виновата в этом вовсе не реальность. Но вместо этого персонажи, описанные как скептики, занимаются ровно тем же, чем редактор Джеймсон, — ищут подтверждение своей картине мира. В фильме «Охотники за привидениями» призраков видела половина Нью-Йорка, и всё равно в начале второй части многие жители отказываются в них верить, а охотников объявляют шарлатанами. Уолтер Пек, который сам невольно выпустил этих призраков в город, тоже их в упор не замечает. Даже в «Плоском мире» Терри Пратчетта, где боги спокойно разгуливают по улицам, встречаются атеисты. Голем Дорфл на поразившую его молнию отвечает: «Это не аргумент», а ещё один стражник пытается искать чудесам материалистическое объяснение — хотя он сам зомби.

Специалист 1: Похоже, ошибка и правда систематическая: в фантастике такое мышление даже у учёных встречается гораздо чаще, чем рациональный подход. «Если моя теория верна...» — постоянно говорят самые разные персонажи. А на резонный вопрос «А если нет?» просто отмахиваются: дескать, тогда мы все умрём. «Безумные изобретатели» — от Франкенштейна и Герберта Уэста до дока Брауна и Тони Старка — даже не пытаются сделать какие-либо выводы из своих творений, проверить принципы, лежащие в их основе. Обычно они создают один-единственный рабочий прототип своего изобретения, а если с ним что-то случается, даже не могут восстановить принцип действия.

Специалист 2: Тогда понятно, почему из науки с такой лёгкостью получается очередная религия. В цикле Айзека Азимова «Академия» описывался грандиозный план Гэри Селдона: тот взял группу учёных, поселил на отдалённой планете и просчитал их действия на много столетий вперёд, чтобы эти академики изменили ход истории. И что же? План, конечно, работал, но едва прошёл первый век, как научные знания превратили в «священную церковь», чтобы управлять жителями отсталых планет. Всю элегантность атомной физики и генетики свели к необъяснимым чудесам. Неудивительно, что и самого Селдона вскоре стали считать пророком, а к его плану стали относиться с безмерным благоговением — даже те, кто прекрасно знал все математические формулы, которыми он пользовался для расчётов. Выходит, наши предки попросту не знали, что такое научный метод?

Специалист 1: Не совсем. У меня есть как минимум одно свидетельство в пользу того, что их методы не сильно отличались от наших. В романе Майкла Крайтона «Штамм „Андромеда“» биологи пытаются победить инопланетный вирус — и там отлично расписан ход экспериментов, со всеми гипотезами и проверками. Правда, автор зачем-то всё равно заставил своих героев ошибаться: один из учёных не довёл до конца тест с контрольной группой, а очевидную разгадку — об узком диапазоне, в котором существует вирус, — персонажи поняли едва ли не случайно. Потом они сами недоумевали, как могли допустить столько ошибок.

Специалист 2: Интересное наблюдение. Значит, автор прекрасно знал, что герои действуют неправильно. Придётся мне скорректировать свою гипотезу: писатели не так просты, как мне казалось. Ошибки героев зачем-то были им нужны. Итак, что же мы обнаружили?

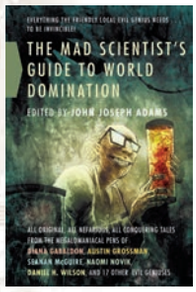
Специалист 1: Целый ворох искажений, связанных с верой в свои убеждения. Во-первых, предвзятость подтверждения: если у героя есть какая-то гипотеза, он прежде всего будет искать свидетельства в пользу своей версии, а другими пренебрегать. При этом самым железным аргументом будет «я хочу, чтобы это было верным — значит, это верно» — так называемое субъективное подтверждение. К этому добавляется консерватизм — когда при новых данных человек не пересматривает свои убеждения, как будто не принимая эти данные всерьёз. Ну и, наконец, самое парадоксальное — эффект обратной вспышки, когда противоречия только укрепляют веру в то, что версия верна. Если же говорить по-простому, картина мира у такого существа совершенно не связана с окружающей действительностью. Персонаж вобьёт себе в голову, что может дышать водой, соберёт множество убедительных доказательств и утопится. Кажется, моя версия трещит по швам: если бы наши предки были настолько неразумны, они бы не выжили!

ИСКАЖЁННОЕ ВОСПРИЯТИЕ

Специалист 2: Попробую предположить, что у искажений реальности могла быть вполне объективная причина. Картина мира могла сложиться неправильно, если у людей был сбой на самом первом уровне сознания — на уровне восприятия. Если человек видит, что небо зелёное, с чего бы ему верить, что оно синее? Взять, например, реакцию на тех же призраков в Нью-Йорке. Может быть, их действительно никто не видел? Мне постоянно встречается один и тот же сюжет: на любое чрезвычайное происшествие реагирует только небольшая группа героев. Когда на улице грабят прохожего, все отворачиваются, как будто они здесь ни при чём. Когда супергерой сражается со злодеем или бросается в горящее здание, остальные не делают ровным счётом ничего. Если же какие-то таинственные события происходят регулярно, простые жители всё равно о них ничего не знают. В сериале «Баффи» даже приводилось объяснение: мол, существует некий фильтр восприятия,

Главное перед «прыжком веры» — соломки подстелить

Руководство для безумных учёных. Пункт первый: используйте двойной слепой метод. Пункт второй: ведите протокол экспериментов...



У СЕМИ НЯНЕК...

К сожалению, «безучастная толпа» — это не просто клише для циников, начитавшихся Ницше. Этот феномен не раз подтверждался экспериментально. Например, психологи Бибб Латане и Джон Дарли ставили довольно простой опыт: они заводили испытуемого в комнату, давали ему какое-то «важное» занятие, а тем временем помещение начинало заполняться дымом. Если человек был один — он почти сразу звал на помощь. Если же в комнате находились сразу несколько человек, то почти треть подопытных решала, что ничего особенного не происходит.

То же самое происходило, когда ассистент Латане и Дарли изображал на улице эпилептический припадок: чем больше вокруг было людей, тем меньше у него было шансов обратить на себя внимание. Именно поэтому психологи рекомендуют: если с вами что-то случилось — зовите на помощь адресно. «Эй ты, в маске и плаще!»

...а революцию пусть устраивает мой сосед слева

из-за которого люди просто не способны воспринимать необычные события.

Специалист 1: Давайте уж определимся: или люди не видят необычного, или не реагируют. Во втором случае это так называемый «эффект постороннего». Но при таком искажении разума люди просто не смогли бы выжить — ведь тогда с любой опасностью могли бы справиться только одиночки-отшельники, и общество сразу бы развалилось. К похожему результату приводит выученная беспомощность — мы когда-то ставили такие опыты на собаках. После нескольких неудачных попыток выбраться из загона, где их били током, животные не могли выйти даже через настежь распахнутые двери. Но какими же забитыми должны быть люди, чтобы считать, будто их вклад в решение проблемы ни на что не повлияет? Нет, я не могу представить себе среду, в которой могли бы так искалечить разумное существо.

Специалист 2: Скорее уж и вправду какая-то ошибка восприятия не давала людям увидеть и осознать происходящее. Тогда понятно, откуда в фантастике столько историй о воздействии на разум: видимо, авторы пытались как-то объяснить этот загадочный феномен. О «фильтре восприятия» говорится постоянно — в сериале «Доктор Кто» таким полем была окружена ТАРДИС, машина времени, а в книгах о Гарри Потере волшебники научились защищать от взора простых смертных любые предметы, здания и целые улицы. Поле действует довольно просто: оно не даёт сфокусировать взгляд и вызывает желание посмотреть в другую сторону.

Специалист 1: В других произведениях рассказывается о воздействии непосредственно на разум — скажем, джедаи из «Звёздных войн» могли успокоить имперских штурмовиков фразой «Это не те дроиды, которых вы ищете». Таких магов-телепатов — целая россыпь. Возможно, и при описании нелюбопытных прохожих авторы имели в виду, что на толпу воздействует какое-то волшебное поле, просто забыли прямо об этом сказать?

Специалист 2: Боюсь, такой феномен встречается слишком часто, чтобы списывать его на произвол писателей. Вы ведь помните, что начали разговор с Человека-паука и Джеймсона? Здесь дело не только в убеждениях редактора — все герои буквально на каждом шагу ошибаются в оценках чужого поведения. Вот другой замечательный пример избирательного восприятия: Северус Снейп с первой встречи невзлюбил Гарри Поттера, потому что был в натянутых отношениях с его отцом. При чём здесь, казалось бы, сам Гарри? Но и мальчик оказался не лучше: после небольшой стычки и пары чужих мнений о слизеринцах он сразу решил, что Снейп — злодей, и все его действия трактовал как зловещие и коварные. А ведь придираться к Гарри — вовсе

Проходите! Не на что здесь смотреть

не то же самое, что подготавливать возвращение Волан-де-Морта...

Специалист 1: О да, такое встречается на каждом шагу! В «Игре престолов» Кейтилин даже в голову не пришло, что Тирион Ланнистер не пытается убить её сына, — ведь она знала, что он злобный карлик и враг их семьи. А в Ночном дозоре ничуть не удивились слухам о том, что Джон Сноу переметнулся на сторону Одичалых, так как всегда считалось, что предательство у бастардов в крови. Это уже не просто избирательное восприятие, это фундаментальная ошибка атрибуции.

Специалист 2: А когда речь идёт о группе, ситуация становится ещё хуже. Можно снова вспомнить случай с предателями в доме Атрейдесов: вот кто сказал Паулю, что аргумент «их семьи много поколений нам служили» что-то говорит о честности самих офицеров? Он ведь просто переносит свойства группы на отдельных людей, оказываясь во власти стереотипов. Всех имперских штурмовиков заранее считают жестокими и туповатыми, всех эльфов — добрыми

На нас эти ваши фокусы не действуют! Только экспериментальные свидетельства!

Раз я полуросли к, значит, с драконом справлюсь? Да вы издеваетесь...

А в этой тетради записан мой коварный план. Мелким шрифтом на девяноста шести страницах

и возвышенными. Почему Гэндальф в произведениях Толкина упорно выбирал для своих заданий хоббитов? Потому что, по его словам, знал о скрытом героизме этого маленького народца. Выходит, можно было доверить Кольцо какой-нибудь Лобелии Сэквиль-Бэггинс, которая любила воровать серебряные ложечки, — а Леголас или Гимли с этим бы не справились?

Специалист 1: Я вынужден признать, что на этот раз мне нечем опровергнуть свою гипотезу. Последняя найденная ошибка неплохо объясняет некоторые исторические события, которые мы уже признали достоверными: часть войн, нетерпимость между разными группами... Такое впечатление, что люди действительно находились под воздействием какой-то внешней силы, заставлявшей их воспринимать окружающий мир в искажённом свете. Уж не содержался ли в те годы в атмосфере галлюциногенный газ — вроде того, что распылял Пугало в «Бэтмене»?

ОШИБКИ ПЛАНИРОВАНИЯ

Специалист 2: Что ж, если в восприятии и трактовке информации у людей было столько искажений, они должны были научиться как-то это компенсировать. Давайте посмотрим, не найдётся ли каких-нибудь изящных решений на стадии планирования. Быть может, в любые действия персонажей заложен настолько огромный запас прочности, что все прочие недостатки не играют никакой роли?

Специалист 1: Ох, если бы это было так... Мне начинает казаться, что в художественных произведениях той эпохи «планом» называют любую фантазию, которая выглядит достаточно красиво. У персонажей почему-то есть необъяснимая любовь к многоэтапным комбинациям. Вот простой пример: мне попалось аниме «Код Гиасс», герой которого — Лелуш — считается гениальным стратегом и тактиком. Скажем, в одной из серий он проворачивает любопытный трюк: записывает видеообращение к своему противнику и делает вид, что это разговор в прямом эфире. Конечно, психологию противника Лелуш знает отлично, но ведь беседа длится довольно долго. Даже если он настолько проницателен, что в начале угадает ответ соперника с вероятностью 90%, то с каждой следующей репликой шансы будут резко падать. Такая псевдоуверенность — сплошь и рядом: мало кто обращает внимание на ранние этапы плана, которые вполне могут закончиться неудачей. Главное — взорвать «Звезду смерти», а как к ней подлететь — дело десятое.

Специалист 2: К слову о «Звёздных войнах» — Хан Соло так прямо и отвечает на опасения дроида по поводу очередного рискованного манёвра: «Никогда не говори мне о шансах». Значит, авторы знали, как считать вероятности, но своих героев этим знанием почему-то обделили. Кажется, картинка начинает сходиться...

Специалист 1: Действительно, такое впечатление, что фантасты превозносили умение действовать вопреки здравому смыслу. Хан Соло не одинок: в аниме «Гуренн-Лаганн» безрассудство считается главным достоинством человеческой расы. Чем меньше шанс победить, тем чаще героям это удаётся. Они попросту отрицают вероятность всех исходов, кроме желаемого, и такое «заклинание реальности» каждый раз срабатывает. Мы-то точно знаем, что так не бывает.

Специалист 2: На просчёт вероятностей ещё постоянно влияет эффект фокусировки. Он отлично виден на примере расследования Ваймса в книге Пратчетта «Глиняные ноги». Пытаясь понять, как злодеи подкидывают яд патрицию Ветинари, Ваймс постоянно обращает внимание только на один аспект проблемы, и каждый раз это кажется ему озарением. Дело в самой комнате — ведь никто не обращает внимания на помещение! Дело в обоях! Дело в страницах книги, которую листает патриций! И ведь, пожалуй, это редкий случай, когда такой подход не срабатывает. Большинство авторов прощают своим героям даже самые очевидные промахи.

Специалист 1: Нет, всё-таки это не могли написать «с натуры». Ладно бы только планы были нереализуемыми, так ведь ещё и цели для них выбираются кое-как. Та же постройка «Звезды смерти»: это мероприятие продлилось два десятка лет, отняло целую кучу ресурсов и совершенно не окупилось — вряд ли можно считать полезным результатом пару

БЕЗ ШАНСОВ!

По какой-то загадочной причине самые нежные чувства к теории вероятности, да и вообще к здравому смыслу, питают британские писатели. Ещё в 1980-е годы Дуглас Адамс прославился тем, что в своём цикле «Автостопом по Галактике» ехидно пробовал на прочность современную философию науки. Раз учёные утверждают, что рано или поздно произойдёт даже самое невероятное событие, почему бы не построить на этом принципе двигатель? Вот у героев и появился корабль «Золотое сердце». Во время путешествий он постоянно попадает в самые невозможные места, а на борту может спонтанно возникнуть толпа обезьян с печатными машинками, только что написавшая «Гамлета». При этом интерфейс корабля глубокомысленно изрекает: «Мы войдём в нормальную вероятность, как только определим, что вообще можно считать нормой».

Терри Пратчетт, описывая устройство своего Плоского мира, тоже регулярно и тщательно разбирает по косточкам современную науку. Если у других авторов героям просто необъяснимым образом везёт, то у Пратчетта им везёт со строгим научным обоснованием: в его мире точно известно, что мероприятие с одним шансом на миллион всегда увенчается успехом. Как-то раз стражники специально пользовались этим, чтобы подстрелить летящего дракона: они специально усложняли себе задачу. Попасть в нужную вероятность им всё равно не удалось — и в дракона тоже. Зато все они выжили, поскольку шансов на это было — один на миллион.

Шанс выиграть в русскую рулетку — 84%. Значит, беспокоиться не о чем!

КАРТЫ, ДЕНЬГИ, ТЕОРВЕР

Те, кто раньше не читал статей про когнитивные искажения, могут удивиться: неужели кто-то действительно применяет математику и высчитывает вероятности в повседневной жизни? Как ни странно, да — и происходит это всё чаще. Возможно, впереди нас действительно ждёт новая эпоха, в которой люди начнут мыслить «по-инопланетному». Совсем недавно такую революцию сознания можно было наблюдать в едва ли не самой известной азартной игре — в покере.

Ещё в семидесятых и восьмидесятых годах эту игру действительно можно было назвать азартной. На турниры в роскошных казино Лас-Вегаса собирались настоящие звёзды — обаятельные и хладнокровные, мастера блефа и тонкие знатоки психологии. Чем выше были ставки, тем выше риск, и только самые дерзкие пробивались на вершину. Расхожая фраза «непроницаемое лицо игрока в покер» отражает именно ту эпоху, когда важнее всего было перехитрить оппонента.

Сейчас, особенно с приходом интернет-игр, мир покера изменился до неузнаваемости. За стол садится какой-то невзрачный студент в балахоне с капюшоном. Он надевает тёмные очки, втыкает наушники — и погружается в себя. Такой игрок может за всю игру даже ни разу не взглянуть на противника. Ему не до того: он просчитывает свои шансы по формулам теории вероятности.

Сначала старые игроки даже не обращали внимания на таких «выскочек», но их игра оказалась настолько эффективной, что сейчас на мировой арене остались едва ли не одни «математики». «Старички» же иногда жалуются, что покер лишился азарта и совсем перестал быть ярким и интересным.

С таким же недоумением иногда относятся и к рационалистам, которые на полном серьёзе принимают жизненные решения, руководствуясь теоремой Байеса. Но, быть может, Спок — это и впрямь лицо будущего?

Добро пожаловать в казино «Вулкан»!

тестовых выстрелов и один боевой. Но после уничтожения станции никто не стал пересматривать планы — просто решили построить ещё одну. Видимо, чтобы потерять ещё больше.

Специалист 2: Злодеев могли специально сделать глупыми, чтобы их легче было победить. Но ведь и герои не отстают. Например, в «Голодных играх» поводом для народных волнений стала гибель одной маленькой девочки. Почему-то раньше никого не беспокоило, что репрессии властей и так уносят сотни жизней, да и дети в этих самых играх гибнут каждый год. Налицо эффект знакомой жертвы, когда яркая картинка становится важнее масштабных событий. Числа просто не принимаются в расчёт! Я видел случай, который вообще не укладывается ни в какую логику: героини аниме-сериала «Девочка-волшебница Мадока» на полном серьёзе утверждают, что их душевное равновесие важнее, чем попытки предотвратить тепловую смерть вселенной. Нет, коллега, вы как хотите, а я больше не могу пытаться поверить в такое бредовое поведение.

РАБОЧАЯ ГИПОТЕЗА

Специалист 1: Похоже, мы с вами выяснили типичную схему большинства произведений той эпохи. Сначала кто-то пользуется неверной информацией, укладывает её в выдуманную картину мира и совершает чудовищную глупость. Потом, за счёт каких-то невероятных совпадений, последствия удаётся предотвратить… с помощью другой глупости!

Специалист 2: Я уже говорил, что у меня начинает вырисовываться новая гипотеза. Мы с вами посмотрели множество примеров — и везде видим примерно одинаковое поведение. Но версия о том, что оно списано с реальности, потребовала бы слишком много допущений: например, что на Земле действительно действовал какой-то галлюциногенный газ или что неприспособленные к жизни люди нарушили законы эволюции и волшебным образом выжили.

Специалист 1: Вы правы, коллега, моя гипотеза не выдерживает проверки. Но мне, в свою очередь, сложно поверить, что все поголовно писатели и режиссёры той эпохи были скверными рассказчиками, ведь тогда их произведения не снискали бы такой популярности у современников.

Специалист 2: Вот поэтому я и скорректирую свою гипотезу. Я считаю, что это делалось намеренно — чтобы читателям было интереснее. Современные драматурги всегда стараются максимально усложнить герою жизнь, ведь если посчитать вероятности легко, то публика скорее примется сама решать задачку, чем начнёт сочувствовать персонажам. А что, если на рубеже XXI века это делали иначе? Авторы отнимали у героя самое ценное — его разум, а публика следила за сюжетом в постоянном напряжении, потому что без разума даже самые тривиальные задачи могут стать непреодолимым испытанием.

Вместо вопроса о том, стоит ли чьё-то счастье слезинки ребёнка, Кюбей из «Мадоки» думает, как эффективнее построить на этих слезинках гидроэлектростанцию

Специалист 1: Блестящая гипотеза, господин Архитектор. Я приложу максимум усилий, чтобы помочь вам её опровергнуть.

Специалист 2: Я польщён, мистер Спок.

Специалист 1: А всё-таки — не подумайте, это просто праздная фантазия… Но если бы у людей действительно было столько когнитивных искажений, какой, наверное, интересной была бы жизнь в XXI веке!

Что *почитать*

- Майкл Крайтон «Штамм „Андромеда“»
- Айзек Азимов «Академия»
- Джордж Оруэлл «1984»
- Питер Уоттс «Ложная слепота»
- Элиезер Юдковский «Гарри Поттер и методы рационального мышления»

Что *посмотреть*

- «Игры разума» (2001)
- «21» (2008)
- «Области тьмы» (2011)

Врата миров

Веб-комикс

Ведущая:
Дарья Беленкова

Гик-культура давно стала мейнстримом. Dungeons & Dragons, комиксы, видеоигры стали для массы людей на земном шаре повседневностью и неотъемлемой частью личного мира. А, как говорил великий Терри Пратчетт, «над миром нельзя не смеяться. Ведь если не смеяться, можно сойти с ума». Поэтому уже не одно десятилетие геймеры и гики не упускают возможности как следует посмеяться над своим миром и над собой. Если у обычного обывателя есть «Гарфилд» и Peanuts, то гики придумали целый сонм веб-комиксов про то, как тяжело найти достойную команду в Mario Cart, грамотно прокачать эльфийку в WoW и чем чревата война между приверженцами разных консолей. Причём всё это зачастую соседствует с обычными человеческими темами — работа, учёба, дружба и любовь. Потому что гики тоже люди.

ЗА МЕСЯЦ:

Прочитала:

Дэн Абнетт «Инквизитор. Ордо Ксенос»
Незамысловатый приключенческий детектив, но зато полный вархаммерского пафоса.

Поиграла:

Broken Age
Плюсы: волшебный классический квест с потрясающей рисовкой и целыми двумя сюжетными линиями. Минусы: слишком просто и слишком мало. Тим Шейфер, где продолжение?!

Посмотрела:

«Техасская резня бензопилой 3D» (2013)
Не весело, не страшно и даже не противно. Просто надо было посмотреть классику хоррора на Хэллоуин.

Жанр: юмор
Язык: английский
Авторы: Джерри Холкинс, Майк Крахулик
Объём: более 10 000 страниц (выпуск продолжается)
Формат: цветные стрипы
Сайт: penny-arcade.com
Русский перевод: нет
Похожие произведения: Тим Бакли Ctrl+Alt+Delete Эндрю Грегори I'm Arg

Грошовая аркада

Penny Arcade

Альтер эго создателей, Джон «Гейб» Габриэль и Тихо Браге, практически всё своё свободное время играют в видеоигры, а также обсуждают видеоигры и всё, что с ними связано, иногда затрагивая серьёзные жизненные темы. Или не очень серьёзные. Или не очень жизненные. Одно совершенно точно — делают они это неизменно смешно.

* * *

Penny Arcade — альфа и омега веб-комиксов «от геймеров для геймеров». Комикс непрерывно обновляется вот уже пятнадцать лет и обрёл гигантскую армию поклонников. Эти стрипы успели пошутить над клише, нелогичностями и героями десятков франшиз, от Pac-Man до Devil May Cry. Авторы PA чутко реагируют на новости и события игрового мира, поэтому архив веб-комикса можно смело считать этакой несерьёзной летописью, отражающей всё происходившее на рынке видеоигр за последнее десятилетие.

Но самое главное — Холкинс и Крахулик умудряются делать комикс интересным и для читателей, не слишком близко знакомых с миром компьютерных игр. На первый взгляд стрипы «Аркады» — сборник гэгов, но все шутки и саркастические замечания подобраны метко и точно. За годы своего существования комикс обзавёлся собственным микрокосмосом — есть официальная песня, аудиоподкаст создателей, несколько более серьёзных ответвлений и даже полноценная компьютерная игра и настолка. На сегодняшний день у «Аркады» масса явных и неявных подражателей — например, популярный в Рунете веб-комикс Ctrl+Alt+Delete искренне нелюбим у себя на родине, где многие считают его дурно нарисованной коммерческой калькой PA «без души».

Итог: вас интересуют видеоигры, их стоимость и где приобрести? Тогда Penny Arcade рисовали специально для вас. Рекомендуется к прочтению — как родоначальник «смешных стрипов про игры» и просто хороший юмористический комикс.

Больше мётел для бога мётел!

Во всём виноват Риддлер

PvP

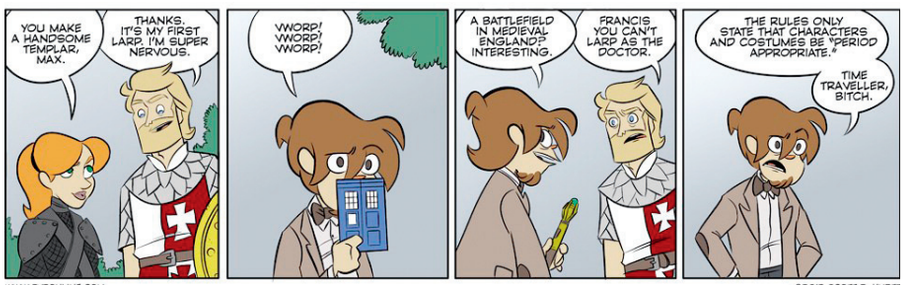
Маленькое издательство выпускает журнал про игры «PvP». Редакция журнала — это главред старой закалки Коул Ричардс, его лучший друг и по совместительству креативный директор Брент, жена Брента — колумнист и любительница EverQuest Джейд, шестнадцатилетняя симпатяга-интерн, два толстых геймера-лентяя, синий тролль... Вся эта разношёрстная компания играет в игры, шутит про игры, а также ссорится, мирится и держит журнал на плаву с 1998 года.

* * *

Скотт Куртц начал рисовать стрипы про редколлегию игрового журнала на несколько месяцев раньше, чем увидел свет первый стрип Penny Arcade. PvP гордо носит звание одного из старейших и продолжительнейших веб-комиксов про видеоигры. За годы юмористические зарисовки превратились в драматические жизненные истории, персонажи обзавелись глубокими характерами, а стрипы начали пестрить самоцитированием и внутренними мемами. Автор даже стал отвечать на комментарии и выпады фанатов устами своих персонажей! PvP грешит слегка затянувшимися внутренними арками, поэтому читать комикс с середины вряд ли получится. Не так давно Куртц принялся за побочный проект The Table Titans, в котором трое героев PvP играют в Dungeon & Dragons, так что настольщикам достаётся наряду с геймерами.

Итог: PvP похож на старый добрый ситком с повторяющимися шутками, отношениями, драмой — только про гиков и игры. Как и любой долгоиграющий сериал, комикс довольно тяжело осилить сразу, но, если вчитаться, есть риск стать его преданным фанатом.

Жанр: юмор, ситком
Язык: английский
Автор: Скотт Куртц
Объём: около 3 000 стрипов (выпуск продолжается)
Формат: цветные стрипы
Сайт: pvponline.com
Русский перевод: нет
Похожие произведения: Яго Дибуя Living with Hipster-Girl and GamerGirl, Мэри Варн NPC



Неловкий зомби

Awkward Zombie

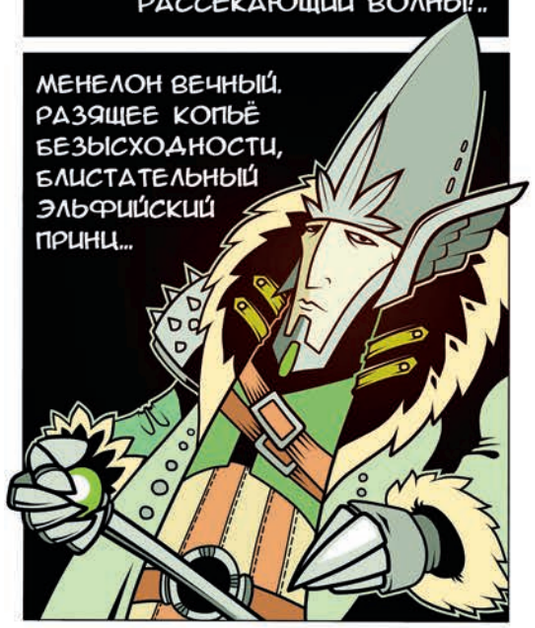
В отличии от предыдущих «тяжеловесов» веб-комикс «Неловкий Зомби» очень молод и очень прост. Кэти Тидрих работает космическим инженером, играет в игры, обожает Покемонов и просто рисует про всё это смешные картинки.

* * *

Awkward Zombie — короткие зарисовки про жизнь автора — геймера, художника и гика, — а также про нелёгкую долю персонажей видеоигр. Если вас всегда мучили вопросы, зачем дробовику снайперский прицел в Borderlands, как продать хлам в Skyrim и зачем за вами следят зверята из Animal Crossing, это стрипы для вас. Awkward Zombie позволяет взглянуть на игровые условности через призму действительности и вдоволь насладиться увиденным! Признайтесь, каждый из нас пытался представить, что было бы на самом деле, если бы Линк вломился в чужой дом и поколотил там все горшки. Да-да, комикс особенно приглянется почитателям Nintendo — автор отдаёт явное предпочтение играм этой компании.

Итог: серия с отличным юмором, полная геймерской самоиронии. Рекомендуется в первую очередь Марио-боям.

Жанр: юмор
Язык: английский
Автор: Кэти Тидрих
Объём: около 3 000 стрипов (выпуск продолжается)
Формат: цветные стрипы
Сайт: awkwardzombie.com
Русский перевод: отсутствует
Похожие произведения: Скотт Рамсумэр VG Cats, Саманта Виттен GaMERCaT



Mellanius (mellanius.ru)

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Как понять, что настало будущее? Для кого-то оно наступит, когда по улицам начнут разгуливать андроиды. Их и правда стало много — но все зелёные, толстые и грызут батарейку. Для других будущее — это возможность позагорать на курортах одной из лун Сатурна (хотя зачем, ведь Солнце далеко). Я понял, что будущее наступило, когда услышал новость о первом крушении частного космического корабля.

Что такое космический туризм сегодня? Развлечение для считаных единиц, миллиардеров, которым уже неинтересно тратить свои деньги на китайские вазы, породистых скакунов и шубохранилища. Однако порой люди тратят свои богатства, чтобы изменить мир. Космонавтика давно топталась на месте, пока предприимчивые Илон Маск и Ричард Брэнсон не догадались, что полёт в космос по силам частной компании. Новости о полётах частных космических грузовиков на орбиту постепенно становятся рутиной, а вот о доступном космическом туризме нам ещё долго придётся мечтать, особенно после случившейся 31 октября катастрофы SpaceShipTwo.

Пилот SpaceShipTwo открыл печальный список частников, погибших при покорении космоса, и этот список, к сожалению, будет продолжен. Но я уверен, что эти жертвы не будут напрасными. На один неудачный полёт будут приходиться десятки удачных, а первый пассажир сможет отправиться на орбиту только тогда, когда космические полёты станут столь же надёжными, как и полёты на самолёте. В космос придут большие деньги частников, и появится смысл двигаться дальше. Освоение других планет, добыча полезных ископаемых с астероидов — только совместные усилия частных и государственных компаний смогут сделать это реальным. И катастрофа 31 октября — грустная, но неизбежная остановка пути к этому.

Редактор: **Сергей Серебрянский**

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

«Город героев» (2014)

Мультфильм вполне оправдывает ожидания, однако ему катастрофически необходимо продолжение — основной сюжет скомкан, а все персонажи, кроме Хиро и Бэймакса, крайне схематичны. Зато Бэймакс точно самый яркий герой в мультфильмах Disney за последние лет двадцать!

Текст: **Влад Стерхов**

Новости науки

ЧИСТОТА — ЗАЛОГ ЗДОРОВЬЯ

Боян Слэт, девятнадцатилетний студент голландского Технологического университета Делфта, разработал уникальную очистную систему, предназначенную для сбора пластиковых отходов из мирового океана. Она представляет собой несколько плавучих платформ, оснащённых солнечными батареями, генераторами и наводными барьерами.

Как правило, благодаря естественному движению воды в океане мусор собирается в своеобразные «островки»; помещённые в их районах очистные платформы с помощью своих барьеров позволят сформировать более плотные кучи мусора, которые будет проще собрать. При этом платформы могут беспрепятственно работать в узких заливах и эффективны даже в условиях сильных океанских течений, а также, в отличие от обычных сетей, безопасны для водоплавающей живности.

Предварительные подсчёты показывают, что использование новых очистных платформ позволит всего за пять лет наполовину уменьшить уровень загрязнённости мирового океана пластиковыми отходами. Эксплуатировать платформы будет основанная молодым изобретателем компания The Ocean Cleanup, которая частично финансируется за счёт переработки пластика и частично — на краудфандинговой основе.

БЛАСТЕРАМ НЕ БЫВАТЬ

Многих волнует, можно ли создать световой меч из «Звёздных войн», а вот про бластеры из той же вселенной мало кто вспоминает. Кроме разве что польских учёных из Института физической химии, которые решили проверить, как работало бы такое устройство. Как известно, бластер в «Звёздных войнах» стреляет отрывистыми лучами, как пистолет — пулями. Чтобы смоделировать подобное поведение, учёные создали компактный лазер повышенной мощности и заставили его испускать по десять ультракоротких импульсов в секунду. Лучи пропускали через облако водяного пара, чтобы сделать их видимыми, а синхронизированная с лазером камера снимала происходящее.

По итогам исследования учёные сделали достаточно очевидный вывод: существуй лазерный бластер из «Звёздных войн» в реальности, его луч было бы невозможно

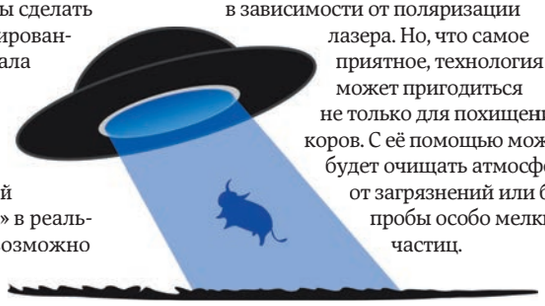
увидеть невооружённым глазом. Что ж, теперь исследователям осталось лишь доказать упрямому Лукасу, что взрывы в космосе не слышны.

ЛУЧ ДЛЯ ТАРЕЛОЧКИ

Группа физиков, работающих в Австралии, сумела воссоздать ещё одно фантастическое приспособление — притягивающий луч, с помощью которого пришельцы на тарелочках из старых ужастиков похищают землян для опытов. Правда, его реальный прототип пока сдвигает только частицы не более миллиметра в диаметре и не более чем на 20 сантиметров, но и это уже что-то.

Секрет успеха в том, что предыдущие попытки полагались только на давление фотонов, в то время как новинка использует энергию лазера для нагрева «мишени». В результате воздействия нагретый воздух, выделяемый объектом, заставляет его подниматься. При этом создатели устройства утверждают, что можно создать более эффективный луч, но для такой установки потребуется гораздо больше места.

Кое в чём реальный луч даже лучше фантастического: он может двигать объекты не только к себе, но и от себя, в зависимости от поляризации лазера. Но, что самое приятное, технология может пригодиться не только для похищения коров. С её помощью можно будет очищать атмосферу от загрязнений или брать пробы особо мелких частиц.



Текст: **Влад Стерхов**

ВКУСНЫЕ НОВОСТИ

Травоядный укус

Плохая новость для вегетарианцев: кажется, растения не только осознают, когда их едят, но и пытаются сопротивляться. К такому выводу пришли учёные из университета Миссури. Исследователи наблюдали за резушкой — растением из семейства капустных, пока им угощались гусеницы, и записывали звуковые колебания, которые возникали в процессе трапезы. Затем этот звук воспроизводился рядом с другими растениями. Трава отреагировала на колебания выделением горчичного масла — вещества, с помощью которого она борется с вредителями. Вполне вероятно, что это открытие принесёт немало пользы сельскому хозяйству.

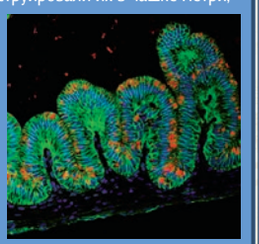
Экономия для чайников

Голландские дизайнеры разработали устройство, которое может заменить традиционные электрические чайники, — индукционный кипятильник MIITO. На индукционную базу ставится ёмкость с жидкостью, после чего в неё опускается нагревательный стержень. Кипятильник автоматически включается и начинает нагреваться. Когда жидкость закипает, он переходит в режим ожидания и выключается.

Чудо-кипятильник существенно экономит энергию, на нём не бывает накипи, а объём колбы не ограничен. Пока это только прототип устройства, но он уже удостоился национальной премии.

Желудок в пробирке

Впервые в истории биологи вырастили из стволовых клеток настоящие человеческие желудки. Правда, совсем крошечные. Тем не менее желудочные органоиды диаметром всего 3 миллиметра имеют несколько типов клеток, совсем как полноценный орган. Чтобы добиться такого эффекта, учёные два года выявляли этапы развития желудка в организме эмбриона, а затем реконструировали их в чашке Петри, где стволовые клетки за месяц превратились в желудочные ткани. Учёные планируют использовать миниатюрные органы для наблюдения за развитием различных желудочных заболеваний.



Текст: **Алексей Ионов, Влад Стерхов**

Новости космоса

ЗАБЫТОЕ ДАВНЕЕ ЗНАКОМСТВО

Первые экзопланеты были обнаружены в начале девяностых. Но исследование астронома Бена Цукермана показало, что это могло случиться намного раньше. К открытию первой экзопланеты был близок голландский астроном Адриан ван Маанен, в 1917 году работавший в обсерватории «Маунт-Вилсон» возле Лос-Анджелеса. Он открыл белый карлик, расположенный в 14 световых годах от Земли и получивший имя Van Maanen 2.

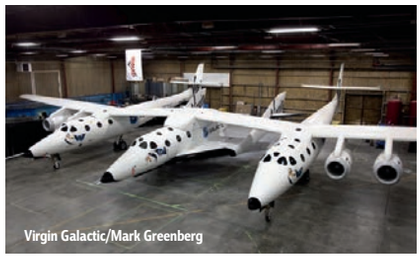
Просматривая записи Ван Маанена, Цукерман обнаружил, что в описании фотосферы белого карлика указаны не только водород и гелий, но и более тяжёлые элементы. Согласно более поздним исследованиям, они могли попасть в фотосферу белого карлика только из астероидов, сгорающих на орбите звезды. Но откуда они берутся? Цукерман пришёл к выводу, что астероиды отклонены гравитацией крупного небесного тела, например планеты. Так был сделан вывод: если в спектре белых карликов есть тяжёлые элементы, в их системе должна быть как минимум одна планета. Ван Маанен не мог сам сделать такие выводы, но был близок к открытию как никто.

European Southern Observatory / Flickr

КОСМИЧЕСКАЯ ТРАГЕДИЯ

31 октября на испытаниях в Калифорнии потерпел крушение туристический ракетоплан SpaceShipTwo компании Virgin Galactic. Суборбитальный шаттл взорвался и разрушился в воздухе после того как отделился от самолёта-носителя и включил собственные двигатели. Один пилот погиб, другой успел спастись, но получил тяжёлые ранения. Это был первый полёт с использованием нового вида топлива, которое до сих пор применялось лишь в наземных испытаниях. Стало ли это причиной катастрофы, судить рано.

SpaceShipTwo — частный экспериментальный корабль, способный доставлять туристов на высоту 100 километров. Хотя цена билета на корабль — 250 тысяч долларов, компания получила около 800 заказов от желающих прокатиться на ракетоплане. Вероятно, после такой серьёзной катастрофы будущее этого проекта станет очень зыбким.



Virgin Galactic/Mark Greenberg

СДЕЛАНО В КИТАЕ

Китай планирует к 2022 году построить на орбите крупную космическую станцию. В 2011 году китайцы уже запустили модуль «Тяньгун-1», а к 2018 году должны вывести на орбиту ещё два. Модули станут основной для крупной станции, которая при должном внимании со стороны других стран легко может стать международной.

«При проектировании станции мы приберегли немного места, которое можно использовать для интернациональных проектов по исследованию космоса, — говорит представитель китайского национального космического управления и первый китайский астронавт Ян Ливэй. — Мы не просто готовы сотрудничать в исследованиях, но и разработали узлы, которые позволят станции стыковаться с космическими кораблями других государств».

Если китайская космическая станция заработает к 2023 году, она может стать неплохой альтернативой МКС, срок эксплуатации которой истекает в 2020 году. Впрочем, в последнее время всё чаще звучат разговоры о необходимости его продления.

АСТРОНОМИЧЕСКИЙ СНИМОК МЕСЯЦА

Спиральная галактика NGC 4603. Фото «Хаббла»

Фото: NASA

ТЕКСТ: ТИМ СКОРЕНКО

Граница человечности

ЖЕСТОКИЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

«Всего лишь психологический эксперимент, – сказал Квинси. – Правда, его проводит Сумасшедший доктор. Учти это.
– Кто он?
– Уэнлесс, большая сволочь. Главный шаман из отделения психологии.
– Почему его называют Сумасшедшим доктором?
– Ну, – сказал Квинси, – он потрошит крыс и вообще живодёр. Учёный-бихевиорист. Нынче бихевиористов не очень-то любят.

Стивен Кинг «Воспламеняющая взглядом»

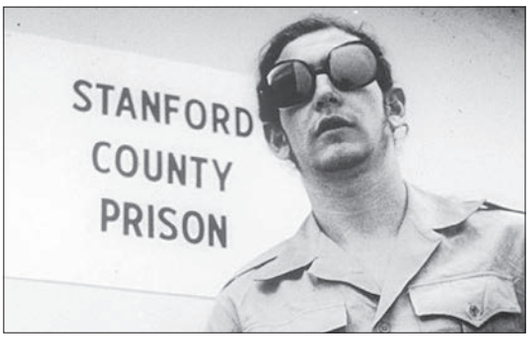
Самый знаменитый психологический эксперимент был поставлен в 1971 году доктором Филиппом Зимбардо и получил название «Стэнфордский тюремный эксперимент». Двадцать четыре случайных добровольца разделились на две группы – «надзирателей» и «заключённых», после чего их поместили в условия, имитирующие тюрьму. Вы наверняка слышали эту историю или хотя бы смотрели известный немецкий фильм с Морицом Бляйбтроем в главной роли. И вы знаете, чем всё закончилось.

Этика психологических экспериментов всегда находилась – и находится – под определённым сомнением. Да, безусловно, сегодня в них принимают участие только добровольцы, причём за хорошую плату. Да, конечно, в случае любой опасности процесс прерывают. Да, несомненно, все подопытные находятся под неустанным врачебным наблюдением. Но всё-таки... что-то тут не так.

Психологических экспериментов сомнительной корректности история знала немало. Собственно, сколько существует психология как наука – столько и ставятся эксперименты. И если одни кажутся нам забавными и игровыми, то другие вызывают дрожь в коленках. В одном только двадцатом веке таких было множество. Поэтому ограничимся только ими.

ЭКСПЕРИМЕНТ С МАЛЕНЬКИМ АЛЬБЕРТОМ (1920)

В 1920 году знаменитый американский психолог-бихевиорист Джон Бродес Уотсон провёл занимательный, но не слишком корректный эксперимент над годовалым ребёнком по имени Альберт. Ввиду того, что во главу угла Уотсон ставил именно поведение, а не сознание, эксперимент чем-то напоминал знаменитые опыты Павлова по изучению условных рефлексов.



Один из «охранников» Стэнфордского тюремного эксперимента. Тёмные очки скрывают взгляд

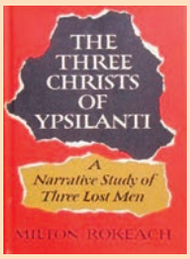
Джон Уотсон демонстрирует Альберту маску зайца. Иллюстрация по мотивам киноплёнки, отснятой во время эксперимента

Наблюдая за детьми, Уотсон заметил, что громкие и неожиданные звуки вызывают у них страх, и предположил, что это реакция является врождённой. Тут колёсики закрутились, и Уотсон решил проверить, можно ли априорное чувство перенести на предмет, по отношению к которому оно изначально не возникает. Проще говоря, можно ли, используя звук, заставить ребёнка бояться совершенно нестрашных вещей вроде мягкой игрушки или Санта-Клауса.

В качестве подопытного был избран сын одной из медсестёр клиники Фиппса в Балтиморе – того самого учреждения, где и проходил эксперимент. Сперва учёные проверили базовые реакции маленького Альберта: ему позволили поиграть с кро-

Асистентка Розали Райнер с Альбертом и крысой. Джон Бродес Уотсон слева

ИГРАЯ В БОГА



Обложка первого издания книги Милтона Рокича «Три Христа Ипсиланти»

В 1964 году американский психолог Милтон Рокич в больнице Ипсиланти (Сэлин, штат Мичиган) придумал эксперимент, который был бы смешным, если бы не был таким страшным. Врач собрал трёх разных сумасшедших, вообразивших себя Иисусами Христами, и поселил их в одной палате. Целью эксперимента была деэскалация ложной веры пациентов. Рокич надеялся, что они убедят друг друга в том, что они — не Иисусы.

Но, находясь рядом, пациенты лишь постоянно спорили, кто из них «более Христос», и споры часто доходили до физических конфликтов. В беседах же с врачом каждый «Иисус» объяснял, что двое остальных — сумасшедшие, и ему, настоящему Иисусу, с ними весьма непросто.

По итогам исследований Рокич опубликовал книгу «Три Христа Ипсиланти», где, в частности, писал, что ему стоило в первую очередь понять: он сам не является Богом и не имеет никакого права ставить подобный эксперимент. Только это понимание пришло к нему значительно позже.

ликом, с домашней крысой, с собакой, перед ним жгли газеты, катали нитяные клубки — ребёнок на всё реагировал с мирным интересом. Особенно мальчику понравилась белая крыса — она и стала основным объектом. Альберт с удовольствием играл с ней, но, начиная с определённого момента, как только он прикасался к крысе, позади него раздавался резкий металлический звук — это экспериментатор бил молотком по железной балке. А когда стучать прекратили, мальчик уже боялся крысы, плакал и пытался от неё уползти, поскольку она стала ассоциироваться со страшным звуком.

Таким же образом мальчика «научили» бояться кролика и даже Санта-Клауса (его костюм надевал сам Уотсон). В возрасте 1 года и 21 дня Альберта забрала мать. Эксперимент закончился, а Уотсон по его итогам написал ряд статей.

Но тёмные стороны эксперимента начали вскрываться позже. Прежде всего, оказалось, что ребёнка взяли у матери без её согласия. Она была простой кормилицей, жившей в отделении для нянечек, в то время как Уотсон был знаменитым учёным. Никто и не подумал спросить у неё разрешения. С ребёнком просто работали днём, пока мать была занята, а эксперимент прервался лишь потому, что она собралась и уехала — вместе с сыном.

Второй же важный момент выяснился гораздо позже — в 2009 году, через полвека после смерти знаменитого психолога. Ребёнок, которого на самом деле звали Дуглас Меррит, страдал врождённой гидроцефалией, то есть фактически был олигофреном, что поставило под вопрос все результаты исследований. Дуглас скончался в 1925 году в возрасте шести лет, так и не научившись ни разговаривать, ни понимать окружающий мир.

ЭКСПЕРИМЕНТ ПОДЧИНЕНИЯ (1963)

Один из самых спорных и жестоких психологических экспериментов в истории провёл в 1963 году американский профессор Стэнли Милгрэм. Милгрэм хотел выяснить, насколько обычный человек готов подчиниться мнению авторитета, даже если это мнение идёт вразрез с его собственными представлениями о правильном поведении. В принципе, подобный эксперимент можно было провести различными способами, но Милгрэм выбрал максимально жёсткий вариант. Изначальный толчок к этим исследованиям дала нацистская Германия: учёный хотел понять и объяснить, каким образом обычные немецкие граждане становились надсмотрщиками в концлагерях, извлекая из глубин своего сознания потаённую, нечеловеческую жестокость, когда того требовала политическая и социальная обстановка.

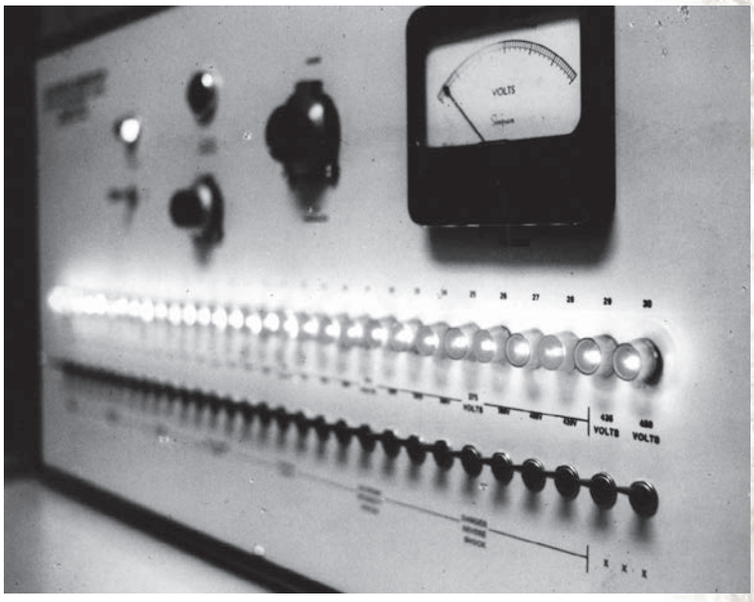
В каждом эксперименте принимали участие два человека, выполняющие роли «учителя» и «ученика». По мнению «учителя», роли распределялись случайно, но на самом деле «ученик» был подсадной уткой. «Учителю» объясняли, что это эксперимент по изучению влияния боли на память и способности к обучению. Первым делом «учитель» зачитывал «ученику» длинный список из пар слов, а затем по очереди называл слова. «Ученик», сидящий в соседней комнате, должен был назвать соответствующую каждому слову пару. Если он ошибался, «учитель» нажимал на кнопку, подсоединённую к электрошокеру, — и «ученик» получал 15-вольтовый разряд. С каждой новой ошибкой напряжение возрастало ещё на 15 вольт.

Могила «маленького Альберта», а на самом деле — Дугласа Меррита

Однако на самом деле подсадной «ученик» никаких разрядов не получал, а боль и недовольство имитировал. Количество неправильных ответов по отношению к правильным было прописано заранее и составляло три к одному. А вот «учитель» искренне верил, что действительно бьёт человека током в экспериментальных целях.

Первые сомнения в правильности происходящего («ученик» начинал стучать в стенку и давать ответы медленнее) у «учителей» возникали в районе 105-вольтового удара. Но экспериментатор-наблюдатель просил продолжать, и все продолжали. Без вопросов обычно доходили до показателя в 300 вольт — шкала прибора показывала «серьёзный шок», и порядка 12% испытуемых отказались продолжать работу, несмотря на увещевания экспериментатора. Последний произносил ряд типовых фраз, призванных убедить «учителя» в правильности происходящего, например, «не беспокойтесь, разряды не приведут к повреждениям тканей» или «вы обязаны продолжать эксперимент».

После 300-315 вольт актёр был проинструктирован «отключиться», то есть прекратить бить в стенку



«Шоковый генератор» эксперимента Милгрэма выглядел как самый настоящий научный прибор, хотя его тумблеры не включали ничего, кроме лампочек на панели

Рабочее место «учителя» в эксперименте Милгрэма

Постер документального фильма «План урока» (2011), посвящённого истории «Третьей волны»

Стэнли Милгрэм со своим шокогенератором

и отвечать на вопросы. В этот момент экспериментатор предлагал «учителю» трактовать молчание как неверный ответ и продолжать работу. Две трети испытуемых довели напряжение до 450 вольт, продолжая бить невидимого человека током, причём удерживали рычажок разрядника, чтобы воздействие тока было длительным. Это был тот самый эффект, которого добивался Милгрэм: в людях проявлялась их скрытая жестокость, а процесс воспринимался как работа, направленная на результат — получение верного ответа.

Милгрэм повторял эксперимент несколько раз в течение следующих двух лет. В одной вариации «ученик», прежде чем быть привязанным к электрическому стулу, успевал завопить, что у него больное сердце и он умрёт от удара током. В другом случаях испытуемыми были исключительно женщины. В третьем эксперимент проходил в другом университете другого штата. Результаты не изменились

Рон Джонс приветствует учеников — оригинальная фотография, сделанная на четвёртый день эксперимента

Кадр из экранизации истории «Третьей волны», немецкого фильма Die Welle (2008)

Редкий снимок оригинальной «Третьей волны». Так как эксперимент проходил неофициально и был лишь «игрой», почти никаких его документальных свидетельств не осталось

ни в одном из случаев. От 48 до 65% испытуемых доводили напряжение до конца шкалы.

Зло, конечно, внутри нас. Хотя тот же Милгрэм доказал, что оно не проявляется самостоятельно. Например, в одной из вариаций указания экспериментатор давал не лично, а по телефону, — и процент дошедших до конца сразу снизился до 20 (а иные вообще врали, что продолжают, хотя переставали бить «ученика» током). В другом испытуемым позволяли самостоятельно выбирать напряжение удара — никто не превысил 195 вольт. Таким образом было доказано, что послушание должностным обязанностям превозмогает изначальное отсутствие садистских наклонностей. И надсмотрщики немецких концлагерей, вполне вероятно, были хорошими людьми, просто попавшими под дурное влияние.

ЭКСПЕРИМЕНТ «ТРЕТЬЯ ВОЛНА» (1967)

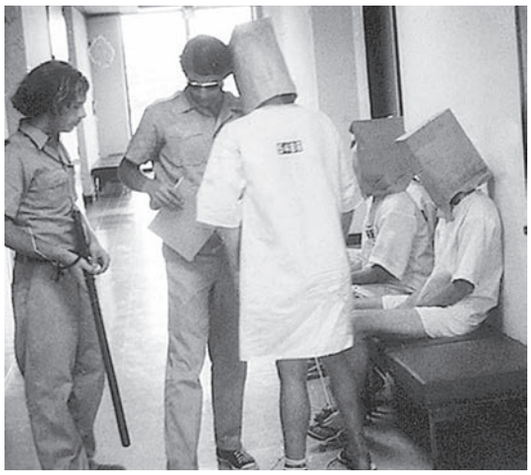
В отличие от остальных экспериментаторов, упомянутых в статье, автор «Волны» Рон Джонс не был психологом. Он был обычным школьным учителем и попросту не имел права проводить подобные опыты над своими учениками. Но он провёл — и благодаря этому стал знаменитым.

В одном из классов Джонсу задали вопрос: как же простые немцы могли игнорировать существование в их стране концлагерей? Как же они могли смотреть на то, что их соседей по дому забирают и уничтожают? Джонсу пришло в голову не читать лекцию, а показать наглядный пример. Он объявил, что все его ученики становятся участниками движения под названием «Третья волна» — со стороны это выглядело как игра. Девиз движения звучал: «Сила через дисциплину, сила через общность, сила через действие, сила через гордость».

Первый день Джонс объявил днём дисциплины: он требовал абсолютной бесшумности и слаженности во время прихода в класс, строгой посадки, чётких ответов на вопросы не более чем одним предложением. Поскольку это была игра, дети в неё включились и беспрекословно подчинялись.

Второй день стал днём общности. В качестве приветствия друг друга и учителя Джонс ввёл жест, очень напоминающий нацистское приветствие — отличие было только в изгибе руки. Причём здороваться таким образом участники «игры» должны были и за пределами школы.

Третий день был днём действия. Дети распространяли учение «Третьей волны» среди других учеников (впрочем, заинтересовавшиеся ребята из параллельных классов присоединялись к эксперименту и без пропаганды, сугубо из интереса). Нескольким ученикам поручили доносить Джонсу о нарушениях правил, но в итоге доносчиков оказалось немало, причём дети шли на это добровольно. Школьникам начали выдавать членские билеты — и к концу дня в «Третьей волне» принимало участие уже 200 человек! Более того, вскоре и директор школы при встрече поприветствовал Джонса салютом «Третьей волны».



«Охранники» и «заключённые» во время эксперимента Зимбардо. Картонные коробки на головах — одно из издевательств

На четвёртый день Джонс принялся за гордость. Он объяснил ученикам, что они участвуют во всеамериканской программе «Третья волна», направленной на становление новой нации; он придумал историю о сотнях отделений организации, об образовании ячеек по всей стране.

Безусловно, эксперименту сопротивлялись — но вяло. Отец одного из учеников воевал в Европе и видел «нацистскую эстетику» собственными глазами. Он попытался силой воздействовать на Джонса, но тот сумел доказать разгневанному родителю, что просто моделирует ситуацию, которой впредь нужно избегать.

На пятый день Джонс наглядно продемонстрировал и объяснил более чем двум сотням учеников, насколько их поведение схоже с поведением обычных немцев на волне арийского патриотизма 1930-х годов, тем самым дав ответ на давно уже забытый вопрос. Многие дети, а также руководство школы категорически настаивали на том, чтобы скрыть результаты «эксперимента манипуляции». Джонс согласился и опубликовал их лишь спустя десять с лишним лет. В отличие от официальных психологических экспериментов, опыт Джонса не стал предпосылкой для серьёзных научных работ, зато он ещё раз подтвердил, что человек — существо, легко поддающееся любым манипуляциям.

СТЭНФОРДСКИЙ ТЮРЕМНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ (1971)

Стэнфордский тюремный эксперимент, организованный доктором Филиппом Зимбардо, широко известен во многом благодаря экранизации его истории — фильм «Эксперимент» с Морицом Бляйбтроем в главной роли стал одним из главных кинематографических событий 2001 года. Но в реальности эксперимент выглядел совершенно иначе — отчасти страшнее, отчасти мягче, нежели на экране.

Зимбардо не сам придумал эксперимент — по сути, это был заказ от ВМФ США. В армии

Эксперимент Зимбардо: охранник и заключённый

ПЕРЕДОЗИРОВКА

Вариацию эксперимента Милгрэма провёл в 1966 году психолог Чарльз Хофлинг. В различных госпиталях были отобраны 22 профессиональные медсестры, незнакомые друг с другом. Каждой в определённый момент позвонил человек, представившийся доктором Смитом (Хофлинг проверил, чтобы врача с такой фамилией в больницах не было) и отдал распоряжение ввести определённому пациенту дозу 20 мг астротена, а бумаги на лекарство обещал оформить позже.

21 сестра из 22 испытуемых нарушила правила, дав пациенту заведомо опасное лекарство в чрезмерной дозировке

На самом деле никакого астротена в природе не существует. В хранилища медикаментов каждой больницы были заранее подложены бутылочки с этикетками «Астротен» и указанной на них максимально допустимой дозой — 10 мг. То есть, вводя «лекарство» больному, сестра трижды нарушала кодекс поведения. Во-первых, она слушалась не известного ей врача, причём без всяких документальных подтверждений. Во-вторых, использовала неодобренное Министерством здравоохранения лекарство. А в-третьих, заведомо превышала максимальную дозу в два раза.

К удивлению Хофлинга, 21 медсестра из 22 испытуемых ввела астротен пациенту — лишь одна опытная дама отказалась сделать это, не найдя астротен в списках утверждённых лекарств.

Эксперимент позволил подтвердить правильность теории Милгрэма о «подчинении авторитету» и, между прочим, вызвал серьёзные дискуссии относительно обучения медсестёр и работы с персоналом в больницах США. Как отреагировали неправильно поступившие сёстры на известие о том, что всё это был «розыгрыш», неизвестно.

Мориц Бляйбтрой среди других «заключённых» в фильме «Эксперимент»

и на флоте участились случаи «дедовщины», особенно в отношении солдат, попавших на гауптвахту. Кроме того, солдаты-надзиратели в военных тюрьмах, поработав некоторое время, начинали чрезмерно жестоко относиться к заключённым, что тоже вызывало беспокойство в армейских кругах.

Доктор разработал простую, но эффективную методику. В подвале факультета психологии Стэнфордского университета была смоделирована тюрьма, «директором» которой стал сам Зимбардо, а управляющим — его аспирант. Остальные же 24 молодых человека (все — мужчины) были набраны случайным образом. Они были поделены на две группы — заключённых и надзирателей. И тем, и другим были разъяснены их права и обязанности, а дальше Зимбардо пустил систему на самотёк, ограничившись лишь сторонним наблюдением.

Собственно, прав и обязанностей было немного. Охранники получили униформу, солнечные очки и дубинки; они должны были работать посменно, осуществлять обход «тюрьмы» и контролировать порядок. Заключённых обрядили в неудобные халаты с номерами и шлёпанцы, а на лодыжках они носили цепочки как знак ограничения свободы. Но главное — в ходе инструктажа Зимбардо многократно повторил,

ОКЛАХОМСКИЙ ЭКСПЕРИМЕНТ СО ЗВУКОВЫМИ УДАРАМИ

Lockheed F-104 Starfighter — основной самолёт, использовавшийся при испытаниях

В самом массовом психологическом эксперименте в истории принимал участие... целый город. С 3 февраля по 29 июля 1964 года близ города Оклахома-сити (на тот момент — 340 000 жителей, в агломерации — полмиллиона) было сымитировано 1253 звуковых удара — будто самолёты регулярно преодолевали звуковой барьер в непосредственной близости от жилья.

Впервые скорость звука на самолёте Bell X-1 преодолел пилот Чак Йегер ещё в 1947 году, но бурное развитие сверхзвуковой авиации пришлось на 1960-е, и правительство вознамерилось выяснить, каким образом повлияет на обычных граждан регулярное прохождение самолётами звукового барьера неподалёку от их домов. Это был четвёртый эксперимент в серии, но в первых трёх исследовалась только физика (количество лопнувших окон, медицинские показатели подопытных и так далее). А в Оклахоме решили оценить и психосоциальный фактор.

В опыте использовались четыре самолёта — Lockheed F-104 Starfighter, Convair B-58 Hustler, McDonnell F-101 Voodoo и Convair F-106 Delta Dart. Ежедневно с 7 утра до полудня раздавались регулярные «хлопки»; в итоге за первые 14 недель два самых высоких небоскрёба города потеряли суммарно 147 окон, не считая повреждений в других домах. Местные власти устроили скандал, и военные были вынуждены прекратить эксперимент.

Социологические опросы показали следующий результат. 72% опрошенных жителей города сказали, что им совершенно не мешали хлопки. Ещё 25% сказали, что жить так невозможно, но они терпели, полагая, что это скоро закончится. А оставшиеся 3% активно писали жалобы. Всего было подано 15 452 жалобы и 4901 претензия (в американском праве это разные формы бюрократического протеста), 93% которых были отклонены, а по остальным выплачено суммарно 123 тысячи долларов компенсаций. Закончилась же эта история групповым иском к правительству США, который привёл к закрытию проекта Boeing 2707 — единственной попытке США построить сверхзвуковой пассажирский самолёт.

Преодоление самолётом звукового барьера, ко всему прочему, довольно эффектно выглядит

Американский римейк немецкого фильма «Эксперимент» вышел в 2010 году

что охранники имеют стопроцентную власть, а заключённые — совершенно бессильны.

Интересно, что «заключённые» ждали начала эксперимента дома и никакого инструктажа не проходили. Просто их внезапно забрали, провели через полную процедуру осмотра и отправили «за решётку» — это делалось ради реалистичности модели.

Изначально эксперимент был рассчитан на две недели, но Зимбардо был вынужден прервать его через шесть дней, поскольку ситуация полностью вышла из-под контроля. Охранники в первый же день вошли во вкус власти и на второй день начали активно издеваться над заключёнными — бить их во время расчёта по номерам, заставлять отжиматься и делать другие физические упражнения, в результате чего тут же вспыхнул микробунт, жестоко подавленный в течение нескольких минут. На третий день охранники отказывали заключённым в праве помыться, лишали неугодных им «зэков» матрасов, заставляли чистить сортиры голыми руками и тому подобное. Одного из заключённых, объявившего голодовку, заперли в «карцере» (чулане), откуда его лично выпустил Зимбардо, потому что это никак не входило в план эксперимента.

Садистские наклонности у обычных людей проявились в течение столь короткого времени, что Зимбардо просто не успевал реагировать на спонтанные изменения ситуации. При этом заключённые, в свою очередь, тоже менялись в психологическом плане. Они постоянно находились в подавленном, угнетённом состоянии, стремление к мятежу прошло уже на четвёртый день, а иные готовы были выйти из эксперимента до его окончания, отказавшись от оплаты.

Доктор Филипп Зимбардо в 2011 году. Трудно поверить, что ему почти 80 лет!

Данные, полученные в результате эксперимента Зимбардо, впоследствии использовались при изучении психологии заключённых и надсмотрщиков — как в армии, так и в обычных тюрьмах. Благодаря эксперименту были наглядно продемонстрированы слабые стороны американской пенитенциарной системы, а некоторые её элементы были видоизменены в соответствии с рекомендациями психологов.

К слову, схожий эксперимент провели в 2006 году психологи Алекс Хэслем и Стив Райчер — на этот раз по заказу телекомпании BBC. Результаты эксперимента отличались от Зимбардо в «более мягкую» сторону — в первую очередь из-за изменённых условий. Эксперимент был частью телешоу и не принёс серьёзной пользы развитию психологии как науки.

* * *

Как уже упоминалось ранее, количество психологических экспериментов сомнительной корректности исчисляется десятками и сотнями. В принципе, провести любой подобный эксперимент, не нарушая никаких этических норм, почти невозможно, — но это нарушение во благо, поскольку результаты опытов способны помочь множеству людей и улучшить общество. Тем более что в большинстве случаев подопытные участвуют в экспериментах добровольно, а их работа хорошо оплачивается. Лишь бы это благо не обернулось трагедией для его участников.

Что *почитать*

- Орсон Скотт Кард «Игра Эндера»
- Виктор Пелевин «Шлем ужаса: Креатифф о Тесее и Минотавре»

Что *посмотреть*

- «Я и другие» (СССР, 1971)
- «Волна» (The Wave, США, 1981)
- «До первой крови» (СССР, 1989)
- «Эксперимент» (Das Experiment, Германия, 2001)
- «Эксперимент 2: Волна» (Die Welle, Германия, 2008)
- «Экзамен» (Exam, 2009, Великобритания)
- «Эксперимент» (The Experiment, США, 2010)
- «План урока» (Lesson Plan, США-Германия, 2011)
- «Философы» (The Philosophers, США-Индонезия, 2013)

Текст: **Влад Стерхов**

Удивительные вещи

Умная одежда

Чем дальше продвигается наука, тем больше людей пытается окружить себя последними веяниями технического прогресса. Полезные и хитроумные приспособления не просто заполняют дома, но и постепенно становятся единым целым с другими нашими вещами, в том числе одеждой. Современные дизайнеры оригинально решают вопрос с устройствами, которые обычно приходится распихивать по карманам, — например, делают само устройство карманом. И подобных «гибридов» на сегодняшний день создано немало. Хотя многие так и остались на стадии прототипа, когда-нибудь их время ещё придёт.

НАВИГАТОР НА ПЛАТФОРМЕ

Когда ориентироваться на местности не помогают ни карты, ни схемы, вас выручит обувь со встроенным GPS-навигатором. Её выпускают несколько различных производителей, и можно приобрести не только кроссовки, но и ботинки, и даже босоножки на платформе. В последних, помимо навигатора, есть ещё много чего: жидкокристаллический монитор, MP3-плеер, радио, телеантенна, функция отправки и получения электронной почты, а также кнопка вызова экстренной помощи. Хотя, учитывая, сколько такая обувь весит после всех этих модификаций, даже смартфон-лопата будет удобнее.

КУДА НОГИ ЗАВЕДУТ

Единственные в своём роде среди GPS-ботинки от Доминика Уилкокса тоже заслуживают внимания. У них есть миниатюрный USB-кабель и специальные светодиоды: после того, как вы зададите маршрут, ботинки сами начнут указывать путь, мигая подсветкой.

КАК У МАРТИ МАКФЛАЯ

А это устройство подойдёт тем, кто так и не научился завязывать шнурки. Обувь Air Mag с чудо-шнурками, совсем как в фантастическом фильме «Назад в будущее 2», должна появиться на прилавках магазинов уже в следующем году. Патент на полезное изобретение подала фирма Nike, известный производитель спортивной одежды и аксессуаров. Секрет прост — шнурки завязываются с помощью специального устройства, работающего от аккумулятора.

ШНУРКИ НЕ НУЖНЫ

Корейские инженеры, которые тоже не научились завязывать шнурки, решили проблему более радикально, придумав технологию Freelock System. На обувь крепится специальный регулятор, а вместо обычных шнурков используются струны. Повернув регулятор в одну или другую сторону, можно их затянуть или ослабить.

ДЖИНСОВЫЙ ЧЕКИН

Карманы джинсов часто таят в себе множество разнообразных гаджетов, но джинсы итальянского бренда Replay сами способны стать таким гаджетом. Джинсы Social Denim предназначены для тех, кто проводит много времени в социальных сетях. «Умные» брюки позволяют владельцу чекиниться или рассказывать о своём настроении в Facebook благодаря виниловому карману с небольшим устройством, которое с помощью Bluetooth подключается к смартфону. Специальное приложение позволяет выбрать восемь градаций настроения от хорошего к плохому, и можно отметить подходящее нажатием кнопки на устройстве, не используя смартфон. Добавьте к этому чёрный или синий цвет джинсов на выбор — что ещё нужно человеку для полноценной социальной жизни?

ЗАРЯДКА НА ХОДУ

Обувь может не только содержать в себе различные гаджеты, но и сама служить для них зарядным устройством. Учёные из Университета Висконсина работают над проектом Walk and Charge, позволяющим превратить кинетическую энергию от ходьбы в электричество. По их подсчётам, человек может генерировать около киловатта электроэнергии во время пробежки, чего вполне хватит, чтобы зарядить мобильный телефон или ноутбук.

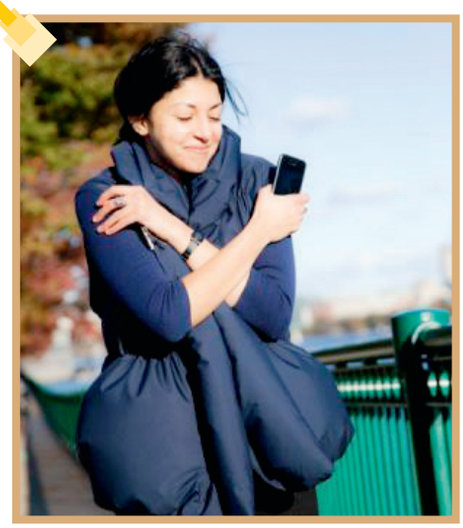
Согласно задумке, в подошве обуви размещаются миниатюрные ёмкости с жидкостью, которая генерирует около 20 ватт, когда человек начинает двигаться. Однако пока не решён вопрос, как аккумулировать полученную энергию и передавать её непосредственно нуждающимся в подзарядке устройствам. Впрочем, есть ещё немало проектов, связанных с тем, как аккумулировать энергию ходьбы, и не исключено, что стартаперы с Kickstarter обойдут учёных.

ЗАРЯДИСЬ ОТ БРЮК!

В 2014 году была представлена совместная разработка британского дизайнера Адриана Саважа и компании Microsoft — брюки с беспроводным зарядным устройством. В качестве технической начинки выступает зарядная панель от Nokia DC-50. Смартфон, убранный в карман таких брюк, подзаряжает аккумулятор через беспроводной индукционный приёмник, хотя откуда в самой одежде берётся энергия, история умалчивает. Однако до совершенства модели ещё далеко: несмотря на то, что неизбежную проблему с распределением температур удалось решить, после первой же стирки брюки (а точнее, их техническая составляющая), скорее всего, придут в негодность.

ОБНИМАШКИ ЗА ЛАЙК

Разработчики умной одежды, как мы уже успели убедиться, стараются учитывать потребности людей, которые не представляют своей жизни без социальных сетей. В том числе и потребности психологические — как иначе объяснить создание специалистами из Массачусетского технологического института жилета Like-a-Hug? Каждый раз, когда кто-то ставит его владельцу «лайк», он немного раздувается, слегка сжимая владельца и имитируя объятия. Наверное, для полного счастья этот жилет надо носить с «социальными джинсами» и шапкой со встроенной вебкамерой. И только человеку с зависимостью от соцсетей — никакой эстетической функции это сухопутное подобие спасательного жилета не несёт.



КОМПЬЮТЕР В КОЖЕ

Канадец Мэтт Брассер решил совместить современные технологии и кожаную куртку. Получившуюся вещь он назвал Personal Pi Smart Jacket. Обозреватели технических новинок шутят, что это устройство явно сбежало из девяностых — и с точки зрения моды, и с точки зрения технической начинки. В умной куртке есть Wi-Fi модуль, голосовое управление, дисплей с разрешением 240×320 пикселей, 5-мегапиксельная веб-камера, клавиатура, микрофон и динамик, 4-портовый USB-концентратор, блок питания с солнечной батареей и 32 ГБ памяти. Всё это аккуратно вшито в куртку с водонепроницаемым покрытием и заботливо закрывается на клапаны.

Комплектация выглядит устаревшей, и неудивительно, что проект провалился на Kickstarter, — все давно перешли на большие сенсорные экраны и не выходят из дома без GPS-навигации. Дизайнер обещает в дальнейшем дополнить усовершенствованную модель Personal Pi в соответствии с последними тенденциями технического прогресса. Однако, в принципе, даже в существующем варианте это вполне действующий мини-компьютер, на котором можно и YouTube посмотреть, и погуглить, где купить смартфон последней модели или платформу Raspberry Pi, на основе которой Брассер и создал свою куртку. Но имейте в виду, что смартфон не защитит вас от ветра и дождя!

ЛИШЬ БЫ НЕ ПРОДУЛО

Освежиться в жару, не нарушив дресс-код, и одновременно сэкономить на счетах за кондиционер? Всё это возможно благодаря созданной в Японии рубашке Kuchofuku Air Conditioned Cooling Shirt. Она сделана из полиэстера, а главным охлаждающим элементом в ней служат два небольших вентилятора, которые каждую секунду прогоняют через себя до 20 литров воздуха. При этом для работы им достаточно двух пальчиковых батареек.

КУПАЛЬНИК ПРОТИВ «ЭФФЕКТА ГРИЛЯ»

Дамам в жаркую погоду пригодится купальник от канадской фирмы Solestrom, который измеряет интенсивность ультрафиолетового излучения. В разные модели вмонтированы различные микроустройства: у одних это специальные бусины, меняющие оттенок под воздействием солнечных лучей со светлого на более тёмный, у других — датчик с двадцатибальной шкалой интенсивности УФ-излучения, вшитый в пояс плавок.

БЕСЕДА НА КОНЧИКАХ ПАЛЬЦЕВ

Без технических приспособлений не обошлись даже такие предметы гардероба, как шапка и перчатки. Любите слушать музыку на улице? Тогда к вашим услугам шапка hi-Head от итальянской фирмы hi-Fun со встроенными наушниками и Bluetooth, которая с помощью универсального шнура подключается к любому проигрывателю. Хотя назвать такое приспособление высокотехнологичным весьма затруднительно из-за этого самого шнура — передовыми технологиями всё-таки считаются беспроводные.

А вот перчатки с гарнитурой (hi-Call этого же производителя или Hello Gloves другого) — уже другое дело. Специальная нашивка на нижней части перчатки скрывает техническую начинку (на виду только пара кнопок и LED-индикатор). Реагируя на звонок или сообщение, перчатка вибрирует. Человек, отвечающий на звонок с помощью такой гарнитуры, выглядит весьма забавно, так как динамик расположен на большом пальце, а микрофон — на мизинце.

ПИАНИНО В ЛАДОНИ

Перчатки Musical Fingers Piano Gloves позволят играть на пианино в любом месте. Чтобы исполнить что-нибудь, достаточно просто пошевелить пальцами, за каждым из которых закреплена определённая нота. Программа гаджета поддерживает 20 различных ритмов и позволяет воспроизводить 10 готовых мелодий.

НАДЕНЬ НЕМНОГО РОКА!

Раньше, чтобы стать музыкантом, нужно было покупать инструменты, а теперь достаточно выбрать подходящую одежду — и можно учиться играть! Одёжный гаджет от ThinkGeek выглядит как обычная футболка с принтом гитары, но на ней действительно можно играть с помощью специального медиатора (правда, пока только мажорные аккорды). Кроме того, в комплекте предусмотрен мини-усилитель, который крепится на поясе и делает звук по-настоящему громким. Что немаловажно, электронные части можно открепить перед стиркой. Для работы футболке потребуются четыре батарейки. Также существуют варианты с синтезатором, барабаном и драм-машиной.

И КОСТЮМ, И ТРЕНЕР

Спортсменам и просто любителям здорового образа жизни содружество моды и технологий тоже принесло немало пользы. Спортивный костюм Move от компании Electricfoxy легко заменит персонального тренера. Он разработан специально для занятий гимнастикой и йогой, но создатели утверждают, что использовать Move можно и в других видах спорта. Крошечные сенсоры отслеживают движения человека и положение его тела, а само устройство синхронизируется со смартфоном или компьютером. Если упражнение выполняется неправильно или какое-то действие чревато травмой, костюм немедленно уведомит владельца.

НЕВЕРОЯТНЫЕ НОСКИ

Пожалуй, самый впечатляющий из всех одёжных гаджетов — это фитнес-носки Sensoria от компании Heapsylon. Строго говоря, спортивный комплект состоит из трёх частей: собственно носков с электропроводящими элементами, браслета с датчиками и мобильного приложения. Все вместе они работают как фитнес-монитор и претендуют на то, чтобы обучить своего владельца правильной спортивной ходьбе и оптимальной для него технике бега. Ах да, самое главное — их можно стирать!

ОБВЕШАТЬСЯ ГАДЖЕТАМИ

Ранообразные компактные устройства, которые можно надеть на себя, получили широкое распространение раньше, чем технически модифицированная одежда, и пользуются большой популярностью как у покупателей, так и у самих изобретателей.

Сейчас можно без труда найти очки, браслеты, напульсники, налобные повязки, пояса и даже кольца, способные измерять биометрические показатели, хранить информацию, выходить в интернет и служить органайзером. Особенно часто такие гаджеты относятся к категории спортивных товаров. Ещё изобретатели и дизайнеры любят экспериментировать с часами: всего лет пятнадцать назад вершиной общедоступного технического прогресса были электронные часы с секундомером и калькулятором, тогда как современные смарт-часы имеют значительно больше функций и во многом не уступают смартфонам. Даже производители люксовых марок аналоговых часов задумались над усовершенствованием своей продукции и стали добавлять в них GPS-навигаторы и модули связи.

ТЕКСТ: ИГОРЬ КРАЙ, КСЕНИЯ АТАШЕВА

ЛУННЫЙ ЛИК И ВОСХОДЯЩЕЕ СОЛНЦЕ

Marc Veraart / Flickr

Япония. Цепь островов на северо-западе огромного Тихого океана: Хоккайдо, Хонсю, Сикоку, Кюсю и много мелких. Всего около семи тысяч островов, точнее сказать трудно, так как при подсчёте у японцев и их соседей неизменно получаются несовпадающие результаты. Чем же богата эта земля, кроме автомобильных заводов и типографий, печатающих мангу?

Всё без остатка
Меняется и уходит
В нашем бренном мире.
Лишь один, в сиянье лучей,
Лунный лик по-прежнему ясен...
Танка периода Хэйан

КЛИМАТ ОСТРОВОВ

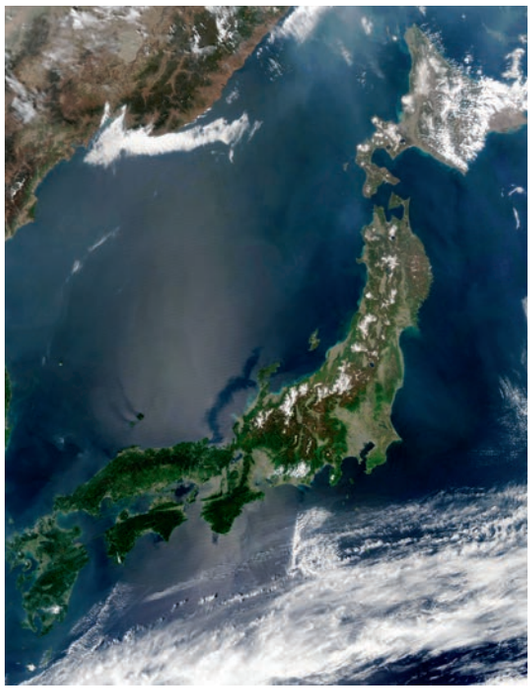
Несмотря на тысячелетнюю привычку, японцы не в восторге от климата собственной страны, с одной стороны продуваемой холодными и сухими ветрами из Азии и Арктики, а с другой — влажными и знойными тайфунами южных морей.

Северный остров Хоккайдо — это тайга, зимой скрывающаяся под снегами и скованная морозами, а летом сказочно богатая мошкой и комарами даже по меркам сурового сибиряка. На западном побережье, омываемом водами Японского моря, зимой холодно и снежно: господствуют ледяные ветры с континента. Летом же досаждает зной: с гор дуют раскалённые фёны. Разрежённый воздух, остывая высоко на склонах, скатывается вниз по долинам, и кажется, что он должен принести прохладу. Но нет — по дороге атмосферная масса сжимается и, следуя законам физики, разогревается.

На восточном, тихоокеанском побережье климат мягче. Но зимой штормы, набирающие силу в Охотском и Беринговом морях, приносят снег и нетипичный для таких широт холод. Летом же накатывают горячие и влажные воздушные массы с экватора. Кондиционеры в офисных зданиях здесь трудятся словно помпы, откачивающие воду из трюмов тонущего корабля.

Лучше всего условия в окружённом возвышенностями районе Внутреннего Японского моря.

■ Япония, площадь 378 тысяч км², население 126 миллионов человек



ГОРА ФУДЗИ

Вершина вулкана Фудзи, вздымающаяся на 3776 метров над уровнем моря, — высочайшая точка Японии. Четыре вулканических конуса, под которыми сталкиваются Филиппинская, Охотская и Евразийская тектонические плиты, представляют собой крупнейшее в мире святилище. Гора считается частной собственностью синтоистского Великого храма Хонгу Сэнгэн, что подтверждает дарственная, подписанная сёгуном в XVII веке.

Неудивительно, что это наиболее населённая часть страны, представляющая собой практически единую городскую агломерацию. Но и там летняя жара и духота труднопереносимы.

На юге Японии в это время года бушуют тайфуны и почти непрерывно идут дожди, нисколько, впрочем, не смягчающие зной. Но и другие времена года здесь суровые. Впитавшие пары океана тёмные тучи достигают гор Хонсю, и снежный покров зимой достигает многометровой толщины. В результате в одной из самых развитых и густонаселённых стран мира не так уж мало уголков, куда в холодный сезон добраться можно лишь на вертолёте. А то, что 10% землетрясений мира регистрируются в Японии (занимающей лишь четырёхсотую часть суши), усугубляет риск: подземные толчки могут в любой момент инициировать сход лавин со склонов, выглядящих совершенно безопасными.

Весной снега тают. Гористый рельеф страны и обильные осадки делают реки Японии многочисленными, порожистыми, бурными и удивительно полноводными, если принять во внимание, что длина их обычно исчисляется лишь десятками километров. Крупнейшая из рек — Синано — ежегодно выносит в океан вчетверо меньше воды, чем Нева или Рейн, но в половодье даже превосходит их.

ПРИРОДА ЯПОНИИ

Удивительно, но две трети территории страны, жители которой издавна ощущали дефицит пригодных для обработки земель и сырья, до сих пор занимают леса. Крутые горные склоны, острые скалы и глубокие ущелья, покрывающие большую часть Японии, нельзя превратить не только в рисовые поля, но и в пастбища. Темнохвойные ели, пихты и лиственницы, господствующие на севере, южнее сменяются смешанными лесами с преобладанием дуба и клёна. В центре страны к ним добавляются бук, кипарис, магнолия, лавр и тис. Здесь обитают оборотни-ками — енотовидные собаки тануки, простоватые и щедрые дарители удачи, столь почитаемые, что в их честь возводят храмы, и огненные лисы кицунэ, с которыми у японцев более сложные отношения.

■ Японские макаки — единственные из обезьян, способные переносить отрицательные температуры и снежные зимы. Подобно лисам, они тоже становятся оборотнями — сару. В человеческом обличье макаки выглядят как пожилые мудрецы

■ Бива — крупнейшее озеро Японии — имеет площадь лишь 670 квадратных километров при максимальной глубине 104 метра. Но это одно из древнейших озёр планеты, по возрасту сравнимое с Байкалом и Танганьикой

Лиственные рощи постепенно вытесняются зарослями древовидных папоротников, пальм, фикусов и бананов. Здесь скрываются коробокуру — дикие и грубые японские гномы, вопреки традициям страны, бородатые и, вопреки традициям собственного народа, не чувствующие призвания к ремеслу, а живущие охотой и собирательством.

Джунгли покрывают даже вершины гор Кюсю и Сикоку, но большая часть склонов Японских Альп — трёх действительно похожих на южные Альпы хребтов острова Хонсю — заросла вереском и кедровым стлаником, выше которых, до границы вечных снегов, простираются горные луга. В образе странствующих монахов ямабуси здесь бродят воинственные люди-аисты тэнгу.

Независимо от широты, приморские песчаные дюны — это царство причудливых японских сосен, можжевельника и дикой розы. Ещё одно растение, встречающееся повсеместно, — это, разумеется, бамбук. Изрядная часть того, что в Японии считается «лесами», на самом деле представляет собой заросли травы. Просто вытянувшейся на 20 метров в высоту и достигающей 20 сантиметров в поперечнике.

Любопытно, но настоящий «дикий» бамбук в Японии редкость, увидеть которую можно лишь на Хоккайдо. В основном же встречается культурный бамбук некогда завезённого из Китая сорта мосо. Покинув плантации, это растение буквально ринулось в горы, и за последние 20 лет — с тех пор, как спрос упал и вырубки прекратились, — площадь бамбуковых зарослей в стране удвоилась.

Но символ Японии не бамбук и даже не сакура, а кедр — точнее, криптомерия, или, как её здесь именуют, суги. Это могучее хвойное дерево, достигающее 50 метров в высоту и 16 метров в обхвате. Достоверно измеренный возраст одного из исполинов составляет 1800 лет, но японцы считают, что некоторые из деревьев вчетверо старше.

ДНИ ЦВЕТЕНИЯ САКУРЫ

Обычай отмечать начало цветения пришёл в Японию из Китая ещё в III веке, в начала эпохи Хэйан. В древности смысл торжества был прагматическим. Привезённая с континента декоративная слива умэ служила надёжным индикатором, что близится начало сельскохозяйственных работ. Расцветала она ранней весной — на юге Японии уже в конце февра-

■ Дух быстрых японских рек — карп-оборотень кои. Эта рыба, плывущая против течения, — символ силы и упорства. Карп, проделавший трудный путь от устья до истока реки, становится её персонификацией — драконом

ля, — и после того, как цветы её опадали, следовало начинать посадку риса.

Но японцы сразу вложили в это событие особый смысл. Сливой стали просто любоваться — у этого обычая нет аналогов ни в Китае, ни в других странах. Гайдзин («иностранец», «варвар» по-японски) может восхищаться красотами мира, но только походя. Это не станет важным событием в его жизни. Цветы, сочные краски заката, серебряный след Луны на поверхности чёрного пруда займут мысли европейца лишь на минуты. Восточный мудрец способен проводить часы в отрешённом созерцании. Но созерцать он будет величие и богатство своего внутреннего мира, полностью игнорируя окружающее. Медитировать он сможет и в пыли под пальмой, и в сырой пещере. Японцы же, до сих пор продолжающие исповедовать синтоизм — религию, построенную на одухотворении природы, — способны надолго погружаться в прекрасное, воспринимая созерцание цветущих садов как молчаливый диалог с богами.

Долгое время диалог, впрочем, молчаливым не был. В дни ханами (традиционных пикников под цветущими деревьями) придворные не только пили зелёный чай в сени умэ, но и предавались стихосложению. Сам император проводил поэтический турнир с двумя условиями: писать можно было только на китайском языке и только о цветущей сливе, которая для японцев стала символом китайской культуры, а значит, и цивилизации. И, как было принято в цивилизованном Китае, победители состязаний могли рассчитывать на высокие посты в государстве. Неизвестно, способствовал ли этот обычай улучшениям в системе управления страной, но формированию японской литературной традиции он помог изрядно.

Ситуация стала меняться в VII-IX веках, когда в японской культуре возобладали националистические тенденции. Лирические турниры проводить перестали, основным же объектом поклонения стала не слива умэ, а расцветающая на неделю позже и чуть менее яркая, зато от корней до последнего лепестка японская вишня сакура.

Значительно позже, в эпоху Токугава, начавшуюся в XVII веке, обычай ханами стал общенародным. Сады сакуры появились по всей стране. И хотя деревья не имели заметного хозяйственного значения, земли для сакуры никто не жалел.

Не забыли японцы и о китайской сливе. Постепенно ханами утратил связь с определённой датой и растянулся на всю весну — так, чтобы каждый мог самостоятельно выбрать, чем, когда и где восхищаться. В XIX веке японские парки наполнились цветами — гвоздиками, тюльпанами, хризантемами. Предметом углублённого, вдумчивого любования мог стать даже скромный ландыш или подсолнух, не считающийся декоративным растением больше нигде.

СЕРЕБРЯНЫЙ АБРИКОС

Одна из растительных диковин Японии — завезённые в древности из Китая деревья гинкго, «серебряные абрикосы». Это настоящие живые ископаемые, появившиеся на Земле в мезозойский период. Сорокаметровые гинкго, совмещающие признаки лиственных и хвойных пород, на самом деле ближе всего к древовидным папоротникам. Плоды дерева, хоть внешне и напоминают абрикосы, представляют собой лишь многослойную промасленную кожуру, окружающую семечко.

Наслаждаться видом цветущих садов японцы умеют не только при свете дня, но и ночами. У ночного ханами есть своё название — ёдзакура. Мерцающие огоньки бумажных фонариков-васи, развешанных на ветвях кустов, рассеивают сумрак, придавая бледным лепесткам мистические, волшебные оттенки.

Каждый год волна цветения прокатывается по стране с юга на север. Всего через неделю сакура облетает. Японцы наверняка могли бы продлить этот срок, но не видят в этом смысла. Красота притягательна именно потому, что недолговечна.

Другой пришедший из Китая праздник — цукими, день, когда завершается сбор урожая, — отмечается в полнолуние в середине сентября. В это время, когда уже не жарко, но ещё не холодно, воздух чист и свеж и Луна становится особенно яркой, японцы выходят любоваться ночным светилом и слушать пение цикад.

Этот праздник можно отмечать двумя непохожими способами. Каноническим стал метод японской знати. На закате процессия направлялась от храма в горы, где устраивались театральные

■ Японцы с удовольствием отмечают Рождество, закатывают вечеринки со ставшими традиционными праздничными блюдами. При этом о смысле и истории праздника мало кто задумывается

представления, пикник, карнавал, фейерверки, вино лилось рекой. В сентябре самураи получали свои доли риса с полей сюзерена, располагали средствами и ощущали себя гусарами. «Госпожа Луна» играла в мероприятии второстепенную роль. Даже если на небосводе её сменяло Солнце, праздник продолжался — пока не заканчивались деньги.

Но существовал и менее затратный вариант: пригласить друзей, сесть за стол на залитой лунным светом веранде в саду, поставить вазу с осенней травой — ковылём, блюдо с рисовым печеньем данго, подогреть священное сакэ омики и зажечь две свечи. Говорить не надо, пусть всё скажут цикады. Цукими — ночь внутреннего сосредоточения, осмысления бытия, лёгкой грусти и воспоминаний о прожитом годе. И раздумий о вечности.

ПАМЯТЬ О САМУРАЯХ

Несмотря на быстрый темп жизни и знаменитое японское трудолюбие, жители Страны восходящего солнца и поныне чтут возникшие века назад традиции. Конечно, в кимоно на работу в офис никто не ходит, да и полюбоваться на Луну или цветущие деревья из окон крошечной квартирки в центре города вряд ли получится. Но стоит наступить праздникам или начаться фестивалю при местном храме, как время словно отматывается назад. Люди наряжаются в традиционные одежды и направляются к местам, которые посещали их деды и прадеды.

Современной японской культурой сложно не восхищаться. Она впитывает всё новое, словно губка, но при этом остаётся узнаваемой и нерушимой в своей основе. Японцы с удовольствием празднуют католическое рождество, наряжают ёлки, устраивают вечеринки в новогоднюю ночь, где громко отсчитывают последние секунды уходящего года, но через несколько дней идут в храм, чтобы всерьёз отметить «настоящий» новый год и попросить благословения у местных божеств. Любовь к иностранным праздникам, еде или развлечениям у японцев никогда не рассматривалась как предательство родной культуры. Просто потому, что для них эти вещи при всей распространённости остаются чужими. Так же как и иностранцы, даже овладевшие в совершенстве японским языком и не один год проработавшие в Японии, всё равно останутся чужаками-гайдзинами.

Объяснение у этого достаточно простое: всё западное для японцев до сих видится чем-то новым и диковинным. Ведь из более чем двух тысячелетий японской истории жители архипелага общаются с европейцами и американцами всего полтора века. Японское государство, изначально представлявшее собой множество княжеств, постоянно враждующих друг с другом, с начала нашей эры активно контактировало с Китаем и Кореей. У жителей материка японцы переняли письменность, религиозные и политические традиции, многие технологии и обычаи. Но ни китайская, ни монгольская империя не смогли напрямую подчинить себе японские княжества: самурайские войска всегда давали им отпор. Помогали и тайфуны, наносившие большой урон флоту захватчиков, и междоусобицы между враждебными государствами. Зато торговля шла вполне успешно, и жители островов охотно знакомились с европейскими технологиями и произведениями искусства.

Европейцы ступили на землю Японии уже в эпоху великих географических открытий и были приняты её правителями весьма радушно. Главы самурайских кланов начали активно торговать с чужеземцами, которые привезли с собой огнестрельное оружие и прочие полезные новшества. Увлеклись японцы и иностранной культурой: многие приняли христианство, начали одеваться на западный манер, изучили новые технологии в медицине, живописи, книгопечатании. Однако сотрудничество с Европой

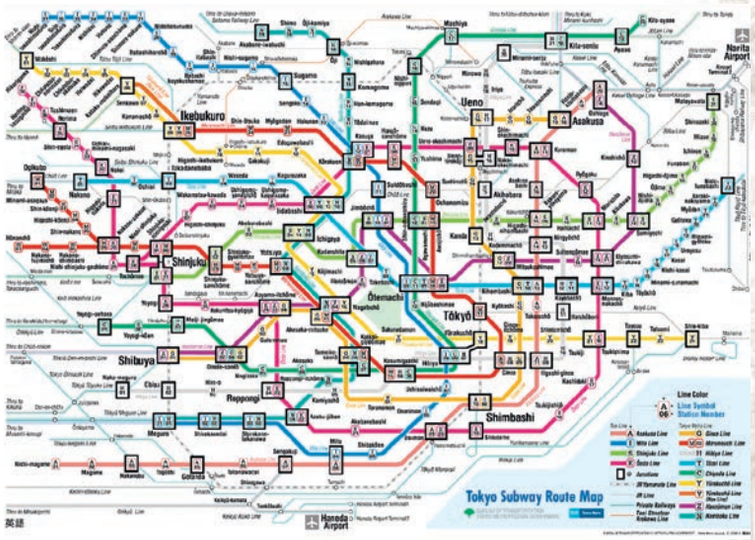
Флот командора Мэтью Перри прибыл к берегам Японии, чтобы установить дипломатические отношения. Но для этого ему пришлось прибегнуть к угрозам и применению силы

оказалось недолгим. Не желая быть втянутыми в конфликт между протестантскими Англией и Голландией и католическими Испанией и Португалией, а также опасаясь колонизации, японские правители решили порвать все связи с Западом, выслать чужеземцев за пределы страны и перейти к политике самоизоляции. Исповедовать христианство было запрещено, равно как и покидать страну без особого на то разрешения. А в 1825 году и вовсе вышел указ, требовавший открывать огонь по любому кораблю, который приблизится к берегам Японии.

Однако визит флота США положил конец двум столетиям самоизоляции. Под угрозой обстрела столицы японское правительство подписало договор об открытии портов для торговли с американцами. Позднее аналогичные договоры были подписаны с Англией, Францией и Россией. Открытие границ привело к экономическому и политическому кризису, закончившемуся для Японии гражданской войной, в которой победили сторонники модернизации и вестернизации. Аграрной стране срочно нужна была промышленная и культурная революция, и она состоялась, получив название реставрации Мэйдзи.

Период Мэйдзи, начавшийся в 1868 году, можно считать началом отношений Японии с современным западным миром. Отсталая в индустриальном плане страна в ускоренном темпе внедряла новые технологии. Реформам подверглись все сферы: религия, армия, финансы, образование, здравоохранение, культура. И все они проводились с оглядкой на Запад. В городах стал популярен западный стиль одежды, а с развитием транспортной инфраструктуры и печатного дела новая мода добралась и до деревень.

Быстрая модернизация и вестернизация нанесли немалый ущерб традиционной японской культуре и укладу жизни, однако вытеснить старые обычаи они не смогли. Западные новшества, несмотря на всю их популярность и полезность, просто не успели вписаться в устоявшийся веками



Токио обладает развитой транспортной системой, состоящей в основном из многочисленных частных линий метро и железных дорог

МЕККА ДЛЯ АНИМЕШНИКОВ

Хотя Акихабара не богата достопримечательностями, поклонники аниме могут бродить там часами. В восьмидесятых и девяностых годах прошлого века этот район называли электрическим городом из-за того, что там торговали самой разной электроникой, от новейших компьютеров до деталей старых радиоприёмников. В развалах техники и неоновых вывесках Акихабары пионеры жанра киберпанк видели картину будущего. Теперь же этот район славится прежде всего как величайший в мире рынок товаров для любителей аниме и видеоигр. Здесь они могут купить мангу, диски с аниме, фигурки героев, костюмы и парики для косплея — словом, всё, что душе угодно. Хватает здесь и тематических кафе, самое известное из которых оформлено в стиле аниме о «Гандаме», а в магазинах то и дело проводятся выставки, посвящённые тому или иному популярному сериалу. Хотя, чтобы погрузиться в атмосферу Акихабары, не нужно даже заходить в магазины: милые девушки в костюмах служанок раздают листовки прямо на улице, витрины пестрят рекламами свежих релизов, и даже с заборов вокруг строек на тебя взирают герои аниме.

■ В Акихабаре и сейчас можно купить и самый навороченный фотоаппарат, и подержаный ноутбук за копейки, но герои аниме и игр на гигантских плакатах недвусмысленно намекают, что теперь они хозяева этого района

культурный контекст. И даже теперь, по прошествии полутора веков, иностранцы и их изобретения воспринимаются японцами как желанные, но странные и не совсем понятные гости.

ГОСУДАРСТВО В ГОСУДАРСТВЕ

Несмотря на бесконечное почтение японцев к своей истории и любовь к природе, родные города также занимают в их сердцах важное место, а достопримечательности мелькают в современных произведениях не реже, чем цветы сакуры. И самым популярным среди японских городов, конечно, остаётся столица страны — Токио. Недаром имя этого города частенько встречается в названиях аниме вроде «Токийских воронов», «Токийского монстра» или «Токийского Вавилона». Громадный мегаполис с крошечными храмами и исполинскими небоскрёбами, торговыми кварталами и лабиринтами улочек, в которых запросто заблудится не только турист, но и житель соседнего района, давно стал государством в государстве, отдельной страной с собственными традициями, мифами и легендами.

Хотя многие, особенно иностранцы, называют Токио городом, официально он таковым не считается. Документально Токио — одна из префектур, округ, в который входит более полусотни городов и деревень. Чаще всего, говоря о Токио, подразумевают двадцать три специальных района, составляющие самую густонаселённую часть мегаполиса. Каждый из этих районов приравнен по статусу к городу и имеет собственного мэра и городской совет.

История у Токио долгая и непростая. В XII веке на месте будущего мегаполиса был основал форт, получивший название Эдо. В 1457 году правитель области Канто построил там замок, которым позже завладел клан Токугава, сделавший поселение столицей сёгуната. В период реставрации Мэйдзи сёгунат лишился власти, и император Муцухито перенёс столицу из Киото в Эдо, переименовав его в Токио. Получивший статус столицы город начал стремительно развиваться, несмотря на то, что ему довелось пережить не одну катастрофу. Великое землетрясение Канто и последовавший за ним пожар сровняли с землёй более половины города, а во времена Второй мировой войны едва восстановленный город сильно пострадал от бомбардировок. Но Токио, словно мифический феникс-судзаку, каждый раз восставал из пепла. Город и сейчас продолжает расти, в том числе и за счёт создания искусственных островов вроде Одайбы, уже превратившейся в видный торговый и развлекательный центр.

Токио не зря посвящают толстые туристические справочники. Этот город-государство полон достопримечательностей на любой вкус, от старых храмов, парков и галерей классического искусства до гигантской статуи робота «Гандама» и бутиков с платьями для готических лолит. Но есть ряд мест, которые стали особенно знамениты, в том числе и за счёт многочисленных появлений в фантастических произведениях. И главным из них можно по праву назвать Токийскую телебашню.

Построенное в 1958 году по образу и подобию Эйфелевой башни сооружение до недавнего времени служило для передачи теле- и радиосигналов, но теперь, после строительства новой башни, превратилось в архитектурную достопримечательность с музеем и смотровой площадкой, откуда открывается роскошный вид на город. Изящное красно-белое стальное здание с красивой ночной подсветкой ежедневно привлекает толпы туристов и часто мелькает в фильмах и аниме. Токийскую телебашню можно заметить в таких классических аниме, как «Сэйлор Мун», «Рыцари магии» и «Икс», а также в фильмах о монстрах-кайдзю вроде Годзиллы. Сигналы же теперь передаёт новая телебашня, прозванная «Небесным деревом Токио», тоже очень красивая, но пока не столь прославленная.

Ещё одной видной достопримечательностью Токио стал перекрёсток в оживлённом районе Сибуя. Этот городок известен как модный квартал с кучей ночных клубов и магазинов, в числе которых — торговый центр «Сибуя 109», нередко мелькающий в аниме и манге. Недалеко от этого здания и расположен перекрёсток с несколькими широкими пешеходными переходами, на которых всегда полно

■ Несмотря на сравнительную новизну, Токийская телебашня стала едва ли не главным символом города

людей. В небольшом скверике за перекрёстком установлен памятник легендарной собачке Хатико, годами ждавшей на железнодорожной станции Сибуя возвращения своего умершего хозяина. В этом районе часто разворачиваются сюжеты аниме и видеоигр о дружбе и одиночестве в толпе, такие как история Неку Сакурабы из The World Ends with You. К Сибуе относится и район Харадзюку, славящийся своей безумной уличной модой.

Чуть менее знаменит район Синдзюку. Несмотря на то, что его история насчитывает более трёх веков, известен он в первую очередь как деловой центр с шикарными небоскрёбами, среди которых выделяется похожее на готический собор здание токийского правительства. Раньше же Синдзюку славился своими увеселительными заведениями. Здесь до сих пор сохранилась Золотая улочка с крохотными барами, а также квартал красных фонарей. Однако изящных гейш здесь можно встретить всё реже: пилотирующие громадных роботов девицы в бикини из местного Robot Restaurant интересуют современных мужчин гораздо больше. Любителей же отвлечься от мирской суеты могут привлечь районы Асакуса и Уэно, славящиеся своими парками и храмами.

ЗА ПРЕДЕЛАМИ СТОЛИЦЫ

Если местный фантаст решит написать или снять исторические фэнтези, то его действие, скорее всего, будет разворачиваться не в Токио, а в Киото, бывшей столице страны, ныне ставшей культурным центром. Именно там находятся замки Нидзё и Фусими, старый императорский дворец, огромное количество храмов и школ боевых искусств. В отличие от Токио, славящегося своей эклектикой, Киото более известен благодаря историческим достопримечательностям. Знаменит Киото и горячими источниками.

Достоин упоминания и город Осака. Сам город в фантастике встречается нечасто, зато его уроженцы благодаря своему необычному говору давно стали в ней завсегдатаями. Жители региона Кансай, в котором находится Осака, говорят на особом диалекте, который жителям Токио кажется смешным, и это делает их прирождёнными комедийными персонажами.

Достопримечательностей в Осаке тоже хватает. Стараниями аккуратных японцев до наших дней дошли замки и храмы, парки и исторические торговые кварталы. В Осаке происходит действие аниме «Абэнобаси: Волшебный торговый квартал» и «Сумеречная Дева и Амнезия».

Японцы, как ни одна другая нация, умеют воспевать повседневность и видеть красоту в будничных вещах, поэтому неудивительно, что даже самые тихие, захудалые городишки в манге, аниме и сериалах обычно смотрятся ярко и интересно. И хотя живущие в них молодые герои часто жалуются на скуку и мечтают переехать в большой город, родину они любят и уважают. К тому же маленький городок, где люди до сих пор живут бок о бок с местными божествами, а по окрестным лесам и полям бродят демоны-ёкаи, оборотни и прочие духи природы, идеально подходит для создания как жутких, так и, наоборот, добрых и уютных мистических историй. Атмосфера в таких городках тоже резко отличается от атмосферы мегаполиса. Ритм жизни там размеренный, люди дружелюбнее и ближе к природе.

■ Замок в Осаке не столь известен, как резиденция императора в Токио или входящий в список всемирного наследия архитектурный ансамбль в Киото, но легко может потягаться с ними древностью и красотой

■ Раньше по кварталу красных фонарей в Синдзюку прогуливались гейши в аккуратных кимоно. Теперь в тренде девушки в бикини, неоне и с гигантскими роботами

В отличие от западных фантастов, японские гораздо чаще делают местом действия своих произведений реально существующий город или деревню. Даже если точно такого же названия на карте не сыскать, ключевые места города вроде школы, торгового центра и железнодорожной станции наверняка списаны с реальных. Со временем это переросло в добрую традицию, поддерживаемую правительством и жителями самих городов. Они быстро смекнули, что показанный по телевизору город может не только прославиться, но и разбогатеть.

Среди поклонников аниме сейчас стали популярны паломничества по местам, где живут, учатся и свершают подвиги их рисованные кумиры, и главы городов решили воспользоваться этой модой, чтобы популяризировать туризм. В городе Таканаси префектуры Окаяма местные управленцы решили даже сами профинансировать съёмки очередного продолжения саги о своём земляке Тенти и его инопланетных подружках.

Но это скорее исключение: обычно авторы пишут произведения о родном крае и рисуют знакомые места из патриотизма, а не в расчёте на прибыль. Причём часто описывают их с поразительной точностью. Так что, побродив по руинам Токио в Shin Megami Tensei IV или побегав по населённой призраками Сибуе в The World Ends with You, можно научиться ориентироваться и в настоящей японской столице.

* * *

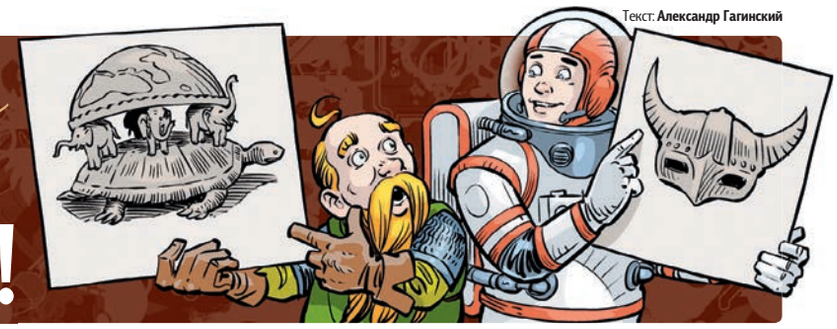
Такова Япония — страна удивительной культуры, с удовольствием принимающая западные традиции, но никогда не отказывающаяся от своих. Страна, где бок о бок с людьми живут волшебные духи и добрые оборотни, а поклонник фантастики может запросто побывать в тех самых местах, где его любимые герои пережили невероятные приключения.

Что *почитать*

- Кобо Абэ «Чужое лицо»
- Рюноскэ Акутагава «В стране водяных»
- Хидэюки Кикути «Ди, охотник на вампиров»
- Сакё Комацу «Продаётся Япония»

Текст: **Александр Гагинский**

Заблуждения Этого нет в Библии!



Даже если предположить, что Бога нет, Библия всё равно останется важнейшей книгой в истории человечества. Культура, философия и право целых цивилизаций опирались на неё. Для верующих это священная книга, для неверующих — увлекательный и масштабный эпос, сборник древних мифов с битвами, драмами и чудесами.

Но мифы есть не только внутри Библии — не меньше мифов бытует вокруг неё. Массовая культура, фольклор и интерпретации богословов изменили наше представление о библейских героях и событиях до неузнаваемости. Итак, Библия вовсе не утверждает, что...

...ЗЕМЛЯПЛОСКАЯ

МИФ

В отличие от мифологии древних индийцев или скандинавов, Библия не описывает фантастический мир с гигантскими слонами на черепахе, обвивающими мир змеями или ясенями размером с галактику. Упоминается лишь, что Бог «восседает над кругом Земли», которая «повешена над ничем». Это можно трактовать по-разному — то ли диск, то ли шар в космическом пространстве. Мелькающие время от времени термины типа «тверди» и «оснований Земли» тоже очень неопределённы.

Авторы Библии считали вопрос об устройстве Вселенной неважным — к счастью для потомков. Туманность формулировок позволяет христианству тысячелетиями оставаться гибким в каверзных вопросах науки. Земля шарообразная? Так Библия и не утверждала обратного.

...ДЬ ЯВОЛ — ЭТО КОЗЛОНОГИЙ АНТИ-БОГ

МИФ

Сатана в нынешнем представлении — это смесь из нескольких разных отрицательных библейских персонажей.

«Диаволос» — греческий перевод слова «сатан», которое на иврите значит «обвинитель» или «оппонент». В Ветхом Завете оно много раз употребляется в этих значениях, чаще всего в отношении людей. В Книге Иова Бог спорит с неким ангелом, названным «сатана», но и это не рогатый суперзлодей, а просто «оппонент в споре», отнюдь не враждебный Богу. Так же и падший ангел Люцифер известен лишь из гневных пассажей в адрес Тира и Вавилона, которым авторы Библии предрекали падение. Дьявол появляется собственной персоной в Евангелиях, но и там он скорее искуситель, испытывающий волю Христа, чем «Бог со знаком минус». Красную кожу и рога сатане, видимо, подарил Зверь из Книги Откровений. Остальное, включая покупку душ и копыта как у сатира, — фольклорные фантазии.

И кстати, Змей из Эдемского сада, согласно Книге Бытия, просто хитрое животное. Это уже потом богословы додумались до интригующей идеи, что Змеем мог прикидываться главный злодей христианства.

...АНГЕЛЫ — ЭТО ЛЮДИ С КРЫЛЬЯМИ

МИФ

Этот образ — фантазия художников и скульпторов. В Библии помощники Бога описаны куда более сюрреалистично. Серафимы, появляющиеся в Книге Исайи, действительно имеют крылья — целых шесть, двумя из которых каждый ангел закрывает лицо, чтобы не обжечь других своим сиянием. У херувимов (одним из которых был Люцифер) четыре лица — льва, быка, орла и человека, их тела — нечто среднее между телами этих животных, а глаза у них на крыльях. А офанимы из Книги Иезекииля вообще выглядят как колёса в колёсах, покрытые глазами по всему ободу.

Жаль, что в массовую культуру вошли скучные амурчики. Реальная Библия — это готовый материал для фильма Дель Торо!

...АД — ЭТО ПЫТО ЧНАЯ С КОТЛАМИ И ВИЛАМИ

МИФ

Об аде и вообще о загробной жизни Ветхий Завет говорит крайне мало. Древние иудеи после смерти попадали в «шеол», царство теней, похожее на греческий Аид. От прижизненной «кармы» их посмертие не зависело. Цель жертвы Иисуса, согласно Новому Завету, была как раз в том, чтобы подарить людям загробную жизнь в раю — только праведникам, конечно. Грешники отправляются в «Геенну огненную» — место гибели души. В реальности Геенна (Ге Хинном) — это долина около Иерусалима, считавшаяся нечистым местом (якобы там в древности приносились жертвы Ваалу), и её название использовалось как метафора. Ранние христиане, трактовавшие слова Христа, решили понимать Геенну как антирай, куда после смерти отправляются недостойные.

Что до чертей с вилами, котлов и прочих популярных образов, ими мы в основном обязаны фольклору.

КНИГА ИЛИ КНИГИ?

Те, кто думает, будто Библия — это одна книга, заблуждаются. На самом деле это скорее книжный цикл. И Ветхий, и Новый Заветы состоят из множества книг разных авторов, порой живших в разные тысячелетия. Кстати, вопреки ещё одному заблуждению, христиане не утверждают, что Библию написал сам Бог. Они лишь считают её авторов вдохновлёнными Богом.

А ещё Данте, придумавшему девять кругов Ада, распределение по ним грешников и способы их наказания. Фантазии автора «Божественной комедии» нередко принимают за реальное учение Библии.

...У АДАМА И ЕВЫ БЫЛИ ТОЛЬКО СЫНОВЬЯ

МИФ

За этим утверждением обычно следует вопрос: «И как же от Каина и мёртвого Авеля появилось человечество?» Но авторы Книги Бытия не могли оставить таких сюжетных дыр. У Адама и Евы были и сыновья, и дочери, точное число которых в Библии не указано. По имени назван только их третий сын Сиф, предок Ноя, от которого, по библейскому мифу, и происходят современные люди. Просто с Сифом и прочими детьми, в отличие от Каина и Авеля, ничего интересного не приключилось.

...СОДОМ И ГОМОРРА ПОСТРАДАЛИ ЗА ГОМОСЕКСУАЛИЗМ

МИФ

На самом деле, согласно Книге Бытия, Содом и Гоморра получили кару по совокупности своих злодеяний, на которые их жертвы жаловались Богу. Последней каплей стала попытка жителей Содома напасть на ангелов (в человеческом облике), гостивших в доме праведника Лота. То есть «содомией» следовало бы называть не однополый секс, а нарушение законов гостеприимства.

...МОИСЕЙ БЫЛ РОГАТЫМ

МИФ

Это забавное заблуждение бытовало в Эпоху Возрождения: ветхозаветного пророка изображали с рогами, как у сатира. Великий Микеланджело изваял рогатую статую Моисея для Ватикана. А конспирологи позже строили версии, что Моисей был из народа рогатых людей или что его прототипом был Пан.

На самом деле, как гласит Книга Исхода, после встречи с Богом на горе Синай лицо Моисея испускало *сияние*. Переводчик Вульгаты, лац тинской версии Библии, принял слово «каран» — «сиять» за «керен» — «рог». Даже зная об ошибке, художники в дань традиции часто изображают Моисея с двумя лучами, исходящими изо лба, словно рога.

Вопреки другому заблуждению, Моисей был вовсе не мирным проповедником вроде Иисуса. Ветхий Завет описывает, как он своими руками убил египтянина-надсмотрщика, а, став вождём евреев, нередко водил их в завоевательные походы на другие народы. Так что будущий фильм Ридли Скотта «Исход: Цари и боги» почти не преувеличивает, показывая Моисея царём-воином.

...НОЙ СПАСАЛ КАЖДОЙ ТВАРИ ПО ПАРЕ

МИФ

Предусмотрительный Ной брал на ковчег не по два, а по семь животных каждого вида, кроме тех, которые у иудеев считаются «нечистыми», например свиней. Нечистых он действительно спасал только по два экземпляра. Почему об этом забыли, нетрудно понять: в христианстве идеи нечистых животных не осталось. А в русском «каждой твари по паре» ещё и рифмуется.

...ИИСУС РОДИЛСЯ 25 ДЕКАБРЯ

МИФ

Ни в одном Евангелии не сказано ни слова о дате рождения Христа. Праздник середины зимы, который сейчас празднуется как Рождество, существовал в Европе до распространения христианства и назывался Йоль или Йуль. День почитания Иисуса просто приурочили к этому празднику.

Кстати, волхвов, принесших дары младенцу Христу, было... невесть сколько. Версия о трёх волхвах родилась потому, что они принесли три дара: золото, ладан и смирну.

...МАРИЯ МАГДАЛИНА БЫЛА БЛУДНИЦЕЙ

МИФ

Профессия Магдалины в Евангелиях не упоминается. Известно лишь, что Иисус изгнал из неё бесов, после чего Мария стала его ученицей и спутницей. А в другом месте Евангелий рассказана история о блуднице, которую толпа хотела побить камнями. Иисус остановил толпу, озадачив её философским афоризмом «Кто сам без греха, пусть первым бросит камень». После этого блудница немедленно исправилась и стала вести добродетельную жизнь. Только в VI веке папа Григорий I постановил считать, что речь в двух преданиях идёт об одной и той же женщине. Канонической эта версия считается лишь у католиков.

...ИИСУС НЁС СВОЙ КРЕСТ ОДИН

Образ Христа, волочащего тяжеленный крест к месту казни, стал настолько каноническим, что превратился в поговорку («нести свой крест»). Тем удивительнее, что три из четырёх Евангелий описывают этот эпизод совершенно иначе: крест к месту казни тащил рабочий Симон Киренианин. Только евангелист Иоанн настаивает, что крест нёс сам Иисус. Церковная традиция примиряет спор авторов Библии: сперва крест нёс Христос, а Симона позвали на помощь, когда тот обессилел.

О ТОМ, КАК ИСТОРИЮ МОИСЕЯ ИЗОБРАЗИТ РИДЛИ СКОТТ, ЧИТАЙТЕ НА СТР. 54

СВЯЩЕННИКИ ПЕРЕПИСЫВАЮТ БИБЛИЮ

Любимая тема коспирологов и маргинальных историков: якобы изначально текст Библии был совсем другим, но хитрые священники его утаили. А нынешняя Библия, дескать, результат многократных переписываний злодеями из Ватикана.

На самом деле древнейшие из сохранившихся рукописей Евангелия датируются II–III веком нашей эры. Написаны они на древнегреческом — любой, знающий этот язык, может проверить, что в них сказано. Древнейшие же копии Ветхого Завета (часть свитков Мёртвого моря) и вовсе старше христианства на двести лет. Библия — не статья в Википедии, которую можно исправить сразу для всех читателей. Нельзя переписать все рукописные копии, разошедшиеся за столетия по Европе и Азии и прочитанные тысячами людей. Любой перевравший священное писание был бы уличён обладателями старых книг и объявлен еретиком. В Средние века сжигали и за меньшее. Так что «секретной настоящей Библии» не существует, как бы о том ни мечтали авторы вроде Дэна Брауна.

Несбывшееся

ЗАГАДКУ, СВЯЗАННУЮ С АВТОРОМ ЭТОГО ТЕКСТА, МЫ ПЫТАЕМСЯ РАЗГАДАТЬ НА СТР. 10

ПЕРВАЯ И ЕДИНСТВЕННАЯ ПУБЛИКАЦИЯ РАССКАЗА «НЕСБЫВШЕЕСЯ» (THE MIGHT-HAVE-BEEN) СОСТОЯЛАСЬ В ЖУРНАЛЕ WEIRD TALES В МАРТЕ 1948 ГОДА. НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ РАССКАЗ ПУБЛИКУЕТСЯ ВПЕРВЫЕ.

Клыками клятыми Несбывшееся точит
Души негодный монумент.

Бодлер*

I

Грэхем даже не мечтал о том, что отопрёт дверь в бесчисленные незнаемые миры.

Возможности, которые открывал эксперимент, он осознал не сразу — Грэхем не принадлежал к учёным, жаждущим сенсаций. Он был терпеливым психологом и изучал влияние определённой разновидности слабых электромагнитных вибраций на сознание.

Седеющий, усталый, сутулый мужчина сорока лет, он месяцами подвергал животных воздействию своего луча. И однажды вдруг понял, какой необычайный потенциал таит в себе этот луч.

Грэхем сказал Харкеру, молодому физиологу, своему лучшему другу из Нью-Йоркского фонда научных исследований:

— При помощи этого луча я мог бы войти в другой мир!

Харкер с недоумением, но пристально изучал собранный Грэхемом аппарат — неуклюжую штуковину, чуть напоминавшую поисковый прожектор с кварцевой линзой.

— В другой мир? Не понимаю. Я так понял, ты говорил о том, что луч просто выталкивает сознание животного из его тела — каким-то образом.

Грэхем кивнул.

— Именно так. Сознание, как ты знаешь, нематериально. Это сплетение электрических токов, некий электрический узор, который обитает в мозге, но может быть выдворен оттуда, если воздействовать на него должным образом… Что и делает мой луч. Он выбивает этот электрический узор за пределы мозга, и за пределы трёхмерной вселенной — тоже. Харкер, я уверен, что он выталкивает сознание на одну из других Земель!

Коллега бросил на него совсем уже недоумённый взгляд.

— Другие Земли? О чём ты?

Грэхем объяснил:

— Это базовая теория современной физики: наша Земля — лишь одна из бесчисленных *возможных*, несбывшихся Земель… Вообрази: метеорит уничтожил на юной Земле первую амёбу. Сегодня в нашем мире не было бы жизни. Вообрази, что Чингизхан покорил Европу. Сегодня Европа была бы монгольским континентом… Таковы параллельные миры. Современная физика утверждает, что все эти Земли существуют так же, как существует наша Земля, что всё это — разные ответвления дороги Времени, отделённые от нашего мира внепространственной бездной… Материя не может попасть из одного ответвления в другое, с нашей Земли — на параллельную. Но сознание — не материя. Сознание *можно* перенести через бездну на какую-нибудь несбывшуюся Землю, если приложить правильную силу. Мой луч, я уверен, делает с сознаниями подопытных животных именно это.

Харкер смотрел на него с недоверием.

— И сознание животного возвращается потом в его тело?

Грэхем кивнул.

— Возвращается, как только вытолкнувший его луч исчезает.

Коллега покачал головой.

— Фантастическая теория! И доказать её невозможно.

— Если в эти несбывшиеся миры перенести сознание *человека*, — сказал Грэхем задумчиво, — он вспомнит о том, что с ним произошло.

Харкер засмеялся.

— Скажешь тоже! Кто в здравом уме позволит проделать с собой что-то подобное?

— Неужто мир образца 1948 года столь беспечален, — воскликнул Грэхем с горечью в голосе, — что никто не захочет его покинуть?

Этот вопрос терзал его до вечера, когда он наконец запер лабораторию и вышел в морозную зимнюю ночь.

Лязг и дребезг Нью-Йорка, орды усталых, жалких, бодрящихся людей, спешащих домой в холодных ветреных сумерках, небоскрёбы, призрачными замками проступающие во мгле, — всё это как никогда раньше наводило на Грэхема уныние.

Когда он переступил порог дома, крохотная квартирка была темна — такой она встречала его восемь долгих лет. Грэхем уныло протащился по сиротливой комнате и зажёг лампу.

Он просидел в маленькой луже света несколько часов, размышляя об удивительных перспективах своего открытия.

Его мысли снова и снова возвращались к тому, что он сказал Харкеру о возможностях луча.

«Если в эти несбывшиеся миры перенести сознание человека…»

Почему бы тебе не сделать это самому? Не перенестись через пропасть в несбывшиеся миры?

Он был уверен, что у него получится. Луч сделает с ним то же, что делал с животными: вытолкнет его сознание на параллельную Землю.

Почему бы и нет? Разве этот мир, эта Земля настолько к нему добра, что он должен бояться её покинуть?

Грэхем поднял глаза на фотографию, смотревшую на него из полумрака поверх лампы, и сердце зашлось старой болью. В другом мире, на другой Земле Эдит не умерла… или же он её не повстречал, не полюбил, не потерял — и не обречён на серое одиночество до конца своих дней.

Разве боль его жизни — исключение? Он знал, что это не так. Его знакомые по большей части, как говорил Торо, прозябали в тихом отчаянии*, освещаемом лишь редкими золотыми моментами счастья.

Кто *не* предпочёл бы параллельную Землю этому миру 1948 года? Миру, где миллионы медленно умирают от голода и равнодушия; где большинство пассивно, истощено и обозлено; где на горизонте маячит самая последняя, самая разрушительная война.

Разве любая из множества несбывшихся Земель не лучше изможденного, изборождённого войнами мира, в котором счастливы единицы — и который бездумно шагает к заключительной катастрофе?

Подойдя к окну, Грэхем взглянул на частокол небоскрёбов, словно сбившихся в кучу под покровом гнетущей зимней ночи.

Новое, внезапное волнение пело в его крови, вином растекаясь по жилам.

«Ведь я могу оставить этот мир, уйти в другие миры, на несбывшиеся Земли, где всего этого никогда не было!»

Теперь он знал, что сделает это.

На следующее утро он шёл по лабиринту улиц к лаборатории — и смотрел на Нью-Йорк, как заключённый смотрит на тюрьму, которую вот-вот покинет.

Но когда Грэхем подготавливал излучатель, чтобы испытать луч на самом себе, осторожность вновь умерила его возбуждение.

---

* Строки из стихотворения Шарля Бодлера L'Irréparable (в переводе А. Эфрон — «Непоправимое») из сборника «Цветы зла».

* Цитата из романа Генри Дэвида Торо «Уолден».

Он не мог рассчитать, на какую именно несбывшуюся Землю луч вытолкнет его сознание. Расчёты показывали, что сознание окажется в теле несбывшегося Грэхема с другой Земли, но какой она будет — он предсказать не мог.

Грэхем решил, что сначала попытает счастья в нескольких параллельных мирах. Он снабдил излучатель автоматическим регулятором, чтобы тот каждые несколько часов увеличивал мощность луча, а потом и вовсе отключил прибор.

Если теория Грэхема верна, всякий раз с увеличением мощности луча сознание будет переноситься через пропасть в следующий параллельный мир. А когда аппарат отключится, сознание вернётся на эту Землю, в свой разум и своё тело.

Только тогда он решит, в котором из других миров хочет найти постоянное пристанище — и по меньшей мере его сознание сможет вернуться и остаться там навсегда. Потребуются новые расчёты и переделка аппарата, но всё это осуществимо.

Была ночь, когда Грэхем кончил прилаживать автоматический регулятор. Он сел и всмотрелся в кварцевую линзу неуклюжей машины, которая миг спустя швырнёт его сознание через пропасть в несбывшееся.

Момент настал, и автоматический регулятор повернулся. *Щёлк!*

II

Миг переноса был оглушающим; потом Грэхем обнаружил себя в другом теле.

Он не владел этим телом и не контролировал его. Оно принадлежало другому человеку, а Грэхем был лишь странным гостем в его мозгу. Ему были доступны ощущения и воспоминания владельца тела, а тот о присутствии Грэхема даже не догадывался.

Грэхем сразу понял, что другого тоже зовут Грэхемом. Он осознал, что расчёты оказались верны: сознание перенеслось через пропасть на несбывшуюся Землю на другой временной ветке и там проникло в тело несбывшегося Грэхема.

Другой Грэхем шёл в это время по тёмному, мрачному зимнему лесу. На Грэхеме была одежда из кожи и шерсти, на его поясе висел длинный меч, за рукоять которого он то и дело брался. Он знал, что с каждым шагом погружается глубже в пучину опасности.

— И всё-таки здорово, что я вернулся, — пробормотал он себе под нос.

Как давно он покинул Дальнюю Англию? Шёл год 1948-й. Десять лет минуло с той поры, как он бежал, преследуемый судьбой…

— Всё это время я знал, что однажды вернусь, — прошептал он.

Десять лет! Он был странствующим наёмником и продавал свой меч всякому, кто готов был его купить, — и холодным королевствам викингов на севере, и португальской империи рабовладельцев на южном континенте.

За эти годы он постарел. Не столько внешне — время лишь добавило стали его взгляду и деснице. Однако Грэхем уже не был горячим юнцом двадцати девяти лет от роду, который некогда скакал по этим самым лесам, уходя от гибельной погони герцогских дружинников.

Или, может, в закалённом теле солдата жил всё тот же молодой олух? Видимо, так — иначе он не рисковал бы сейчас головой, чтобы взглянуть на жену, которая наверняка его позабыла. Эдит вряд ли захочет его видеть, она может испугаться за себя и детей…

— Но она не вышла замуж снова, — сказал себе Грэхем. — За эти десять лет она не вышла замуж!

Об этом ему поведала служанка, с которой он тайно передал Эдит письмо.

Где-то на севере тёмную безлистную чащу вспорол волчий вой. Грэхем обернулся и прислушался.

В здешних лесах стая волков запросто может его прикончить. Мгновение спустя волк завыл снова, и к Грэхему вернулось спокойствие. Это не стая, это одинокий охотник.

«Их тут мало, — подумал он. — Слишком уж много стало в округе замков и городов».

Когда Грэхем это подумал, *первый* Грэхем, остававшийся наблюдателем в чужом мозгу, впитал его память и знания — и осознал, насколько эта несбывшаяся Земля на другой временной ветке отличается от его мира.

История этой Земли была другой: здесь не было Возрождения, и Европа не пробудилась внезапно от судорожной жизни и мышления Средних веков. Из-за этого пробела прогресс здесь шёл бесконечно медленнее.

Компас и современные парусные суда появились тут лишь в XVIII веке. Только в 1810 году первые английские корабли основали колонию на материке, который именовали не Америкой, а Винландом — так назвали его норвежские первооткрыватели.

Как здесь, в Дальней Англии, так и на старом континенте владычествовала статичная средневековость. Сохранявшаяся феодальная тирания душила любые новшества. Десять лет назад Грэхем вынужден был бежать, оттого что нарушил железные лесные законы.

«Будто это дело — вешать человека за охоту на герцогских оленей!» — с горечью думал он.

Грэхем взошёл на небольшой холм и с северных высот посмотрел вниз, на остров и огни Нового Йорка.

Город располагался на месте Нью-Йорка, но был совсем другим. Он имел средневековый вид: хитросплетение каменных мостовых, стен, крыш, над которыми возвышался массивный замок герцога Кларенса, генерал-губернатора Дальней Англии.

Обнесённый стеной город помещался на краешке острова, севернее тянулись земли сельских общин. Ещё дальше начинался тёмный лес, на опушке которого стоял Грэхем.

Он зашагал веселее, когда увидел с опушки гигантские ветки огромного клёна.

Клён остался прежним. Точно таким же, каким был, когда они с Эдит — пара влюблённых — тайно встречались под его ветвями. Она приходила сюда из города и ждала его — стройного, в чёрной накидке…

Она ждёт его и сейчас!

Едва завидев её, Грэхем понял, что в глубине души никогда не сомневался: Эдит ответит на его письмо — и придёт.

Десять лет боли и страданий соскользнули с его разума, как изношенная одежда; он подошёл к жене и обнял её.

— Эдит! Эдит!

Она была бледна, в тёмных глазах стояли слёзы.

— Ты не должен был возвращаться! Здесь слишком опасно! Ты по-прежнему вне закона и…

— Она права, Грэхем, возвращаться не следовало!

Скрипучий голос из тьмы заставил Грэхема обернуться. Его меч выпрыгнул из ножен.

Он сразу узнал грузного человека в кольчуге, вышедшего из тени большой сосны. Этот человек преследовал его десять лет назад — Фрэнсис Кварл, первая ищейка герцога.

Огромное лицо Кварла перекосилось от зловещей ухмылки. И когда Грэхем увидел тёмных всадников, выезжающих из-за деревьев, он ощутил озноб: стало ясно, что ускользнуть не удастся.

Грэхем поднял меч и спросил сквозь зубы:

— Полагаю, меня выдала служанка, с которой я передал записку?

— Она почуяла наживу и сначала пошла ко мне, — кивнул Кварл самодовольно. — Герцог будет доволен. Все увидят, что мы делаем с преступниками.

Эдит издала сдавленный вопль; Грэхем яростно оттолкнул её, когда дружинники ринулись в атаку.

Отступив к гигантскому клёну, он прижался к нему спиной; его клинок обрушился на их стремительные мечи.

Он нанёс три коротких, беспощадных удара. После первых двух сморщенный вояка упал на колени и схватился за живот, третий пришёлся на шею нескладного юноши.

— Всем отойти! — заорал Кварл басом, хладнокровно нацеливая на Грэхема тяжеловесную трубу.

Грэхем узнал пороховой огнестрел — громоздкое кремнёвое ружьё; они появились недавно, но использовались, он слышал, всё чаще.

Ружьё изрыгнуло огонь, и тяжёлая пуля вонзилась в правое плечо.

Он попробовал переложить меч в левую руку, но тщетно. На него навалились всей гурьбой.

Эдит завопила, когда один из солдат дёрнул голову Грэхема за волосы и вытащил кинжал.

— Не здесь, идиоты! — проревел Кварл. — Герцог захочет повесить его как полагается!

Грэхема умело и крепко связали и понесли прочь. Оглянувшись, он увидел Эдит — она рыдала, съёжившись на земле.

Поимка и обещание смерти вогнали Грэхема в ступор, но одна обманутая надежда продолжала давить на сердце. Он так и не увидел детей. Эдит не решилась привести их с собой, и теперь ему не суждено…

Грэхема несли по узким булыжным мостовым. Новый Йорк не радовал разнообразием. Вездесущая тьма с редкими тусклыми огнями, одинаковые дома с вычурными эркерами, одни и те же грязные конуры.

Он помнил время, когда замок герцога был для него величайшим творением зодчих. Он помнил, как с благоговением юнца глядел на тёмную лестницу, что вела вниз, в подземелья; на лестницу, по которой волокли сейчас его самого.

Он сидел в холодной каменной темнице, куда его бросили, и баюкал пульсирующую болью руку. Он размышлял и вспоминал, зная, что ни мысли, ни память не проживут долго.

Дверь открылась, и вошёл священник. Грэхем узнал товарища по детским играм, прилежного и робкого Эрика.

— Меня послал к тебе капитан Кварл, — сказал Эрик неуверенно. — Чтобы я помог тебе прийти к миру с собой прежде, чем…

Он замер, и Грэхем кивнул.

— Значит, меня вот-вот повесят? Хоть бы предупредили.

Внезапным потоком раскалённой лавы его душу затопил гнев.

— Я кончу свои дни на верёвке — но за что? За пару оленей, убитых десять лет назад! Какой в этом смысл? Разве это справедливость?..

— Ни смысла, ни справедливости, — протянул Эрик. — Но в таком уж мире мы живём.

— Клянусь богом, я хотел бы, чтоб этот мир был другим! — гремел Грэхем.

— Наш мир *мог бы* быть другим, — задумчиво сказал Эрик, — если бы другой была его история. Всех феодалов и тиранов, тормозящих развитие науки, давно не было бы, если бы воплотились мечты Роджера Бэкона… Бэкон жил несколько веков назад, он был фантазёром и пророчествовал о том, что однажды мудрость человека и его наука подчинят природу, укротят молнии, и люди полетят по воздуху, а работу будут выполнять машины. Он верил в то, что это случится… но этого не случилось.

Грэхем бросил на Эрика свирепый взгляд.

— Да уж, если бы его пророчества сбылись, Земля была бы совсем другой! Подумать только — люди, овладей они наукой, могли бы жить без боли и страха!

Его плечи поникли.

— Это мир несбывшегося. А мы… мы должны жить там, где живём.

Они молча сидели рядом, пока сквозь прутья решётки в камеру не просочилась заря. Послышался грубый топот приближающихся сапог.

Грэхем со связанными за спиной руками — правая, раздробленная, болела просто кошмарно — молча поднялся на внутренний двор замка, где Кварл и его палач безмятежно ждали у герцогского эшафота.

Небольшая толпа движимых любопытством и сочувствием горожан собралась, чтобы посмотреть, как вершится возмездие герцога. Грэхем услышал, как кто-то выкрикнул его имя, и узнал голос Эдит.

Он нашёл её смертельно бледное лицо в толпе. Рядом стоял высокий испуганный мальчик четырнадцати лет; его брат и сестра чуть помладше прижались к Эдит с другого бока.

Он знал. Он знал, что Эдит придёт, чтобы он увидел детей перед смертью.

Грэхем посмотрел на них, и его горло сжалось. Он слышал, как Кварл отдаёт приказы, но словно бы издалека. Петля скользнула на его шею почти неощутимо.

Он смотрел на детей и улыбался. Они увидят, что отец умирает как мужчина. Большего он дать им не мог.

Кварл отдал ещё один приказ, и…

Щёлк!

III

Грэхем медленно высвобождался из тьмы, в которой вдруг очутился.

На миг он перестал понимать, что происходит. Потом понял, что излучатель, как и было запланировано, автоматически переключился и перебросил сознание в очередное ответвление времени, на ещё одну несбывшуюся Землю.

И вот он попал в голову еше одного несбывшегося Грэхема — и воспринимал мир через его органы чувств! Только звали этого человека по-другому.

Его звали Граам, и был он верховным звездочётом Храма Звёзд великого города Новый Майяпан в роковом году, соответствовавшем 1948 году на другой временной ветке.

Грэхем смотрел на мир глазами Граама и помнил всё, что помнил Граам. Он стоял в маленькой круглой комнате, на каменных стенах которой были затейливо высечены странные иероглифы; в сводчатой крыше над ним зияли щели. Под одной такой щелью помещалось изогнутое зеркало на медной опоре, отражавшее яркую звезду.

Граам пристально изучал звезду на зеркальной поверхности, осторожно меняя угол отражения при помощи опоры, на передвижном основании которой имелась градуированная шкала.

— Полгода я ждал! — приговаривал он возбуждённо, не прерывая работы. — Сегодня ночью я узнаю, прав я — или это всего лишь мои фантазии!

Грэхем знал, что именно пытается сделать Граам. Ему грезилось, что звёзды бесконечно далеки, и он пытался доказать это методом триангуляции.

В маленькую обсерваторию на крыше храма вошли женщина и мужчина. Грэхем знал, что это Эйда, жена Граама, и его друг Итциль.

Глаза прекрасной темнокожей Эйды были выпучены от страха. Все трое были одеты в короткие белые льняные туники с алмазными перьями — украшением майянских аристократов.

— Граам, здесь нельзя оставаться! — воскликнула женщина. — Город уже почти опустел!

Её поддержал мужчина:

— Ацтекские войска жгут деревни на той стороне реки! Убедись сам, если не веришь!

Он потащил Граама на маленький балкон, опоясывавший высокую башню обсерватории.

Они смотрели вниз, на тьму великого Нового Майяпана. Его величественные террасированные пирамиды чёрными монолитами врезались в ночь, однако лишь несколько огоньков светились на улицах и в садах, ибо над городом нависла тень рока.

Город возвышался на том же острове, где в реальности Грэхема возник Нью-Йорк. Глядя на мир глазами Граама, Грэхем впитывал знание о столетиях *другой* истории, в которой это место достигло расцвета — и теперь готово было рухнуть во тьму.

На этой Земле история пошла другим путём, не таким, как в его собственном мире или на феодальной Земле, откуда он прибыл сюда. Здесь Старый Свет не породил никакой цивилизации — и не завоевал Новый.

Взамен невиданного блеска и великолепия достигла древняя цивилизация майя, развитию которой никто не препятствовал. Великая империя майя вышла за пределы южной прародины и, распространяясь на север, заняла почти всю восточную половину континента. Здесь, в Новом Майяпане, крупнейшем городе империи, величие майянской науки достигло своего апогея.

Эйда протянула руку на запад, в сторону тёмной реки.

— Взгляни, это горят деревни!

Граам смотрел на уродливые алые шрамы на лице ночи.

— У ацтеков есть лодки, через несколько часов ацтекские воины войдут в Новый Майяпан! — протараторил Итциль. — Мы должны бежать!

— Несколько часов? — пробормотал Граам. — Этого времени хватит, чтобы завершить мой эксперимент.

— Ты с ума сошёл? — закричал Итциль. — Ты же знаешь, что будет, если они найдут тебя здесь!

Грэхем знал. Все знали о том, каково жить под пятой ацтекских завоевателей.

Его накрыло глухое отчаяние, терзавшее майянские сердца уже много месяцев. Великая империя майя, равной которой не было на свете, вскоре погибнет.

Ей всегда угрожал медленный рост царства ацтеков далеко на западе: властолюбивые, поклоняющиеся богу войны варвары, презиравшие искусство и науку майя, создали там автократическое военное государство.

Они напали на империю, когда изобрели новые виды оружия — арбалет и катапульту. Они наносили столь стремительные, концентрированные и адски точные удары, что почти вся империя пала к их ногам.

— Все наши великие древние города завоёваны, — у Эйды перехватило дыхание. — Ушмаль, Старый Майяпан, Паленке… Даже древняя и священная Чичен-Ица. Настал черёд величайшего Нового Майяпана…

— Это конец цивилизации, — сказал Граам мрачно. — Старый Свет погряз в варварстве навсегда, а отныне и в Новом Свете не будет ничего, кроме варварства ацтеков.

Он грустно покачал головой.

— Мир лежит в руинах — мир страха и тьмы. А ведь всё могло быть по-другому! Если бы народы Старого Света создали свою цивилизацию, они могли бы нам помочь! Майянский народ жил бы с ними в дружбе и согласии в спокойном, счастливом мире…

— Не время думать о несбывшемся! — прервал его Итциль. — Империя умирает, но мы избегнем участи ацтекских рабов, если немедля уйдём из города!

Граам обернулся, посмотрел на свою маленькую обсерваторию, покачал головой.

— Я *не могу* уйти! Я почти совершил величайшее открытие… почти проник в тайную природу звёзд и вселенной!

— Что толку от твоего открытия, когда мир погружается в варварство? — завопил Итциль. — Почему ты должен жертвовать ради науки вашей с Эйдой свободой?

Граам дотронулся до дрожащего плеча жены.

— Эйда, уходи с Итцилем. Я скоро вас догоню.

Задохнувшись от ярости, она стала протестовать, но он сказал как отрезал:

— Это приказ! Уведи её, Итциль… скорее!

Когда они ушли, Граам ещё раз взглянул на запад. Огонь почти добрался до берега реки.

— Мало времени, — пробурчал он. — Но, может быть, мне хватит…

Он поспешил обратно в маленькую обсерваторию и склонился над медной опорой зеркального телескопа.

Граам тщательно настраивал инструмент и снова и снова проверял результаты, забывая обо всём на свете.

— Другой угол! — говорил он сам с собой, и волнующаяся кровь стучала в его виски. — Теперь расчёты…

Полгода назад он произвёл угловое измерение великой зелёной звезды севера. Теперь, когда Земля была по другую сторону от Солнца, он произвёл это же измерение вновь — и угол оказался чуть другим.

При свете лампады Граам с тростниковым стилом в руке согнулся над бумажными листами. Его мозг производил вычисления с огромной скоростью, и Граам тщательно проверял каждое из них.

Прошёл час, потом другой. Слабый дымок вплыл в обсерваторию, а с ним пришло и далёкое эхо триумфальных, волчьих возгласов.

Граам отложил стило и встал; его трясло от восторга.

— Всё так и есть! Эту звезду отделяет от нас немыслимое расстояние. Значит, это тоже солнце, такое же, как наше, — оно лишь кажется крошечным!

Граам вышел на балкон. Он даже не взглянул на зловещие тёмные лодки, переплывавшие кроваво-красную, будто подожжённую реку. Его глаза поднялись к священному звёздному небу.

Он ощущал благоговение.

— Каждая из этих светящихся точек — великое солнце! Я первым из людей вижу истинное лицо вселенной!

Граам был на сияющей вершине экзальтации — и тут же сорвался в чёрную бездну отчаяния.

— Это знание погибнет вместе со мной — или выживет, но лишь как искажённая легенда! Что толку от истины в преддверии долгой ночи варварства?

Под ним ацтекская армия наводняла город, потрясая факелами в исступлении от своего воинского триумфа. Граам знал, что теперь сбежать не удастся. Он знал это с самого начала.

Кто-то коснулся его руки, и он резко обернулся. Искажённое лицо Эйды было как белая клякса в полумраке.

— Я не пошла с Итцилем, Граам! Я вернулась!

— Эйда, что ты наделала? — воскликнул он. — Теперь нам не убежать. Ты знаешь, что с нами сделают ацтеки.

— Знаю, — ответила она. — Но что бы нас ни ждало — я разделю будущее с тобой.

Граам обнял её и прижал к себе.

Внизу в великом городе вспыхивали красные костры — фанатичные ацтеки начали поджигать храмы.

— Таков конец империи, — прошептал Граам. — Таков конец нашего мира.

На какой-то миг его разум заволокла слепая, тщетная тоска по несбывшемуся.

— Если бы Старый Свет не отставал от Нового, настали бы блаженные дни, — шептал Граам. — Блаженный мир… но мы его не увидим.

Он обнял дрожащую женщину крепче, чтобы её успокоить.

— Что бы нас ни ждало, мы к этому готовы.

Ацтекские солдаты почти добрались до Храма звёзд и…

Щёлк!

IV

На этот раз, выплывая из темноты, Грэхем сразу понял, что излучатель вновь перебросил его сознание на другую временную ветку: ещё одна Земля, ещё одно тело.

Ещё до того, как Грэхем увидел мир новыми глазами, он знал, что его зовут Гра — и что он раб Чешуйчатых.

Вместе с дюжиной других мужчин и женщин, облачённых, как и он, в шёлковые набедренные повязки, Гра жался к полу в комнате, которая выглядела более чем экзотично. Её искривлённые стены из бледного пластика слабо мерцали. Окон в комнате не было, а освещалась она сияющей пластинкой в потолке.

Грэхем, как и Гра, знал, что комната расположена в квартале рабов Нового Города их хозяев, Чешуйчатых. Знал он и то, что мужчины и женщины собрались здесь, чтобы составить заговор.

— Мы *можем* сбежать, если вы примете мой план! — говорил Гра. — В холодных северных землях мы будем в безопасности — и мы обретём свободу!

Эа, его женщина, смотрела на него с тревогой.

— Но, Гра, если нас поймают, наказание…

— Разве не лучше умереть, чем вечно служить Чешуйчатым? — вспыхнул Гра.

Старый Фур покачал седой головой.

— Даже если мы доберёмся до северных земель, Чешуйчатые рано или поздно найдут нас.

— Они ненавидят холод и вскоре прервут поиски, — заявил Гра. — Мы можем спрятаться, нас станет больше, мы изготовим такое же, как у них, оружие.

Он добавил:

— Нам или нашим потомкам удастся однажды свергнуть Чешуйчатых и сделать хозяином Земли *человека*!

Ужас и изумление проступили на лицах, будто он сказал нечто кощунственное.

— Хозяевами могут быть только Чешуйчатые… они были ими *всегда*! — возразил один из мужчин.

Из того, что знал Гра, Грэхем понял, что так оно и было. На этой несбывшейся Земле история пошла по другому пути миллионы лет назад.

Здесь люди так и не стали владыками планеты. Власть над Землёй принадлежала рептилиям. Великие кланы рептилий, которые на Земле Грэхема вымерли в результате климатического сдвига, уступив место млекопитающим, на этой временной ветке *не* погибли — они выжили и стали разумным народом.

Этот народ, двуногие Чешуйчатые, за столетия создал свою цивилизацию. Новый Город, занимавший остров, на котором в параллельном мире стоял Нью-Йорк, был лишь одним из их многочисленных мегаполисов. Чешуйчатые были хозяевами — а люди, опоздавшие в развитии на много веков, стали их рабами.

— Так вышло лишь по случайности, — уверял Гра. — Я подслушал лекцию, которую великий учёный С'Си читал перед другими Чешуйчатыми в университете… Он сказал, что если бы одному виду рептилий не посчастливилось стать достаточно разумными и пережить изменения климата, все большие рептилии погибли бы — и человек унаследовал бы Землю.

Остальные глазели на него, и Эа выразила всеобщее недоверие:

— Мир, в котором правят люди? Это невозможно.

— Это мир был возможен, — настаивал Гра. Его голос стал задумчивым, мечтательным. — Ах, если бы Земля была именно такой! Люди правили бы планетой в мире и согласии, правили бы мудро… Это несбывшийся мир, но мы можем хотя бы попытаться стать свободными! Для этой попытки я выбрал вас, потому что вы больше всех прочих жаждете освободиться.

Он выпрямился.

— Пришло время действовать — именно сейчас, когда почти все Чешуйчатые собрались в большом зале на Празднество Деторождения. Мы с Эа уходим. Вы можете присоединиться к нам — или остаться.

Мгновение все колебались, потом поднялся старый Фур.

— Я знаю, что скажу за всех. Мы идём с вами.

Гра вынул из тайника свёрток со всеми тайными приготовлениями и пошёл к двери.

— Тогда вперёд!

В мозгу Гра бурлила гремучая смесь волнения, надежды и страха; он вёл свой маленький отряд по тусклому пластиковому коридору — одному из множества путей в лабиринте Нового Города.

Даже выход за пределы квартала без разрешения был для людей неслыханным нарушением закона. Однако именно на это и рассчитывал Гра.

Они пробирались привычным маршрутом, который он помнил с детства; в эту ночь тёплые, насыщенные паром коридоры, залы и наклонные переходы великого города рептилий были пусты.

Жуткие и торжественные напевы под странную, чуждую людям музыку плыли по лабиринту, появляясь откуда-то сверху.

— Музыка Празднества Деторождения, — прошептала дрожащая Эа.

— Нам нужно пройти через большой зал, чтобы добраться до западного шлюза, где пришвартованы лодки, — сказал Гра. — Другого пути нет.

— Но как мы справимся со стражами шлюза и с замками? — боязливо спросил кто-то.

— У меня есть план, — повторил Гра. — Скорее, скорее!..

Музыка сделалась громче, и люди пригнулись — они пробирались по балкону высоко над большим залом.

Большой зал Нового Города был действительно велик. На зелёных светящихся стенах колоссального овального помещения были изображены огромные двуногие рептилии из далёкого прошлого — предки Чешуйчатых.

Тысячи Чешуйчатых города почти все собрались внизу и стояли молчаливыми рядами. Их позы были торжественны, их прямые фигуры размером и формой отдалённо напоминали человеческие, на их металлических плетёных доспехах сверкали драгоценные камни; немигающие глаза на плоских мордах рептилий смотрели в дальний конец зала.

Там на помосте приближалось к кульминации ежегодное Празднество Деторождения. Сотни яиц, принесённых из инкубаторов ради торжественного ритуала, трескались, и музыка становилась триумфальной. Нарождалось новое поколение Чешуйчатых!

— Человеку запрещено смотреть на ритуал под страхом смерти, — пробормотала Эа, дрожа сильнее прежнего.

— Не останавливайся! — шёпотом приказал Гра. — Мы должны успеть до конца Празднества!

Они оставили большой зал позади и побежали по пустым коридорам и высоким мостам между зданиями; с мостов открывалась панорама Нового Города — изогнутые стены, крыши и минареты, светившиеся странным величием под восходящей луной.

Они спустились по петляющему наклонному переходу, вышли в прохладную ночь и побежали к каменному причалу, вдоль которого были пришвартованы силовые лодки Чешуйчатых — плоские, длинные, сделанные из металла.

От причала людей отделяла высокая металлическая решётка. По эту сторону запертых ворот стояли в дозоре двое беспечных Чешуйчатых.

Гра смотрел на огненные трубки, которые стражи носили на поясах. Они могли сжечь его за секунду. Гра поставил свою

жизнь на то, что стражи были не в состоянии вообразить, будто раб-человек решится преступить закон.

Он передал свёрток Фуру и вышел из тени на лунный свет прямо перед стражами. Немигающие глаза Чешуйчатых тут же уставились на него и тех, кто стоял за ним.

— Чей приказ привёл вас сюда в поздний час, люди? — спросил один из стражей монотонным, шипящим голосом.

Гра ответил:

— Приказ Джарры, нашего хозяина. Он прислал нас сообщить вам, что...

Продолжая говорить, Гра шёл к стражам. Внезапно он прыгнул на того, который стоял ближе.

Чешуйчатый не мог поверить в то, что его атакует человек, и потянулся за оружием слишком медленно. Из глотки стража вырвался шипящий вопль.

Но Гра успел выхватить из складок набедренной повязки украшенный драгоценными камнями кинжал, который украл несколько недель назад. Остриё пробило дыхательный мешок Чешуйчатого, и тот упал, хрипя и задыхаясь.

Второй страж, на которого набросились другие мужчины, неистово извивался. Гра подбежал и несколько раз воткнул кинжал в сердце рептилии.

— Ворота! Как мы пройдём за них? — закричал старый Фур.

— Всем отойти! — воскликнул Гра. Он схватил золотую огненную трубку первого стража.

Наведя её на закрытые ворота, он нажал на спусковой крючок. Трубка сработала — раздался гром, и полоска пламени расплавила замок.

Когда они вбежали на причал, на башнях Нового Города стали загораться огни. Повсюду звучал монотонный сигнал тревоги.

— Фур, отцепи для нас одну лодку! — закричал Гра. — Все на неё, скорее!

Сам он побежал по причалу, и трубка в его руке обожгла корму каждой металлической лодки. Полоски пламени плавили одну силовую установку за другой.

Он мчался назад, когда Фур запустил силовую установку на оставшейся лодке. Гра запрыгнул на борт, и силовые трубы изрыгнули под водой огненную струю.

— Они уже здесь! — закричала Эа.

Чешуйчатые выбегали из наклонного перехода на причал, но плоская металлическая лодка уже неслась по залитой лунным светом глади.

Ударило громовое стаккато, и из огненных трубок вылетели вдогонку беглецам полоски пламени. Вода за кормой кипела и пузырилась.

— Им нас не достать! — ликовал Гра. — Фур, правь в открытое море!

Нахохленный и мерцающий Новый Город стремительно отступал; вскоре лодка миновала узкое горлышко залива и вступила в противоборство с океанскими волнами.

— Держим курс на север! — приказал Гра. — К холодным землям!

Заря застигла их в открытом море. Признаков погони не было. Однако и силовая установка выдохлась.

— Вскоре мы будем в безопасности, — провозгласил Гра. — Они ненавидят северный мороз так сильно, что не последуют за нами.

Он указал на свёрток.

— Внутри есть парус и синтепища, её хватит на много дней. Мы сможем доплыть до северных земель.

Остальные безмолвно и боязливо смотрели на безбрежный серый океан.

— Мы тоже рано или поздно умрём в северных землях, — пробормотал кто-то.

Другой добавил:

— В Новом Городе мы хоть не страдали так, как страдаем сейчас.

Голос Гра ожесточился:

— Мы будем страдать, но теперь у нас по крайней мере есть шанс обрести свободу — и построить новый мир для нашего народа. И нам — или другим, таким же, как мы, — однажды удастся это сделать... Мир, в котором рептилии вымерли и человек унаследовал Землю, не сбылся. Но мы *можем* стать свободными!

Старый мудрый Фур кивнул:

— Да, наш мир будет миром страданий и боли. Но, сдаётся мне, таков *любой* мир. Жизнь без боли и без радости невозможна: боль и радость сами по себе — часть жизни.

Храбрость вернулась в их сомневающиеся сердца. Они поставили сборную мачту, и маленький шёлковый парус раздулся на ветру.

Гра сидел, держа Эа за руку и глядя вперёд, в серую муть.

— Эа, однажды люди вернутся с севера! Однажды они...

Щёлк!

V

Грэхем в четвёртый раз ощутил, как его сознание несётся сквозь ревущую пустоту к внезапному шоку и тишине.

Он открыл глаза. Он смотрел в круглую бледную кварцевую линзу излучателя.

Грэхем недоверчиво оглядел привычный интерьер своей залитой электрическим светом нью-йоркской лаборатории.

— Я вернулся! — прошептал он.

Автоматический регулятор вновь сработал, заставив луч погаснуть, и сознание Грэхема перенеслось с иных Земель на родную временную ветку — на родную Землю.

Грэхем замер; его мысли бурлили, когда он вспоминал три несбывшихся мира, в каждом из которых прожил несколько часов.

— А ведь другие Грэхемы в других мирах тоже мечтали о несбывшихся Землях!

О, трагическая ирония! Тот, другой Грэхем из феодальной реальности грезил о том, чтобы Земля стала миром науки, потому что в таком мире все люди были бы счастливы!

И Граам из Нового Майяпана грезил о блаженном мире, в котором Старый Свет создал цивилизацию, — звездочёт и не подозревал, что при таком раскладе его цивилизация была обречена на гибель столетия назад.

И Гра, раб, мечтал о том, чтобы люди стали хозяевами — и повсюду царили мир, счастье и мудрость.

Трое других Грэхемов жаждали несбывшегося, не понимая, что, если бы оно сбылось, их ждало бы трагическое разочарование.

«Как ждало оно *меня* в моих несбывшихся мирах, когда я в них проник», — подумал Грэхем уныло.

Может, такова космическая насмешка вселенной над человеком, если тот во всех неисчислимых параллельных мирах мечтает о несбывшемся, которое на деле столь же отвратительно, как и его собственный мир?

Грэхем подошёл к окну, поднял штору и посмотрел на башни Нью-Йорка — серые и мрачные громады в лучах рассвета.

Он знал теперь, что сбежать в несбывшиеся миры не удастся. Он был пойман в ловушку; он оставался узником несчастливого мира, в котором родился.

«Но мы должны жить там, где живём».

Слабый, призрачный голос воскрес в его памяти.

Грэхем — другой Грэхем — сказал это прежде, чем взойти на эшафот и умереть с улыбкой на устах, чтобы его дети запомнили отца именно таким.

Тот Грэхем, и Граам, и Гра — да, все они мечтали о несбывшемся. Тем не менее они храбро смотрели в лицо своим, куда более мрачным мирам.

«Жизнь без боли и радости невозможна: боль и радость сами по себе — жизнь!»

Глядя из окна на нью-йоркские башни в лучах рассветного солнца, Грэхем понимал теперь, что эти слова — правдивейшая из правд.

Камень не знает ни несчастья, ни счастья. Но каждое живое существо их знает — оно выменивает длительность агонии на золотые моменты радости. И чем выше оно забирается на гору жизни, тем больше страдание и экстаз. Для живого существа жаловаться на страдания — всё равно что жаловаться на то, что оно живёт.

Плечи Грэхема распрямила новообретённая храбрость. Он прошептал своим параллельным «я», пусть они и не могли его услышать:

— Грэхем, Граам, Гра — вы многому меня научили. Я не забуду!

Он искал счастье в несбывшемся — и не нашёл его. Зато он отыскал истину, и она дарила спокойствие.

Перевод Николая Караева, 2014

ИНТЕРВЬЮ С АВТОРОМ ЧИТАЙТЕ НА СТР. 24

Ссыльный пятнадцатый принц

— Такая ерунда, — говорит Кит. — Такая ерунда творится, господи боже ты мой. Налей-ка мне рому. Нет-нет-нет, ты левой рукой налей. Она у тебя тяжелая, я же помню.

Я открываю рот, чтобы сказать: «Вот именно», подразумевая: «Зачем тебе?» — но Кит упрямо мотает головой.

— Давай-давай. Я не был пьян уже много лет. И вовсе не потому, что воздерживался. Просто перестал хмелеть, ни черта меня не берет. Твоя левая рука — моя последняя надежда. Очень хочу расслабиться и все рассказать. Тебе. Сейчас. Наливай.

— Мне тогда было тринадцать лет, — говорит Кит. — И меня внезапно пригласили на день рождения две самые красивые девчонки в классе... Нет, не о том думаешь, мне не пришлось выбирать, к кому пойти, они были сестры-близнецы и праздновали вместе. Наира и Марина. Я никак не мог решить, кто из них нравится мне больше, они же были совершенно одинаковые, смуглые, черноглазые и кудрявые, только одна с челкой, а вторая без, но тоже, знаешь, поди разбери, как лучше. Такие красивые, ты не представляешь! Впрочем, я уже тоже не особо представляю. Столько лет прошло, встречу на улице — не узнаю. Ну или узнаю, черт меня разберет. Неважно. Важно, что было тогда. Самые красивые девчонки в классе пригласили меня на день рождения. Я сперва поверить не мог. Вообще-то они полкласса пригласили, но тогда я об этом как-то не думал. Главное, что меня тоже позвали. Я все боялся, что в последний момент именинницы передумают, скажут: «Ой, нет, знаешь, не приходи, мы тут подсчитали, что стульев на всех не хватит». Но они не передумали.

— Я так готовился, — говорит Кит. — Во-первых, подарки. Надо же было что-то им подарить. Я голову сломал, так ничего и не придумал. Родители меня карманными деньгами не баловали. Не то чтобы из принципа, просто сами вечно сидели на мели. А вместо фамильных драгоценностей у меня была коллекция значков, которую начал собирать еще папа, а я подхватил эстафету. Я очень дорожил значками, но с радостью отдал бы девчонкам хоть все, если бы не понимал, что любую коллекцию интересно собирать, а не получить сразу готовую. И книги мои, старые, зачитанные, для подарка совершенно не годились. Только сборник поэм Байрона был более-менее новый — ладно, предположим, это один подарок. А второй? И тут папа неожиданно согласился помочь. Сел и нарисовал за один присест два натюрморта, пионы в вазе для Марины, ирисы для Наиры. Очень самоотверженный поступок! По-моему, он больше никогда в жизни цветы не рисовал, ни до, ни после. Ну, может, по заданию, когда в художке учился, но это не в счет... В общем, с подарками мы разобрались. И тут внезапно выяснилось, что мне не в чем идти на праздник. Ну то есть, у меня, конечно, были штаны. Школьные. Целых две пары, новые и старые. Из старых я вырос, но их еще вполне можно было носить, когда новые отправлялись в стирку. Меня они вполне устраивали, вернее, я вообще не думал о штанах, не голым хожу, и ладно. Но тут вмешалась мама. Какой кошмар, ребенку не в чем пойти в гости к девочкам! И отдала мне свои летние джинсы. Сказала, все равно они на ней плохо сидят, и перешила на меня. Это были первые джинсы в моей жизни. Светло-голубые. Wrangler. Примерив их и поглядев на себя в зеркало, я, можно сказать, потерял невинность — в том смысле, что с тех пор мне больше никогда не было пофиг, как я одет. Налей-ка мне еще. И себе тоже. Мы приближаемся не то чтобы к кульминации, но к самой трагической точке повествования. Я бы с радостью пропустил этот эпизод. Но все равно расскажу, потому что он очень важный. Смыслообразующий. Сейчас поймешь.

— Я был бы не я, — говорит Кит, — если бы по дороге в гости не вляпался в лужу. Какой-то идиот на мопеде гнал прямо по тротуару, я едва отскочил, потерял равновесие, и привет. Остался с мокрой задницей и разбитым сердцем. Ужасное сочетание. Врагу не пожелаю. Конечно, сперва я решил никуда не ходить. Какой может быть день рождения, когда ты натурально, не метафорически сел в лужу? И был при этом не в серо-бурых школьных штанах, с которыми что ни делай, хуже уже не станут, а в светло-голубых джинсах, прекрасных, как сон кинозвезды. И теперь они выглядят примерно так, будто ты обоссался, только еще хуже. Потому что промокли даже не до колен, а вообще целиком... Что? Нет, вернуться и переодеться я, конечно же, не догадался. Чтобы придумать, как исправить ситуацию, надо осознавать ее подлинные масштабы. А когда возводишь мелкую неприятность в ранг катастрофы, выхода не найдешь, даже если он очевиден.

— Если бы не папины натюрморты, — говорит Кит, — я бы точно никуда не пошел. Какой уж тут день рождения, какие Марина с Наирой, вернусь домой, лягу и умру от отчаяния. Но папа рисовал, старался. И хорош я буду, если принесу картины обратно, скажу: «Не пригодились». Поэтому надо идти и дарить. Я решил: ладно, поставлю картины у двери, позвоню и убегу. И никто не успеет увидеть мои позорные штаны. А потом весь вечер будут гадать, от кого такой таинственный подарок, и завтра в школе я, может быть, даже признаюсь, скажу, что хотел удивить, — отличный план! Только я не учел, что у именинниц сломается домофон и им придется по очереди дежурить у подъезда, встречать гостей. А когда я понял, что на крыльце стоит одна из сестер, было уже поздно поворачивать назад. И я пошел к ней в своих грязных, мокрых штанах, в каждой руке по картине. Думал: «Ну все». А потом вообще ничего не думал, так мне было стыдно. Ждал: вот сейчас она засмеется. Но она не смеялась, и так было даже хуже. Совсем невыносимо.

— И тогда, — говорит Кит, — меня понесло. Как плотину прорвало, сам не ожидал. Что-то совсем невероятное ей рассказывал, лишь бы не молчать. Дескать, я не просто так в мокрых штанах пришел, а нарочно. Потому что на планете Иллуран существует такой обычай: когда впервые идешь в гости, следует выглядеть как можно хуже. Например, изорвать камзол, надеть на голову ведро вместо шляпы, или вот, как я, вываляться в грязи. Это делают исключительно из вежливости, на тот случай, если хозяин дома беден или простужен, или не успел вымыть пол, или его дворец пока не отремонтирован после нашествия подземных варваров, или еще какое-нибудь несчастье с ним приключилось. Все равно на фоне потрепанного гостя хозяин будет выглядеть прилично и сохранит лицо. Но при этом и гость не будет опозорен, поскольку все понимают, что он пришел в таком виде намеренно, следуя обычаю. И все довольны! Я говорил и говорил, пока она не спросила: «А откуда ты все это знаешь?» Мне к этому моменту уже море было по колено, даже коньяк не сравнится с вдохновенным враньем, говорю тебе как эксперт, неоднократно пробовавший и то, и другое. И тогда я брякнул, глазом не моргнув: «Я — пятнадцатый принц Великой Имперской династии Иллурана». А на вопрос: «Что ты тут делаешь?» — находчиво ответил: «Меня отправили в ссылку за попытку преждевременного захвата престола». В последний момент я почти всерьез испугался, что сестры не захотят иметь дела с государственным преступником, и добавил: «Вообще-то, я тогда просто пошутил, а эти дураки-стражники подняли шум, не разобравшись».

— Конечно, — говорит Кит, — я в ту пору с утра до ночи читал фантастику и фэнтези. Вперемешку. Как почти все вокруг. Мое школьное детство пришлось на самое начало книжного бума — помнишь, каким чудом и открытием тогда казалась каждая новинка? Мне очень повезло, мама иногда подрабатывала, торгуя книгами, и у нас весь дом был ими завален, читай — не хочу. А я еще как хотел! Больше всего на свете. Понятно, откуда взялся ссыльный пятнадцатый принц Иллурана. Даже удивительно, что я раньше его не сочинил, без дополнительного повода.

— Это, кстати, была Марина, — говорит Кит. — Ну то есть у подъезда стояла именно Марина. С челкой. Это ей я про иллуранский обычай ходить в гости в мокрых штанах втирал. Впрочем, потом все это пришлось повторить для Наиры, которая как раз пришла сменить сестру. Марина убежала наверх к остальным гостям, а мы с Наирой еще полчаса сидели на улице, и все это время я вдохновенно врал. Уже толком не помню, чего ей наплел. Но, судя по тому, что Наира потом весь вечер от меня не отходила, требовала: «Рассказывай еще!» — вышло неплохо. И я не останавливался. В рассказе моем фигурировали вспыльчивые короли, легкомысленные принцы, вероломная челядь, зеленые башни, скрывающиеся за облаками, веревочные лестницы-ключи, по которым принято забираться в дома, пограничная армия слепцов, способных в полной темноте сражаться с подземными варварами,

сладкие дожди, ручные говорящие пауки, зима, наступающая не по календарю, а всегда внезапно, зато длящаяся всего три дня, ножи, изменяющие длину и остроту лезвия в зависимости от собственного настроения, летающие корабли, малиновые плащи ученых, меняющие цвет, как только их обладатели начинают думать ерунду, черная краска, которой покрывают лица, чтобы не беспокоиться о внешности, и смывают только дважды в год, во время карнавалов, ружья, стреляющие в прошлое и способные убить врага задолго до того, как он успеет выйти из дома, пилюли, спасающие от любого колдовства, и прочая прекрасная чушь. Наира слушала, затаив дыхание, да и остальные постепенно подтянулись, даже не перебивали, только просили: «Давай еще». Это был мой звездный час, точно тебе говорю. А штаны, кстати, как-то незаметно высохли, пока я распинался, и пятен почти не осталось.

— Я бы уже назавтра выкинул из головы этот Иллуран, — говорит Кит. — Но Наира не дала. Каждый день выспрашивала новые подробности, и я, конечно, не мог устоять перед ее напором, добросовестно выдавал информацию. Особенно ее интересовало, как я попал на Землю. В смысле, технически — как? На летающей тарелке привезли? Согласиться было проще всего, но я придумал версию получше: дескать, на Иллуране путешествуют силой мысли, но не своей, а чужой. Потому что у одного человека на такое дело сил не хватит, зато если сразу сто, а еще лучше тысяча умелых и опытных колдунов станут одновременно думать, что ты попал в какое-то определенное место, будь уверен, рано или поздно ты там окажешься! Даже если это место — другая планета. Без разницы. Как тебе метод? До сих пор горжусь.

— На этой почве мы с Наирой здорово сдружились, — говорит Кит. — Сперва только в школе на переменах болтали, а потом я стал провожать их домой. И гулять мы вместе ходили, сперва втроем, а потом уже вдвоем, без Марины. И мне, как ты понимаешь, больше не пришлось маяться с выбором. Все само решилось. В смысле, выяснилось, что без челки все-таки лучше. Это был очень счастливый детский роман, как в кинофильме для школьников. С записками на уроках, цветами с парковых клумб и первым поцелуем в щеку — даже не знаю, кто из нас больше перепугался. Ну что ты смеешься, дальше мы просто не успели зайти, летом после седьмого класса они переехали, вернее, эмигрировали — ай, неважно. Все к лучшему, мы просто не успели ничего испортить, а счастливая первая любовь — это очень важно. Потому что потом представляешь, что примерно так все всегда и будет. И оно действительно становится так, даже если совершенно иначе, — вот такой прекрасный парадокс.

— А про Иллуран я после Наириного отъезда ни с кем уже, конечно, не трепался, — говорит Кит. — Хотя прозвище Пятнадцатый Принц к тому времени прилипло ко мне намертво. Уже мало кто помнил, почему, просто привыкли, как к данности. Я не возражал, Пятнадцатый Принц — гораздо лучше, чем Рыба, приклеившаяся ко мне с первого класса — ну, обычная производная от фамилии, как у всех, или почти.

— Неважно, что было в школе, — говорит Кит. — Все это совершенно неважно. Хотя нет, стоп! Я же еще в школе учился, в десятом классе, когда… Ну в общем, обычная история: на школьную дискотеку пришли какие-то посторонние ребята, и мы, скажем так, не очень друг другу понравились. Слово за слово, поцапались, чуть не передрались, но нам не дали, это же все-таки школа, куча взрослых вокруг. Этих красавцев выставили, но они оказались терпеливыми, дождались меня во дворе. А я тогда еще девчонку пошел провожать, и очень не хотелось, чтобы она из-за меня попала в неприятности. Поэтому думал только об одном: как бы их отвлечь, чтобы она успела сбежать. И заорал что-то такое — дескать, теперь мне придется убить их всех, а потом себя — по законам чести Иллурана, согласно которым драка в мирное время — несмываемый позор для всех участников. Ребята оказались на удивление вменяемые и любопытные. Вместо того, чтобы размазать меня по асфальту, стали расспрашивать, что за херня. В смысле, что за Иллуран такой и с какой стати драка — позор? В итоге мы вместе отвели домой девчонку и еще полночи трепались — я гнал телегу за телегой, а чуваки слушали. Не то чтобы верили, конечно, нет. Но им было интересно. Такова, как понимаем мы, власть литературы, в том числе устного рассказа. Возможно, устного — в первую очередь. Викинги уж насколько буйные были, а сагами усмирялись на раз. Может, только потому и не извели друг друга под корень, что в самый напряженный момент непременно вылезал какой-нибудь очередной Снорри Стурулсон и говорил: «А вот когда Торгрим из Медового Фьорда велел убить Йона Котёнка…» — и все, битва откладывается, берсерки прекращают грызть щиты, их теперь от рассказчика за уши не оттащишь. Вот примерно так вышло и с моими противниками. Мы, кстати, сдружились в итоге. Ты же знаешь Сашку? Ну да, Санту Саныча. Он, будешь смеяться, из той самой компании. Кто бы мог подумать, скажи?

— Вот, кстати, именно Санта не дал мне забыть этот дурацкий Иллуран, — говорит Кит. — Сперва собирался книжку о нем написать, звал меня в соавторы, да я отказался наотрез. Трепаться люблю, а записывать все это — только по приговору суда. Да и то попрошу, пожалуй, заменить расстрелом. Тогда он сказал, что ладно, напишет сам, только вытрясет из меня все подробности. И слушай, действительно несколько лет ходил за мной с блокнотами, как этнограф за какой-нибудь девяностолетней бабкой, последней из древнего рода сочинителей матерных частушек. Сколько тетрадок он на меня извел — это чокнуться можно. Потом, правда, решил, что про Иллуран не книжку надо писать, а компьютерную игру делать, и даже, кажется, начал, но забросил. Что, безусловно, к лучшему. Мне, с одной стороны, не жалко, а с другой, никогда не хотелось, чтобы мои телеги про Иллуран стали чем-то большим. Но Санте я этого не говорил, просто не находил разумных аргументов. Ну и потом, зная его, был почти уверен, что дальше записей в блокнотах дело не зайдет. Так и получилось.

— Нет, — говорит Кит, — нет, ну что ты. Никогда я Иллуран не рисовал. Даже не думал. И та серия портретов людей с черными лицами появилась после того, как я зашел к своим и застукал маму в дурацкой шоколадной маске для лица. Что на Иллуране все тоже мажутся, чтобы не беспокоиться о внешности, я тогда и не вспомнил, это до меня, будешь смеяться, вообще только сегодня дошло, пока тебе рассказывал. В связи с этим налейка мне еще. Я нуждаюсь в утешении.

— На самом деле, — говорит Кит, — важно только вот что: я прекрасно помню, что сам выдумал этот чертов Иллуран. Помню, когда это случилось, как, почему, при каких обстоятельствах. И никогда особо не дорожил этой выдумкой. Если бы не Санта со своими блокнотами, у меня бы все подробности давным-давно вылетели из головы. Кое-что и так вылетело, а остаток оброс новыми выдумками: из моего Иллурана вышли отличные сказки для брата и соседских девчонок, которые повадились ко мне в мастерскую, приходится их как-то занимать, чтобы сидели смирно, да и мне так веселей, руки работают, язык мелет, я вообще не очень люблю подолгу молчать, ты знаешь.

— И вот какого черта, — говорит Кит. — И вот какого черта?! Если бы я был мечтателем, свихнувшимся на почве собственных несбыточных фантазий, это было бы печально, но понятно. И даже в некотором смысле справедливо. А так…

И вдруг умолкает, уставившись куда-то вдаль. Вероятно, в окно, которое у меня за спиной. За окном, по моим расчетам, сейчас должно быть затянутое тучами ночное небо; впрочем, тучи вполне могли успеть рассеяться, мы уже довольно долго сидим.

— Ладно, — наконец говорит Кит. — Ладно, так даже лучше. Все равно я не знал, как тебе объяснить, что со мной в последнее время происходит. А теперь можно просто показать. Смотри, они опять пришли.

— Кто — «они»? — спрашиваю я, поворачиваясь к окну.

Вопрос, впрочем, тут же снимается. На моем подоконнике сидят двое незнакомцев. Или незнакомок, кто их разберет. Ни бород, ни усов у них нет, волосы коротко острижены, а лица покрыты густым слоем черного театрального грима. Ну или просто краски. Шеи и уши при этом вполне обычного телесного цвета. Одеты они в невразумительные балахоны из плотного бархата, или чего-то в таком роде — один в зеленый, второй в лиловый. Вполне обычный маскарад, а о том, что я живу на восьмом этаже, сейчас лучше не вспоминать. К черту такие подробности. И вообще, может быть, они промышленные альпинисты. Даже наверняка. Почему нет.

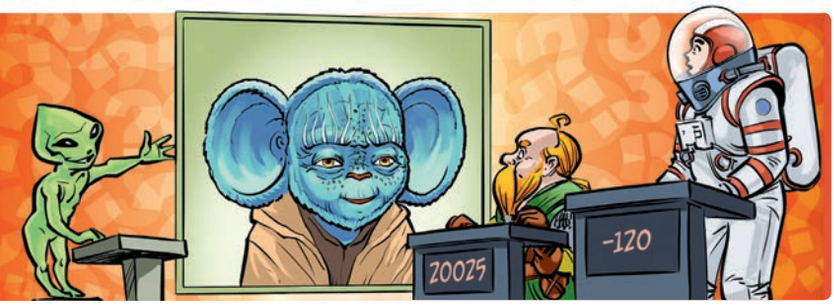
— И вот что с ними делать? — с мужественной флегматичностью обреченного спрашивает Кит.

Надеюсь, вопрос риторический.

— Ваше высочество, — говорит тот, что в зеленом. — Простите нас за назойливость. Но, возможно, вы все-таки изменили свое решение? Вас очень ждут дома. Его Величество больше не сердится, а двенадцатая принцесса Юта плачет о вас каждый день.

Редакция «Времена» (Издательство АСТ)

Конкурсная площадка



Возвращение
сэра Макса в мир Exo

Книги Макса Фрая о мире Exo не перепутать ни с чем. Этот самый тёплый и душевный мир во всей русскоязычной фантастике. Мы предлагаем нашим читателям возможность выиграть новую книгу об этом уютном городе.

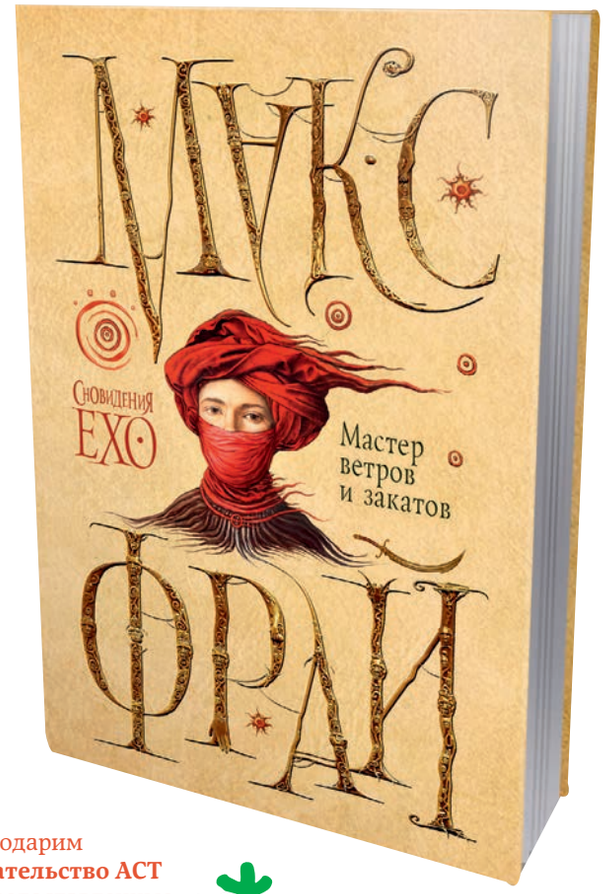
Однажды в «Трёхрогой Луне» у Макса с Андэ Пу зашёл спор о литературе других миров. Чтобы объяснить поэту, что такое земная фантастика, Макс достал из щели между Мирами три книги. Андэ пропал на долгое время, но вернулся в Мохнатый Дом довольный. Макс угостил приятеля камрой и выслушал впечатления о прочитанном, высказанные в неповторимом стиле поэта. Смогут ли читатели МФ отгадать, какие книги Макс тогда раздобыл?..

1) Ответы в виде *«1. Дмитрий Блоховский — Ситро по 0,3; 2. Роберт Корлеоне — Шепчущие лошадиные головы»* присылайте на адрес редакции с пометкой **«Фрай — декабрь»** на конверте или в теме письма.

2) Среди всех читателей, правильно выполнивших задание, случайным образом будет выбрано десять победителей, каждый из которых получит **книгу Макса Фрая «Мастер ветров и закатов»**.

3) 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.

4) Итоги конкурса мы подведём **в февральском 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

АСТ ИЗДАТЕЛЬСТВО

1 Как вам такой расклад? Один парень, настолько крутой, что все могут откусить, с мракобесным духом мотаются по городам и устраивают монстрам полный конец обеда! В одном из таких путешествий подбирают ещё одного — страховидло жуткое, вообще караул, да ещё и с серпом... А ещё выясняется, что коллег этого парня одного за другим убивают. Я бы лично подумал, что это грызы, но эти тут ни при чём! Самое главное — оружие их отнимают, для опытов, наверное. Там такой заворот, что оружие с Тёмной магией, что ли. В общем, смертельное колдунство!

У него ещё девушка есть, да такая, что я не надорвался бы с ней встречаться! Она очень могущественная колдунья, я скажу, но всё равно не такая, как ты, сэр Макс. Так они там зажигали — аж целую толпу мертвяков упокоили! В общем, когда они вдвоём на задание отправляются, всё проходит, будто жиром смазали!

А в конце выяснилось, что во всём, а особенно в покушении на какую-то крупную шишку, всё-таки грызы виноваты. Правда, они там свой орден забабахали, да такой могущественный, что полный конец обеда! Но зачинщика страховидло серпом прикончило, да на этом всё и закончилось. Впиливаешь?

2 А следующая книга — полный караул! Там главный герой, такой мощный старикан, похожий на сэра Кофу. Очень могущественный! Даже что-то вроде Магистра какого-нибудь ордена. Он вроде как учёный, путешествует на таком странном амобилере, который плавает под водой.

Он что-то навроде укумбийского пирата, нападает на корабли! И однажды, после того, как топит один из кораблей, ворует троих людей. Полный конец обеда! Видимо, он какой-то беглый магистр, как Лойсо Пондохва, потому что никто из людей не должен знать о его существовании.

А потом они все вместе начинают лихо зажигать и путешествовать по миру. Плавают по морям, сражаются и находят сокровища! Зажигают так, что все могут откусить! Тут уж точно без запретной магии не обошлось!

Они такой компанией и в затопленные города спускались, и на неизвестных островах высаживались, но плебеи не оценили благородство подводного пирата и во время тайфуна сбежали. Не впилили во всю красоту таких путешествий. Наверное, этот мятежный магистр Земли легко бы меня в Ташер отвёз...

3 А третья книга — вообще биографическая. Оказывается, на Земле существует подобие Тайного сыска! Могучие маги работают в некоем заведении, которое называется странным словом «Институт» — ну знаешь, Макс, это больше всего похоже на Высшую Школу, только без студентов, и маги могут практиковаться столько, сколько душе угодно.

А уж что там творится — полный конец обеда! Постоянно какая-то чертовщина: то мебель исчезает, то эльфийские деньги появляются — забот, в общем, как у тебя на работе.

И под конец года у них праздник, только он на День Свободы от Забот ни капли не похож. Так этот Земной Тайный сыск и в праздники работает! Они всё каких-то железных големов усмиряли — полный конец обеда!

Ты, Макс, ещё говорил, что по этой книге фильм сняли, и даже всё грозился показать. Правда, обьяснял, что у книги и фильма названия разные, да только я так и не впилил. Вот только посмотреть никак не получилось.

Иллюстрированные издания
«Хоббита» и «Сильмариллиона»

Издательство АСТ и «Мир фантастики» предлагают вашему вниманию литературный конкурс. Приз — красочные иллюстрированные издания «Хоббита» и «Сильмариллиона» Джона Рональда Руэла Толкина. «Мир фантастики» не уверен, что среди его читателей остались люди, незнакомые с этими произведениями, но сегодня мы разыгрываем новейшие издания, которые должен иметь на полке каждый поклонник Профессора, — красочные и великолепно оформленные.

Условия конкурса:

1) Перед вами фантастический кроссворд, составленных из слов, знакомых каждому поклоннику Средиземья. Ваша задача — разгадать его.

2) Ответы в виде *«1. Кристофер Робин. 2. Дзирт До'Урден»* присылайте на адрес редакции с пометкой **«Толкин — декабрь»** на конверте или в теме письма.

3) Среди всех читателей, правильно выполнивших задание, случайным образом будет выбран победитель, который получит **новейшее издание романов «Хоббит» и «Сильмариллион»** с иллюстрациями Дениса Гордеева.

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 февральском 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

По горизонтали: 5. Почти безумный волшебник-эколог. **7.** Самый беспокойный сосед гномов. **8.** Садовник, а по совместительству один из хранителей Кольца. **10.** Любитель эльфиек, предводитель призраков и друг хоббитов. **11.** Муж Галадриэль, погибший при сражении за Хельмову Падь.* **14.** Заменитель интернета в Средиземье. **17.** Женщина-воитель, положившая глаз на Арагорна. **19.** Гном, соревновавшийся с эльфом в числе убитых орков. **21.** Маленький и вечно попадающий в передряги хоббит, ставший таном Шира. **22.** Наместник Гондора, псих и несостоявшийся сыноубийца. **25.** Бывший хоббит, ставший фанатичным любителем одной драгоценности*. **30.** Ласковое обращение к могущественному артефакту*. **31.** Страна любителей лошадей. **32.** Эльфийский хлеб. **34.** Племянник правителя Рохана. **36.** Псевдоним странствующего короля. **37.** Обитель эльфов, славная и светлая долина*. **38.** Советник Торина, а также отец одного из членов Братства Кольца. **39.** Огромный лесной массив, явно не предназначенный для прогулок из-за обилия эльфов и гигантских пауков*.

По вертикали: 1. Ездовой волк. **2.** Ходячее дерево, разрушившее Изенгард. **3.** Каждый из девяти порабощённых Сауроном королей. **4.** Стрелок-мастер, в одиночку победивший дракона. **6.** Славная фамилия хоббитов-путешественников*. **7.** Тот, чья смерть послужила поводом к распаду Братства Кольца. **8.** Белый маг с чёрной душой. **9.** Крупнейшее человеческое поселение времён Третьей Эпохи в Эриадоре*. **12.** Предводитель отряда стрелков, потерявшийся в тени своего брата. **13.** Потерявший сына владыка, что погиб в бою от руки предводителя назгулов. **15.** Эльф пещеры, родственник Арагорна и один из участников Войны Последнего союза. **16.** Подземный город, расположенный в Мглистых горах. **18.** Удивительный металл, не раз спасавший Фродо жизнь. **20.** Маг, изменившийся после битвы с исчадием глубин. **23.** Живой танк Средиземья с хоботом. **24.** Повелительница пещер, что в мраке прядёт свою нить. **25.** Эльфийка, жалевшая о невозможности стать тёмной королевой. **26.** Самый низкорослый из оруженосцев Рохана, закадычный друг Перегрина. **27.** Самый первый обладатель Кольца Всевластья, отрубивший Саурону палец. **28.** Могучий волшебник прошлого, обратившийся к тьме. **29.** Та, что не променяла спокойную жизнь за морем на любовь короля. **32.** Эльфийский снайпер номер один, похититель дамских сердец. **33.** Рядовой в армии Саурона, а также известный переводчик. **35.** Медведь-хранитель, один из сильнейших существ Средиземья*.

ПРИ НАПИСАНИИ ИМЁН МЫ ОРИЕНТИРОВАЛИСЬ НА ПЕРЕВОД ВЛАДИМИРА ГРУШЕЦКОГО И НАТАЛЬИ ГРИГОРЬЕВОЙ — ИМЕННО В ИХ ПЕРЕВОДЕ ИЗДАНА ПРИЗОВАЯ КНИГА. ВПРОЧЕМ, НЕКОТОРЫЕ НАЗВАНИЯ И ИМЕНА БОЛЕЕ ПРИВЫЧНЫ В ПЕРЕВОДЕ, СДЕЛАННОМ ДЛЯ ЭКРАНИЗАЦИЙ ПИТЕРА ДЖЕКСОНА. ВОПРОСЫ, ОТВЕТЫ НА КОТОРЫЕ ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ ПЕРЕВОДА ГРУШЕЦКОГО/ГРИГОРЬЕВОЙ (ДАЖЕ ОДНОЙ БУКВОЙ), ОТМЕЧЕНЫ ЗВЁЗДОЧКОЙ (*).

Зона развлечений

Почтовая станция

Здравствуйте, уважаемый читатель!
Это письмо — пожалуй, можно назвать его письмом года — не оставило равнодушным никого из «Мира фантастики». Вопреки устоявшемуся формату «вопрос-ответ», на сей раз в «Почтовой станции» мы приводим лишь само это послание. Что же касается вопроса Анастасии, то мы приглашаем ответить на него читателей. Сами мы, конечно же, не собираемся отмалчиваться, но свои истории расскажем несколько позже и отдельной статьёй — потому что разговор, похоже, обещает быть долгим и интересным, одной страницей «Почтовой станции» обойтись не получится.

И ещё одно. Анастасия, мы на самом деле прекрасно представляем себе людей, живущих по чужим квартирам от зарплаты до зарплаты, — более того, такой жизненный опыт был не у одного человека в редакции. Извините, если что-то показалось вам обидным, — мы не хотели этого.

Татьяна Луговская,
редактор

КАК НАПИСАТЬ ПИСЬМО В «ПОЧТОВУЮ СТАНЦИЮ»

Если вы хотите написать нам письмо, в вашем распоряжении есть два способа.

1. ЭЛЕКТРОННЫЙ АДРЕС: pochta@mirf.ru *В теме письма напишите: «Письмо в "Почтовую станцию"»!* Ваше послание обязательно будет прочитано, редакция оставляет за собой право ответить на него по электронной почте либо воздержаться от дискуссии.
2. РЕАЛЬНЫЙ АДРЕС: 111123, Москва, шоссе Энтузиастов, дом 56, строение 32, «Мир фантастики». Ваше письмо обязательно будет прочитано, но вступать в переписку по обычной почте редакция не будет никогда.

На страницах «Почтовой станции» публикуются самые интересные письма и сообщения с форума журнала, расположенного по адресу ***forum.mirf.ru****, с ответами редакции.*

Здравствуйте, уважаемый Тот-Кто-Читает-Моё-Письмо...
В прошлом году у меня забавно совпало несколько событий. Мне удалось прожить четверть века. Причём пять лет в компании с «Миром фантастики», которому как раз исполнилось десять. Сплошные круглые даты. А вот отписаться поздравить вас я так и не решилась — единственный журнал, с чьими авторами я бываю до горячей обиды не согласна, но продолжаю любить...

Кстати, небольшое отступление по поводу обид. Ну уж очень въелась пара между прочим проскочивших предложений. Например, в одной статье звучало высказывание о несуществовании людей настолько бедных, что они согласились бы отправиться первыми поселенцами на Марс. Ну, или вписывание в одной из авторских колонок поездок на отдых в Египет в «череду повторяющихся событий рутинной серой жизни». Большая часть жизни, проведённая в чужой квартире на «птичьих правах», готовность на тот момент хоть пешком до Марса, лишь бы ради своей «крыши над головой», и финансовая неспособность даже на ближайшую базу отдыха на Дон съездить заставили меня почувствовать себя фантастическим элементом. Настолько невероятным и не имеющим возможности существовать, что даже любители фантастики, знакомые с самыми невероятными теориями мира, не могут и представить такого фантдопущения. Ей-богу, обидно... Не стоит вот так вот отметать некоторые вещи, отсутствующие в чьей-то конкретной жизни, как невероятные и несуществующие. Ведь на самом деле это очень страшно, когда тебя и за человека-то не держат. Просто потому, что «в моём мировосприятии так быть не может». Особенно страшно это слышать от тех, кому ты симпатизируешь.

Возвращаясь к теме «совместной жизни с журналом», стоит признать: брак был по расчёту и принуждению. Работала я в то время на почте. В отделе писем заказных и бандеролей мелких. Городскому начальству почты очень хотелось премию, а потому всех своих подчинённых они обязали оформить подписку. Вот так я впервые и увидела МФ в каталоге подписных изданий. Кстати, и сейчас ваш журнал в нашем городке можно получить только по подписке или по заказу в одном-единственном магазинчике. Прямо-таки элитная раритетная вещь!

Хочу здесь устроить День Необыкновенных Встреч. Ведь с некоторыми авторами знакомства были весьма характерными. Возможно, со стороны они выглядят неправдоподобно — или просто сказывается моё восприятие событий?

Фантастику мне читали вместо сказок на ночь. Любимыми, помнится, были «Парк юрского периода» и «Сезон туманов». Не из-за экстраординарности взглядов родителей, а потому что во времена «перестройки» не было денег на еду, не то что на литературу. Книги же в семью приходили как-то сами, разными путями, и читали мне их по принципу «наибольшего родства со сказкой». Отец работал пожарным, когда я дошколёнком сидела дома. Помню его счастливое, перепачканное гарью лицо и в равной степени блестящие глаза и металлические коронки. «Гляди, что нашёл, — и протягивает потрёпанную, обгоревшую и подмокшую книженцию в мягкой обложке. — Это про нас — пожарных! Только мы тушим, а они жгут». Да, это была именно она. Здравствуйте, мастер Рэй Брэдбери. Ваша книга была одной из двух, ради которых я научилась читать...

В школьные годы мой отец уже сменил место работы, и встречи с книгами происходили в основном в библиотеке. Жёсткая экономия на школьных обедах позволяла раз в несколько недель выбраться тайком в город «на охоту». Иногда получалось зайти в любимый книжный магазин. Старое уютное здание, три метра до лепнины потолка, стен не видно — деревянные шкафы с книгами и стремянка, шкафчики поменьше посреди зала. Сумбурные ассоциации с Раем просто требуют упоминания. В дальнем углу на нижней полке малоформатные книжки в мягких обложках. Одну из них я могу себе позволить... Далее сценка. Вот я в возрасте одиннадцати лет сижу на корточках в углу и выбираю одну из двух претенденток на переезд ко мне. А вот охранник поднимает меня за ворот куртки, как котёнка за шкирку, и с речью об оборванцах, ворах и «чтоб тебя здесь больше не было!» вышвыривает за порог. В состоянии шока, ужаса и огромного стыда, не оглядываясь, почти пробегаю два квартала, прежде чем понимаю, что у меня в руках остались обе книги. Рада знакомству, мистер Роберт Асприн! Благодаря вам я стараюсь смотреть на происходящее с юмором и иронией.

Прошло время: я учусь в колледже , а любимые книжные магазины закрыты и перестроены. При очередном «рейде» найден подозрительного вида полуподвал. Среди учебников втиснулся томик в синей суперобложке. На мой вопрос «Сколько стоит?» кассир ответила: «Подождите минуточку». И ушла в подсобку. Насовсем. Проведя полчаса в пустом магазине, я нашла и полку, откуда книгу переставили, и ценник на неё. Через час изучила весь ассортимент представленной художественной литературы, перестучала по всем косякам, робко позаглядывала в подсобку, перепробовала все известные способы позвать человека. Через полтора часа выяснила, что изображения с камер выводятся на экран рядом с кассовым аппаратом, что подсобка состоит из трёх крохотных помещений, имеет одно узенькое окно под потолком и не имеет запасного выхода. Учитывая последний факт и то, что в магазин за это время так никто и не пришёл, я предпочла взять трёхсотстраничный грех на душу и свалить подальше, пока не поздно. Атмосферное знакомство с Клайвом Баркером.

О последней «встрече» написать и очень сложно, и очень нужно. Произошла она после знакомства с МФ, но ещё в то время, когда я работала на почте. Это удивительная работа. Она или проходит мимо, заставляя ненавидеть «весь этот ад», или навсегда западает тебе в душу... Единственное, что превращает «почтарство» в «ад», — это люди. Не произвол высшего начальства, не парадоксально увеличившаяся с приходом развитой электроники бюрократия и не списание всех расходов на низших исполнителей, а толпа. Точнее, её разновидность — очередь. Это она желает тебе смерти в ответ на «добрый день», оскорбляет, унижает, пытается или вполне себе причиняет физический вред. Вряд ли надавать пощёчин оператору за то, что кто-то из другого города отправил неверно заполненное

письмо и оно не дошло, или кинуть горшок с цветами в голову за то, что переведённая пенсия оказалась меньше ожидаемой, можно назвать адекватным поведением. Такие вещи случаются не каждый день, но впечатление оставляют на всю жизнь. Запустят в тебя один раз двухлитровой бутылкой водки за то, что нельзя отправить её за границу по почте, и желание быть вежливым, внимательным и заботливым с клиентами как-то отсыхает. Тут люди либо уходят, либо обрастают эмоциональной бронёй.

Для меня, правда, куда более страшным оказалось отсутствие очереди. Люди, зная, что их никто не торопит и выгнать не может, а главное — не знает лично и не сможет передать кому-то из знакомых, очень часто начинают рассказывать. Не знаю, как живётся проповедникам и психологам, а для меня эти истории были ужасны. Свекровь, подсадившая свою невестку на наркотики, доведшая её до смерти — потому что девушка ей не понравилась, женщина другую в жёны сыну присмотрела, — яро ругает покойницу за спившегося с горя сына, попавшего в итоге в тюрьму. Акушерка, оставившая больного новорождённого без присмотра за отдельную плату от «папочки», не захотевшего столь затратного ребёнка, — в итоге «внезапная смерть» ребёнка и повесившаяся «мамочка». Парень, которого на заводе начальник цеха заставил чинить незакреплённое высотное оборудование, которого раздавило насмерть, а его соработник боится не кишок, размазанных по полу, не дёргающихся в конвульсии конечностей, не того, что скорая и милиция приехали через шесть часов, а лежащего рядом с телом бесконечно звонящего телефона. «Как же бабе-то скажешь? Она ж расстроится, мне неприятны её слёзы будут». О том, что парень погиб, его жене сказали только на следующий день сотрудники органов. И ещё, и ещё, и ещё.

Самое ужасное в этих событиях — отношение к ним рассказывающих. Сгубить человеческую жизнь, но расстраиваться из-за несогласия сына подчиняться требованиям. Фактически убить ребёнка, но расстраиваться из-за неоплаты заказа («я же сделала, как он сказал! Разве меня касается, что там потом случилось?»)...

Когда истории накопились, я поняла злодеев из дешёвых фильмов, которые просто хотят смерти всего человечества. И ещё кое-что поняла: суицидальные настроения — это не когда тебе хочется умереть, а когда тебе всё равно. Полное безразличие к происходящему. А ведь на той же почте было много приятных и забавных случаев, добрых и комичных людей, интересных событий. Вот только под грузом отчаянья и безразличия перестаёшь всё это замечать.

Уж не знаю, во что бы всё вылилось, но спасли меня «Призраки» Чака Паланика. Не знаю, как книжка попала в кипу старой документации — бумажек на выброс. Для меня её чтение было сродни дружескому поглаживанию по спине и приговариванию: «Да, люди — монстры. Многие, но не все. Их может удивлять, обижать и ужасать совершенно не то же, что и тебя... Да, ты не сможешь изменить их поступки. И да, от всего этого ты не становишься бесполезным и никчёмным человеком. У тебя просто другие критерии боли, страха, уважения и счастья. Ты не можешь отвечать за других людей, но ты можешь отвечать за себя».

Я не стала святым человеком, и жизнь моя кардинально не поменялась. Просто я перестала винить себя за беспомощность. Стараюсь принимать людей такими, какими они есть. А главное — стала лучше к самой себе относиться. Не знаю, для чего писал книгу Чак Паланик, но её прочтение спасло одну жизнь.

Как-то я встретила конкурс с заданием «Расскажите о книге, изменившей вашу жизнь». Ну и как такое туда отправить? Во всяком случае, спасибо, если это письмо было прочитано до конца. Очень бы хотелось узнать о интересных и запоминающихся встречах с книгами, авторами, фильмами, картинами, событиями, людьми и т.д., и т. п., произошедших у работающих в редакции.

Анастасия

ПОБЕДИТЕЛИ: ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ТРАВЕСТИ (МФ №134, ОКТЯБРЬ 2014)

Правильные ответы. **I. Текст: Иван Ефремов «Час быка».** 1. Шепард — Гриф Рифт. 2. Аленко — Фай Родис. 3. Джокер — Див Симбел. 4. Эффект массы — Шакти. 5. Элемент зеро — Финнеган. 6. Нормандия — Тёмное Пламя. 7. Лиара — Соль Саин. 8. Масс-ретранслятор — Тамас. 9. Бореалис — Нооген.

II. Текст: Аркадий и Борис Стругацкие «Далёкая Радуга». 1. Оби-ван — Матвей. 2. Световые мечи — ульмотроны. 3. Энакин — Марк. 4. Падме — Постышева. 5. Орден — Радуга. 6. Магистр — директор. 7. Тысячелетний сокол — Тариэль. 8. Сила — Радуга. 9. Йода — Галкин. 10. Татуин — Земля.

III. Текст: Кир Булычёв «Подземелье ведьм».

1. Грейс — Ингрид. 2. Майлз — Андрей. 3. Куорич — Брюс. 4. Синекожий — кочевник. 5. Салли — Жан. 6. Дипломат — филолог. 7. На'ви — степняки. 8. Нейтири — Белогурочка. 9. Драконы — птеродактили.

Нам пришло 232 правильных ответа. По результатам конкурса победили **Анна Тарасенко** (г. Вологда), **Эльмира Казанова** (г. Набережные Челны), **Виктор Панфилов** (г. Санкт-Петербург), **Екатерина Белоусова** (г. Тверь), **Никита Морозов** (г. Уфа), **Александр Татарченков** (г. Самара), **Владимир Грязнов** (г. Москва), **Виталий Абашин** (г. Новосибирск), **Карина Арутюнян** (г. Реутов) и **Павел Ласков** (г. Липецк). Они получают приз — **книги из серии «БИСС Кира Булычёва».**

Поздравляем победителей!

ПОБЕДИТЕЛИ: КОНКУРС «МАЛЕФИСЕНТА» (МФ №134, ОКТЯБРЬ 2014)

Правильные ответы. 1 — «Алиса в Стране чудес». 2 — «Братья Гримм». 3 — «Белоснежка и охотник». 4 «Белоснежка: Месть гномов». 5 — «Оз: Великий и Ужасный». 6 — «Красная шапочка».

Нам пришло 155 правильных ответов. По результатам конкурса победили **Ростислав Шмонов** (г. Москва), **Александр Семёнов** (г. Тутаев), **Алексей Погудин** (г. Пермь), **Павел Балагурин** (г. Санкт-Петербург), **Алина Ферзева** (г. Саратов), **Наталья Баталова** (г. Ленинск-Кузнецкий), **Максим Митькин** (г. Рязань), **Ирина Комлева** (г. Липецк), **Руслан Каримов** (пос. Силикатный) и **Татьяна Хорева** (г. Москва). Они получают призы — **DVD и BD с фильмом «Малефисента».**

Поздравляем победителей!

2015

Читайте в ЯНВАРЕ

В продаже с 23 декабря

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ФАНТАСТИКА 2015 ГОДА

КОТОРАЯ ВСЁ РАВНО ВЫЙДЕТ В ~~2016~~ ~~2017~~ МАРТИН, КОГДА УЖЕ «ВЕТРА ЗИМЫ»?

ПАЛП-ЖУРНАЛЫ 1930-Х

ПЕРВЫЕ СТРАНИЦЫ ФАНТАСТИКИ

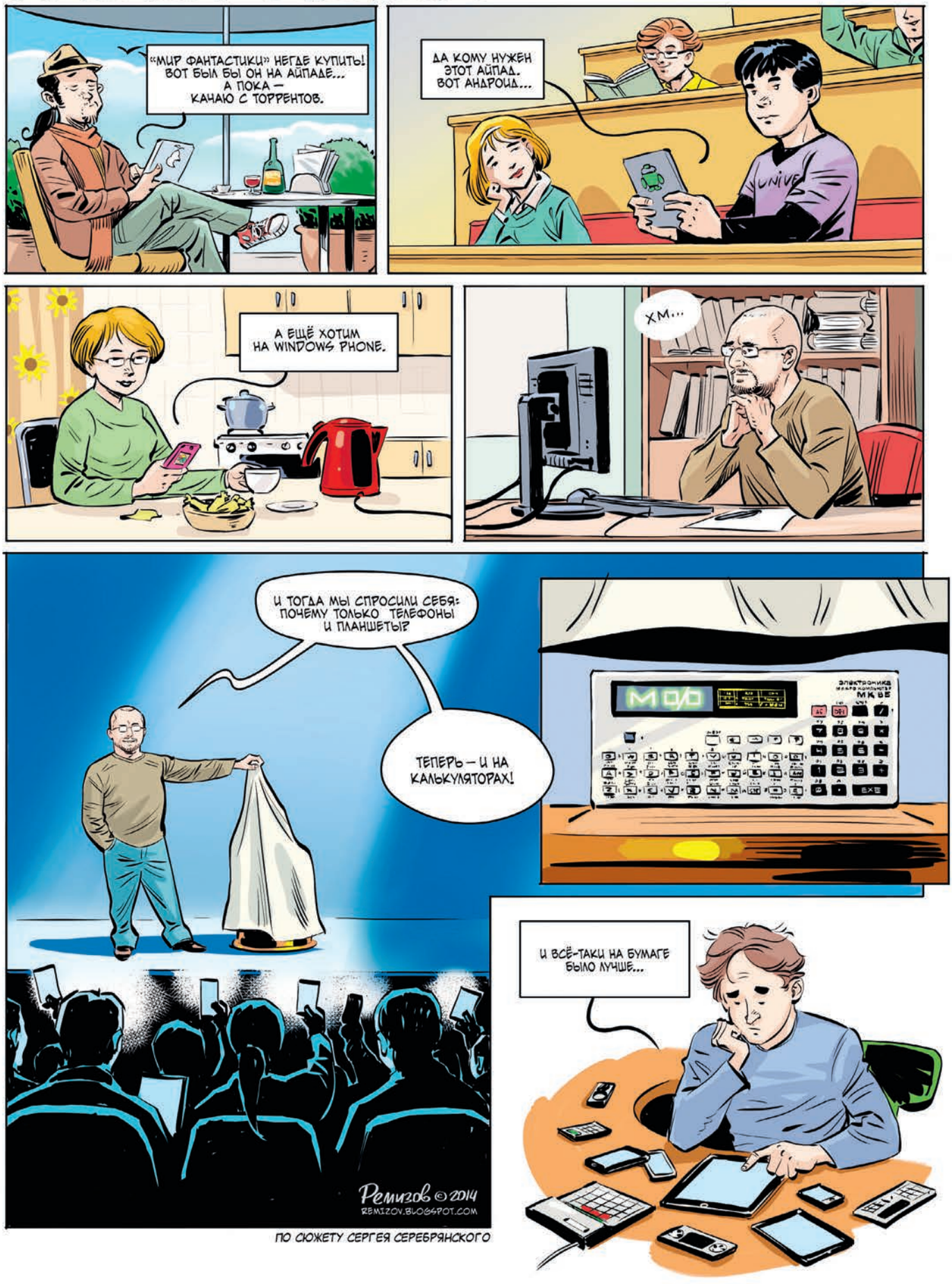
- ПЕРСОНА
  Кристиан Бэйл
- ЖАНР
  Фантастический мюзикл
- ДОСКА ПОЧЁТА
  Мечи, часть вторая
- ИСТОРИЯ ОДНОЙ ЛЕГЕНДЫ
  Моисей
- ВПЕРЁД В ПРОШЛОЕ
  Банды Конфедерации
- КЛАССИКИ
  Вадим Шефнер

А ТАКЖЕ

более 100 книжных, музыкальных, игровых и кинорецензий и множество других материалов

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

НАЗАД В БУДУЩЕЕ



ПО СЮЖЕТУ СЕРГЕЯ СЕРЕБРЯНСКОГО